



СОДЕРЖАНИЕ

ОТ АВТОРА	1
УПРАВЛЕНИЕ	2
ПРОХОЖДЕНИЕ	3
Пролог	3
Глава 1. Фестиваль Пикори	3
Дом Линка (начало)	3
Фестиваль в Хируле	5
Замок Хирул	6
Глава 2. Элемент Земли	9
Лес Минишей	9
Деревня Минишей	11
Святыня Леса	12
Возвращение	16
Глава 3. Элемент Огня	17
Подготовка к путешествию 1	17
Путь к Горе Кренель	21
Обитель Мелари	26
Шахта (пещера огня)	26
Глава 4. Окарина Ветра	30
Белый Клинок	30
Сапоги Ветра	32
Подготовка к путешествию 2	33
Топа Кастора	37
Руины Ветра	39
Крепость Ветров	40
Глава 5. Элемент Воды	45
Возврат библиотечных книг	45
Ласты	49
Подготовка к путешествию 3	49
Ледяной Храм	51
Глава 6. Элемент Воздуха	57
Святилище Элементов	57
Тёмная Лощина	58
Склеп Королевской Семьи	59
Подготовка к путешествию 4	60
Дорога на небо	63
Облака	63
Дом Племена Ветра	64
Дворец Ветров	65
Глава 7. Освобождение Хирула и Принцессы Зельды	71
Подготовка к путешествию 5	71
Замок (часть 1)	73
Последняя подготовка к путешествию	74
Замок (часть 2)	75
POST GAME	84
СОДЕРЖИМОЕ БАНКИ	85
СЕРДЦА	88
СТАТУЭТКИ	98
Ф.А.В.	111
КАМНИ УДАЧИ	113
НЕСКОЛЬКО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ СЛОВ	127

ОТ АВТОРА

Это прохождение создано по русскому переводу американской версии игры «The Legend of Zelda: The Minish Cap», созданной и локализованной в 2004-2005 годах (даты японского, североамериканского и европейского релизов) для игровой приставке Game Boy Advance.

Текущая и судя по всему, единственная версия прохождения — 0.999

Все имена и названия в данной версии соответствуют русскому переводу. Исключение составляют лишь названия локаций, которые остались непереведёнными, а потому в большинстве случаев приведены оригинальные названия локализованной версии США.



С уважением, ко всем Фанатам, Поклонникам и Любителям игр серии Zelda!!!

Автор прохождения — Kenshin

E-mail: himkenshin@mail.ru

УПРАВЛЕНИЕ

D-Pad	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Передвижение (во всех 8 направлениях); ❖ Перемещение в меню.
Кнопка A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Использование предмета или оружия, назначенного на эту кнопку; ❖ Говорить с NPC; ❖ Выбор в меню; ❖ Смена экипированных предметов в меню.
Кнопка B	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Использование предмета или оружия, назначенного на эту кнопку; ❖ Прокрутка диалогов; ❖ Смена экипированных предметов в меню.
Кнопка R	<p>В зависимости от ситуации:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Кувырок, захват, уменьшение/увеличение и т.д.; ❖ Говорить с NPC; ❖ Переключение экранов в меню.
Кнопка L	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Сделать соединение камней; ❖ Переключение экранов в меню.
Start	❖ Вызов меню/выход из меню;
Select	❖ Услышать совет от Эзло.

ПРОХОЖДЕНИЕ

~ Пролог ~

Давным-давно...

Когда мир поглотили тьма и отчаяние...

*Мальши Пикори, спустившись с небес,
принесли людям надежду – героя
со сверкающим мечом.*

*Мудрый и храбрый герой сразил тьму
и заставил её отступить.*

*С тех пор на земле воцарился мир,
и люди бережно охраняют легендарный меч.*

Глава 1 ~ Фестиваль Пикори ~

~ Дом Линка (начало) ~



События игры начинаются с того, что в один дом, находящийся на юге от города *Хирул*, приходит белокурая девушка. В доме, судя по звуку раздающихся ударов молота, живёт кузнец. Так и оказалось! Кузнеца зовут *Мастер Смит* (он — родной дедушка нашего героя), а девушку *Принцесса Зельда*. Принцесса пришла сюда, чтобы пригласить своего друга *Линка*, на *фестиваль Пикори*, который вот-вот начнется.... Но,

оказывается, что Линк всё ещё спит, так как до поздней ночи помогал своему деду, по кузнечному делу. После того, как Линк просыпается, управление переходит к вам. Походите по комнате, ознакомьтесь с передвижением и кувырками. После спускайтесь вниз по лестнице.

Оказавшись на первом этаже, идите в правую комнату. После диалогов, дедушка даст вам **Меч Смиа** и задание, отнести этот клинок в **Замок Хирул**, для того чтобы вручить его как приз, победителю турнира фехтовальщиков. Принцесса выйдет из дома, и будет ждать вас на улице, чтобы вместе пойти на фестиваль.

В комнате есть сундук, подойдите к нему, откройте и возьмите внутри **20 рупий**

Справочная информация	
Название	Рупия
Описание	<p>Рупия — денежная единица королевства Хирул. Эти деньги можно обнаружить в кристаллах, разбросанных по всему королевству. От цвета и размера найденного кристалла будет зависеть количество, содержащихся в нём, рупий.</p> <p>С помощью рупий вы сможете приобретать в магазинах нужные предметы и оружие. Общее количество, имеющихся денег, отображается в правом нижнем углу игрового экрана.</p> <p>-----</p> <p>Количество рупий, которые могут быть в кармане героя — ограничено. Для того чтобы их можно было носить больше, вам понадобятся специальные кошельки, которые «расширяют карман» и позволяют увеличить количество имеющихся денег. Первоначально, у Линка нет кошелька. Его можно купить или поискать в тайниках. В данном прохождении будет указано местоположение тайников или место, где можно будет купить кошелек.</p> <p>Максимум рупий, которые могут быть в кошельке Линка — 999.</p> <p>-----</p> <p>Рупии можно получить:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ В мини играх; ❖ После разрушенных предметов (срубленной травы, кустарников, выкопанной земли и т.д.); ❖ В сундуках. <p>Насчёт последних двух пунктов:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Выпадение рупий (как и других предметов) из разрушенных предметов, получается случайным. ❖ Хочу предупредить вас, что я не буду раскрывать абсолютно все места, где можно найти сундуки с кристаллами, т.к. таких тайников очень много, поэтому кое-что, вам придется искать самостоятельно¹.
Скриншот	

¹ То же самое будет относиться к другим предметам, найденным в сундуках (Чудо-ракушкам, частям Камней Удачи, Феям и т.д.).

Количество рупий в найденных кристаллах						
Цвет и размер кристалла	Зелёный	Синий	Красный	Большой зелёный	Большой синий	Большой красный
Количество рупий	1	5	20	50	100	200

Взяв деньги, идите влево, откуда выходите на улицу через зелёную дверь снизу. Принцесса ждёт вас неподалеку, идите с ней на север, к городу...

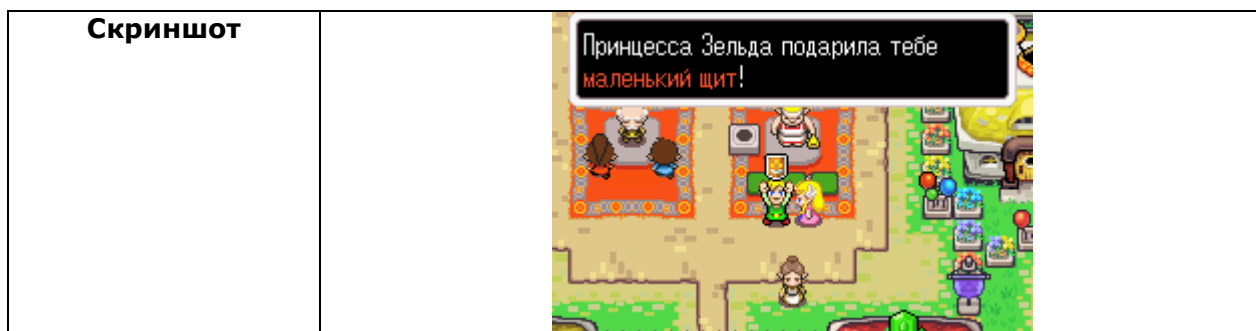
~ Фестиваль в Хируле ~

Придя в город, вы окажетесь на торговой площади. Здесь вовсю идет торговля, и полно продавцов. Принцесса будет возле одного из торговцев, вокруг которого столпилась куча народа. Пока оставьте её и походите по площади, где можно пообщаться с остальными жителями и узнать немало интересного.



Поговорив со всеми, подходите к принцессе и послушайте историю, которую рассказывает бродячий торговец. Принцесса, после этого, убежит к другому продавцу. Послушайте историю и догоняйте вашу попутчицу — она ещё будет долго перемещаться по ярмарке. У одного из торговцев, Зельда выиграет приз, и из предложенного списка, специально для Линка выберет **маленький Щит**, а после подарит его герою.

Справочная информация	
Название	Маленький Щит
Описание	<p>Маленький Щит — самое первое из средств защиты от врагов, полученное вами в игре. После получения, предмет сразу же экипируется на Линка.</p> <p>Зайдя в меню, малый щит можно сменить на любой другой предмет, а также сменить кнопку для применения (обменять местами с экипированным оружием). Смена кнопок применима и к большинству остальных найденных/купленных предметов и оружия. Чтобы не повторяться, далее в прохождении это указываться не будет, поэтому просто запомните об этом☺.</p> <p>Теперь, если вам, что-то угрожает, например, летит вражеский заряд или враг атакует самостоятельно, то экипируйте щит, нажмите кнопку во время атаки, на которой экипирован этот предмет, и вы останетесь невредимы.</p> <p>С помощью маленького щита вы получите защиту от некоторых врагов, а также сможете отражать атаки торговца скруба.</p> <p>Щит будет надёжной защитой лишь тем, кто сумеет им правильно и вовремя защититься. Поэтому, всегда держите его наготове.</p>



После приобретения щита, принцесса вспомнит о том, что нужно отнести меч в замок. Направляйтесь на север, попутно разговаривая с народом. Выйдя из города и оказавшись в безлюдной местности, в Зельду выстрелит *Торговец Скруб*....

Бедой и проклятием для этих созданий является то, что при попытке поговорить с кем-либо, они, невольно, начинают плевать орехами. Тут-то вам и пригодится, выигранный недавно, малый щит. Чтобы успокоить бедолагу-скруба и пройти дальше, нужно блокировать его выстрелы своим щитом (по умолчанию кнопка «А»). Выпущенный заряд отлетит обратно и выключит противника. После победы идите далее на север и входите в замок.

~ Замок Хирул ~

На входе, вас встретит *министр Пото*. Он возьмёт меч, принцесса уйдёт по своим делам, после чего министр пригласит Линка на церемонию награждения победителя мечников.

По традиции, победитель турнира, имеет право коснуться *легендарного меча*, с помощью которого, много лет назад, запечатали зло, заключённое сейчас в *алтаре пикори*.

Далее, события будут развиваться стремительно. Стража уничтожена, меч сломан, из алтаря вылетят монстры-стихии и разлетятся по всему королевству. Виновник этих событий — победитель турнира мечников, *Ваати*.



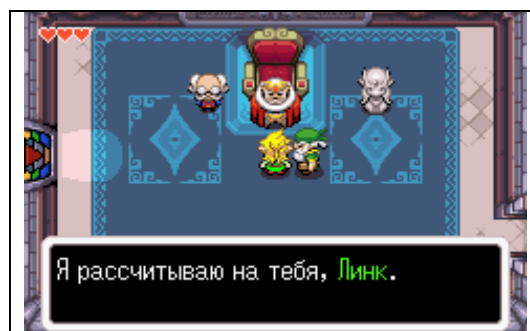


Ваати обнаружит, что принцесса Зельда обладает **светлой силой** и может помешать его дальнейшим планам. Линк будет защищать принцессу, но будет повержен. Злодей превратит Зельду в каменную статую и пойдёт смотреть, что же находится в алтаре. Обнаружив, что там пусто, Ваати будет в ярости и недоумении, после чего исчезнет. Линк очнётся в одной из комнат замка. Вставайте, поговорите с горничной, направляйтесь к выходу из комнаты и окажетесь в тронном зале.



Король будет говорить о проклятии камня, наложенном на его единственную дочь. Снять проклятие можно лишь мечом пикори, но он сломан Ваати. Починить меч смогут только пикори, которых можно найти в **Лесу Минишей**. Поскольку, малышей-пикори сможет увидеть лишь светлый сердцем ребёнок, то Линку дадут **Сломанный Меч Пикори**, **Меч Смита**, **Карту Хирула** и задание — отыскать **Святыню**, находящуюся в Minish Woods, найти в ней пикори, и попросить их восстановить клинок.

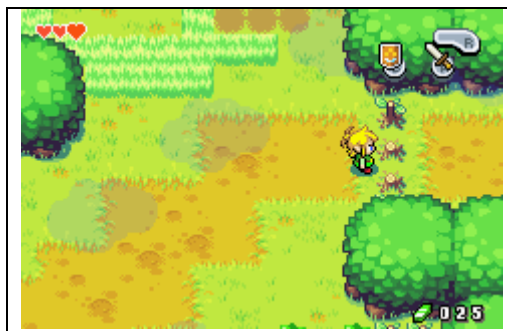
Справочная информация	
Название	Меч Смита
Описание	<p>Это — ваш самый первый меч. С таким оружием можно:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Рубить траву и кустарники; ❖ Ударом нажимать рычаги и кнопки; ❖ Наносить повреждения и урон большинству врагов. <p>Через некоторое время, вы получите другой клинок, принципиально не отличающийся от этого по силе и скорости, но всё же, имеющий небольшие преимущества в дальнейшем.</p>
Скриншот	



Получив задание, выходите из королевского замка, пройдите через сад. Оказавшись за пределами королевских чертогов, вы обнаружите, что в округе появились враги. Можно не обращать на них внимания, смысла в этом большого нет, кроме как отточить боевые навыки для предстоящих сражений. Если есть желание, то можно прогуляться до северного входа в Хирул Таун, где поболтать с плотниками, которые разбирают завалы и чинят проход, но пройти в сам город, пока нельзя. Немного попрактиковавшись и оглядевшись вокруг, выбирайте единственный доступный, путь, находящийся на востоке от разбирающих проход рабочих. Разрубите кустарники и перед выходом сверьтесь с **картой** (войдите в меню и переключайтесь на «L/R»), которую вам дал дедушка Смит.

Справочная информация	
Название	Карта Королевства Хирул
Описание	<p>Имея карту Королевства Хирул, вы получите возможность ориентироваться в пространстве и получать информацию о своём местонахождении (голова Линка — её на скриншотах не видно, по определённым причинам).</p> <p>На данный момент, на карте открыто лишь пять больших областей, остальные будут открываться по мере прохождения. Открытые области переключаются стрелками D-pad'a и выделяются красными уголками (см. левый скриншот). Ваше текущее задание, помечено на карте красной галочкой.</p> <p>Если на подсвеченной локации нажать «А», то вы получите её детальный обзор (см. правый скриншот). Здесь будет то же самое, что и при поверхностном обзоре, но более детализировано. Помимо основных заданий, на карте, по мере получения или открытия, будут появляться отметки секретов, сундуков, несюжетных заданий и т.д. Будьте внимательны и старайтесь ничего не пропустить!☺!</p>
Скриншоты	

Сверившись с картой, выходите из локации.



Глава 2 ~ Элемент Земли ~

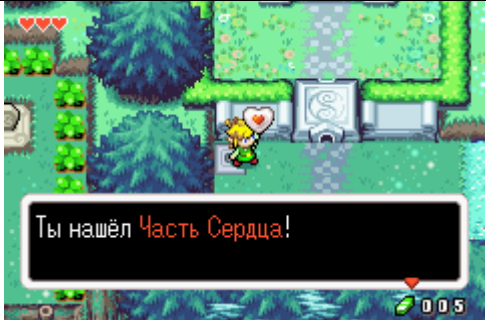
~ Лес Минишей ~

Отбиваясь от врагов, направляйтесь на юг королевства. Не задерживайтесь на этих локациях — пока, нам здесь делать нечего. Сейчас, наша цель находится в Лесу Минишей.

Пройдите мимо Lon Lon Ranch (Ранчо Лон Лон), попав в Eastern Hill (Восточные Холмы) идите на юг, пока не увидите мост, который будет вести на восток. Проходите по нему и попадёте в лес.

Здесь довольно сложно заблудиться. Идите по прямому пути на восток, пройдите ещё один мост, идите дальше на юг. Путь ещё будет менять направление, но вы, в любом случае, не заблудитесь — идите к галочке, указанной на карте. Переходя второй ручей, услышите крик о помощи. Кричать будет непонятное зелёное существо, надо поспешить ему на помощь, но, прежде, захватите *Часть Сердца*, которая находится слева от вас.

Справочная информация	
Название	Сердца
Описание	<p>В игре, вы сможете найти такие вещи, как <i>Часть Сердца</i> и <i>Большое Сердце</i>.</p> <p><i>Части сердца</i>, как правило, скрыты и находятся в секретных местах и тайниках, попасть в которые можно лишь после получения определённых предметов. Найдя 4 части сердца, Линк получит дополнительное сердце к своим жизням (сердцам энергии), которых у него по началу, всего лишь три.</p> <p><i>Большое Сердце</i> даёт Линку одно целое сердце энергии, и получается им по сюжету, за победу над боссом в подземелье. Исключение составляет одно спрятанное большое сердце, которое можно получить ближе к окончанию игры.</p> <p>В игре всего 45 скрытых сердечных контейнеров:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 44 частей сердца в течение и после игры; ❖ 1 большое сердце в течение игры. <p>После взятия всех контейнеров у Линка будет 20 сердец энергии. В данном прохождении будет указано местоположение сердец, которые берутся по ходу прохождения сюжета и некоторых дополнительных квестов/мини игр, где так же можно получить сердечный контейнер. Остальные сердца вам придётся искать самостоятельно, сверяясь со списком, приведённым в конце. Я буду ориентировать вас, в какой момент лучше приступить к сбору доступных сердец.</p> <p>Список сердец сделан по многим причинам, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Чтобы не описывать каждую находку в основном тексте;

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Чтобы вы смогли посмотреть скриншот и прочесть местонахождение в списке, если не смогли сориентироваться в тексте; ❖ Чтобы вы смогли получить сердца, если отклонились от этого прохождения, и/или идете своим путём.
Скриншот	

Получив часть сердца, скорее бегите на помощь.

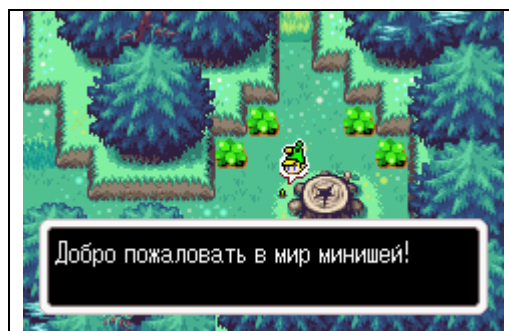


Несчастливого зовут — **Эзло**. Отбейте его от врагов, после чего выяснится, что это... — ГОВОРЯЩАЯ ШАПКА, которая в прямом смысле слова, «сядет вам на голову»!!! ☺ (см. скриншоты ☺).



Таким образом, у вас появился, весьма своеобразный попутчик, с которым, нажав «SELECT» всегда можно поговорить в пути или на отдыхе, и получить ценный (или не очень) совет.

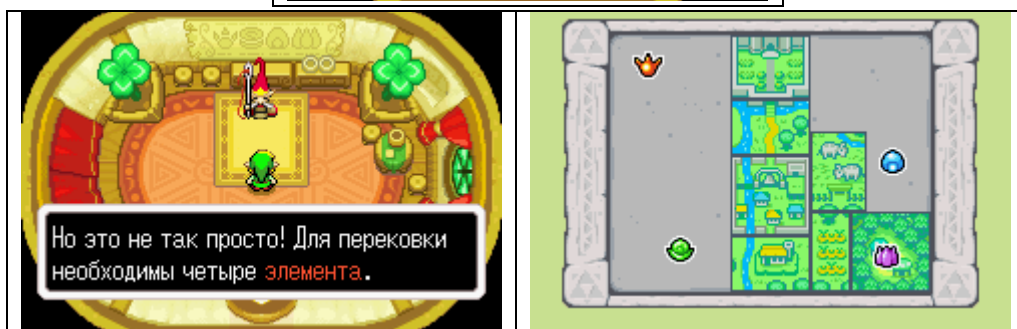
Идите в том же направлении, что и шли в начале (пока нам не навязалось это «говорящее сокровище»), т.е. к красной галочке на карте. По пути, вы встретите трухлявый пенёк. Эзло объяснит вам принцип превращения в минифишку (главная фишка этой игры). Вам нужно запрыгнуть в портал (в этом случае пенёк) и нажать «R», после чего Линк уменьшится в размерах. Процедура обратного превращения та же самая, т.е. запрыгнуть в портал и точно так же, нажать «R».



Превратившись, идите влево, проходите через пустое бревно, а после перебирайтесь на плавающих листьях к северному берегу, и входите в деревню минишей.

~ Деревня Минишей ~

Идите по тропинке, мимо гигантских листьев и желудей. Войдя в деревню, вы обнаружите, что совсем не понимаете языка её обитателей. Идите на север деревни, там будет находиться большой дом с синими крышами. Войдя внутрь, вы обнаружите миниша, который понимает обычный язык. Миниша зовут **Фестари**. Он скажет, что нужно съесть **Бормочущий орех**, который он видел в домечбонке (уверен, вы его видели по дороге). Идите туда, заходите в дом, отодвигайте ящик и берите орех. Съев его, вы начнёте понимать язык минишей. Походите по округе, поговорите с местными жителями, пособирайте интересную информацию и возвращайтесь к Фестари. Он скажет, что ему ничего не известно о том, как можно починить меч, но возможно что-то знает **старейшина**, который живёт на северо-западе деревни. Но, прежде чем идти туда, выйдя от Фестари, сходите на восток к другому экрану. На причале, возьмите **Часть Сердца**. После этого, идите к дому старейшины. Старик выслушает Эзлу и Линка. И расскажет о четырёх элементах стихии, которые разбросаны по разным концам королевства и о том, что необходимо собрать их. Местонахождение элементов он отметит на карте. Ближайший элемент находится совсем рядом — в святыне леса. Старейшина скажет, сначала сходить к Фестари, а после того, как Линк найдёт этот элемент, зайти к нему.



Идите к Фестари, который откроет путь к святыне леса.

~ Святыня Леса ~

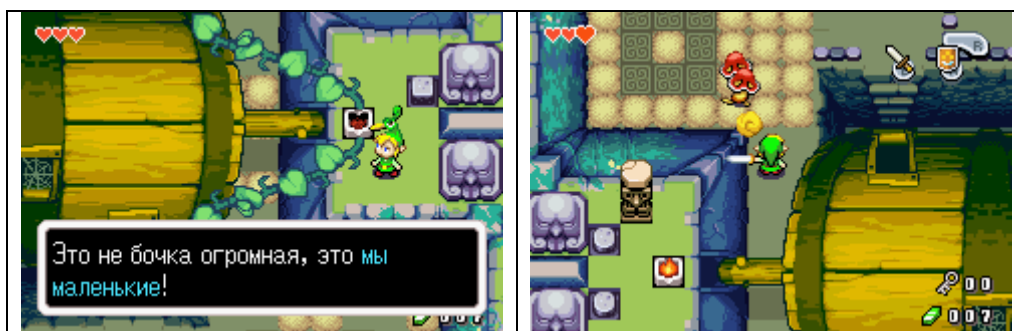
Пройдите через 2 тоннеля и входите в святыню.

Это — ваше первое подземелье. Здесь, как и во всех других темницах, которые будут встречаться в игре, вы будете находить ключи (несколько маленьких и один большой), которые открывают двери. Так же, можно найти компас и карту — это поможет вам ориентироваться в пространстве и видеть сундуки с сокровищами. Кроме этого, в подземельях встречаются части сердец и другие полезные предметы.

В первой комнате некоторые проходы покрыты паутиной, также обратите внимание на четыре горшка, т.к. в них можно будет взять по сердцу энергии и пополнить здоровье. Для продвижения, отодвиньте статую вверх экрана и проходите.

Здесь уничтожьте врагов и наступите на все четыре кнопки — зажгутся факелы и появится сундук. Возьмите в сундуке **маленький ключ**. Открывайте единственную запертую дверь, проходите.

Будьте осторожны и не попадитесь падающим слизням (их можно заметить по тени). Подойдите к рычагу и оттяните его («R» и «вниз») — появится дорожка, перебегайте на островок и хватайтесь за гриб. Тяните его до упора (там выделено) и перепрыгивайте на другую сторону. Идите в проход наверху.

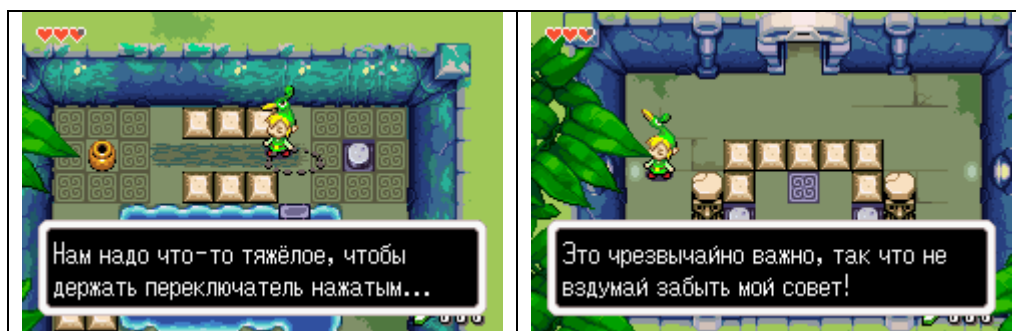


Эта комната является центральной, вы часто будете возвращаться в неё. Для простоты, я буду называть её или «комната-бочка», или просто — «центральная комната». Не обращайте внимания на монстра, похожего на гриб — он вам пока что, не по зубам, вы можете лишь оттолкнуть его мечом. Забирайтесь по лестнице и наступайте на кнопку. Загорится факел, отчего перегорит виноградная лоза, которая сдерживает бочку с одной стороны. Спускайтесь, входите в бочку и идите в верхний проход. Здесь идите на юг, забирайтесь по лестнице, ставьте статую на одну кнопку, а сами вставайте на другую. Загорится ещё один факел и сгорит вторая лоза. Спускайтесь, идите в бочку и крутите её до тех пор, пока не появится проход в левой нижней части, проходите в него. Идите в следующую комнату.

Идите туда, где растёт гриб. Видите две пометки? Оттягивайте гриб до самого конца и перелетайте к трём горшкам, поднимайтесь по лестнице, берите в сундуке **карту подземелья**, а также внимательно послушайте объяснение, как ориентироваться с её помощью. Идите вниз и прыгивайте на землю. Снова хватайтесь за гриб и тяните его до средней метки, перелетайте на островок и идите влево.

Здесь расправьтесь с врагами, а потом передвигайте горшок на кнопку. Если, случайно, разбили горшок, то выйдите из комнаты, и он снова появится. После того как поставите тяжесть на кнопку, должен появиться мостик на юг. Идите в следующую комнату.

В этой комнате, послушайте совет Эзлы и передвиньте статуи так, чтобы обе стояли на кнопках, а Линк был между ними. Появится сундук, в котором будет **маленький ключ**.



Возвращайтесь в центральную комнату.

Идите в бочку и крутите её, пока не появится выход в правом верхнем углу. Входите в него и двигайтесь к запертой двери. Открывайте её найденным ключом, проходите.

Здесь хватайтесь за гриб, тяните до конца метки и перелетайте. Слева будет ещё один гриб — подойдите к нему и наступите на кнопку рядом. Появится мост, хватайтесь за гриб и тяните до упора, перелетайте на другую сторону. Идите в проход справа.

Прежде всего, расправьтесь с врагами в этой комнате. После чего нужно будет решить небольшую задачку. Нужно отодвинуть правую статую вправо так, чтобы она была в одном промежутке от угла комнаты и не стояла на кнопке, а Линк мог пройти по правой стороне. После сдвигайте левую статую на кнопку. Дверь откроется, проходите.

Победив врагов в этой комнате, сверху упадёт **маленький ключ**, а слева откроется дверь. Забирайте ключ, идите в комнату.

Мы снова оказались в комнате с двумя грибами! Поднимайтесь по лестнице, идите наверх, прыгивайте и идите в левый проход.

В этой комнате появятся монстры. Отталкивайте их мечом, чтобы пройти. Идите к левой запертой двери, открывайте, заходите. Здесь вам придётся сразиться с мини боссом.

Бешеная Гусеница (Мини Босс) — Тактика сражения	
<p>Ничего сложного в битве нет. Всё что нужно сделать, это — ударить мечом по голове противника, отчего враг застынет, а на его хвосте появится красное сердце, по которому нужно очень быстро бить мечом.</p> <p>Через некоторое время, чудовище отойдёт от обморока, временно станет неуязвимым и начнет двигаться быстрее. Как только, враг вновь, станет синим, то повторите атаку головы, а потом хвоста. Через два-три таких захода, враг будет уничтожен.</p>	

После победы получите **Волшебную Амфору**.

Справочная информация	
Название	Волшебная Амфора
Описание	<p>Волшебная Амфора — это, своего рода, пылесос, имеющий несколько режимов мощности:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Синий — нулевой; ❖ Желтый — средний; ❖ Красный — максимальный. <p>С помощью амфоры можно:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Засасывать паутину, которая висит на стенах и проходах; ❖ Расчищать занесённые песком и т.д. участки поверхности; ❖ Притягивать к себе гнущийся гриб, присосавшись к которому, можно перелетать на дальние расстояния; ❖ Притягивать другие предметы, например кувшинку, горшки (их можно кинуть во врага); ❖ Отталкиваясь, передвигаться по воде на кувшинке (в состоянии миниша). <p>Волшебная амфора является единственным способом в борьбе против некоторых врагов и боссов. С помощью этого предмета можно пройти в некоторые области, которые были недоступны ранее.</p>
Скриншот	

Взяв амфору, уберите паутину, которая загромождаёт правый нижний проход. Входите, возьмите **Часть Сердца**. Если вы следуете этому прохождению, то взятие следующей части, прибавит Линку дополнительное сердце энергии. Вернитесь в комнату, которая была перед мини боссом.

Теперь, когда у нас есть амфора, то с врагами, которые обитают в этой комнате, можно расправиться следующим образом — засасывайте горшок в амфору и кидайте его в противника или просто засасывайте врагов, пока они не потеряют сознание, а потом бейте мечом. Очистив комнату от монстров, сдуйте с пола песок. Откроются три кнопки, наступайте на каждую. Сверху откроется портал, но пока мы туда не попадём, а также появятся два сундука, в каждом из которых будет по 10 **Чудо-ракушек** (я потом расскажу, что это такое, пока просто собирайте их).

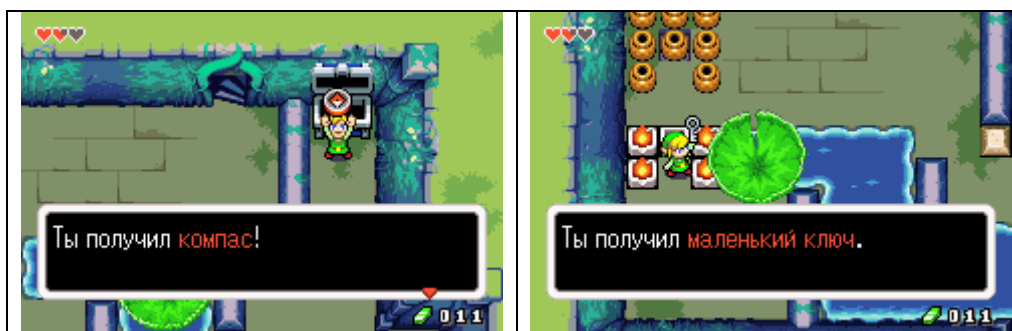
Пройдите в правую комнату, сдуйте там песок и получите ещё 20 **Чудо-ракушек**. Вернитесь в предыдущую комнату, наступайте на кнопку, которая не была занесена песком. Проходите в открывшуюся дверь снизу.

Вы оказались в комнате-бочке. Отодвиньте камень слева и сдуйте песок, наступите на появившуюся кнопку и возьмите из сундука 10 **Чудо-ракушек**. Идите в бочку и сдувайте паутину, с прохода, который ведёт вниз. Прыгайте!

Притяните амфорой кувшинку, забирайтесь, отталкивайтесь и плывите. От себя скажу, что плавать на этом листочке — задача не из легких. Потому что, неудобно, долго..., и ко всему прочему, очень себя незащищённо чувствуешь, т.к. будут нападать враги, а бортиков у листа нет и запросто можно упасть. Поэтому, будьте осторожны и внимательны, когда «пойдёте» на этом «судне» ☺.

Спускайтесь по водопаду, плывите вправо до развилки. Здесь плывите вправо, остановитесь возле лестницы, забирайтесь. Поставьте горшок на кнопку, отчего откроются ворота, которые блокируют путь. Спускайтесь вниз, плывите далее.

Швартуйтесь к тому берегу, где синий сундук, подходите к двум камням. Отодвигайте правый камень вверх, а освобождённый левый камень влево — откроется доступ к сундуку. Открывайте, берите **компас**. С компасом вам будут видны все сокровища на карте.



В левой части, рядом с горшками, есть кнопка. Ставьте горшок на кнопку — появится сундук. Перебирайтесь на кувшинке, открывайте, берите **маленький ключ**. Плывите обратно к развилке на реке. Хотя, если вы, так же как и я, не любите плавать, то можно добраться и другим путём. Для этого нужно подняться по лестнице сверху, потом в левый проход, а в другой комнате, в нижний. Оказавшись в центральной комнате, отодвигайте камень, заходите, крутите, падайте, притягивайте, вновь появившийся, лист, плывите.

От развилки, отбиваясь от падающих слизней, плывите в левое верхнее устье. Открывайте запёртую дверь, заходите.

Перебирайтесь, цепляясь амфорой за грибы, к синему сундуку (ничего сложного там нет©). Открывайте, берите **Большой Ключ** (главный ключ подземелья). Наступайте на кнопку, появится красный портал, перемещайтесь.

Вы окажетесь на входе в святыню, рядом будет синий портал. Входите в него, возьмите **Часть Сердца**. Если следуете этому прохождению, то у Линка должно прибавиться сердце энергии. После чего возвращайтесь к двум порталам.

Сдувайте паутину с левой двери, заходите, отодвигайте камень под сундуком, берите **20 Рупий**, возвращайтесь.

Сдувайте паутину с правой двери, заходите, цепляйтесь за гриб, перелетайте. Подходите вплотную к нижней стене и снова цепляйтесь за гриб. Перелетев, открывайте дверь, входите. Вскоре, на вас нападёт первый босс.

Гигантский Зелёный Чучу (Босс) — Тактика сражения

Ничего сложного в битве нет. Главное что вам потребуется — это скорость и реакция. Если будете чувствовать, что проигрываете, то в горшках по углам комнаты, есть сердца энергии для восстановления.

Дуйте на нижнюю часть босса из амфоры, если он подходит близко, то отходите и снова дуйте. Не стойте на одном месте и постоянно передвигайтесь.

Через некоторое время, враг потеряет сознание и будет беззащитен. В этот момент, как можно скорее, атакуйте верхнюю часть босса мечом.

Я победил его, за три таких подхода©.



После победы получите **Элемент Земли**. Появится зелёный портал и **Большое Сердце**. Забирайте сердце, выходите через портал.

Пришло время покинуть святыню и провести старейшину.



~ Возвращение в город ~

Старейшина будет впечатлён вашими успехами и скажет, что, меч может перековать некий *Мелари*, живущий на горе *Кренель*.



После диалогов, откроется короткий путь, для выхода из деревни и леса минишей. Заходите, идите через комнату, потом через брёвна-тоннели. По пути, вам встретится дом миниша, загляните в него. Здесь живёт изобретатель и учёный *Белари*, который совершенно бесплатно даст Линку, полную *Сумку для Бомб*.

Справочная информация	
Название	Бомбы (Сумка для Бомб)
Описание	<p>Бомбы — понадобятся для прохождения сквозь разные препятствия (заваленные камнями проходы, загораживающие путь камни и т.д.), а также для победы над монстрами, в т.ч. боссами.</p> <p>После того, как кинули или положили бомбу, отойдите на безопасное расстояние, а то...☺.</p> <p>Бомбы находятся в сумке, с ограниченной вместимостью. В игре можно будет найти несколько сумок, которые увеличивают количество носимых снарядов. В этой, их будет всего 10. Далее в прохождении, будут найдены все сумки, увеличивающие вместимость.</p>
Скриншот	

Устанавливайте бомбы на одну из кнопок, и выходите на улицу.

Идите к portalу, превращайтесь обратно, к своим прежним размерам, и идите на север. По пути, встретите камень с непонятным символом, который взорвётся при прикосновении. Пока что, воспользоваться им, мы не можем. Идите через мост на запад, на развилке сверните на юг, увидите три камня, блокирующие проход. Взрывайте их бомбами (хватит одной, просто положите её рядом с центральным камнем и отойдите подальше). Приблизительно, через 4 секунды бомба взорвётся, и проход будет открыт. На будущее — всё камни такого типа, можно взрывать такими бомбами. Подберите 20 *Чудо-ракушек* и проходите в появившуюся брешь. Можно немного прогуляться по округе, но большой пользы это не принесёт. Лучше сверьтесь с картой и направляйтесь в Хирул Таун.









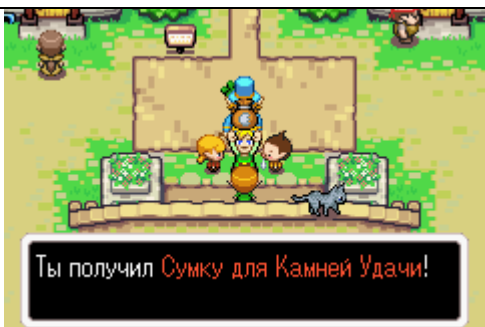
Глава 3 ~ Элемент Огня ~

~ Подготовка к путешествию 1 ~

На входе в город, вам встретится шарманщик, бесплатно раздающий сегодня *Сумки для Камней Удачи*.



Справочная информация	
Название	Камни Удачи
Описание	<p><i>Камни Удачи</i> — игра королевства Хирул.</p> <p>Получив сумку, Линк сможет носить в ней камни. Чем больше камней будет в сумке, тем полнее она будет выглядеть в меню. Первый камень даётся шарманщиком, остальные нужно будет искать самостоятельно.</p> <p>Игра заключается в <i>объединении</i> двух камней, между Линком и кем-нибудь ещё (внимательно слушайте инструкцию от шарманщика).</p> <p>-----</p> <p>Соединить камни можно:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ С человеком; минишем; ❖ Животным (да-да, не удивляйтесь ☺); ❖ Другим существом или объектом. <p>В общем, со всеми и со всем у кого/чего будет сиять облачко со значком, в то время, когда Линк находится рядом.</p> <p>В тот момент, когда сияет значок, нужно нажать кнопку «L» — начнётся игра, а затем выбрать (кнопками вверх/вниз), подходящий по форме и цвету камень, и нажать «A». При первом соединении, шарманщик достаточно подробно, объяснит весь механизм игры. Если у вас нет подходящего камня, то из игры можно выйти с помощью кнопки «B».</p> <p>В случае удачного объединения, в королевстве начнут:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Появляться сундуки;

	<p>❖ Открываться закрытые ранее пути, двери, и т.д. Появившиеся события (за некоторым исключением), будут видны у вас на карте. Те события, что не отображаются, вам придётся искать самостоятельно.</p> <hr/> <p>Камни, делятся по цветам:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ А) Зелёные (более распространенные) ❖ Б) Синие и Красные (менее распространенные) ❖ В) Золотые — это очень редкие камни. Их всего 9, и их нельзя объединять с обычными NPC, т.к. они понадобятся для других целей. Местонахождение этих камней будет указываться отдельно, т.к. без них нельзя пройти игру. <p>Помимо разного цвета, камни так же имеют и определённую форму. Поскольку золотые камни встретятся нам по сюжету, то остановимся на формах зелёных, синих и красных:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  Зелёная-1; </div> <div style="text-align: center;">  Зелёная-2; </div> <div style="text-align: center;">  Зелёная-3. </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Синяя-1; </div> <div style="text-align: center;">  Синяя-2. </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Красная-1; </div> <div style="text-align: center;">  Красная-2; </div> <div style="text-align: center;">  Красная-3. </div> </div> <hr/> <p>Список соединений камней удачи смотрите в отдельном разделе данного прохождения. Если хотите собрать все сердца, открыть все секреты и т.д., то читайте <u>внимательно</u>, что там написано — и соберёте всё!</p>
Скриншот	

Сыграв с шарманщиком, получите отметку на карте (к слову — это было ваше первое фиксированное объединение). Шарманщик уйдёт, а мы прогуляемся по городу, в котором появилось много интересных мест. Пока не нужно делать соединения ни хаотичные, ни фиксированные, т.к. камней у вас поначалу мало, ну и вообще старайтесь идти согласно порядку, указанному в списках. Для тех, кто с чем-то в списке камней пока не разобрался, я могу помочь ещё вот чем — после первого сделанного соединения, пока больше ни с кем не объединяйте камни, я скажу, когда можно начать. Это относится как к фиксированным, так и к хаотичным объединениям.

Первый урок фехтования (требования — *меч Смиты*)

Чуть западнее от входа в город, есть бревенчатый дом (на его крыше ещё сидит птенец), зайдите в него. Внутри вам встретится учитель-мечник — *Свифтблэйд*. Поговорите с ним и согласитесь на *тренировку*. Мечник научит Линка *Круговой Атаке*.

Справочная информация	
Название	Уроки Фехтования
Описание	В игре можно встретить несколько учителей-мечников, которые

	<p>научат Линка различным приёмам и техникам. Если забыли, как применить тот или иной навык, то всегда сможете посмотреть его описание в свитке в подменю «статистика».</p> <p>Основных уроков, будет восемь. Последний учитель согласится на урок, лишь в том случае, если Линку известны все семь техник от основных учителей. У некоторых учителей есть определённые требования для обучения.</p> <p>Кроме основных учителей, есть второстепенные (или, наверно правильнее их назвать — «дополнительные»), которые смогут немного улучшить некоторые навыки Линка.</p> <p>В тексте прохождения будет указано, где и когда, в рамках движения по сюжету, можно найти того или иного учителя, а так же указаны требования для обучения.</p> <p>Уроки фехтования, кроме первого не являются обязательными для выполнения. Вы можете пройти игру и без них, но:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Будет тяжелее; ❖ Разве не интересно их все собрать☺?
Скриншот	

Выучив технику, выходите из дома.

Нижеследующее, не является обязательным для выполнения. Поэтому тем, кто желает скорее пройти игру, не останавливаясь на разных дополнениях, секретах, мини играх, не собирает камни удачи и т.д., предлагаю переходить к следующей части прохождения. Т.е. идите к западному выходу из города, показав охранникам недавно приобретённый навык, после чего, они пропустят вас, к недоступной ранее, части королевства Хирул.

Кошелёк 1

Идите в магазин (дом, с большим зелёным кристаллом на крыше) и купите новый и более вместительный кошелёк для рупий (**Кошелёк Барыги**). После этой покупки, вместимость для рупий, взамен прежних 99, увеличится до 300. Также, обратите внимание на остальные товары, но у вас, скорее всего, сейчас нет на них денег. Вернёмся сюда позже.


Пекарня

Зайдите в пекарню **Витона** и **Питы**. В купленной у них выпечке, иногда можно обнаружить части камней удачи, имейте это в виду.

Ловля кукко

Идите в юго-восточную часть города и поговорите с птичницей Анджу (девушка у заборчика). Она попросит помочь собрать кукко, соглашайтесь и играйте☺.

Справочная информация	
Название	Мини игра — ловля кукко
Описание	Вам нужно поймать несколько кукко за отведённое время, не

	<p>заходя в дома и не покидая город. Нужно подбежать к кукко и в определённый момент, поймать его (кнопка «R»), а после закинуть за заборчик, рядом с птичницей. Каждый раз количество кукко будет увеличиваться, а так же будет меняться лимит времени для поимки. Ловля кукко — это довольно непростое и нервное занятие. Поэтому не переживайте если что-то не получится со второго/третьего/десятого раза — главное терпение и скорость.</p> <p>В случае успешной поимки, по одному разу, можно получить следующие призы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 2 кукко за 25 секунд — 10 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 3 кукко за 25 секунд — 10 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 4 кукко за 30 секунд — 20 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 5 кукко за 45 секунд — 20 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 5 кукко за 50 секунд — 30 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 5 кукко за 45 секунд — 30 <i>Чудо-ракушек</i>; ❖ 6 кукко за 50 секунд — <i>часть Камня Удачи</i> (Красная-1); ❖ 7 кукко за 60 секунд — <i>часть Камня Удачи</i> (Красная-2); ❖ 2 кукко за 55 секунд — <i>часть Камня Удачи</i> (Красная-3); ❖ 3 кукко за 55 секунд — <i>Часть Сердца</i>. <p>Последний приз мы взять пока не можем, т.к. отсутствует нужная экипировка. Я скажу, когда можно приступить к последней поимке и получить последний приз.</p> <p>Дополнительно к призам, за каждого пойманного кукко (каждый раз), вы будете получать рупии:</p> <p>Белый кукко — 10 рупий; Золотой кукко² — 50 рупий;</p> <p>После получения всех призов, игра будет продолжаться, призы исчезнут, но рупии за поимку можно будет получать сколько угодно. В начале игры, при желании, здесь можно неплохо заработать. Периодически наполняйте кошелёк до максимума и отправляйтесь по магазинам за покупками.</p>
Скриншот	

Когда будете иметь достаточно денег, то купите в магазине *бумеранг*.

Справочная информация	
Название	Бумеранг
Описание	<p><i>Бумеранг</i> — выполняет ту же функцию, что и в большинстве других игр серии. С помощью этого оружия можно:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Оглушить противников, атакуя с дальней дистанции; ❖ Уничтожать некоторых противников (особенно — это относится к врагу «электро») ❖ Нажимать рычаги/выключатели. <p>В ходе прохождения я буду указывать ключевые места, где</p>

² Этих кукко донести до забора, довольно тяжело. Поймав его, пройдите немного к заборчику, в тот момент, когда увидите что он готов вырваться, кидайте его перед собой, кувыркайтесь, ловите кукко заново и идите дальше. И так, весь путь☺.

	нужно будет применить бумеранг. Выполнив определённые требования, далее в игре, можно будет получить <i>Волшебный Бумеранг</i> .
Скриншот	

После покупки, обратите внимание на остальные предметы (чудо-ракушки и бомбы), купите всего по максимуму. Особенно это относится к чудо-ракушкам. Чем больше сейчас купите ракушек, тем лучше.

Подготовка к побочным поискам

Идите к торговой площади, подходите к тому месту, где принцесса Зельда выиграла для Линка, маленький щит. Сейчас, на этом торговом месте никого нет и всё покрыто пылью. Сдувайте амфорой всё, что там есть и услышите характерный звук.

Чистое торговое место понадобится нам позже, сейчас тут больше ничего нельзя сделать.

Идите к северному выходу из города. Чуть восточнее, будет тот же самый камень, что мы видели после выхода из леса минишей. Если нажать кнопку взаимодействия, то камень исчезнет и оставит после себя символ. Эти знаки нам пригодятся немного позже, главное сейчас — это убрать с них камни.

Последние приготовления

Сходите в дом мэра города *Хагена*. Мэр находится в каком-то рассеянном состоянии, поговорите с ним и идите в правый проход.

На улице спуститесь по лестнице, открывайте сундук и возьмите *часть Камня Удачи* (Красная-3). Возвращайтесь обратно.

Походите по городу, поговорите с местными жителями, да и просто поищите по городу что-нибудь интересное, но пока невозможное для выполнения. Так же доберитесь до метки на карте, которая открыта вами с помощью объединения, заберите там *Часть Сердца*.

После того, как всё сделано, идите к западному выходу, продемонстрируйте стражникам выученный навык от мечника и выходите из города.

~ Путь к Горе Кренель ~

Выйдя из города, пройдите немного южнее и спуститесь по лестнице.

Очутившись под землёй, пройдите к правой стене и взорвите заваленный проход бомбой. Внутри будет торговец скруб. Отбейте его атаку щитом, и он предложит вам купить *Пустую Банку* за 20 рупий. Покупайте, выходите наверх.

Идите на север, потом на запад, мимо двух мостов, к следующей локации. Вы окажетесь в Mt. Crenel's Base.

Поднимитесь по растению на западе и возьмите красную рупию. Видите маленький росток? Это — синий *кренельский боб*. Экипируйте в меню, недавно приобретённую пустую ёмкость. Подойдите к небольшому скоплению воды на юге, и наполните банку

Ключевой Водой³. Полейте растение, и оно вырастет. Перед подъёмом, если хотите, то можете взорвать заваленный ход, справа от выросшего растения, где поговорить с ещё одним торговцем скрубом, который дал бы вам подсказку, где искать пустую банку.

Поднявшись наверх, уворачивайтесь от пауков и разбросанной повсюду паутины. Пауков можно бить мечом, а паутину засасывать волшебной амфорой. Идите на запад, юг, а затем немного на восток. Увидите табличку, и два заборчика, между которыми будет голая стена. Взрывайте стену, между заборами, заходите, убивайте врагов, поднимайтесь наверх. Взорвите камень, превращайтесь в миниша.



Идите в сторону открывшегося прохода, в конце которого будет водоём с искрящейся зелёной жидкостью. Наберите в банку **Минеральной Воды**, и возвращайтесь обратно к portalу. Увеличившись, идите или обратно к взорванной стене, через которую мы забрались в эту пещеру или просто спрыгивайте с выступа между двух бортиков.

Оказавшись на земле, идите до конца на запад. Вероятно, что вы видели заваленную дверь на севере, но пока нам туда не нужно. Идите до конца на запад, перед вами две двери (большая открытая и маленькая заваленная). В левой комнате, будет торговец скруб, если хотите, то можете пополнить у него запас бомб, по бросовым ценам (всего 30 рупий). Тем, кто собирает камни удачи, с этим торговцем, по моему мнению, соединять камень не нужно. После пополнения боезапаса, выходите на улицу, подрывайте заваленную дверь справа и заходите внутрь.

Расправляясь с врагами, цепляйтесь за гриб, перелетайте на другую сторону, поднимайтесь по лестнице.

С врагами на этом этаже можно расправиться с помощью амфоры. После победы, идите вправо и выходите через проход.

Расправьтесь с врагом и подойдите к краю скалы, где кружится ветер. Эзло предложит Линку свою помощь и объяснит, как можно парить с помощью вихрей. Прежде чем шагнёте со скалы, помните, что эффект парения — недолог. Т.е. время для перелёта у вас ограничено, и как только оно закончится, Линк опустится на землю, после чего, возможно, придётся начинать весь путь сначала.

Шагайте в один вихрь и летите в соседний вихрь слева, после чего запрыгивайте на уступ рядом. Идите до западной стены, по ней до конца двигайтесь на север, попав в тупик, подрывайте стену, заходите. Здесь подрывайте камни и берите **Часть Сердца**, **часть Камня Удачи** (Синяя-1) и **50 рупий**. Выходите и идите к лестнице на юге (вы её видели, когда перелетели на это плато).

Поднявшись по лестнице, сдувайте амфорой паутину до тех пор, пока не появится скрытый портал и нора миниша в земле. Первоначально, сходите к появившейся дыре — это дом миниша (да-да, они и здесь живут ☺). Поговорите с хозяином, возьмите из

³ Здесь и далее, полное описание всех жидкостей, которыми можно наполнить пустую банку, смотрите в списке «Содержимое Банки». В тексте прохождения, за исключением лечебных фэй, будет лишь частичное описание свойств и эффектов, того чем может быть заполнена пустая банка.

сундука *часть Камня Удачи* (Красная-2), поднимайтесь наверх. Если хотите, то можно ещё прогуляться до небольшого подземелья, поднявшись по канату на востоке, пройдя которое, получите ещё одну *часть Камня Удачи* (Синяя-2). Закончив, идите туда, где летают две букашки, проходите внутрь.



Найдите большой зелёный боб, поднимайте и уносите его отсюда.

Оказавшись на улице, отнесите боб в ямку. После, идите в портал и превращайтесь. Направляйтесь к тому месту, куда кинули боб. Полейте его минеральной водой из банки, и он вырастет. Поднимайтесь наверх.

Вы попали в Mt. Crenel. Довольно скоро, мы попадём во вторую темницу, где находится второй элемент.

Идите на запад, проходите по лестнице и идите к стене, где между двух скал есть пустое пространство, закладывайте там бомбу и заходите в открывшийся проход. Внутри обнаружите *Часть сердца* и четырёх *фей*, которые могут поправить количество потерянных сердец.

Справочная информация	
Название	Лечебные феи
Описание	<p><i>Пустая Банка</i> предназначена не только для того, чтобы наливать в нее жидкости, но и для поимки лечебных <i>фей</i>. Встретив лечебных фей, вы можете:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Поправить здоровье, просто подойдя к одной из них; ❖ Поймать одну из фей в приготовленную пустую банку. Для поимки нужно подойти и «поймать» фею, нажав кнопку действия. <p>После применения, феи разлетятся, а банка вновь станет <i>пустой</i>.</p> <p>Поимка фей предназначена для того, чтобы в любой момент Линк мог пополнить свое здоровье. Для этого нужно экипировать банку с феей и нажать кнопку действия.</p> <p>В игре можно найти 4 пустых банки и, соответственно, в банки можно поймать 4 лечебных феи. Очень рекомендую, собрать все банки и заполнить феями, т.к. боссы (да и не только боссы), которые вам будут встречаться к концу-середине игры — довольно тяжелы, и банки с феями, вам не раз пригодятся.</p> <p>В том случае, если Линк погибнет во время сражения, то находящаяся в банке фея, воскресит героя и добавит ему сердца энергии.</p> <p>Все пустые банки можно будет взять в ходе этого прохождения, местоположение фей, находящихся в одном постоянном месте, так же будет по ходу прохождения.</p> <p>Помните, что не все феи находятся в пещерах. Иногда фею можно найти, разрушив какой-то предмет или победив монстра...</p>



Поймав фею и взяв сердце, идите к тому месту, где вы вошли в эту область (к верхушке растения).

От входа, идите на восток, пока не увидите узкий мост, проходите по нему. Подрывайте северную стену, заходите...

Закидайте врагов горшками, заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-2), поднимайтесь по лестнице.

Наверху будет враг, который при обычной атаке покрывается шипами. Как его победить? Вам нужно ударить его бумерангом, а после добить мечом. Зачистив этаж, взрывайте два треснувших камня, затем отодвигайте целые, разберитесь с ещё одним врагом, покрывающимся колючками и идите в нижний проход.

Прыгайте в вихрь, потом в ещё один и перелетайте на соседнюю площадку. Приземлившись, идите по лестнице. Отбиваясь от множества врагов, двигайтесь на восток, пока не увидите заваленный проход возле таблички. Взрывайте, заходите.

Одолейте торговца скруба, купите у него **Цепкое кольцо** за 40 рупий. С помощью этого предмета, сможете карабкаться по некоторым стенам. Одна из таких стен, находится слева от выхода из заваленной пещеры торговца.

В принципе, до пещеры уже рукой подать, но тем, кто выполняет всё и вся, нужно идти со мной. Тем, кто проходит только сюжет, нужно читать на несколько абзацев ниже.

Как я говорил, получив цепкое кольцо, мы можем подниматься и спускаться по определённым стенам — сейчас нам это очень понадобится. От пещеры торговца идите к стене с красным покрытием и спускайтесь до нижнего уровня этой области, (ниже лезть не надо!). Оказавшись внизу, включите детальную карту. Видите широкую стену для подъёма на востоке? Идите к ней и уклоняясь от камнепада поднимайтесь до первой площадки, находящейся справа (там ещё будет табличка «Бросать бомбы запрещено»). Взрывайте стену между двух бортиков и проходите.

Большая Сумка для Бомб 1

Внутри будет большая круглый пруд с водой. Подходите, кидайте в воду бомбу, после чего появится фея, которая загадает загадку о том, какую бомбу Линк кинул в её колодец:

- ❖ **Золотую;**
- ❖ **Серебряную;**
- ❖ **Никакую.**

Если ошибётесь с ответом, то выйдите из пещеры и войдите в неё снова.

Выбрав «никакую» — получите **большую Сумку для Бомб**. Этот предмет увеличит запас бомб, которые может носить наш герой. Волшебные источники, подобные этому, в игре будут встречаться ещё дважды, далее они будут указаны в прохождении.

Выходите из пещеры и лезьте на самый-самый верх.



Поднявшись, пройдите немного на запад и спуститесь по лестнице. Когда окажетесь внизу, входите в открытую пещеру.

Внутри, вы найдёте отшельника. С этим NPC можно совершить целых 5 хаотичных объединений! Момент настал☺! Теперь по соединению сине/зелёно/красных частей камней удачи, я отпускаю вас в самостоятельное плавание, сверяйтесь со списком и всё соберёте⁴. После 5 сделанных объединений с отшельником, выходите, поднимайтесь обратно по лестнице и отыщите на гриб на востоке, перелетайте на другую сторону.

Внезапно, пойдёт дождь. Идите в портал, а после к небольшой дорожке для минишей (её легко увидеть). Попад внутрь, будьте осторожны и не попадите под гигантские капли, если хотите пройти под этим дождём с минимальными повреждениями, то переместитесь в самый низ, и по прямой идите к выходу. Пройдя дорожку, идите увеличиваться в портал. Придя к нормальным размерам, первым делом, закатите западный камень в яму, он упадёт и проход будет свободен. Видите ещё одну яму сверху? Найдите камень на юго-востоке. Ваша задача — докатить и сбросить этот камень в яму. Если загнали его в тупик, то покиньте это место через портал, а потом снова вернитесь — камень будет на прежнем месте. Скидывайте этот камень в яму, и сдвиньте ещё один камень далее, открыв проход к лестнице в подземелье. Спускайтесь!

Разбирайтесь с врагами, отодвигайте левый камень и проходите.

Здесь, придётся решить головоломку с камнями, для решения смотрите, как выглядели отодвинутые камни у меня, и всё поймёте (см. левый скриншот). Идите в проход.



На улице, пройдите до другого прохода, зайдя внутрь, расправьтесь с врагом и затяните амфорой горшки, которые мешают перелёту. После, цепляйтесь за гриб и прыгайте, после приземления идите наверх.

⁴ Если смотреть список камней и прохождение, можно обнаружить, что, лучше начинать дальнейшие объединения после части «Сапоги Ветра», во всяком случае, хуже не будет, а заодно соберёте к тому времени много частей камней для игры.

Здесь нужно бросить бомбу так, чтобы она упала рядом с кнопкой. Если у вас мало бомб, то их можно найти в горшках сверху. После удачного взрыва, проходите и идите дальше. Пройдите через улицу в другой проход.

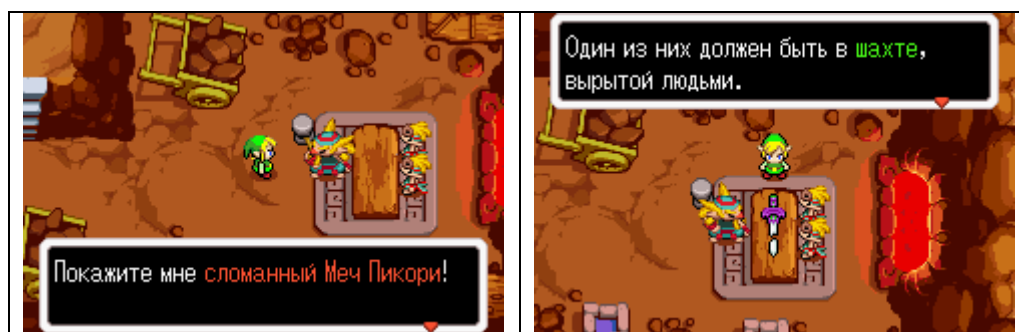
Ваша задача — закатить камень в яму и сдвинуть статую. Идите дальше.

Разберитесь с камнями, заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-1), идите дальше.

Прыгайте в портал. Затем, идите в дорожку минишей, пройдя которую, попадёте в Melari's Mines.

~ Обитель Мелари ~

Вы добрались до места, где можно найти кузнеца-рудокопа Мелари. Поговорите с поющими рудокопами на входе и ищите их главного бригадира. Он находится на нижнем уровне, чтобы попасть туда, нужно идти прямым путём и никуда не сворачивать. В конце пути будет три рудокопа за столом, самый крупный из них — это и есть Мелари.



Кузнец узнает Линка и согласится починить **сломанный Меч Пикори**, но предупредит, что перековка займёт некоторое время, а пока лучше поискать оставшиеся элементы, один из которых находится неподалёку — в заброшенной **шахте** людей.

Разыскивая Мелари, вы наверняка заметили рудокопа, закрывающего проход. Идите и поговорите с ним, теперь он вас пропустит.

Попав на улицу, идите в портал, затем распечатайте камень со знаком ветра и двигайтесь на север к шахте.

~ Шахта (пещера огня) ~

Это ваше второе подземелье, по прохождению оно не труднее чем первое, но в конце будет довольно серьёзный босс, так что будьте морально готовы...



Перед вами два пути — вверх и вправо. Сначала, идите вверх, где будет тупик, огороженный камнями, которые нельзя сдвинуть. Видите скопление рупий?

Засасывайте их амфорой. Затянутся все, кроме одной. Не знаю, видели вы их уже или нет, но тем, кто не видел/не знает, на будущее — это рупия-ловушка, попав в которую есть шанс, потерять много денег. Будьте внимательны, в игре вы встретите ещё немало таких же подлых ловушек. Как ориентир того, что среди рупий есть ловушка — это то, что их много и они лежат на открытом, легкодоступном месте. Если всё-таки попадётся, то жмите кнопки «А» и «В», чтобы освободиться и спасти остатки накопленного капитала. Выходите обратно и идите вправо.

Здесь будутдвигающиеся бомбы. Чтобы победить их, наиболее безопасным, для себя способом, нужно после первой атаки, задеть их ещё раз, тогда они остановятся, в противном случае будут двигаться и могут вас задеть. Подрывайте проход и идите дальше.

Экипируйте щит и опрокидывайте врагов, после чего бейте мечом. После победы появится сундук, в котором будет **компас**. Идите дальше.

Обойдите рупию-ловушку и идите в проход.

В течение нескольких комнат, путь будет достаточно прямой, так что двигайтесь вперёд, расправляясь с врагами, пока не придёте к угольной тележке, прикреплённой к рельсам. Запрыгивайте в неё..., езжайте☺.

После того, как пульс придет в норму☺, пройдите несколько комнат и подрывайте западную стену.

Внутри, одолев всех врагов, в комнате появится портал, превращайтесь, идите в небольшое отверстие. Пройдите несколько комнат по прямой, увидев часть сердца (мы её обязательно заберём, но не сейчас), сверните на юг и идите не сворачивая. В результате, вы должны попасть в место, где много дыма и огня.

Спрыгивайте вниз (будьте осторожны с огнём на полу) и идите в портал. После увеличения, разберитесь с врагами и огоньками (мечом или амфорой), которые будут вам мешать. Поднимитесь по лестнице, заберите из сундука **карту подземелья**. Снова спускайтесь вниз, дойдите до плит остывшей лавы. Будьте осторожны на ней, т.к. крошится и тонет под весом она, довольно быстро. После того, как пройдёте по плите, и она утонет, лава на этом месте остынет и, вновь, превратится в застывшую породу. Пройдите до кнопки слева, наступайте — откроется дверь. Рядом с кнопкой, в сундуке, будет **часть Камня Удачи** (Синяя-2). Переходите по плитам к открывшейся двери. Горшки, которые будут мешать пути, можно убрать амфорой. Проходите в дверь.

Переезжайте на тонущей плите. Врагов, которые ползают здесь, нужно атаковать мечом, а после того как они свернутся в клубок, закидывать в лунки. Так, мы сможем взять **50 рупий** в сундуке и пройти дальше. Поднявшись по лестнице, прыгайте в один вихрь и летите к следующему, огибайте камни и приземляйтесь. Забравшись на лестницу, нужно отодвинуть квадратный камень, чтобы освободить путь. После сделанного, двигайте камень с сундуком, в открывшуюся слева яму. Забирайте **маленький ключ**, жмите на кнопку, покидайте область.

Знакомое место? Так и есть, мы здесь уже были. Идите вправо до тележки, езжайте, открывайте дверь слева, полученным ключом, и проходите. Пройдя по путям, переключите рычаг мечом, и вернитесь к тележке, езжайте☺.

Да, что же это такое?! Рискуя жизнью, и пролетая мимо, мы снова видели сердце, и снова не смогли его взять! Пришло время исправить эту несправедливость☺! Идите несколько комнат влево, затем одну вверх и, отбиваясь от врагов, проходите по железнодорожному мосту через лаву.

Около нижней стены есть три горшка, ниже которых — заваленный проход. Подрывайте, проходите, забирайте **Часть Сердца**. Если следуете прохождению, то у Линка должно быть уже шесть сердец. Выходите обратно и идите в верхнюю левую дверь. Спрыгивайте с площадки и сражайтесь с мини боссами.

8 Шипастых Чучу (Мини Боссы) — Тактика сражения

Главное, не дайте себя окружить, иначе дело может кончиться плохо. Чтобы победить их безболезненнее, ставьте бумеранг, отойдите подальше и кидайте его в кучу скопившихся врагов, а после добивайте мечом. Если хотите, то можете атаковать их бомбами (закидывать или просто ставить), но это долго, да и не безопасно. В общем, решайте сами, но я рекомендую тут бумеранг.



После победы появится сундук. Открывайте, берите **Посох Пацци**.

Справочная информация	
Название	Посох Пацци
Описание	<p>Посох Пацци — это мало функциональная, но нужная вещь. С его помощью можно:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Переворачивать многие предметы. Например, плиты лавы или большие синие сосуды, которые являются порталами в мир пикори и т.д.; ❖ Если использовать посох на яме, а после прыгнуть в неё, то, когда Линк будет выходить, его сильно подбросит и он сможет попасть на верхнюю площадку. Эта способность посоха, позволит пройти во многие, ранее недоступные места.
Скриншот	

Взяв посох, экипируйте его и идите влево.

Встав на одну плиту лавы, переверните другую, отойдите, подождите, пока утонувшая часть появится, после проходите и идите к яме внизу. Помашите посохом, прыгайте и перелетайте на платформу. Наступайте на кнопку, откроется дверь и появится синий портал выхода. Если мало сердец энергии, то лучше сходите в портал и пособирайте их из горошков. Идите в открывшуюся дверь.

Переворачивайте тележку, езжайте. Передвиньте камень с сундуком в яму, заберите **маленький ключ**, езжайте обратно, идите в комнату, где открылся портал, и открывайте дверь сверху. Проходите.

Не трогайте пока рычаг, идите в портал, затем, аккуратно, проходите мимо острых лезвий и идите в следующую комнату.

Пройдите каменный лабиринт, увеличивайтесь в портале и идите к выходу оттуда. Пока будете выбираться, на вас нападут красные враги, с крутящимися лезвиями. Они будут атаковать лишь в том случае, если вы находитесь с ними близко и на одной прямой. Будьте осторожны и внимательны, т.к., выйти из лабиринта без потерь — вполне возможно. Переворачивайте тележку посохом, езжайте.

Оказавшись в комнате, переключайте рычаг, садитесь и снова езжайте.

Тут четыре ямы и четыре врага, которых можно свернуть в клубок. Атакуйте врагов, и скидывайте в яму. Это немного нудная задача — главное не промахнитесь мимо, а то они могут ожить и застрять. Когда всё получится, идите по врагам, хватайте и тащите камень с рычагом в другую яму, бросайте, жмите. Ворота, блокирующие выход, откроются. Проходите, идите дальше.

Тем, кто собирает камни, игнорируйте первый спуск, идите ко второму, прыгайте, забирайте из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-1), отодвигайте камень, выходите. Наполняйте соседнюю яму, прыгайте, берите в сундуке ещё одну **часть Камня Удачи** (Зелёная-1). Идите вправо.

Мы почти добрались до босса, но перед этим, нам нужно пройти это непростое и долгое место, чтобы получить последний ключ подземелья. Ждите, когда плита поедет вверх, переворачивайте, но пока задержитесь (можно не успеть сделать, то, что мы хотим), когда перевернутая плита поедет вниз, заскакивайте на неё, когда доберётесь до низа, переворачивайте и перепрыгивайте ещё на одну, затем ещё на одну. Оказавшись на земле, переверните горшки посохом и затяните их содержимое амфорой. Избавившись от препятствий, переворачивайте плиту, и перебирайтесь на островок. Теперь вам нужно пробраться через несколько движущихся друг мимо друга плит, и, попутно их переворачивать (та ещё задача, кстати☺). Могу дать совет, пройти там очень просто — когда перебираетесь, то переворачивайте дальнюю плиту, которая находится с вами на одной плоскости. Когда всё получится, идите наверх.

Поднимайтесь по лестнице, спрыгивайте, наполняйте верхнюю яму, выскакивайте из неё и прыгайте вниз. Наполняйте ещё одну яму, прыгайте в вихрь, затем на площадку, после идите вправо.

Дойдя до спуска и вихря, можно заметить сундук, в котором можно взять **часть Камня Удачи** (Зелёная-3), но учтите, если вы её возьмете, то придётся возвращаться обратно и идти через ловушки. В общем, прыгайте в вихрь и, либо прерывайте полёт, берите камень и возвращайтесь обратно, либо сразу летите вниз на другую площадку. Идите по дорожке до другого вихря. Прыгайте, летите вниз, мимо камней, до ещё одного вихря. Если хотите, можете взять **100 рупий** на площадке внизу, но, в этом случае (здесь и далее), полёт прервётся и придётся прыгать вниз, наполнять яму и лететь дальше. Летите влево, спрыгивайте на площадку и перемещайтесь по вихрям далее, по пути можете прихватить, из сундука **часть Камня Удачи** (Зелёная-2). С этой площадки, летите к центру комнаты, где можно взять **Большой Ключ**. Спрыгивайте к кнопке с порталом, активируйте его. Перепрыгивайте на плиту, идите к двери, открывайте, заходите. В комнате переворачивайте горшки, в двух из них есть лечебные феи, если банка пустая, то обязательно ловите. Падайте в яму к боссу.

Глирок (Босс) — Тактика сражения	
<p>Это — непростой босс (так мне показалось).</p> <p>Этот гигантский дракон, находящийся в центре озера кипящей лавы, будет кидаться огнем, закрываящим землю всё больше и больше. Ваша задача не попасть на этот огонь, иначе Линка понесёт бегать и он, либо свалится в лаву, либо попадёт на другие огни. Уничтожайте падающее пламя мечом или амфорой. Главное здесь, скорость и точность, иначе вы скоро погибнете. Если совсем плохо с жизнями и вот-вот придёт конец, то вскрывайте банку с феей или подбирайте сердца от огоньков.</p> <p>Атаковать босса, нужно так, — на его</p>	

спине есть камень, в тот момент, когда Глирок поворачивает голову, стреляйте по камню из посоха. Когда попадёте, босс отрубится секунд на 10, бегите по упавшей голове и бейте его, чем быстрее, тем лучше. После того, как враг придёт в себя, он уйдёт под лаву, начнётся камнепад, озеро начнёт увеличиваться в размерах, а следующие атаки дракона станут быстрее. Уворачивайтесь и ждите, когда Глирок всплывёт снова. Повторите такую атаку несколько раз. Трёх или четырёх заходов, должно быть достаточно.

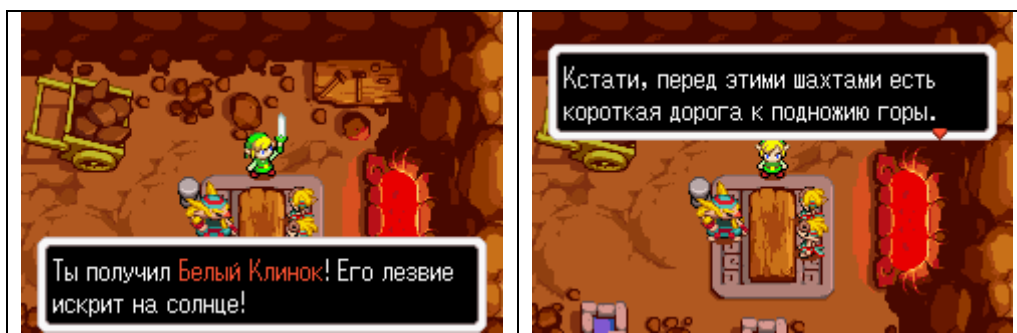


После победы, лава затвердеет и охладится, а вы получите **Элемент Огня**. Чуть выше, появятся зелёный портал возврата и **Большое Сердце**. Телепортировавшись, возвращайтесь к Мелари.

Глава 4 ~ Окарина Ветра ~

~ Белый Клинок ~

Войдя в пещеру, поговорите с Мелари. Он только что, перековал сломанный меч и дал ему новое название — **Белый Клинок**. Но, чтобы освободить принцессу, одного этого клинка будет недостаточно, т.к. нужно найти **остальные элементы**, которые **впитает** в себя новый меч, а так же, нужно посетить **Святилище Элементов**, находящееся где-то в замке Хирул, чтобы в клинок влилась их сила.



После диалогов, Мелари покажет короткую дорогу с горы Кренель.

Идите обратно на улицу (где шахты). Увеличивайтесь в портале и спрыгивайте с уступа вниз. Далее путь ищите сами, т.к. ничего трудного там нет, сверяйтесь с картой и не заблудитесь. Идти нужно постоянно вниз, кое-где отодвигая по пути, тяжелые камни.

Добравшись до подножия горы, идите вправо и попадёте в знакомую местность перед Хирул Таун, но пока не идите в город. Перед входом направляйтесь на север, пройдите мост и идите на восток. Перед вами будет разобранный мост, ведущий в сад замка Хирул. Наполните яму энергией, запрыгивайте на уступ, жмите рычаг, появится мост, проходите, идите дальше.

Оказавшись в саду, идите в замок, а в нём, в тронную комнату. Поговорите с королём и министром Пото. Теперь выходите из комнаты, далее по правой или левой лестнице, затем вниз и увидите большой открытый проход, заходите.

Идите вверх. Попад в святилище, положите меч на пьедестал. Произойдёт зарядение энергией **Земли** и **Огня**. После, появится плита, на которой написано, как раскрыть силу клинка. Встаньте на сияющую плиту и нажмите удар мечом, появится шкала накопления, держите её до конца, после этого (не отпуская зажатый удар), перейдите на соседнюю плиту — появится два Линка. Выслушайте комментарии Эзло и двигайтесь к выходу, откройте кнопки, наступив тем же способом, что делали выше. Т.е. разделите Линка на плитах, наступите на них им и двойником, после чего дверь откроется. Наверняка, ранее вы уже видели эти плиты, в будущем нам встретится ещё немало таких же, так что, запомните механизм деления, т.к. он не раз пригодится. Обратите внимание, на то, что время для двойников ограничено, а так же на то, что если двойник заденет какое-то препятствие, то исчезнет и всё придётся начинать сначала. Покидайте святилище, выходите из замка, пройдите через сад, идите дальше.



Вас встретит Ваати. После диалогов, раскрывающих некоторые неизвестные моменты игры, чародей призовет двух мини боссов, после чего исчезнет. Ничего сложного в битве с чудищами нет, просто атакуйте мечом и победите. После победы, Эзло немного расскажет о себе, Ваати и **шапке**, исполняющей желания. Оказывается, что тёмный чародей, был учеником Эзло. Однажды, Ваати поддался на скверные пороки людей и захотел безграничной власти, силы...и, в один прекрасный день.... Эх, да чего я вам рассказываю, смотрите красивую, но грустную сценку рассказа Эзло и сами всё поймёте...



Элементы, мы обязательно соберём — всему своё время. После сценки и диалогов, покидайте это место и идите в город....

~ Сапоги Ветра ~

Войдя в город с севера, покиньте его через западный выход. Помните то место, где купили пустую банку? Идите туда. Спускайтесь по лестнице, вставляйте на сияющие плиты и двоитесь☺. После отодвигайте камень и поднимайтесь по лестнице. Двигайтесь на юго-восток и увидите сценку, происходящую в замке Хирул. Мы увидим, что Ваати вселился в тело короля и начал отдавать приказы солдатам. Теперь у нашего врага появилась целая армия, слепо выполняющая его приказы...

На этом экране идите на запад, увидите табличку: «Топи Кастора Внимание! Требуются Сапоги Ветра!». Да, действительно, без них нам за третьим элементом не пройти. Что ж, будем искать! Идите к восточной части экрана и закатите камень в лунку, чтобы освободить проход в эту часть королевства. Идите в Хирул Таун.

В городе, идите в дом сапожника **Рема**. Дом находится возле торговой площади (на крыше этого дома находится большой ботинок). Как только войдёте, сапожник сразу же заснёт. Прыгайте в портал, уменьшайтесь и лезьте на стол по лесенке, поговорите с минишами.

После диалогов выяснится, что для получения сапог ветра, вам нужно найти колдунью **Сироп** (появится метка на карте). У ведьмы нам нужно взять одну вещь, которая поможет разбудить Рема. Идём к Сироп...

Идите к ранчо Лон-Лон. Поговорите с хозяином. Дверь, которая позволит нам пройти дальше — заперта. Хозяин ранчо потерял ключ, а **запасной** лежит дома. Идите в портал, уменьшайтесь, идите в дыру в доме, заходите, отыскивайте там портал, увеличивайтесь, в одном из горшков возьмите **Ключ от Ранчо**. Уменьшайтесь, выходите на улицу, затем в портал, увеличивайтесь, говорите с хозяином, дверь откроется. Проходите через дом, идите на север экрана. Пройдите мимо одного вихря, когда подойдёте к другому, то рядом будет две ямы. В левую закатите камень, а правую наполняйте энергией и запрыгивайте.

Между делом, если хотите, то можно сделать следующее — уменьшайтесь в портале и идите по мини доске на восток, дойдя до конца и спрыгнув в дыру, заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Красная-2). Возвращайтесь в портал, увеличивайтесь.

Идите в вихрь, летите вниз, приземлившись на платформу, идите ещё в один вихрь и так же летите вниз. Приземлившись, идите вправо. Оказавшись в лесу, вам не составит большого труда отыскать хижину колдуньи.

Поговорите с Сироп. Она попытается всучить вам **синее зелье**. Если хотите, то черпните пустой банкой из котла и заплатите за него 60 рупий. Но, мы пришли немного за другим. Возьмите в руки гриб с красной шляпкой (очень похожий на мухомор☺) и идите к ведьме, заплатите 60 рупий и получите **Гриб Бодрости**. Выходите.

Оказавшись на улице, спускайтесь по лестнице, пройдите немного вниз, обогните деревья с левой стороны и возьмите **Часть Сердца**. Возвращайтесь в город и идите к сапожнику.

Оказавшись в доме Рема, подойдите к нему и нажмите «R» — сапожник проснётся. После диалогов, Линк получит **Сапоги Ветра**.

Справочная информация	
Название	Сапоги Ветра
Описание	Эта обувь, позволит Линку безопасно пройти через болота в Топях Кастора. Всё что нужно сделать — это экипировать сапоги и зажать кнопку, на которой назначена обувь. Также, этот

	предмет пригодится в других целях, например: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Изучение навыков фехтования; ❖ В битвах с некоторыми врагами и боссами; ❖ Поиском скрытых мест и т.д.⁵
Скриншот	

В принципе, предмет для прохождения Топей Кастора — получен. Тем, кто не собирает все секреты, в т.ч. части камней, части сердец, не совершенствует предметы и т.д. и т.п., то пропускайте следующую часть «Подготовка к путешествию 2» и переходите сразу к «Топи Кастора». Все остальные — за мной☺.

~ Подготовка к путешествию 2 ~

Прежде всего, хотелось бы сказать, что наступил удобный момент, разобраться с соединениями камней удачи, разыскать все доступные события на карте и т.д. Но..., лучше закончить все дополнительные задания, а затем приступить к оставшимся объединениям и сбору. Итак...

Второй урок фехтования (требование для изучения — *Белый Клинок*)

Идите к Свифтблэйд. Он научит вас технике — *Камнелом*. Теперь, для того, чтобы разбить горшок, нет надобности, поднимать и бросать, а достаточно просто подойти и ударить мечом.

Третий урок фехтования (требование для изучения — *Сапоги Ветра*)

Вновь поговорите с Свифтблэйдом. Поскольку, у Линка есть сапоги ветра, то мечник обучит его, технике — *Рывок*. Для её применения должны быть одновременно экипированы сапоги и меч. Зажав две кнопки, вы сможете провести мощную колющую атаку с разбега.

Четвертый урок фехтования (требования для изучения — *Цепкое кольцо, Белый Клинок*)

Для того чтобы попасть к этому учителю, вам нужно разыскать его в пещере на горе Кренель. Найти мастера можно так:

- ❖ Идите к тому месту, где есть два подъёма на гору (с востока и с запада);
- ❖ Забирайтесь по восточной стороне до самого конца;
- ❖ Входите в пещеру;
- ❖ Раздвоившись, наступайте на кнопки;
- ❖ Входите в открывшуюся дверь.

Поговорите с мастером *Грейблэйдом*. Он научит Линка, технике — *Атака в Кувырке*. На самом деле — это не очень полезная и трудно применяемая техника (на мой взгляд).

⁵Есть мнение, что с сапогами ветра, проще ловить куриц в мини-игре «ловля кукко». Спорный вопрос, но попробуйте, может быть действительно вам будет удобнее.

После урока, возьмите *Часть Сердца*, а также заберите в каждом из сундуков по *50 рупий*.

Ещё один неизвестный камень

Идите в South Hyrule Field к дому дедушки Смита. На северо-востоке от дома распечатайте неизвестный камень со знаком.

Кошелёк 2

Идите в Eastern Hills. В северо-восточной части этой области найдите яму, наполните её энергией. Оказавшись наверху, пройдите в соседнюю область. Входите в пустое дерево и идите до фонтана. Вы оказались во втором волшебном источнике. Его обительница, попросит вас бросить в воду все свои рупии, соглашайтесь и получите новый *Кошелёк Барыги*. Теперь, Линк может носить до 500 рупий.

Кошелёк 3

Идите в Хирул Таун. Сделайте объединение камней, с мэром Хагеном. После этого, в водоёме, рядом с ранчо Лон Лон, появится подземный ход. Идите туда и возьмите *Кошелёк Барыги*.

Это последний кошелёк, и теперь Линк может носить 999 рупий. Если вам выпало хаотичное соединение с отшельником на эту же область, то пройдите немного на северо-запад от этого места и зайдите в пещеру, раздвоившись, отодвиньте большой камень и заберите из сундука *50 рупий*.

Большая Сумка для Бомб 2 (недоступно в европейской версии игры)

Очень вероятно, что у вас ещё нет денег, на покупку этой вещи. Её стоимость 600 рупий. Купив эту сумку, Линк сможет носить больше бомб (50). Сделать эту покупку, можно в магазине в Хирул Таун. Как только появятся деньги, не забудьте купить эту сумку☺.

Пустая Банка 2

Идите к дому дедушки Смита и сделайте соединение камней (обратите внимание, что соединение можно сделать дважды). Направляйтесь к появившейся метке (см. карту), и заберите из сундука *Пустую Банку*.

Пустая Банка 3

Это целая история....

В Хирул Таун, идите в кафе. Отодвиньте шкаф у северной стены, появится лестница для минишей. Переверните синий горшок (посохом Пацци), уменьшайтесь, лезьте по лестнице.

Наверху идёт праздник в честь визита лесных минишей к городским, если хотите, то поговорите с ними. Идите вправо и выходите.

Пройдите по доске, соединяющей два дома, входите внутрь.

Идите к следующей двери, сражаясь с врагами. Рядом с дверью, будет сундук, в котором можно взять 10 *Чудо-ракушек*. Идите в проём и спускайтесь по лестнице.

Хозяин магазина, поначалу, не заметит Линка. Увеличивайтесь в портале, и попытайтесь взять с прилавка *Пустую Банку*. Зоркий хозяин обнаружит, что за его спиной кто-то есть, и кража не получится. Взамен на банку, он попросит покормить собаку Фифи, которая сидит в его доме, после чего даст *банку с собачьим кормом* и поставит метку на карте.

Идите к метке (см. карту). В доме, подойдите к собачьей миске и нажмите «R».

Всё, теперь *банка*, действительно *пустая*!

Торговец Камнями Удачи

На юго-западе Lon Lon Ranch отыщите горона, пытающегося попасть в пещеру. Сделайте с ним соединение камней.

После этого соединения, в город придёт торговец камнями (тоже, кстати горон☺). Найти его можно на торговой площади. Цены на камни будут довольно высокими. Если хотите, то покупайте. Наверно, оптимально брать редкие (красные и синие) камни, иначе это будет просто бессмысленная трата денег.

Западная часть Хирул Таун

Идите в кафе (то самое, откуда начинался ваш путь за третьей банкой). Уменьшайтесь в портале и выходите в южную дверь для минишей. Оказавшись на улице, пройдите через узкий западный мостик и отыщите собаку, которая блокировала путь в эту часть города. Поговорите с ней, и она отойдёт в сторону. Теперь путь открыт.

Статуэтки в магазине Карлова

После того, как вы открыли путь в западную часть, вам не составит труда разыскать магазин, торговца статуэтками. Это на юго-западе города, в подземелье под пустым деревом. Продавца зовут — Карлов (у него ещё есть брат☺). Заходите, продавец объяснит вам правила игры.

Да-да, тут-то вам и понадобятся *Чудо-ракушки*! Надеюсь, много собрали? А я ведь, говорил. Если не забыли, то замечательно, если забыли, то придётся собирать. Скажу сразу — их понадобится довольно много. У меня, на момент нахождения магазина, было 472 штуки☺, но этого катастрофически мало. Кстати, ещё о ракушках — их количество (так же как и рупий) лимитировано, т.е. носить вы сможете, лишь 999 штук.

Суть игры проста. Выслушайте инструкции продавца и приступайте. Небольшой подсказкой может быть лишь то, что для появления новых и редких фигурок, нужно: сходить в определённую локацию; встретить какого-то монстра или босса; сыграть в мини игру; поговорить с определённым NPC и/или сделать с ним объединение. В любом случае, при должном упорстве с вашей стороны, рано или поздно появятся все фигурки — главное, чтобы было много ракушек и терпения☺! Хотя, один немаловажный момент, всё-таки есть — некоторые статуэтки будут появляться лишь в том случае, если вы сделали одно из соответствующих соединений камней, и никак иначе!!! Для этого, внимательно и скрупулезно делайте объединения. Ничего не поделаешь, игра здесь сильно завязана на манчкинстве☺, и без чего-то одного, никак не удастся сделать другое.

Список статуэток, смотрите в соответствующем разделе.⁶ Он составлен, для того, чтобы дать шанс увидеть статуэтки тем, кто не смог собрать их до конца (136 штук), а так же для тех, кто их вовсе не собирает, но, не отказался бы просто посмотреть на них, почитать описания, узнать что-то новое, интересное и т.д.

Совершенно необязательно собирать все фигурки сразу, магазин работает до последних минут игры (и даже дальше), т.е., до того, как в последний раз будете в городе и сможете посетить магазин. Ваша задача — до конца игры собрать, пока 130 статуэток. Дерзайте! После сбора всех статуэток, получите небольшой, но приятный приз⁷.

Бюллетень Мечников

В городе, разыщите почтальона и сделайте с ним соединение камней. В результате сделанного, на почте у западного выхода из города, можно будет купить печатное

⁶ См. раздел «СТАТУЭТКИ».

⁷ Более подробно см. подраздел в разделе «Post Game» — «Медаль Карлова».

издание Свифтблэйда — *Бюллетень Мечников*. В каждом номере этих бюллетеней, можно получить полезную информацию по применению мастерства фехтования и других секретов, имеющих в игре. Для покупки, нужно придти на почту, подойти к Марси и поговорить с ней. Стоимость одного номера — 200 рупий. После покупки нужно выйти и зайти обратно. Новые номера будут появляться после каждого изученного урока. Номеров будет всего 8, т.е. за их прочтение, вам нужно будет заплатить 1600 рупий.

Торговец пиколитом

Помните, я говорил вам сдуть паутину на одном из торговых мест, на центральной площади? Идём туда. Обнаружится, что там появился торговец пиколитом. Сложно судить насколько такая вещь, как пиколит, выгоден, и нужен в игре, но сказать о нём, я просто обязан.

Пиколит — это сок или пыльца (тут, не очень понятно), выпив/высыпав в рот которое, можно повысить шанс на нахождение определённых предметов (ракушек, рупий и т.д.). Для одного пиколита требуется одна пустая банка.

На данный момент, у продавца лишь три вида пиколита — Зелёный, Красный и Белый. Стоимость покупки каждого пиколита — 200 рупий. По мере появления новых видов пиколитов⁸, у этого продавца, через какое-то время появятся остальные банки с этим веществом. Полный список пиколитов, их свойства и описания, смотрите в подразделе «Пиколит».

Исследователь пиколита

Идите в деревню минишей. Помните то место, где брали *Бормочущий Орех*? Это — восточная часть деревни минишей, в доме-бочонке.

Пройдите в то место, где лежал орех, справа появился миниш — это исследователь пиколита. Он занимается выведением новых сортов. Поговорив с ним первый раз, он просто расскажет о себе. После второго раза — начнёт давать задания по тем компонентам, которые ему нужны. После нахождения каждого ингредиента должно пройти определённое время (нужно выполнить какие-то задания, куда-то сходить, что-то сделать, например, сходить до продавца пиколита в город и т.д.), после чего исследователь создаст новые пикоцветы и даст новое задание для сбора. После того, как новый пиколит выведен исследователем, через какое-то время, он появится в городе у торговца пиколитом. Список компонентов и их нахождение⁹:

- ❖ *Молоко* — в Хирул Таун, купите у продавщицы молока Малон. Цена – 100 рупий за *банку*;
- ❖ *Минеральная вода* — помните, где мы брали её? Верно! Это у подножья горы Кренель;
- ❖ *Красное зелье* — его можно купить у колдуньи Сироп. Но, прежде чем идти к ней, нужно обязательно выполнить соединение камней №32 (см. список). В противном случае, котла, в котором варится зелье этого цвета, в хижине просто не будет. Цена красного зелья — 150 рупий.

Тингл и его братья

Идите к дому дедушки Смита. От дома пройдите немного на восток, на платформе увидите..., я даже не знаю, как его назвать. В общем, — это такой зелёноватый парень, с грустным лицом и красными щеками☹. Доберитесь до платформы с помощью посоха Пацци и поговорите с этим пареньком.

⁸ См. «Исследователь пиколита».

⁹ Пока, вы сможете взять лишь первые 2 компонента. Выполните поиск 3-го, когда у вас будет возможность для этого. См. список камней удачи № 32.

Таких созданий называют — тинглы, они охотники за рупиями и камнями удачи. По названию народа, этого зелёного парня, тоже зовут *Тингл*. Это — очень важные NPC для тех, кто собирают Камни Удачи. У Тингла или его братьев можно узнать, сколько камней осталось до конца сбора, а так же после того, как соберёте все камни, то у одного из тинглов надо будет получить заветный приз!!! Но, пока нам до этого далеко, для начала, просто поговорите с ним. Выяснится, что у него есть братья и они любят собирать Камни Удачи. Сделайте с Тинглом объединение камней, и разыщите остальных (см. список¹⁰), так как, сделав с каждым из братьев, по объединению, можно будет получить один полезный предмет¹¹.

Последние приготовления

Вот вроде и всё, что можно сделать в королевстве Хирул на этот момент.

Теперь, собирайте оставшиеся *Части Сердец* (см. список). Перед переходом к следующей части, за всю игру должно быть собрано 16 *Частей Сердца*, а так же два *Больших Сердца* от боссов. Т.е., вам нужно найти всё, до 18 номера, включительно!

Также, совершайте оставшиеся доступные соединения *частей Камней Удачи* (см. список частей). На данный момент, перед переходом к следующей части (по моёму прохождению), нужно выполнить 17 фиксированных и сделать все (да-да, все!) хаотичные соединения, а так же добраться до всех доступных сундуков и прочих событий, открывшихся на карте (ничего сложного — наоборот очень интересно!).

Закончив с подготовкой, идите в Castor Wilds (Топаи Кастора)...

~ Топаи Кастора ~

Помните то место, когда видели табличку, что для дальнейшего прохождения требуются сапоги ветра? Идём туда....

От того места, где получили первую пустую банку, идите на юг. Обогните гору с юга и идите на север до заваленной пещеры. Взрывайте, проходите, забирайте *часть Камня Удачи* (Красная-3). Выходите из пещеры. Далее идите на один экран вниз. Дойдя до той таблички, идите на север, затем на запад по мостику.

Оказавшись в топах, выслушайте речь Эзла и начинайте проходить это негостеприимное место.



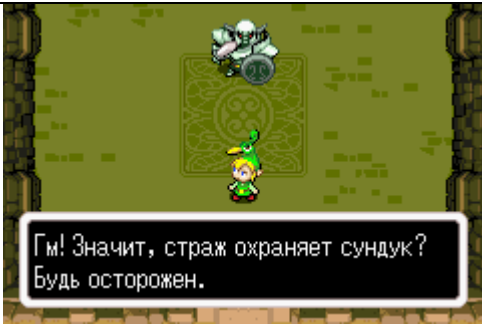
Надевайте сапоги, зажимайте кнопку, на которой они экипированы и перебегайте на западный берег, затем бегите на юг и чуть-чуть на запад, после чего окажетесь на твёрдой земле.

Идите на северо-запад, пройдите под мостом, затем пройдите на север и отыщите пещеру, входите внутрь.


¹⁰ На данном этапе вы доберётесь лишь, до трёх братьев, включая Тингла. До четвертого брата можно будет добраться лишь в следующей главе, после нахождения определенных предметов.

¹¹ См. «Волшебный Бумеранг».

Путь в пещере прямой, пройдя до конца, вам предстоит битва с мини боссом.

Тёмный рыцарь (Мини Босс) — Тактика сражения	
<p>Это — бронированный воин, и обычные лобовые атаки мечом, ему не страшны. Используйте на нем выученный навык фехтования Атака в Кувырке. После нескольких удачных атак, враг будет побеждён.</p> <p>Если по какой-то причине у вас этого навыка нет, то с помощью сапог ветра и кувырков попытайтесь оказаться за спиной у рыцаря, и атакуйте в спину.</p>	

После победы получите первую золотую **часть Камня Удачи**. Покидайте пещеру. Поднимитесь по виноградной лозе, пройдите по северо-восточному мосту и спуститесь вниз по ещё одной лозе. Идите на запад, увидите одноглазую статую, пока она нам не нужна, пробегайте через болото на запад (вам нужно будет обогнуть колючки). Оказавшись на берегу, идите в пень-портал, уменьшайтесь и идите через пустое бревно до кувшинки (опять☺). Наступайте на неё, отталкивайтесь амфорой и плывите, огибая встречающиеся цветы. Оказавшись на другом берегу, идите дальше. Спускайтесь в дыру, уничтожьте врагов и получите **Лук Героев**.

Справочная информация	
Название	Лук Героев
Описание	<p>Первоначально, Лук Героев понадобится для того, чтобы уничтожить одноглазых статуй, но это, не совсем всё, что может это оружие. Стрела, выпущенная из лука, может:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Открывать некоторые рычаги и кнопки (в точности так же, как бумеранг); ❖ Использоваться как дальнобойное оружие (не очень эффективное, но местами очень полезное). <p>Так же как с кошельком рупий, бомбами и т.д. лук имеет ограниченный запас. В игре можно будет найти несколько колчанов, которые «увеличивают» количество стрел, а также улучшение, позволяющее луку копить энергию заряда и наносить сильный урон. Все колчаны и апгрейд для лука, будут указаны в прохождении.</p>
Скриншот	

Возвращайтесь в пень-портал. Пересекайте болото и идите обратно к той лозе, по которой спустились сюда, поднимайтесь. Идите по правому мосту, спускайтесь по лозе. Экипируйте лук, стреляйте статуе в открытый глаз. Статуя начнет двигаться, уворачивайтесь и атакуйте. Несколько стрел будет достаточно, для того чтобы враг погиб и открылся путь дальше. Подберите 5 стрел, которые выпадут из статуи и идите на север. Дойдя до болота,

перебегайте на соседний левый берег и, пройдя немного на юго-запад, откатите камень в лунку, чтобы открыть проход. Идите на север в пещеру.

Внутри открывайте сундук, в котором будет вторая золотая **часть Камня Удачи**. Покиньте пещеру. Видите ещё одну пещеру, только вы находитесь справа, а она слева? Идите к ней. Внутри, разберитесь с торговцем скрубом. Теперь, у него можно будет купить стрелы, если надо, то покупайте. Также, воспользуйтесь случаем и сделайте с торговцем объединение камней (ну, это чтобы потом не бегать☺). После, вернитесь к лозе.

Идите по юго-западному, а затем по юго-восточному, потом опять по юго-западному мостам. Атакуйте статую, после её гибели, пройдите и заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-2). После открытия сундука, появятся 2 красных рупии, но подходите к ним аккуратно, т.к. — это рупии-ловушки (помните, я о них рассказывал?). Если хотите, то сразитесь с ними, после победы за каждую рупию-ловушку, получите по настоящей красной рупии.

Спрыгивайте вниз и на юго-западе разыщите склеп, заросший травой. Рубите траву, отодвигайте плиту, заходите. Это место, где мы сможем выучить последний урок фехтования, но пока нам рано идти к учителю. Спуститесь и возьмите **Часть Сердца**. Возвращайтесь наверх.

Перебегите по болоту на восток. На берегу, задвиньте камень в лунку, чтобы открыть проход, а так же распечатайте ещё один неизвестный камень со знаком. Атакуйте статую, лезьте наверх по лозе. Оказавшись наверху, пересекайте мост, прыгайте в вихрь. Летите на юго-запад. Приземлившись, входите в пещеру, избавьтесь от врагов, заберите из сундука третью золотую **часть Камня Удачи**. Выходите из пещеры.

Задвигайте камень в лунку, идите на запад.

Перебегайте болото в западном направлении. Увидите три больших статуи. Сделайте с ними соединения золотых камней и проходите в новую область.

~ Руины Ветра ~

Это не очень длинная область.

Поднимайтесь по лестнице. Взорвите заваленный проход, внутри откройте сундук, где будет **часть Камня Удачи** (Синяя-1). Идите дальше.

Путь преградит статуя. Подойдите к ней, нанесите четыре удара мечом (желательно сделать быстро). Идите дальше.

Дойдя до пня-портала, уменьшайтесь, идите в нору миниша на севере. Поговорите с хозяином (позже с ним можно будет сделать соединение (см.список)). Открывайте сундук, забирайте **часть Камня Удачи** (Красная-3). Поднимайтесь, идите дальше.

Воспользовавшись советом миниша, не увеличивайтесь в портале, а идите в статую минишем. Активируйте рычаг, возвращайтесь в портал, сражайтесь со статуей, идите дальше.

Далее путь будет простым — идите через экраны и атакуйте врагов. Дойдя до следующего портала, уменьшайтесь, заходите, активируйте, идите дальше.

Перед вами пень-портал и 4 статуи. Самая левая при контакте, будет уезжать на юг, и блокировать проход. Сначала, разберитесь с тремя остальными статуями. Если хотите, то можете деактивировать их через портал, но в этом случае, вы не получите содержимое двух сундуков. Заберите из сундуков **50 рупий** и **50 Чудо-ракушек**. Входите в портал, затем идите в статую и жмите рычаг. Статуя будет деактивирована, а путь свободен. Идите дальше.

Здесь, расправьтесь со всеми врагами, после чего статуи закрывающие путь исчезнут, и вы сможете войти в третье подземелье, под названием — **Крепость Ветров**.

~ Крепость Ветров ~

На самом деле, это подземелье, уместнее было бы назвать «Крепость Грязи» или «...Земли». Так как здесь, практически всё, завалено землей.... Эта крепость не очень удобна для того, чтобы раскрывать в ней всё тайники, как например сундуки с камнями удачи, рупиями и ракушками, т.к. нужный для этого предмет мы получим, практически, в конце пути. Поэтому, после получения предмета и последнего ключа, я рекомендую вам обследовать пещеру самостоятельно и подобрать всё, что мы не успели взять в ходе прохождения. Так же, здесь будет несколько мини боссов, и в отличие от первых двух подземелий, описывать тактику борьбы с ними не имеет смысла, т.к. они довольно простые.

Перед вами 4 двери. Идите в самую левую из них.

Эзло предупредит Линка об опасностях, которые скрывает эта крепость. Пройдите эту комнату и поднимайтесь по лестнице.

Уничтожьте врагов, обойдите яму и идите дальше.

Тупик? Не совсем.... Экипируйте лук и стреляйте в красный знак на левой стене. После попадания, откроется дверь, проходите.

Здесь нападут четыре скелета. Их лучше глушить бумерангом, а после добивать мечом. После победы откроется дверь, идите дальше.

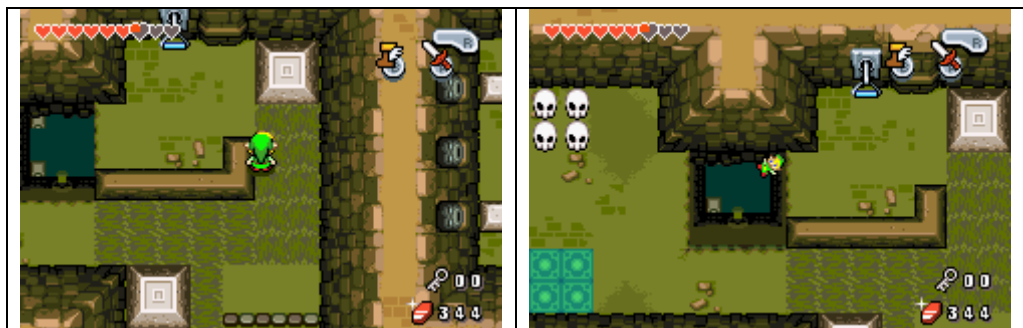
В этой комнате будьте внимательны, и не попадитесь к рупиям-ловушкам. После того, как всё соберёте, лезьте по лестнице. Поднявшись наверх, пройдите в следующую комнату.

Наша задача здесь — это открыть одну из двух дверей, перемещаясь на передвигающихся плитах, и, стреляя в красные знаки из лука. Помните, что время ограничено и если не успеете выстрелить по второму знаку, то первый, вскоре, откроется. Не у всех получится с первого раза — главное терпение, всё получится. Сейчас нам нужна та дверь, которая на севере. Открыв её, проходите.

В комнате две статуи, за которыми сверкающие плитки для дублирования. Вставляйте лицом к статуям, двоитесь. Статуи оживут, убивайте их из лука. Забирайте из сундука **компас**, выходите.

Теперь откройте западную комнату, проходите.

Расправьтесь с врагами, разрушите черепа, которые мешают встать на сверкающие плитки. Вставляйте лицом к большому камню, двоитесь, и делайте шаг вниз или вверх (в зависимости от того как вы встали). Отодвигайте дальний камень до конца стены, затем отодвиньте ближний камень, а после, снова толкайте дальний камень, но теперь уже вверх до конца.



Дергайте рычаг, появившийся ключ, упадёт на два этажа вниз. Падайте за ним, подбирайте. Теперь, у нас есть первый **маленький ключ**. Идите на юг к входу в подземелье.

Идём во вторую дверь слева (от входа, просто идите прямо). Пройдите комнату и поднимитесь по лестнице.

Здесь две одноглазых статуи. Убейте одну из них и очистите проход. Аккуратно поднимитесь по лестнице и заберите из сундука **карту подземелья**. Пройдите на север, кувыркoм обойдите ловушки по бокам, расправьтесь с врагами. Перед вами будет две запертых двери. Открывайте ту, что слева. Проходите.

Проезжайте на двигающейся платформе, только не забывайте передвигаться, а то упадёте. Поднимайтесь по лестнице, идите дальше.

Здесь на вас начнет нападать враг, в виде руки. Уворачивайтесь от него, иначе, если он схватит Линка, то перенесёт его к началу темницы. Ваша задача — экипировать лук и стрелять по значкам на противоположной стене. Появится мост, проходите по нему, идите дальше.

Попытавшись пройти к выходу из комнаты, на вас нападёт рыцарь, убейте его. Появится синий портал. Идите в нижний проход.

Убегая от ловушек, кувырkaйтесь по кругу к кнопке. Дверь откроется, сделайте ещё один круг до этой двери, проходите.

Идите влево. Между двумя черепами будет подозрительное пустое пространство. Подрывайте этот участок, проходите. Внутри будет один из полезнейших призов этого подземелья — **Когти Крота**.

Справочная информация	
Название	Когти Крота
Описание	<p>Когти Крота — это специальные перчатки, которые позволяют Линку рыть и копать определённую субстанцию. Это может быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Земля в пещерах/подземельях; ❖ Облака в Cloud Tops; ❖ Возможность проникнуть в занесённые землей пещеры, которые вы наверняка видели ранее, но не могли войти. <p>С помощью этих когтей, можно будет добраться до большинства скрытых мест игры, а так же выполнить небольшой квест.</p>
Скриншот	

Забрав когти, сразу экипируйте их и роите землю в направлении правой стены. Доберитесь до сундука, заберите **100 рупий**. Выходите, идите вправо, убирайте черепа, прыгивайте, идите вниз, спускайтесь по лестнице.

Мы оказались у синего портала, рядом с входом в темницу. Идите к входу, и от него двигайтесь ко второй двери справа, проходите. Идите прямо, поднимайтесь по лестнице.

В этой комнате, экипируйте бумеранг и расправьтесь с электрическим монстром, так же уничтожьте скелетов по бокам. Тяните правый рычаг (появится сундук), затем левый (откроется дверь). Забирайте из сундуков **часть Камня Удачи** (Синие-1,2). Идите в открывшуюся дверь.

Доберитесь с помощью когтей до сундука, в котором ещё одна **часть Камня Удачи** (Красная-3). К слову, если у вас есть пустые банки, то наполняйте их феями, которые появляются после электрических монстров. Поднимайтесь по лестнице.

Здесь есть ещё одна **часть Камня Удачи** (Красная-1). Идите дальше.

Пройдите в левую комнату, расправьтесь со статуей и летающими черепахи. Вставляйте на сияющие плиты так, чтобы можно было наступить на кнопки в соседней комнате, двоитесь, идите к кнопкам, вставляйте на них, проходите в открывшуюся дверь. Уменьшайтесь в портале, идите к деактивированной статуе, заходите в неё, жмите рычаг, выходите. Пройдите в левый портал (через щель посередине), увеличивайтесь, отодвигайте камень, уничтожайте статую, дергайте рычаг, ключ снова упадёт вниз.



Уменьшайтесь в портале и падайте вниз, за ключом.

Внизу, идите через правый проход. В комнате увеличивайтесь и забирайте *Часть Сердца*. Идите в портал, отодвигайте один из камней (с левой стороны), убивайте монстра и добирайтесь до комнаты, в которую упал ключ. Берите *маленький ключ*. Вернитесь к входу в подземелье.

Идите в третью дверь справа. Помните где вторая запертая дверь? Идите к ней, открывайте, заходите.

Экипируйте сапоги ветра, тяните рычаг и быстро (!) пробегайте по появившемуся мосту.



Идите в следующую комнату.

Чтобы расправиться с врагами, кидайте в них бумеранг и добивайте мечом. Появится портал, но пока не входите в него, а проходите в правую дверь.

Идите вниз. Прячась в ямы, проберитесь через брёвна с шипами, и двигайтесь вверх. Уничтожьте врагов. Тут надо решить небольшую головоломку. Перед вами четыре кнопки, на них нужно нажать одновременно, рядом есть две статуи, а немного выше сверкающие плитки для деления. Итак:

- ❖ Одну из статуй ставьте на левую верхнюю, а другую на правую нижнюю кнопки. Две есть;
- ❖ Идите к плиткам;
- ❖ Вставляйте на правую у верхней стены, зажимайте кнопку и делитесь на левой нижней плитке;
- ❖ Идите и вставляйте на кнопки (продумайте маршрут движения самостоятельно).



После того, как все четыре кнопки будут нажаты, сверху упадёт **маленький ключ**. Забирайте, открывайте дверь внизу, но не заходите, а вернитесь обратно к предыдущей комнате и заходите в портал.

Уменьшившись, идите обратно, проходите через двери минишей и двигайтесь к открытой двери. Проходя через брёвна, Линку не удастся прятаться в ямах, поэтому, или успевайте пробежать, когда брёвна ушли вправо, или идите между ними. Когда доберётесь до двери, заходите.

Идите влево, заходите в проход для минишей.

Наступите на кнопку, очистите комнату от земли и врагов, заберите **маленький ключ**. Выходите обратно.

Идите вправо, спрыгивайте вниз, увеличивайтесь в портале, уничтожайте врагов, идите в правую дверь.

Очистите комнату и поднимайтесь наверх. Идите в следующую дверь. Уничтожьте врагов, открывайте дверь, заходите. Прыгайте в правую (!) яму, берите из сундука **Большой Ключ**. Отодвигайте камень, спрыгивайте. Теперь, хотелось бы сказать, что сейчас мы пойдём к боссу. Поэтому я могу предложить вам поискать по пещере оставшиеся части камней (их ещё несколько), рупии, лечебных фей и т.д. и т.п. на чём я не останавливался в прохождении и, что теперь вы можете получить, используя когти крота. Встречаемся у входа в пещеру☺!

От входа идите прямо (третья дверь справа), затем снова прямо, поднимайтесь по лестнице. Идите вниз через дверь.

Расчищайте пространство и тяните статую на кнопку, открывайте появившийся сундук и забирайте **часть Камня Удачи** (Синяя-2). Лезьте по лестнице.

Расчищайте пространство и доберитесь до главной двери, открывайте, проходите. Убейте врагов, наловите фей, разбейте черепа и идите сражаться с боссом.

Мазаал (Босс) – Тактика сражения

Босс представляет собой, древнего робота, с рисунков пирамид майя или ацтеков. Сражаться с ним придётся не теми способами, которыми сражались с первыми двумя боссами, а немного необычным.

У робота есть голова и две подвижных руки с глазами.

Руки будут постоянно атаковать, и пытаться схватить Линка, а также, с их помощью с потолка будут падать клещи, которые будут очень сильно мешать. Чуть позже, у головы появится ещё одно оружие — лазеры (см. ниже).

Уязвимое место босса — это глаза на ладонях рук.

Ваша задача — экипировать лук и



выстрелить в глаз одной руки, потом быстро подбежать и добить её мечом. То же самое, нужно будет проделать с другой рукой. Помните, что время ограничено, глаза вскоре восстановятся и руки вернутся к своим прежним функциям. Пока обе руки разрушены, идите в правый или левый портал, уменьшайтесь, забегайте в голову робота, и среди столбов, отыщите тот, вокруг которого будет сияющий круг — его нужно уничтожить. Время внутри головы ограничено и независимо от того разрушили вы столб или нет, вскоре прилетит жук, который унесёт Линка. Если столб не разрушен, это значит, что ущерба роботу вы не нанесли.

На протяжении сражения, потребуется несколько раз забежать к боссу в голову и отыскать уязвимый столб. В случае разрушения, при каждом заходе в голову расположение и доступ к столбу, будет меняться.

Первый заход в голову будет обычным — просто атакуйте столб.

Второй заход в голову уже немного сложнее. Экипируйте когти крота и отыщите среди столбов, тот который нужен нам. После этого захода, к атакам рук подключится голова, которая будет стрелять лазерным лучом, превращающим Линка в миньша (это будет раздражать), прячьтесь от лучей, отходя наверх.

Третий заход будет таким же, как и второй, т.е. экипируйте когти и ищите столб.



Берите появившееся *Большое Сердце* и идите вверх по лестнице.

Вы окажетесь наверху крепости, повсюду будут сидеть разноцветные птицы. Идите вверх и прочтите каменную таблицу. После этого, птица принесёт что-то в клюве. Подойдите, проверьте..., стоп это не элемент — это *Окарина Ветра*.

Справочная информация	
Название	Окарина Ветра
Описание	<p><i>Окарина Ветра</i> — музыкальный инструмент, который даёт возможность перемещения из одной местности в другую. Работает лишь на открытых пространствах и когда Линк, находится в своём обычном состоянии. Для перемещения, нужно экипировать и использовать Окаину, — появится карта с <i>Метками Ветра</i>, выбирайте нужную или ближайшую к нужному месту, метку. После того, как выбрали и подтвердили место назначения, прилетит птица и перенесёт Линка в указанное место. Всё, что вам нужно сделать, чтобы была возможность перемещаться — это найти алтарь ветра и открыть его, превратив в метку. Помните те необычные камни, которые мы находили в королевстве? Всё верно — это и есть алтари. В процессе прохождения будут указаны все ненайденные алтари ветра.</p>



Эзло скажет, что жившее здесь племя ветра, ушло отсюда и забрало элемент с собой. Вскоре вы окажетесь у входа в подземелье. Используйте Окарину Ветра и увидите, что есть одна активированная метка (см. скриншот), которую мы не открывали, тем более, совсем рядом, находится один из оставшихся элементов. Это в Lake Hylia. Перелетайте туда.

Уменьшайтесь в портале, зайдите в дом к лесному минишу, поговорите с ним.



Хозяин скажет, что рядом находится *Ледяной Храм*. Как в него попасть, знает миниш *Либрари* из библиотеки в Хирул Таун. Сделайте объединение камней с минишем (чтобы потом сюда не лететь☺) и летите в город, в поисках элемента *Воды*.

Глава 5 ~ Элемент Воды ~

~ Возврат библиотечных книг ~

Оказавшись в городе, идите в библиотеку — она находится чуть западнее городского колокола. Оказавшись внутри, поговорите с девушками, сидящими за столами. Правая из них, занимается выдачей книг, а левая — возвратом. Идите дальше, поговорите со стариком, поднимайтесь по лестнице.



Поговорите с ещё одним стариком, который утверждает, что на полках шевелятся книги (хм..., действительно, с одной полкой что-то не так, может, и правда этот дедушка не страдает галлюцинациями, и со зрением у него всё в порядке☺?). Выходите на улицу, переворачивайте вазу-портал и возвращайтесь через дверь минишей. Идите в полку.

Так и есть — книги шевелят миниши! Либрари (тот, кто нам нужен), находится на самом верху полки, но мы не сможем до него добраться, т.к. отсутствует несколько книг (лестниц для минишей), которые не вернули посетители библиотеки. Поговорив с минишами, идите к девушке занимающейся выдачей книг. Она будет называть посетителей, которые не вернули книги. Наша задача — найти их и вернуть книгу библиотекарю. Книг будет три. Итак....

«Зоологический справочник Хирула» (должник — [девочка с котом](#))

Тем, кто выполнял хаотичные соединения камней, знакомы два жителя города — Ромио и Джульетта. Идите к Джульетте, её дом с голубой крышей, находится на юго-востоке Хирул Таун, и совмещён доской на крыше, с другим домом (с фиолетовой крышей). Войдя в дом, прочитайте записку и обратите внимание на книгу, лежащую на шкафу, идите в соседний дом. Поговорив с Джульеттой, она скажет, чтобы вы сами забрали книгу. Идите в дом, попробуйте достать **библиотечную книгу** со шкафа.... Не получается?



Если не выполняли соединения камней, то идите к реке и наберите в банку **воду**¹². Возвращайтесь в дом, вылейте воду в правый камин, огонь погаснет. Уменьшайтесь в вазе-портале, идите в камин, оказавшись на крыше, идите в соседний дом, по доске. Оказавшись в доме, аккуратно (опасайтесь кошку) пройдите к лестнице для минишей, поднимайтесь и сталкивайте книгу на пол. Теперь вернитесь в соседний дом, увеличивайтесь и забирайте книгу. Идите в библиотеку, поговорите с девушкой. Книга возвращена! Для того чтобы получить задание на возврат, поговорите с ней ещё раз.

«Легенды о Пикори» (должник — [рассеянный учёный](#))

Этот учёный живёт в юго-западной части города. Надеюсь, у вас открыт путь в эту часть? Если нет, то обратитесь к «Западная часть Хирул Таун» (см. предыдущую главу). Идите к его дому.

Раньше вы не могли попасть к учёному в своем обычном состоянии. Теперь, подойдя к двери, из-за неё раздастся голос, который вспомнит о книге и пригласит войти.

Зовут учёного, — [Захар Афигенович Бывайло](#) (☺☺☺). Книгу он давно уже не видел и наверно она где-то в его доме..., но где именно он не знает, а может быть вообще её утащила какая-нибудь «вредная мышь». В общем, искать придётся самим.

¹² Можно взять в городской реке. См. «Хаотичные соединения» в списке «Части Камней Удачи».

Наберите в банку **воды** из реки и вылейте её в камин в доме учёного. Выходите и идите в дом плотников (чуть ниже), уменьшайтесь в портале, идите в дыру, затем тоже через дыру, к дому учёного.

Внутри идите в нору миниша, поговорите с хозяйкой. Она загадает загадку и скажет, что искать нужно из этого дома.



Вот текст загадки:

*Через мост, что над рекой...
Через сад со страшным зверем...
Ты дойдёшь до водопада...
Там, на стороне другой...
Входа скрытого минув...
Ты найдёшь частицу клада...*

Идите в камин.

Оказавшись на улице, зайдите в дом миниша рядом, поговорите с хозяйкой, и сделайте объединение. Выходите на улицу.

Идите в дом на севере, поболтайте по дороге с минишем, выходите на другую сторону, и спускайтесь к **мосту** для минишей. Переходите на другую сторону.

Выслушайте предостережение миниша возле клумбы и двигайтесь через **сад со страшным зверем** (будьте осторожны и передвигайтесь кувырками). Дойдя до лозы, спускайтесь вниз, пройдите на **другую сторону** фонтана (похожего на **водопад**), входите внутрь.

Расправьтесь со слизняками, идите в следующую комнату.

Здесь так же уничтожьте врагов, наполните яму энергией, прыгайте вверх и идите дальше.

Уничтожив врагов в этой комнате, появится сундук, в котором будут лежать **Браслеты Силы**. С помощью этих браслетов, Линк, в состоянии миниша, сможет передвигать некоторые предметы. Возвращайтесь на воздух.

Вернитесь к дому учёного (читайте загадку с конца, если затрудняетесь☺). Небольшой помощью вам будет то, что проходя через **страшного зверя**, можно будет отодвинуть ящик и пройти быстрее☺.

В доме профессора, сдвиньте шкафы так, чтобы можно было добраться до верхней норы минишей. Оказавшись наверху, заходите внутрь.

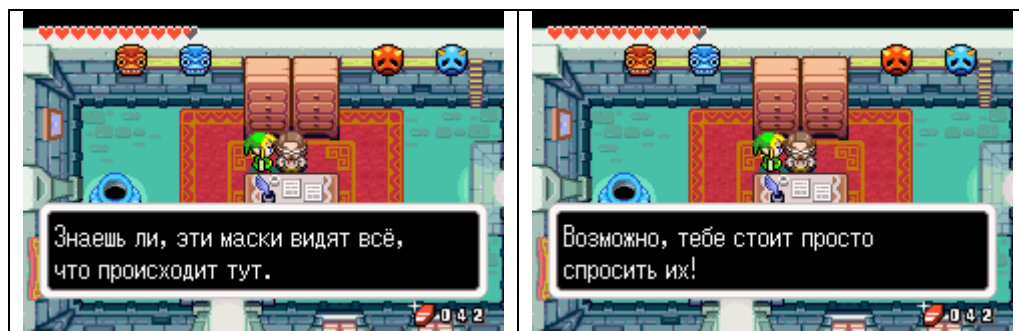
Поговорите с минишами. Обратите внимание на миниша, раскачивающего большую книгу и пытающегося её сбросить вниз (кто был внимателен и поговорил с учёным после основного диалога, знает, что тот говорил о падающих с потолка книгах☺). Миниш один книгу скинуть не может, а его брат занят. Сдуйте пыль в левой части комнаты и дублируйте себя так, чтобы добраться до качающейся книги и встать на самом краю. Через несколько секунд книга, вместе с Линком, упадёт вниз.

Идите в соседний дом, увеличивайтесь и идите к учёному. Берите книгу, говорите с должником.

Потом идите в библиотеку, где дважды поговорите с библиотекарем, чтобы получить квест на последнюю книгу.

История Масок (должник — мэр Хаген)

Идите в дом к мэру. Поговорите с ним дважды. Хаген, — какой-то не очень вменяемый мэр☹. Он ничего не помнит и вместо того, чтобы помочь, предложит «спросить у масок»..., да уж☹.



Обувайте сапоги, врежьте в северную стену дома, напротив каждой маски. Маски упадут, и откроется путь к норе миниша. Идите к ней.

Поговорив с хозяевами, один из них отметит на карте *домик на озере*.

Идите к дому колдуньи Сироп. Видите засыпанную пещеру чуть южнее её дома? Ройте проход.

Оказавшись внутри, будьте внимательны, т.к. здесь есть рупии-ловушки. Поройтесь в пещере, отыщите сундук с *частью Камня Удачи* (Синяя-2) и выход наверх.

Идите на восток, доберётесь до загородной резиденции мэра. Входите внутрь, прочитайте записку, выходите обратно. Пройдите к сияющему дереву на севере, обувайте сапоги, врежьте. Появится портал, уменьшайтесь, идите на юг в дорожку минишей.

Плывите на кувшинке, добравшись до берега, откройте сундук с *частью Камня Удачи* (Синяя-2), идите дальше.

Попав в дом, переплывите на кувшинке на твёрдую землю, отодвиньте правый шкаф вправо. Забирайтесь по появившейся лестнице и сталкивайте книгу на пол.

Теперь возвращайтесь к portalу (когда будете плыть на кувшинке, начнут нападать враги). Увеличившись, идите в дом, забирайте книгу, телепортируйтесь с помощью окарины в Хирул Таун, идите к библиотекарю и возвращайте книгу.



Ура! Мы собрали все книги!

Идите наверх, уменьшайтесь в портале, лезьте на полку, теперь можно искать Либрари.

~ Ласты ~

Это короткая часть.

Поговорив с минишем, на нижнем уровне полки, в благодарность за то, что собрали все книги, можно получить **50 рупий**. Лезьте наверх, прямо, вниз, заходите в дверь. Мы нашли *Старейшину Либрари*. Сначала сделайте с ним объединение камней, потом поговорите.

Либрари внимательно выслушает вас. После диалогов, окажетесь в мини подземелье. Пройти его не составит большого труда. В конце пути вас ждут два слабых мини босса. После победы, возьмите из сундука то, что поможет нам пробраться к четвертому элементу — **Ласты**. Этот предмет позволит Линку плавать по воде. Просто входите в воду и плывите. Двигаться можно либо с помощью D-pad'a, либо с помощью кнопки «А», так же можно некоторое время плыть под водой, нажав на «В». Иногда плавая под водой можно найти предметы (например, рупии или что-нибудь другое). Выбирайтесь из подземелья.

Если хотите, то можете вернуться к Либрари и поговорить. Старик ничего интересного не скажет, только похвалит, а так же в его комнате появится миниш.

Всё, теперь можно идти за следующим элементом! Если не выполняете никакие квесты, секреты, не собираете камни, сердца и т.д., то можно пропустить следующую часть и сразу переходить к части «Ледяной Храм».

~ Подготовка к путешествию 3 ~

Волшебный бумеранг

Если выполняете сбор камней удачи, то у вас уже должно выполнено три соединения из четырёх, необходимых для получения этого предмета. После того, как нашли когти крота и ласты, мы можем найти последнего из братьев и сделать последнее соединение. Итак...:

- ❖ Идите в Trilby Highlands. Нам нужно пройти по западному мосту и добраться до заваленной пещеры. Экипируйте когти и ройте. Очистите пещеру и соберите части камней из сундуков. Найдите лестницу и поднимайтесь;
- ❖ Наверху будет последний брат из народа тинглов. Делайте объединение. Обратите внимание, что рядом есть портал. Если собираете камни, то заходите в него и идите в дом лесного миниша, с которым так же можно сделать объединение камней.

Всё, теперь, нажав все кнопки в четырёх подземельях North Hyrule Field, появится ещё одна лестница.

Идите туда, спускайтесь, открывайте сундук, берите **Волшебный Бумеранг**. Он заменит в инвентаре, ваш старый бумеранг. Отличительной особенностью этого оружия является то, что он может быть запущен немного дальше, а также, им можно управлять в полёте.

Большой Колчан 1

В магазине Хирул Тауна стал доступен **Большой Колчан**, купив который, запас стрел Линка увеличится на 20 штук. Стоимость покупки — 600 рупий.

Симуляция Саймона «Виртуальное подземелье»

В городе теперь есть мини игра, под названием — *Симуляция Саймона*. Она находится на торговой площади, в доме, чуть ниже сапожной мастерской.

Поговорите с хозяином, послушайте правила. Если хотите, то заплатите **10 рупий за попытку** и погружайтесь в сон, в котором вам нужно будет сразиться с большим количеством врагов. Могу посоветовать вам, экипировать, недавно приобретённый,

волшебный бумеранг и меч. За победу получите следующие призы: *Часть Сердца, часть Камня Удачи, 20 рупий*.

Казино Борлова «Волшебный Сундучок»

В городе теперь открыто что-то вроде казино. Оно находится справа от торговой площади в доме, где по бокам стоят двое детей (их не пускают и они смотрят в окно☺). Владелец казино — Борлов, брат Карлова (хозяин магазина статуэток). Выслушайте правила игры. Стоимость ставки — 10 рупий. По сути, это та же игра, что можно было отыскать, ещё в первой части Зельды.

Вы будете играть в комнате, где вам нужно будет, угадать в каком сундуке есть кристалл рупии, а в каком нет. Каждый правильный ответ удваивает ваш выигрыш. Максимум можно выиграть 999 рупий. Если проиграете, то уйдёте без денег. После каждой победы можно забрать деньги и уйти.

Секрет Линка

Это даже не секрет, а скорее небольшая уловка для получения денег.

Если придти в дом Смита, подняться на второй этаж и пройти в нижний левый угол комнаты Линка, то Эзло скажет, что здесь что-то есть и это как-то относится к хозяину комнаты — Линку. На самом деле, в самой комнате нет никаких секретов.

Выйдите на улицу, экипируйте перчатки и начинайте копать землю около дома. Если будете усердны и терпеливы, то обязательно найдёте красный кристалл (20 рупий). Этот кристалл можно будет выкапывать где-то рядом с домом, каждый раз, когда будете покидать это место.

Большой Колчан 2

В западной части Wind Ruins, чуть ниже входа в локацию зайдите в портал, уменьшайтесь и заходите в нору миниша, сделайте соединение камней с хозяином норы (№24). После сделанного, в центре локации вырастет огромное дерево, забравшись на которое вы окажетесь на облаке и сможете взять *Большой Колчан*, увеличивающий количество стрел в инвентаре на 20 штук.

Пятый урок фехтования (требование для изучения — 10 сердец энергии)

Направляйтесь в Lake Hylia. Учитель находится в дереве-пещере. Она расположена на западе от загородного дома мэра Хагена и на юге от Метки Ветра и Ледяного Храма. Войдя в дерево, спускайтесь вниз. Перед тем, как поговорить с учителем, заберите *Часть Сердца* в левом нижнем углу комнаты.

Мечник *Вэйвблэйд* научит Линка технике — *Луч Отчаяния*. Этот приём используется в критических ситуациях, когда осталось всего лишь одно сердце энергии. Линк выстрелит сильным лучом из своего меча.

Выйдя от учителя, пройдите на запад и закатите камень в лунку, чтобы облегчить себе дальнейшие путешествия.

Последние приготовления

Вот вроде и всё, что пока можно сделать в королевстве Хирул, на этот момент.

Теперь, собирайте оставшиеся *Части Сердец* (см. список). Перед переходом к следующей части, за всю игру должно быть собрано 33 *Части Сердец*, а так же три *Больших Сердца* от боссов. Т.е., вам нужно найти всё, до 36 номера включительно! Обратите внимание, что сейчас вы можете закончить мини игру «Ловля кукко» (см. список сердец №33).

Также, совершайте оставшиеся доступные соединения *частей Камней Удачи* (см. список частей). На данный момент, перед переходом к следующей части (по моёму прохождению), нужно выполнить 38 фиксированных соединений, а так же можно

добраться до всех доступных сундуков и прочих событий, открывшихся на карте. Обратите внимание, что на этот момент, вы можете завершить дополнительное задание «Исследователь Пиколита» и получить последний пиколит (см. список камней удачи №32).

Закончив с подготовкой, идите в Lake Hylia. В озере, рядом с Меткой Ветра находится Ледяной Храм. В это подземелье могут попасть только миниши, поэтому сделайте вход внутрь, как в обычный портал пикори.

~ Ледяной Храм ~

Здесь очень холодно....

В этом подземелье есть ледяные полы, наступив на которые Линк будет скользить. Поэтому, старайтесь рассчитывать свой путь по таким полам, чтобы не упасть в пропасть или не попасть в лапы монстров.



От выхода спускайтесь вниз и обратите внимание на ледяные глыбы, разбросанные по полу. Толкнув такой кусок льда, он будет катиться до тех пор, пока не упрётся во что-нибудь устойчивое — запомните, пригодится! Отталкивайте глыбы, идите наверх, заходите в дверь.

В этой комнате, уворачивайтесь от выстрелов и идите в правую дверь.

Уничтожьте врагов. Обратите внимание на запертый люк и лучи солнечного света на его створках. Идите дальше.

Оказавшись внизу, толкайте рычаг, появится луч света на льду (это открылся люк наверху). Идите наверх и прыгайте в открывшуюся дыру.

Оказавшись на льду, Эзло скажет, что видит что-то внутри глыбы. Там находится один из ключей. Двигайте льдину к лучу света. Сделать нужно так:

- ❖ Толкните глыбу к камню внизу;
- ❖ Толкните глыбу к камню справа.

Льдина попадёт на луч света и растает, внутри окажется **маленький ключ**. Отталкивайте камень, закрывающий путь, и поднимайтесь наверх.

Идите к запертой комнате. Дверь находится там, где стреляющие факелы. Открывайте, проходите.

Убейте врагов, падайте вниз.

Здесь придётся решить ещё одну небольшую головоломку с глыбами, чтобы получить нужный предмет. Итак:

- ❖ Толкните правую верхнюю глыбу к камню слева;
- ❖ Толкните правую нижнюю глыбу вниз к стене, а затем влево к камню;
- ❖ Толкните центральную глыбу (с предметом) влево к камню, затем вверх к глыбе, после влево к камню, вниз к глыбе, влево к камню, вверх к рычагу, вправо к лучу.

Льдина растает, берите **Большой Ключ**.

«Так быстро?» — спросите вы.

«Нет, всё только начинается☺» — отвечу я.

Толкайте рычаг, идите к двери босса (она находится на юге от входа в подземелье), открывайте, заходите.

Перед вами находится **элемент**, но он заморожен, поэтому взять мы его пока не можем. Наша задача — отыскать, что-то горячее и разморозить льдину. Пройдя чуть ниже, обратите внимание на гигантского замерзшего окорока. Идите влево в проход. Пройдите на юг до следующего экрана и заберите из сундука **карту подземелья**. Вернитесь обратно, входите в воду и, уклоняясь от бревна с шипами (ныряя на «В»), пройдите наверх. Идите влево и выходите на следующий экран.

Поднимайтесь по лестнице, направляйтесь влево, затем вниз. Экипируйте амфору, цепляйтесь за гриб, перелетайте, жмите на кнопку. Откроется плотина у водопада. Входите в воду, прыгайте вниз.

Плывите вниз, уклоняясь от ловушки. Выходите на берег, прочитайте то, что написано на табличке, наступайте на кнопку, идите через открывшийся путь.

Обратите внимание на странную форму перегородок, очень похожих на кувшин/горшок. Подплывите к нижней части этих перегородок («дно кувшина»), ныряйте и получите **маленький ключ**. Вернитесь к водопаду.

Видите дорожку для подъёма наверх? Поднимайтесь по ней, отодвиньте камень и пройдите немного вверх до запертой двери. Открывайте, заходите, идите до конца пути, нажмите кнопку, прыгайте на кувшинку.

Отталкивайтесь и плывите на ней к водопаду, затем падайте вниз и плывите к «кувшину», затем чуть далее. Добравшись до земли с кнопкой, подплывите вплотную, сходите на берег, вставайте на кнопку, затем опять на кувшинку и плывите дальше.

На развилке плывите вправо, причаливайте где вас ждёт Бешенная Гусеница. Вкратце, опишу тактику борьбы с ней. Битва с гусеницей осложнена тем, что сражаться нужно на льду, а также по стенам висит паутина, подойдя близко к которой, Линка будет пружинить и кидать из стороны в сторону. Всё, что можно сделать здесь — это сдуть паутину и внимательно рассчитывать свои движения. Гусеница уничтожается точно так же, как в первом подземелье, т.е. сначала нос, а затем хвост. В тот момент, когда враг светится красным, и неуязвим против ваших атак, могу порекомендовать постоять на кувшинке, а затем атаковать снова.

После победы, пройдите в открывшуюся дверь и заберите из сундука **компас**. Возвращайтесь на кувшинку, плывите к развилке и, на этот раз, направляйтесь вверх по реке.

Доберитесь до кнопки, нажимайте, плывите дальше по воде, пока не упрётесь в запертую плотину. Пока, покиньте кувшинку и доберитесь до льдины, на которой много врагов, уничтожьте их, опустошите единственный доступный сундук с **50 рупиями**. Чтобы проплыть дальше, нам нужно поставить на кнопку ледяную глыбу. Делается это так:

- ❖ Толкните самую верхнюю глыбу вниз, к другой глыбе;
- ❖ Глыбу, в которую врезалась первая, толкните влево в стену;
- ❖ Глыбу, что сверху от кнопки, толкните влево в стену;
- ❖ Глыбу из шага 2 толкните наверх, к глыбе из шага 3;
- ❖ Две глыбы, стоящие в линии справа от кнопки, последовательно толкните к глыбе слева.

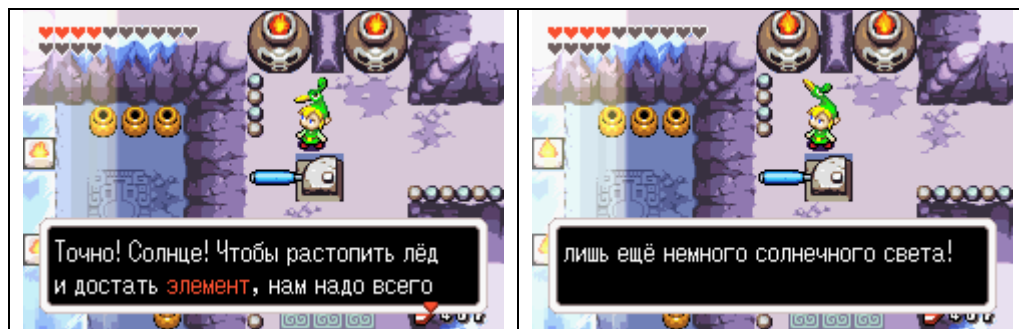
После сделанного, кнопка должна быть зажата, а плотина открыта.

Прыгайте на кувшинку, плывите наверх, затем направо, где покиньте судно и идите в проход.

Эта комната будет «тёмной», постарайтесь пройти её без потерь и не упасть в пропасть. Пройдите эту и следующую комнату, где после победы над тремя монстрами

откроется дверь и появится синий портал. Идите в открывшуюся дверь, затем пройдите налево и увидите огромный рычаг.

Нужно раздвоить Линка в светящихся плитках (они чуть ниже), чтобы двойным усилием можно было повернуть ручку рычага. Появится луч света, отчего растает половина **элемента** и путь в правую часть подземелья.



Спрыгивайте вниз и идите в правую часть.

Пройдите эту комнату, идите дальше.

В этой комнате, ступив на лёд, заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-2), идите дальше. Против врагов в этой области очень сильно поможет волшебный бумеранг, расправившись с ними, на развилке сверните налево и заберите из сундука **часть Камня Удачи** (Синяя-1). Вернитесь и идите дальше. Оказавшись перед змеевидной ловушкой, проберитесь в брешь между её пастью и хвостом и пройдите в левую сторону, идите в проход.

Запомните, что здесь находится запертая дверь, и идите дальше.

Пройдите мимо запертых створок люка и спускайтесь вниз.

Прыгайте в яму. Оказавшись внизу, дергайте рычаг, поднимайтесь наверх.

Пройдите по захлопнувшимся створкам, нажмите рычаг, спускайтесь вниз.


Нажмите рычаг — появившийся луч растопит лёд. Заберите из сундука **маленький ключ** и идите открывать запертую дверь.

Как только войдёте, за вами захлопнется дверь. Жмите рычаг внизу, — появится луч света и... мини босс.

Гигантский Синий Чучу (Мини Босс) — Тактика сражения	
<p>Этот чучу — практически полная копия того, который был в первом подземелье. Отличие лишь в том, что он неуязвим, пока от него исходят разряды электричества. После того, как ток исчезает, используйте на нижней части монстра амфору, и после того, как он упадёт в обморок, бейте мечом.</p>	

После победы получите **Масляной Фонарь**.

Справочная информация	
Название	Масляной Фонарь
Описание	<p>Это — фонарь, который можно включать/выключать, т.е., этот экипированный предмет во включенном состоянии не нужно постоянно поддерживать и проводить с ним какие-то манипуляции (как например, с Когтями Крота), т.к. он работает постоянно.</p>

	<p>С помощью масляного фонаря, Линк может:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Растопить ледяные блоки; ❖ Сжечь паутину на стенах; ❖ Осветить тёмные комнаты; ❖ Зажигать факелы в подземельях; ❖ Поджигать траву и кустарники; ❖ Превращать врагов (например, мумии в скелетов и т.д.).
Скриншот	

Получив фонарь, идите в предыдущую комнату.

Растопите ледяные глыбы, спускайтесь вниз.

Растопите льдины, в одной из них заберите **100 рупий**, двигайтесь дальше.

Это — «тёмная комната». В ней три врага и четыре факела. Старайтесь держать факелы зажженными, чтобы противники были видны вам. Уничтожив монстров, двери откроются, идите дальше.

Это ещё одна «тёмная комната», но осложняется всё тем, что она выполнена в форме лабиринта. Пройдите в правый нижний угол, разбейте горшок и зажгите факел, отчего появится возможность пройти дальше. Проходя лабиринт далее, вы увидите ещё один факел, доберитесь до него, зажигайте — камень блокирующий путь исчезнет, но не спешите идти, т.к. в этой области, можно отыскать сундук, в котором есть **часть Камня Удачи** (Красная-3). После сделанного, идите дальше. Доберитесь до места, где можно увидеть заваленный камнями вход, взрывайте, заходите, уничтожьте врагов, заберите **маленький ключ** и вернитесь обратно в лабиринт. Идите в первый поворот, и, не сворачивая, идите по коридору, вскоре доберётесь до сундука, в котором **часть Камня Удачи** (Красная-1) и факел, открывающий путь дальше. Доберитесь до выхода, но перед вами будет ещё один камень, отыщите рядом последний факел и последний сундук с камнем удачи в этом лабиринте, идите в проход.

Пробегайте две следующих комнаты, и выбирайтесь «на свет». Идите через тоннель, собирая рупии, и заходите в проход.

Здесь придётся решить небольшую головоломку:

- ❖ Во-первых, раздвоите Линка вертикально и отодвиньте до конца верхний камень;
- ❖ Во-вторых, раздвоите Линка горизонтально, зайдите сверху и отодвиньте нижний камень до конца;
- ❖ В-третьих, раздвоите Линка горизонтально и отодвиньте левый камень вниз, на одно положение;
- ❖ Ну, и наконец, в-четвёртых, раздвоите Линка вертикально и отодвиньте верхний камень, чтобы освободить путь к выходу.

Идите в проход.

Ещё одна головоломка. Задача — одновременно зажать все три кнопки, чтобы открыть дверь. Делается это так:

- ❖ Левую ледяную глыбу, толкните вниз, а затем влево на кнопку;
- ❖ Правую ледяную глыбу, толкните влево к камню (это делается лишь для того, чтобы освободить путь;

- ❖ Подходите к нижней сияющей плитке нижнего камня, используйте меч, а затем двоитесь на нижней сияющей плитке верхнего камня;
- ❖ Аккуратно добирайтесь Линком и двойником до кнопок.

Дверь открыта, идите дальше.

Сдвиньте верхний правый камень вверх, чтобы открыть дверь, идите дальше.

Растопите льдину, откройте сияющие плитки, сдвиньте камень, поднимайтесь по лестнице, проходите.

В следующей комнате нужно будет зажечь 9 факелов одновременно. Это задача на скорость и аккуратность (передвигаться придётся по льду). После первого зажженного факела у вас есть примерно 12 секунд, чтобы зажечь последний. После этого времени, погаснет сначала первый факел, за ним второй и т.д. После того, как всё получилось, идите в открывшуюся дверь.

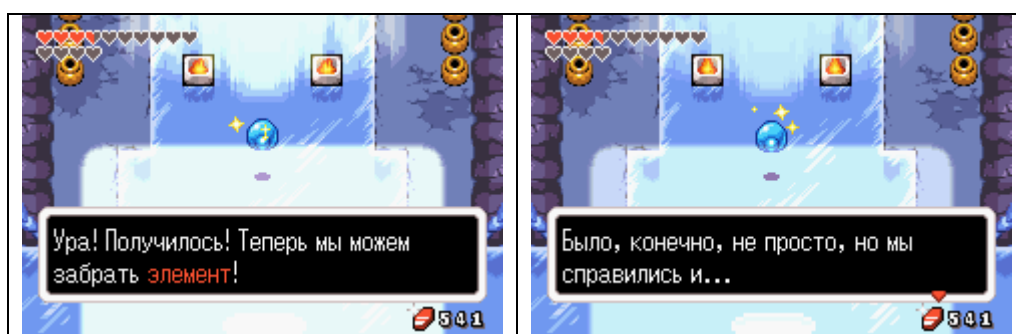
Пройдите ловушки, врагов и заходите в дверь.

Экипируйте бумеранг, убейте врагов. Наступив на кнопку, активируйте красный портал. Взрывайте стену наверху комнаты (туда ещё показывает стрелка☺), заходите. Включайте фонарь. Здесь надо сразиться с двумя Бешеными Гусеницами. Небольшие рекомендации для битвы:

- ❖ Сожгите фонарём паутину на стенах;
- ❖ Убейте сначала первую гусеницу, а затем вторую.

Проходите в открывшуюся дверь.

Далее путь достаточно прямой. Убивайте врагов и идите через двери. Вскоре вы доберётесь до большого рычага.





Двоитесь, дергайте рычаг. Вторая часть **элемента** оттаёт.... Но, одновременно с приходом тепла, в храме оттаивает гигантский окторок (босс этого подземелья), который утащит элемент вглубь храма.

Если у вас нет, хотя бы половины сердец энергии и хотя бы двух фей в банках, я настоятельно рекомендую вам, как следует поправить здоровье:

- ❖ Сходите к выходу из подземелья и вернитесь в Хирул;
- ❖ Доберитесь до дома Смита и отдохните в комнате Линка;
- ❖ На всякий случай, наловите **лечебных фей**, любым путём, который вам близок.

После этого, возвращайтесь в храм и идите сражаться с боссом.

Гигантский Окторок (Босс) — Тактика сражения	
<p>Этот босс — непрост. У него несколько отличающихся между собой форм, которые он будет использовать в битве:</p> <p>Форма 1 (часть 1) — Кидание камнями;</p> <p>Форма 2 (часть 1) — Ледяной ветер;</p> <p>Форма 3 (часть 2) — Кидание камнями;</p> <p>Форма 4 (часть 2) — Ледяной ветер;</p> <p>Форма 5 (часть 3) — Кидание камнями.</p>	

<p><u>Форма 1 (часть 1)</u></p> <p>Босс будет кидаться огромными камнями, которые попав в стену, будут рассыпаться на мелкие шипы, ранящие Линка.</p> <p>Всё, что нужно сделать, чтобы победить эту форму босса — это экипировать меч и отбивать камни обратно во врага.</p> <p>Для смены формы, хватит трёх камней.</p>	
<p><u>Форма 2 (часть 1)</u></p> <p>Босс заморозит воду в комнате, и она превратится в лёд. Атакой монстра станет ледяной ветер, который будет замораживать, и засасывать Линка внутрь босса, нанося урон и туша фонарь. Старайтесь держаться к октороку как можно ближе, т.к. иначе, рано или поздно попадёте под его ветер. Избавится от заморозки без потерь, практически невозможно, но все же попробуйте жать кнопки движения, может быть, успеете уйти невредимым.</p> <p>Единственное уязвимое место монстра в этой форме — конец его хвоста. Нужно поймать момент и поджечь хвост масляным фонарём. Добраться до него не так сложно как кажется. Дело в том, что окторок вертится вокруг своей оси по льду, а это значит, что после поворота какое-то время он крутится по инерции. Поймайте момент, когда это происходит, резко смените направление, кувырками доберитесь до хвоста и поджигайте. Уворачивайтесь от падающих камней и немного подождите.</p>	
<p><u>Форма 3 (часть 2) и остальные формы</u></p> <p>Теперь окторок может передвигаться по всему полю. Его атаки — это обычный ветер (без заморозки) и кидание камнями.</p> <p>Отбейте камни несколько раз, как вы делали это раньше, чтобы босс сменил форму.</p> <p>Следующая форма будет такой же, как и Форма 2 (часть 1), но с тем отличием, что окторок станет быстрее. Адаптируйтесь к новым условиям и подожгите хвост, в точности так же, как сделали это ранее.</p> <p>В своей последней форме босс, как и форме 3 будет кидать камни, атаковать ветром, но, ко всему прочему, вокруг будут падать камни с потолка и, периодически, будет исчезать и появляться свет, поэтому постоянно держите фонарь включённым, иначе придётся туго. Трижды отбейте камни и окончательно уничтожьте монстра!</p> <p>Поздравляю с победой!!!</p>	

Наконец-то, мы можем взять то, зачем пришли — *Элемент Воды*, в наших руках!



Забирайте, появившееся *Большое Сердце*, и идите в открывшийся зелёный портал. Оказавшись в начале подземелья, вы можете походить по нему и собрать оставшиеся замороженные сундуки. В них, не так много ценного — всего лишь несколько сундуков с рупиями и несколько с камнями удачи, однако, если у вас дефицит того или другого, то неплохо бы это исправить©....

Закончив все свои дела в храме, выходите на воздух — в мир людей.

Глава 6 ~ Элемент Воздуха ~

После выхода из храма, вокруг станет темно, появится призрак короля *Густава*, который правил Хирулом *много лет* назад. Король скажет Линку, чтобы тот пришёл и *стал рядом с ним*. Что бы это могло значить...? Ко всему прочему, на *карте* появится отметка.

С этим мы разберёмся чуть позже, а пока, наш путь лежит в *Святынище Элементов*, для наделения меча *Силой Воды*.

~ Святынище Элементов ~

Направляйтесь в город. От главной площади идите на север к замку.

Поскольку король находится под властью Ваати, доступ в замок и западную часть сада, для нас закрыт. Тем не менее, пробраться к святынищу всё-таки можно. Идите в юго-западную часть сада и проберитесь мимо охранников. Будьте осторожны, т.к. если они вас заметят, то весь путь придётся начинать сначала.

Пройдя через охрану, вы получите доступ к западной части сада — здесь вы ещё не были. Если собирали камни удачи, то не забудьте наловить фей в осушенном водоёме. Двигаемся к святынищу. Срубите траву на клумбе, чуть западнее того места с проходом к феям. Появится лестница вниз, спускайтесь.

Идите по коридору, уничтожая врагов (кажется, здесь они стали быстрее двигаться, будьте внимательны) и избегая ловушек в полу. Добравшись до кнопки, наступайте на неё, дверь откроется, проходите.

Вы оказались в замке Хирула. Здесь лишь одна открытая дверь. Заходите и окажетесь в святынище.

Внутри, точно так же как и в первый раз, положите меч на алтарь.

Получив силу третьего элемента, вы получите возможность *утраиваться*. Теперь, вместо одного деления Линк сможет провести аж целых три! После получения, выбирайтесь из святынища, так же как и в прошлый раз, с той лишь разницей, что теперь придётся троиться, а не двоиться. Т.е. подойдите к плиткам у выхода, раздвоитесь для того, чтобы попасть на кнопки и сделайте ещё одно деление Линка, на любой из ближайших плиток, после чего наступите на кнопки.



Выходите из замка, проделайте обратный путь через подземелье. Оказавшись в саду, просто попадитесь на глаза охранникам и окажетесь в его центральной части.

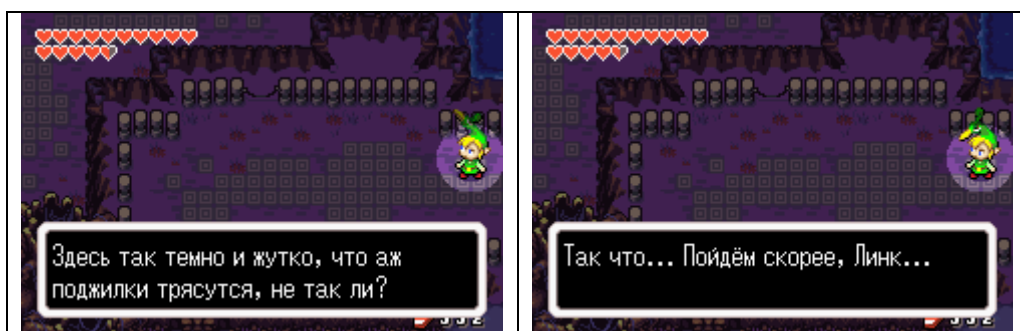
~ Тёмная Лощина ~

От центральной части сада направляйтесь на юг — в North Hyrule Field.

Идите к северо-западной части области, отыщите лестницу возле реки, спускайтесь. Утраивайтесь, сдвигайте камень, проходите через открывшийся путь и поднимайтесь по другой лестнице.

Оказавшись наверху, идите на север, заберите из сундука 200 *Чудо-ракушек*, после чего, двигайтесь на запад к другой области.

Мы оказались в новой области (Royal Valley) — мрачное и тёмное место. Доставайте масляной фонарь, и держите его постоянно включённым.



В этой местности есть несколько новых врагов, я немного расскажу о них:

- ❖ Во-первых, — призраки (если поймут вас в объятия, то будут вытягивать жизни);
- ❖ Во-вторых, — вороны, сидящие на деревьях (если заденут клювом, то помимо жизни, Линк может потерять часть рупий).

Старайтесь атаковать издалека, как первых, так и вторых монстров.

От входа, пройдите немного влево и спускайтесь вниз. Отбившись от врагов, обратите внимание на стену между двух заборчиков. Взрывайте, проходите внутрь.

Большой Колчан 3

Мы оказались в волшебном источнике. Появившаяся фея спросит, не желает ли Линк рассказать о своих приключениях. Соглашайтесь!

Фея задаст несколько простых вопросов. Если ответите, хотя бы на один неверно, то фея решит, что Линк недостаточно честен, после чего обнулит количество стрел в колчане и исчезнет. Для того чтобы ещё раз пройти тест, зайдите и выйдите из пещеры. Ответив верно на все вопросы, получите приз — *Большой Колчан*. Если следовали этому прохождению, то это должен быть последний колчан, который

добавит Линку 20 стрел (и теперь их должно быть 99), а так же последний волшебный источник, встречающийся в игре. Выходите из пещеры и продолжайте путь.

Идите по красной дорожке, до развилки. От неё поверните на север, идите в следующий экран.

Это — что-то вроде лабиринта. Требуется пройти несколько таких экранов, в определённых направлениях, и в центре каждого, будет по привидению. Читайте указатели и запоминайте, что на них написано. Пройдя несколько экранов, окажетесь рядом с кладбищем.

Идите на восток, затем вдоль металлического забора доберитесь до запертых ворот, пройдите восточнее и попадёте в дом к *могильщику* Дампу.

Дамп, выслушав Линку, даст ключ от ворот кладбища. Получив *Ключ от Кладбища*, выходите за дверь.

Здесь на вас нападёт ворона и утащит ключ. Придётся её искать, пока она никуда не улетела. Экипируйте сапоги ветра и отыщите дерево рядом с выходом из лабиринта. Ворона должна сидеть на верхушке, ключ должен быть с ней. Не подходите слишком близко, а то она улетит, и надо будет покидать область, а затем возвращаться снова. Рассчитайте расстояние до дерева, разбегайтесь и врезайтесь, если всё пройдёт удачно, то ключ вернётся обратно к Линку.

Идите к воротам, поговорите с Дампом, ворота откроются. Проходите.

Те, кто собирает части камней и сердец смогут сделать здесь по несколько соединений и найти одну часть. Насчёт камней, внимательно читайте то, что написано в этой и следующей частях и не запутаетесь. Первое объединение можно сделать, найдя призрака Спуктера, в западной части кладбища. На всякий случай, скажу — это соединение под номером 39 (см. список), после чего покиньте область и вернитесь обратно для 40 соединения, с тем же Спуктером. Пока, с частями камней мы, временно, закончили. Чтобы найти сердце, идите на северо-запад кладбища, отодвигайте могильную плиту, спускайтесь вниз, троитесь на плитках, аккуратно обходите препятствие и отодвигайте большой камень. Забирайте *Часть Сердца*, выходите.

Найдите несколько подозрительно лежащих камней в восточной части. Разбив их, увидите три плитки, троитесь и направляйтесь к трём кнопкам, сначала на запад, затем чуть на север, а в конце на восток. Заходите в открывшийся склеп.

~ Склеп Королевской Семьи ~

Это — мини подземелье. Проходить его, мы будем поэтапно:



- ❖ Расправьтесь с мумиями (здесь, поможет фонарь), заберите *маленький ключ*, пройдите дальше, перелетайте на самом левом грибе, доберитесь до трёх дверей, проходите в любую из них;

- ❖ Идите влево, вставляйте на плитки, сделайте двух Линков, дождитесь, когда подъедет платформа, троитесь и, обходя препятствия, доезжайте до другой стороны, вставляйте на кнопки, забирайте **маленький ключ**, возвращайтесь к входу в эту комнату;
- ❖ Идите вправо, троитесь и идите вверх, обходя лезвие-ловушку, доберитесь до кнопок, наступайте, забирайте **маленький ключ**, возвращайтесь к входу в эту комнату;
- ❖ Идите по разорванной (или разрезанной) дорожке, открывайте оба замка, проходите;
- ❖ Уничтожьте змей, идите прямо;
- ❖ Оказавшись в комнате с факелами, зажгите их, затем уничтожьте врагов и проходите.

Всё — подземелье, в принципе, пройдено! Подойдите к плите, нажмите «А», появится дух **короля Густава** и подарит золотую **часть Камня Удачи** и после туманной загадки об **источнике жизни**, вас телепортирует к кладбищу.

Перед тем, как уйти отсюда, те, кто собирает камни, могут сделать следующее:

- ❖ Сделайте два (!) соединения с Дампом в его доме¹³ (без прохождения склепа, эти соединения, ранее были недоступны);
- ❖ После первого соединения с Дампом, появится возможность сделать два (!) соединения с Джиной¹⁴ (призрак в одной из могил кладбища).

Экипируйте окарину и перемещайтесь в Хирул Таун.

~ Подготовка к путешествию 4 ~

После прохождения предыдущего подземелья, в городе, как и во всём королевстве, теперь появилось много нового. Хотя, к чему-то уже был доступ и после прохождения Крепости Ветров, но что-то лучше делать только сейчас. Перечисленные секреты и дополнительные задания не являются обязательными для прохождения и если вы, не выполняете побочные квесты (сердца, камни), а также другие задания, то можете переходить к следующей части.

Грегал Великий

Еще в начале игры, вы делали фиксированное соединение № 17, дающее вам доступ в Cloud Tops (небесный замок). Наверняка, вы уже побывали там (взяли части камней удачи и рупии, в сундуках и горшках), помимо перечисленного, если вы были там, то должны были видеть больного старика по имени **Грегал Великий**, вокруг которого летает призрак. Наша задача — прогнать призрака и излечить Грегала¹⁵.

Идите в замок, через портал в South Hyrule Field. Оказавшись в замке, поднимайтесь на второй этаж, подходите к больному старику, экипируйте волшебную амфору и затягивайте в неё призрака. Затягивание происходит следующим образом:

- ❖ Встаньте у нижней стены, напротив кровати;
- ❖ Начинайте дуть (призрак начнёт поддаваться ветру, и его будет тянуть в амфору);
- ❖ Не выключая амфору, подходите чуть ближе и двигайтесь за хвостом призрака по кругу.

¹³ Для подробной информации см.список камней удачи № 41,42.

¹⁴ Для подробной информации см.список камней удачи № 43,44.

¹⁵ Это можно было сделать и раньше, но..., так уж у меня получилось при прохождении☺, так что ничего страшного (главное не придти позже, т.к. в этом случае, призрак захватит разум Грегала окончательно, и мы не сможем кое-что сделать в дальнейшем).

Если всё сделано правильно, то призрак будет пойман, а Грегал вылечен. Теперь, поговорите со стариком, и получите 100 *Чудо-ракушек*. Вскоре, мы сможем получить здесь ещё кое-что, но не сейчас. Возвращайтесь обратно, так же как и пришли.

Шестой урок фехтования (требование для изучения — *Масляной Фонарь*)

Направляйтесь в юго-восточную часть Nyrule Castle Garden. Срубите,/сожгите траву в этой части, заходите в подземелье, пройдите в следующую комнату. Мы уже были здесь, когда брали часть сердца, но не могли говорить с мастером-фехтовальщиком. Для начала, зажгите факелы по бокам от мастера, затем поговорите с ним. Мечника зовут *Гримблэйд*. Сделайте с ним соединение камней удачи и соглашайтесь на тренировку. Гримблэйд научит Линка технике — *Ослепляющий Меч*. Теперь, как и при технике, *Луч Отчаяния* (но с тем отличием, что количество сердец энергии должно быть на максимуме), Линк сможет стрелять во врагов разрушительным лучом, который будет наносить врагам сильный урон.

Управляемые Бомбы

Этот тип бомб можно получить, дойдя до Minish Village и сделав с Гентари соединение камней удачи (№46). После сделанного соединения, у изобретателя, живущего рядом с деревней, появится идея, сделать *Управляемые Бомбы*. Бомбы такого типа можно взрывать в любой момент, после того как заряд был заложен. Плюсом таких бомб является то, что их удобно применять в борьбе с врагами, а минусом, что заряд при закладке должен быть всего один, а не три, как ранее.

Теперь, сходяв к изобретателю Белари, Линк может получать, как обычные, так и управляемые бомбы, для обмена нужно всего лишь поговорить с учёным.

Большая Сумка для Бомб 3

Сделав с Белари соединение камней, в западной части Wind Ruins появится сундук, где будет лежать последняя *большая Сумка для бомб*, если вы следовали прохождению, то у вас должно быть 99 бомб.

Два дома и три девушки

Это интересный (и, по моему, недоработанный) квест. Выполняя его, попутно мы сделаем ещё кое-что. Итак....

В Nyrule Town есть гостиница «Счастливый Камелёк», если хотите, то можете отдохнуть в ней позже (я посоветую когда☺).

Идите на второй этаж, обратите внимание, что теперь, когда у вас есть фонарь, вы можете получить доступ к сундуку на балконе (вы его часто видели, но не могли достать), для этого экипируйте фонарь и зажгите факелы по бокам комнаты, входите в открытую дверь, оказавшись на улице, открывайте сундук, забирайте *часть Камня Удачи* (Красная-2), возвращайтесь обратно.

Пройдя ещё две комнаты, вы увидите трёх девушек. Их имена — Фароре, Найру и Дин.

С каждой из девушек вы можете сделать соединение камней (№48), но только один раз. На самом деле, разницы здесь нет, и, соединившись с любой из девушек, произойдёт одно и то же событие — в городе появится арендатор (а, затем и архитектор) *Горман*. После соединения, отыщите его в южной части Хирул Таун и поговорите. Этот человек должен обеспечить девушек жильём, но дело в том, что домов для них должно быть три, но известно только о двух. Сначала, мы найдём один дом, затем второй, а третьего почему-то нет, и соответственно, одна из трёх девушек останется не у дел. Помните (!!!), от того какую девушку вы выберете, будет зависеть будет ли она делиться *зельем*, временно увеличивающим определённые показатели. Я

вам советую найти дома для Фароре и Дин, хотя вы можете думать по другому и делать, как вам захочется.

- ❖ Дом 1. Вернитесь в гостиницу, поговорите с любой из кандидаток на жилье, и сделайте выбор (ДА/НЕТ). После диалога, одна из девушек, будет жить в доме, который сдаёт, Горман.
- ❖ Дом 2. Обратите внимание, что Горман переместился в западную часть города. Поговорите с ним и идите к почте у выхода. Там появился плотник Бремор, сделайте с ним соединение камней (№49) и у бригадира плотников появится мысль построить дом в западной части, рядом с тем местом, где стоит Горман. Теперь, нужно немного погулять где-нибудь. Я вам рекомендую отдохнуть в городской гостинице. В зависимости от того, за какую цену вы приобретёте номер, таким и будет подарок, который здесь вручают всем постояльцам (по нарастанию: зеленая, синяя, красная **часть Камня Удачи**). Для окончательной постройки дома, необходимо отдыхать две ночи. После сделанного, идите на то место, где началось строительство и увидите, что дом построен. Всё, что осталось сделать это — выбрать одну из двух оставшихся девушек.
- ❖ Дом 3? Горман стоит возле городского колокола, рядом с молочницей Малон и говорит о животных (судя по всему, имея в виду, тех, что сидят чуть левее). Я думаю, что этот дом «был» или «планировался», но его или вырезали или ещё что-то, т.к. ещё ни у кого не получалось поселить третью девушку.

Как я говорил в начале, те девушки, которые имеют крышу над головой, теперь будут давать Линку **зелье**. Зелье каждой девушки — разное, поэтому получается, что найдя всего лишь два дома, вы сможете получать только два зелья из трёх.

Бабочки Счастья

После выполнения №48, вы можете провести ещё по одному соединению с каждой девушкой из квеста с домами. Двух девушек вам нужно искать в их домах, а третью на втором этаже гостиницы. Соединения приведут к тому, что в трёх областях королевства, появится по одной **Бабочке Счастья**. Поймав такую бабочку¹⁶, Линк сможет улучшить некоторые показатели: скорость плавания, стрельбы из лука, копание земли когтями крота.

Дом Перси

В юго-западной части Trilby Highlands, есть пустое дерево, войдя внутрь вы, найдёте поэта-путешественника — Перси. Кто-то занял его дом и запечатал дорогу. Перси потерял вторую часть камня, чтобы можно было отодвинуть дерево, блокирующее путь. Сделайте с ним соединение камней удачи, отчего дерево, преграждающее путь отодвинется. Идите к дому.

Войдя внутрь, вы увидите старушку. Зажгите факелы по бокам, и окажется, что это не старушка, а моблин, который решил выжить Перси из его дома и поселиться здесь под видом бабушки. После того, как Линк узнает правду, ему нужно поговорить с моблином, и тот, чтобы не разглашать тайну, и не позориться перед своими сородичами, даст ему **50 рупий**.

Теперь, поэт вновь обретёт дом, а в качестве приза сочинит ещё одно стихотворение© и подарит 100 **Чудо-ракушек**.

Последние приготовления

Вот вроде и всё, что пока можно сделать в королевстве Хирул, на этот момент. Имея при себе масляный фонарь и способность утруиваться, Линк сможет собрать всего

¹⁶ Более подробно см. «Части Камней Удачи» №49-51.

лишь одну **Часть Сердца** (причём, этот предмет и способность клинка, здесь совершенно не понадобятся). Эту часть, мы могли взять ещё раньше, ну да ладно.... На этот момент игры, сверяясь со списком вы должны выполнить сбор сердец до №39, включительно.

Также, совершайте оставшиеся доступные соединения **частей Камней Удачи** (см. список частей). На данный момент, перед переходом к следующей части (по моёму прохождению), нужно выполнить 56 фиксированных соединений (см.список), а так же, желательно, добраться до всех доступных сундуков и прочих событий, открывшихся на карте.

~ Дорога на небо ~

Пройдите в Veil Falls, через северо-восточный выход North Hyrule Field. Пройдите мост, подойдите к каменной двери и сделайте с ней соединение камней. Это и есть — **«источник жизни»**. Для соединения понадобится часть, которую нам дал призрак короля в склепе. Входите внутрь. Хотелось бы сказать, что по пути вы можете найти несколько спрятанных сундуков, рупий-ловушек и одну заваленную дверь, я не буду на них останавливаться, в ходе прохождения этой части, т.к. вы уже должны быть достаточно опытны и самостоятельны в таких вещах, а посему, моя помощь здесь не понадобится, и я буду вести вас только прямым путём.

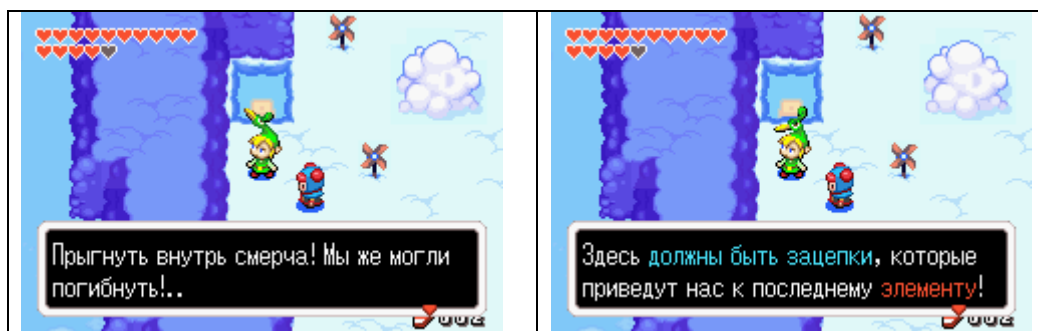
Экипируйте фонарь, расправляйтесь с врагами, обходите ловушки, выходите из пещеры. Оказавшись на воздухе, лезьте вверх по скале. Распечатайте камень на вершине и получите ещё одну **Метку Ветра**, после чего идите в пещеру на севере.

Спуститесь по правой лестнице, оказавшись в другой комнате, идите в правую нижнюю дверь.

Лезьте наверх и отыщите огромный вихрь. Прыгайте в него и окажетесь...на небе, в Cloud Tops.

~ Облака ~

Вот мы и добрались до последней неизвестной области на карте. Это место является не сплошной поверхностью, как остальные области карты, а островками из облаков, состоящих из двух уровней. Здесь довольно легко потеряться, если не знаешь что нужно делать. На самом деле, всё довольно просто и проходится, приблизительно, за пять-десять минут.



Для начала, обратите внимание на двух NPC, стоящих на облаке (Хэйли и Гейл), в том случае, если собираете части камней, то сделайте с ними соединения.

Обратите внимание на большоедвигающееся облако, и пять флюгеров-вертушек, около него. Наша задача — запустить эти вертушки, чтобы рассеять облако и пройти на другие уровни. Подойдя к Гейл, вы увидите Загадочное облако, сделав с ним, а так же ещё с четырьмя облаками, соединение камней (здесь понадобятся золотые части)

вы заставите, эти флюгеры-вертушки крутятся. Пока, у вас нет нужных камней, а потому идите чуть выше облака, к красному вихрю, войдя в который, поднимитесь на уровень выше.

Экипируйте когти крота и, раскапывая облака, доберитесь до сундука на востоке. Внутри будет золотая *часть Камня Удачи*. Идите в квадратное отверстие в облаках и падайте на нижний уровень. Уничтожьте акулу, и идите в красный вихрь на севере.

Прокопайте путь в облаках, с помощью когтей и падайте в отверстие.

Внизу, соединитесь с Загадочным облаком (заработает 1 вертушка) и поднимайтесь обратно.

Входите в обычный вихрь и летите к западному островку (если смотреть карту — это северный остров).

Приземлившись, падайте в отверстие. Убейте двух акул и заберите из рассеявшегося облака ещё одну золотую *часть Камня Удачи*, поднимайтесь обратно.

Проройте путь на запад, входите в вихрь и летите к островку на северо-западе карты. Приземлившись, ройте облака и забирайте из сундуков 50+50 *Чудо-ракушек*, а так же золотую *часть Камня Удачи*, чуть ниже. Идите в вихрь и летите на остров к югу от вас. Приземлившись, падайте в отверстие.

Уберите стража закрывающего путь. Сделать это можно несколькими способами, применив посох Пацци/бумеранг/амфору, а после, добить мечом или просто столкнуть вниз перечисленными предметами. После сделанного, пройдите к Загадочному облаку и сделайте соединение камней (заработает 2 вертушка). Поднимайтесь наверх, входите в вихрь и летите на юг.

Приземлившись, копайте облака и возьмите из сундука 50 *Чудо-ракушек*. Падайте в отверстие.

Внизу, идите на север, избавьтесь от стража и сделайте соединение камней с загадочным облаком (заработает 3 вертушка). От облака, идите в красный вихрь. Поднявшись наверх, забирайте золотую *часть Камня Удачи*, вернитесь вниз.

Идите в правый красный вихрь. Прыгайте в соседнее отверстие. Оказавшись внизу, уничтожьте акул, подбирайте золотую *часть Камня Удачи* и идите в, появившийся на севере, красный вихрь.

Забирайте 50 *Чудо-ракушек* из сундука, идите в вихрь на юге и летите на юго-восточный островок. Приземлившись, ройте облака и падайте в маленькое квадратное отверстие. Идите в красный вихрь.

Падайте в квадратное отверстие на севере. Делайте соединение камней с Загадочным облаком (осталась всего одна вертушка из пяти), поднимайтесь наверх.

Идите в вихрь и летите на северо-запад, пока не окажетесь на твёрдой земле (ну, или облаках☺).

Ройте облака и доберитесь до другого вихря. Входите и летите сначала на восток, а затем на юг. Приземлившись, падайте в левое отверстие.

Мы вернулись в начало! Делайте соединение камней с Загадочным облаком, активируйте последнюю вертушку. Появится огромный вихрь. Хэйли и Гейл уйдут в него, следуйте за ними.

~ Дом Племени Ветра ~

Поднявшись наверх, подойдите к камню и распечатайте последнюю *Метку Ветра*.

Идите в дом. Да-да, вы здесь уже были, но не могли тогда выйти наружу!

Поднимайтесь вверх по лестнице.



Вы на втором этаже. Идите в комнату, сделайте соединение с Каприс, а так же поговорите с Грегалом Великим (если спасли его от призрака).



Грегал даст вам **Стрелы Света**! Теперь, ваш лук станет сильнее. Для поражения нажмите кнопку выстрела и подержите несколько секунд, после того, как стрела засветится, отпускайте.

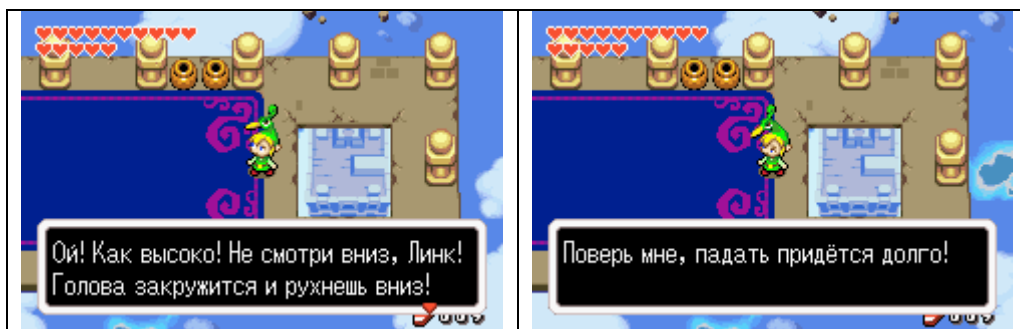
Поднимайтесь на третий этаж, где дважды (!), сделайте соединение с Фларрис и заберите содержимое сундуков в комнате, в них 3 **части Камней Удачи** (Красная-1, Синяя-1,2).

Поднимитесь на четвёртый этаж. Идите в комнату, заберите из сундуков **часть Камня Удачи** (Красная-2,3). Дважды (!), сделайте соединение камней с Сирок. Поговорите с ней, а затем поговорите с Гейл, которая преграждает путь наверх. Если всё сделали правильно, то, Гейл отойдёт, и лестница будет свободна.

Наверху, если у вас нет фей, возьмите их в горшках по бокам. Идите в огромный вихрь, который перенесёт вас во **Дворец Ветров**.

~ Дворец Ветров ~

Это последняя темница и здесь находится последний **элемент**.



Идите по дороге и заходите в следующий экран.

Здесь вы увидите стеклянные шары, которые регулируют мосты между островками. Ударив такой шар мечом, бумерангом или другим подобным оружием, шар сменит цвет. Наверно, разумнее здесь использовать бумеранг или лук, чтобы параллельно отбиваться от врагов. Проходите по мостам, в конце отодвиньте камни и доберитесь до предпоследнего в этой области шара. Пройдя дальше, стреляйте в шар на другой стороне. Активировав мост, троитесь на плитках, проходите и отодвигайте большой камень. Проходите дальше.

Садитесь надвигающуюся платформу и езжайте, обходя каменные блоки. Идите в следующий экран.

Пробегайте рушащийся пол, поднимайтесь по лестнице, обходите или уничтожайте врагов, идите в экран слева.

Пока не обращайте внимания на облака, мы доберёмся к ним попозже. Идите вниз, активируйте шар на другой стороне, проходите по мосту. Бревно с шипами можно обойти, спрятавшись в нижней части (там нет шипов). Когда бревно уехало вправо, идите в левую часть и зайдите на не активированную часть моста. Снова дождитесь, когда бревно уедет вправо, активируйте мост и далее делайте то, что вам больше нравится или что у вас есть в наличии:


- ❖ Когда мост активирован, заложите управляемую бомбу у шара и перейдите на другую сторону, после чего, взрывайте бомбу;
- ❖ Когда мост активирован, заложите обычную бомбу у шара, и бегите бегом через мост, пока он не деактивировался;
- ❖ Этот способ для любителей пощекотать себе нервы. Когда мост активирован, встаньте у самого начала моста и запустите бумеранг по диагонали, после чего сразу же бегите на другую сторону, чуть задержавшись перед самым концом, бумеранг должен задеть шар во время возвращения и деактивировать мост. Во время возвращения, когда шар задет и бумеранг возвращается, поймите момент и кувирком переходите на другую сторону. Тяжело, но не невозможно☺. В любом случае, если мост уйдёт у вас из под ног, когда будете на второй половине моста, то вас перенесёт на другую сторону автоматически.

Оказавшись на другой стороне, перейдите по появившемуся мосту. Время сразится с мини боссом.

Визробы (Мини Боссы) — Тактика сражения	
<p>Эти маги не так сложны, как кажется. Их сила заключается в том, что они берут количеством и скоростью перемещения. Рекомендую экипировать бумеранг, т.к. после того, как вы ударите одного из визробов этим оружием, он долгое время не сможет исчезнуть, а вы в это время добьёте его мечом. После двух, появится четверо, а после них, шестеро визробов сразу.</p> <p>Уничтожьте их указанной тактикой.</p>	

После победы появится сундук, открывайте, берите *Накидку из Перьев*.

Справочная информация	
Название	Накидка из Перьев
Описание	<p>Эта накидка поможет вам подпрыгивать и некоторое время парить в воздухе, если будет дуть ветер, то парение будет идти дольше. Таким образом, Линк сможет:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Перелетать через пропасти;

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Прыгать на различные платформы (например, лестница из облаков); ❖ Открывать прыжком люки (как сверху, так и снизу).
Скриншот	

Экипируйте накидку, перепрыгивайте на другую сторону и поднимайтесь по лестнице из облаков. Для того чтобы подниматься по таким ступенькам, просто встаньте в тень той ступеньки и прыгайте с помощью накидки, чуть паря в воздухе.

Оказавшись наверху, расправьтесь с врагами и перелетайте на две площадки вправо. Идите в следующий экран.

Отодвиньте камни, вставайте на нижние три плитки, троитесь и идите к четырём кнопкам. Дойдя до расстояния вытянутого меча, вставайте между ними и бейте. Активировав все кнопки, появятся два врага в панцирях. Экипируйте щит, опрокидывайте их и добивайте, после чего откроется дверь. Проходите.

Здесь вы увидите вентиляторы, которые будут сбрасывать Линка вниз. Прячьтесь от ветра в ямах и заграждениях. Идите вверх, перелетайте на другую сторону, идите вниз, направо. Экипируйте посох, наполняйте яму, прыгайте наверх. Идите дальше.

Увидев металлическую решётку, Эзло скажет, что её можно перевернуть. Подпрыгните на ней и окажетесь внизу. Дойдя до рупий, опасайтесь ловушки, в верхнем правом углу. Подпрыгнув над другой решёткой, окажетесь наверху. Идите к следующей решётке и дождитесь двигающейся платформы, когда она подъедет, прыгайте и едите до ещё одной решётки. Поднявшись наверх, идите дальше. Поднимайтесь по облакам на следующий уровень.

Вставайте на светящиеся плитки, раздвоившись, дождитесь платформу, затем, троитесь и езжайте на ней, обходя препятствия. Сойдя на землю, аккуратно обойдите черепа и отодвигайте камень. Спускайтесь по лестнице, идите дальше.

Столкните три правых камня в пропасть, дождитесь платформу и езжайте. В момент движения, вас будут атаковать враги, помимо этого, вам несколько раз придётся перепрыгивать с одной платформы на другую. После проделанных кульбитов, запрыгивайте на решётку и идите дальше.

Здесь проезжайте на платформе, прыгая через решётки, и идите дальше.

Прыгайте вниз. Добравшись до бревна с шипами, наполните правую яму энергией, запрыгивайте и спускайтесь с другой стороны. На плитках, троитесь следующим образом: лицом на север, вставайте на верхнюю левую, нижнюю левую, а затем нижнюю правую. Появится портал пикори. Уменьшайтесь, и идите в проход для минишей.

Оказавшись за стеной, продумайте, как лучше отодвинуть горшки и добраться до следующего прохода минишей. Если отодвинули неправильно и попали в тупик, то придётся идти до предыдущего экрана, а затем обратно. Когда горшки будут отодвинуты, идите в проход. Доберитесь до бревна и идите на другой экран.

Идите по дорожке и увеличивайтесь в портале. Стреляйте в кнопку из бумеранга/лука и т.д. Откроется дверь справа и появится **маленький ключ**. Забирайте, проходите. Доберитесь до бревна и открывайте запертую дверь. Поднимайтесь на следующий уровень.

Расправившись с врагами, идите влево.

Здесь вам будет нужно перескочить через пропасть между мостами и не попасть под ветер четырёх вентиляторов. Пройдя это место, поднимайтесь на лестницу, отодвигайте камни и идите вправо. Перелетайте шипы, уничтожайте врагов и снова спускайтесь по лестнице. Отталкивайтесь примерно от середины дорожки и с помощью ветра, перелетайте на другую сторону. Идите к следующему экрану.

Не обязательно убивать врагов, просто перелетайте по платформам и идите дальше.

Поднимайтесь на лестницу из облаков. Хорошо разбегитесь и перелетайте на другую сторону. Здесь, если хотите, то можете подняться по лестнице, пройти немного вправо, и взять **часть Камня Удачи** (Синяя-2). Видите сердце внизу? Пока, мы не можем добраться до него, поэтому, немного подождите. Перелетайте на другую сторону, поднимайтесь по облакам, разбегайтесь и перелетайте. Поднимайтесь по облакам на следующий уровень.

Уничтожайте врагов, идите дальше.

В комнате вам встретятся двое врагов, вооруженных цепями. Это — довольно противные создания, скажу я вам. Лично я, стрелял по ним из лука, но вы можете попробовать атаковать их мечом (например, какой-нибудь техникой) или управляемыми/обычными бомбами. После победы, получите два кристалла по 25 рупий и **маленький ключ**. Открывайте дверь, идите дальше.

Уничтожьте врагов, у одного из них получите фею (для победы, используйте бумеранг). Кстати говоря, здесь можно полностью поправить здоровье. Для того чтобы снова получить фею, просто выйдите и зайдите обратно. Враг, за которого дают фею, снова будет там. Накопив фей, идите дальше.

Расправьтесь со скелетом. Поставьте один из горшков на кнопку, сами вставайте на плитки, утраивайтесь и идите на свободные кнопки. Проходите в открывшуюся дверь. Наступите на кнопку, которая включит вентилятор. Перелетайте на другую сторону. Попробовав подойти к проходу, дверь закроется, а на вас нападёт четверо врагов (двое моблинов и двое визротов). Сначала уничтожьте моблинов, а затем принимайтесь за магов. Дело будет ухудшаться дующий ветер, поэтому будьте внимательны и не попадите под заклинания врагов. Если всё-таки вас заморозили, то нажимайте кнопки на крестовине и вскоре освободитесь. После победы, дверь откроется. Идите дальше.



Перелетайте на другую сторону, идите дальше.

Активируйте вентилятор, перелетайте на другую сторону. Отодвиньте камень слева, и заберите из сундука **маленький ключ**. Отодвигайте камень справа и открывайте запертую дверь.

В комнате, заберите из сундука **Большой Ключ**. Выходите обратно и идите вправо.

Открывайте большую запертую дверь. Пройдя внутрь, увидите гигантскую стрелку, недвусмысленно намекающую, что нужно прыгать вниз..., что поделаешь, прыгайте☺. Вы окажетесь на островке, и на вас нападёт огромный красный рыцарь. При хорошей сноровке и ловкости, его можно просто скинуть вниз, но это будет не просто. Если

будете сражаться честным путём, то придётся долго искать брешь в его обороне и не менее долго атаковать его мечом, также попробуйте глушить его бомбами. После победы, появится синий портал и мостик, ведущий дальше.

Вы оказались в тёмной комнате. Включайте фонарь. Идите направо, дойдите до ступенек, поднимайтесь, заберите из сундука **компас**. Идите влево и отыщите лестницу наверх, поднимайтесь по ней.

Уничтожая врагов, идите вверх комнаты, а затем направо в проход.

Оказавшись в другой комнате, прыгайте в отверстие в центре.

Забирайте из сундука **маленький ключ**. Вновь, возвращайтесь к левой лестнице, поднимайтесь.

Оказавшись в этой комнате, идите в нижний проход.

Уничтожайте врагов (бумерангом, лучом меча, луком), разбивайте горшки, вставляйте на сияющие плитки, в таком порядке — 1,3,5. Троитесь и идите по хрупкому полу, обходя препятствия — к кнопкам, активируйте их. Если упали, то выйдите и войдите обратно, пол будет восстановлен, а уничтоженные враги, больше не появятся. После того, как всё получилось, проходите в открывшуюся дверь.

Перепрыгивайте через брёвна с шипами, добирайтесь до сундука с **маленьким ключом**, забирайте, идите вправо.

Мы оказались в предыдущей комнате, отпирайте дверь, проходите.

Здесь нам нужно пролететь по воздуху и попасться врагам. Задача — добраться до островка земли в верхнем правом углу, где будет проход. Можете начинать с нижнего вихря и лететь по часовой стрелке, а можете сразу добраться до правого (это гораздо сложнее). Добравшись до прохода, заходите.

Поднимайтесь по лестнице.

Идите чуть вправо, наверх, затем в проход влево.

Сразитесь с огненными визробами (будьте осторожны и старайтесь не упасть в ямы по бокам комнаты) и получите в сундуке **карту подземелья**.

Уничтожьте две гигантские руки в этой комнате (если они схватят вас, то перенесут к началу подземелья), тяните рычаг и проходите в открывшуюся дверь.

Уклоняясь от врагов, идите к лестнице.

Пройдите в верхний левый угол комнаты, скиньте камни вниз, перепрыгивайте на другую сторону и идите в проход. Пройдя прямо, заберите **Часть Сердца**. Если следуете этому прохождению, то после взятия этой части, у Линка должно быть 16 сердец энергии. Возвращайтесь обратно. Поскольку те камни, что вы отодвигали, вновь появились, нам ничего не остаётся, кроме как прыгать вниз и заново добираться до этой комнаты.

В нижней правой части есть пропасть, с другой стороны которой, есть два треснувших камня. По периметру пропасти летает взрывающийся враг. Дождитесь, когда он будет рядом с камнями и уничтожьте его. Камни взорвутся вместе с ним. Перелетайте на другую сторону. Пройдите в правый верхний угол и зажгите два факела, появится красный портал, ведущий в начало. Если у вас мало жизней или хотите пополнить запасы, то сейчас, самое время вернуться в Хирул и сделать это, т.к. медленно, но верно, мы приближаемся к боссу этой темницы. Идите и открывайте запёртую дверь внизу.

Это — последний уровень подземелья. Уничтожайте врагов, взрывайте стену справа. Проходите.

Убейте врагов и взорвите стену в верхней левой части. Идите дальше.

Подрывайте блоки, идите в проход.

В этой комнате будет открытая дверь. Взрывающиеся враги, окружают кнопку закрывающую дверь, и будут мешать добраться до выхода. Ваша задача — не задев никого, дойти до открытой двери, а в конце отодвинуть камни блокирующие путь. Это,

не очень-то, и сложно, главное старайтесь не задеть никого по дороге, а то дверь закроется и всё придётся начинать сначала.

Забирайте из сундука **маленький ключ** и возвращайтесь через комнату с врагами. В следующей комнате наступите на хрупкий пол и падайте на уровень ниже. Открывайте дверь, проходите.

Ваша задача — пройти этот лабиринт, отодвигая камни, по возможности, уничтожить врагов, и добраться до лестницы из облаков, ведущую на самый верх («Stairway to Heaven»☺).

Перед вами большая дверь, а за ней — будет дорога к боссу. Набирайтесь храбрости и заходите в дверь. В следующей комнате дойдите до гигантского вихря, заходите в него.

Гёрг и Гёргина (Боссы) — Тактика сражения

По описанию статуэтки, красный большой босс — это женщина, а синий поменьше — мужчина. Это — гигантские летающие существа, сражаться с которыми придётся прямо на них, если упадёте, то будете терять сердца энергии.

Мы будем постоянно чередоваться между этими боссами, пока они не будут уничтожены. Слабое место этих ребят — конечно же, глаза!

На большом красном, будут появляться три глаза за один раз. Ваша задача — встать на плитки, троиться и атаковать все три глаза, как можно быстрее. В это время, синий босс будет всячески мешать вам, нормально провести атаку. Поэтому, будьте внимательны и быстры!

После поражения красного босса, вам нужно перескочить (с помощью накидки) на синего и атаковать один из четырёх, появляющихся глаз.

За всё время придётся несколько раз переходить с одного босса на другого, с каждым разом атаковать будет всё тяжелее и тяжелее.

После нескольких таких переходов, боссы будут уничтожены.



Победив в изнурительной битве, Линк упадёт вниз, где появятся **Большое Сердце**...и последний элемент — **Элемент Воздуха**!



Идите в зелёный портал. Возвращайтесь на землю и идите в Хирул Таун. Сделать это можно тремя способами:

- ❖ Вернитесь в дом, к людям ветра и на первом этаже зайдите в портал (если, у вас сделано соответствующее соединение камней);
- ❖ Воспользуйтесь окариной ветра;
- ❖ Это конечно никто не будет делать, но если хотите, то добирайтесь до города через гигантский вихрь (т.е. тем путём, которым шли сюда).

Глава 7 ~ Освобождение Хирула и Принцессы Зельды ~

По идее, все элементы собраны, и вы можете сразу же идти в *Святилище Элементов*, для наделения меча силой *Воздуха* и освобождения принцессы, но тем, кто собирает части камней, сердец, статуэток и прочего, нужно задержаться и сделать максимум возможного, на данный момент игры.

~ Подготовка к путешествию 5 ~

Седьмой урок фехтования (требование для изучения — *Накидка из перьев*)

После того, как вы нашли накидку, *Свифтблэйд* может научить Линка технике — *Атака Сверху*. Теперь, если экипировать накидку, подпрыгнуть без парения в воздухе и ударить мечом, то Линк проведёт такую атаку.

Заключительный урок фехтования (требование для изучения — семь выученных уроков)

После того, как у вас на руках будет семь свитков (и соответственно семь выученных уроков), направляйтесь в Castor Wilds, где на юго-западе области, разыщите могилу *Свифтблэйда Первого, Духа мечника*. Он, научит технике — *Великая Круговая Атака*. Теперь выполнив обычную *Круговую Атаку* из урока 1, многократно нажимать кнопку удара, Линк проведёт серию круговых атак. Эта техника очень пригодится в последней темнице.

Совершенствование длительности Великой Круговой Атаки (требование для усовершенствования — заключительный урок фехтования)

Получив восьмой свиток и изучив последнюю технику, Линк может увеличить длительность её проведения. Также для получения этого усовершенствования, у вас должно быть выполнено соединение камней №54.

Пройдите в North Hyrule Field и отыщите водопад на западе. Входите в него и поговорите с мастером *Грейтблэйдом*. Он увеличит длительность *Великой Круговой Атаки*.

Совершенствование скорости Великой и обычной Круговой Атаки (требование для усовершенствования — заключительный урок фехтования)

Получив восьмой свиток и изучив последнюю технику, Линк может увеличить скорость её проведения, то же самое будет относиться к первой выученной технике, т.к. они имеют общее начало.

Для получения этого усовершенствования, у вас должно быть выполнено соединение камней №55.

Пройдите в Castor Wilds и разыщите водопад на северо-востоке. Внутри будет мастер *Скаблэйд*, поговорив с ним, усовершенствование будет изучено.

Совершенствование Полоски Разделения (требование для усовершенствования — кажется, нет никаких требований)

Полоска Разделения — это шкала накопления энергии, для деления на сияющих плитках.

Для получения этого усовершенствования, у вас должно быть выполнено соединение камней №44.

Пройдите в Veil Falls, через Lon Lon Ranch. Отыщите водопад. Внутри, поговорите с мастером **Сплитблэйдом**. Он усовершенствует скорость накопления **Полоски Разделения** до 1-1,5 секунд.

Пустая Банка 4

Наконец-то, мы полностью готовы для получения последней **Пустой Банки**! Итак...

Идите в Lon Lon Ranch. Чуть юго-западнее ранчо, вы увидите Горона, пытающегося пробиться в пещеру. Наша задача, с помощью этого и других Горонов, пройти внутрь. Для этого понадобится сделать довольно много соединений камней. Смотрите список камней для получения всех шести Горонов (№64-69).

После того, как все соединения будут сделаны, пройдя в пещеру, вы сможете получить **200 рупий** и **Пустую Банку**.

Последние приготовления

Вот вроде и всё, что пока можно сделать в королевстве Хирул, на этот момент.

Теперь, вы имеете возможность собирать почти все из оставшихся **Частей Сердец** (см. список). Перед переходом к следующей части, вами могут быть найдены 43 **Части Сердец**, а так же 4 **Больших Сердца** от боссов. Т.е., вам нужно найти всё, до номера 47, включительно!

Также, совершайте оставшиеся доступные соединения **частей Камней Удачи** (см. список частей). На данный момент, перед переходом к следующей части (по моёму прохождению), нужно выполнить 70 фиксированных соединений, а так же можно добраться до всех доступных сундуков и прочих событий, открывшихся на карте. До сбора 100 камней, должно остаться всего три соединения!!!

Немного позже мы сможем вернуться и собрать последние сердца в этой игре, а так же завершить квест с частями камней (наконец-то, он будет закончен☺).

Напоследок, хотелось бы отметить, что сейчас доступны все 130 статуэток в магазине Карлова, которые можно взять в этой игре.

Медаль Карлова???!!!

Наверно, вы уже приготовились идти? Я хочу внести ясность в один момент. Сейчас, вы можете взять ещё одну **Часть Сердца** (в списке сердец, она отображена под №50), а также получить кое-что ещё, но прежде прочтите нижеследующее.

В игре есть один, немного досадный, баг¹⁷. Да, это сердце полностью доступно, НО (!!!) его получение — немного нелогично. После того, как вы собрали все 130 статуэток у Карлова, вы можете сходить к кафе Мамы, где дважды поговорив с коллекционером статуэток, сидящим за столиком, вам откроется путь к этому сердцу. Нелогичность, заключается в том, что богач откроет доступ к части, сказав, что вы собрали полную коллекцию статуэток, и, что получили какую-то Медаль Карлова¹⁷!!! Тем, кто не знает или не собирает статуэтки, скажу, что, на данный момент, у вас не может быть полной коллекции и соответственно не может быть Медали Карлова, которая даётся за сбор всей коллекции. Можно было предположить, что это ошибка при переводе, русских фан. переводчиков, но это не так. Как доказательство, вот скриншоты из русской версии перевода и официальной североамериканской версии игры, сделанные до окончания игры и получения медали.

¹⁷ См. раздел «POST GAME»



С одной стороны, вы можете сходить и взять эту часть до окончания игры, т.к. впереди будет непростая битва с Ваати и это сердце не помешает, а медаль за полную коллекцию вы, всё равно, получите, а с другой, как-то неправильно это всё.... Ведь, по идее, именно для этой части сердца, и всего что там находится, вы и собирали всю коллекцию статуэток, а благодаря этому багу, вы можете взять это раньше и присвоить себе несуществующую медаль....

В общем, решайте сами. Я обозначил эту часть самой последней в списке, если хотите, то берите, если нет, то дожидайтесь POST GAME, где, получив честно заработанную медаль, поговорите с богачом коллекционером.

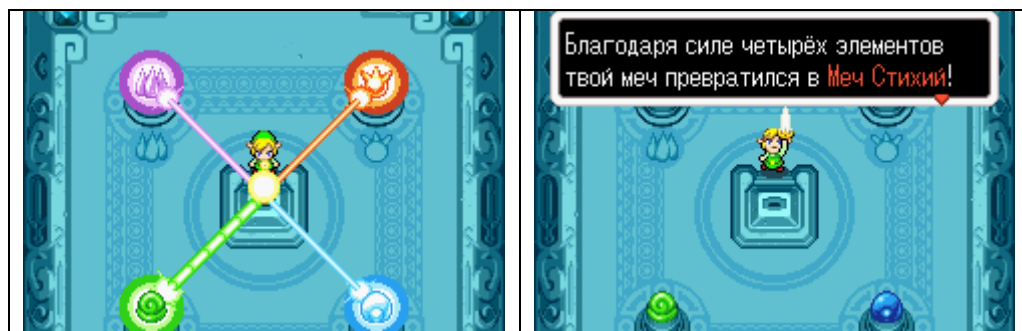
~ Замок (часть 1)~

Центральный вход в замок, все ещё перекрыт солдатами, поэтому, идти в святилище придется тем же путём, что и в прошлый раз. Я, на всякий случай, напому, как это делать.

Идите в юго-западную часть Hyrule Castle Garden и проберитесь мимо охранников. Будьте осторожны, т.к. если они вас заметят, то весь путь надо будет начинать сначала.

Пройдя через охрану, вы получите доступ к западной части сада. Спускайтесь по лестнице.

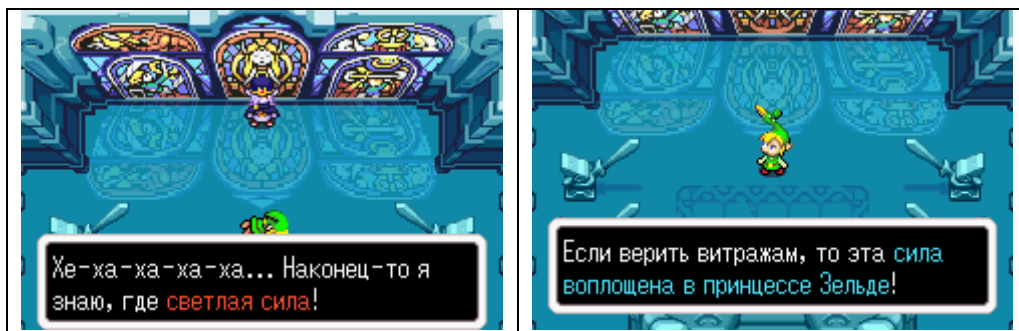
Пройдя мини подземелье, добирайтесь до святилища. Как и в первых двух случаях, положите меч на алтарь. После того, как сила последнего элемента вольётся в меч, он превратится в *Меч Стихий*, а наш герой, получит способность двоиться в четырёх Линков.



Сила меча разобьёт каменную плиту, отчего появится путь к секретному проходу. Проходите в него.

Оказавшись в другой комнате, пройдите к витражам, которые повторяют пролог игры, который мы видели в начале (согласитесь, теперь он звучит как-то по-другому?).

После пролога, появится Ваати в облике короля. Вскоре, Линк потеряет сознание от заклинания, а Ваати направится за *светлой силой*.



Очнувшись, отправляйтесь на поиски. Покиньте святилище и идите в замок. Вы увидите, что замок и сад, вокруг него, сильно переменялись. С помощью меча (зажмите удар до конца полоски, и направьте луч в NPC), расколдуйте двух стражников и министра Пото. Идите дальше и окажетесь в Dark Hyrule Castle. Прежде всего, пройдите в комнату внизу экрана. Внутри горшков, вы обнаружите бомбы, стрелы и самое главное лечебных фей. Запомните это место, так как ещё не раз пригодится. От входа, идите влево, затем вверх. Пробирайтесь мимо горящих лопастей и идите вверх. Уничтожайте врагов и взрывайте правую стену. Идите в проход и уменьшайтесь в портале. Возвращайтесь к комнате с горящими лопастями и падайте в отверстие посередине одной из ловушек. Оказавшись внизу, идите вверх экрана. Заходите в дыру минишей и, оказавшись в камере, увеличивайтесь в портале. Наступайте на кнопку, — двери вашей и соседней камеры откроются. За стеной находится окаменевший король Хирула. Оживите его с помощью меча. После диалогов получите *маленький ключ*. Вернитесь к комнате с огненными лопастями. Двоитесь на плитках, отодвигайте камень, проходите дальше. Идите к нижней запертой двери. Открывайте, заходите. Уничтожайте врагов, забирайте из сундука в конце пути, *карту подземелья* и поднимайтесь выше этажом. ВНИМАНИЕ!!! Сейчас, у вас есть шанс вернуться в Хирул (во всяком случае, в этой игре) и собрать оставшиеся сердца, а также сделать соединения камней. Для того чтобы выйти из замка, идите вниз и увидите выход. Ниже, будет немного информации о соединениях камней, местоположениях сердец и кое-чём ещё.

~ Последняя подготовка к путешествию ~

100 Камней Удачи

Не знаю почему, но получается так, что эти соединения стали доступны лишь после наделения меча силой *воздуха*. Сделайте соединения №71-73 (см. список), после чего поговорите с одним из народа тинглов, и получите от него награду за свои труды — *Награду Тингла*, которая заменит сумку камней удачи, в вашем меню!!! Это не столько полезный, сколько очень приятный приз. С помощью этого предмета, из срубленной травы и кустарников будут чаще появляться *лечебные феи*. Все, кто одолел этот квест — Я, ВАС, ОТ ДУШИ, ПОЗДРАВЛЯЮ! ВЫ — МОЛОДЦЫ!!! Больше, соединять ничего не нужно, УРААААА!!!

Последние сердца в этой игре

Получение *Священного Меча* и два последних соединения камней, откроют дорогу к трём сердцам — двум *Частям* и одному *Большому Сердцу* (см. список сердец). После их взятия, у Линка должно быть 19 сердец энергии и должна оставаться одна пустая четверть до 20-го. Напомню, что есть ещё *Часть Сердца* под №50, брать её сейчас или

после игры — ваше личное дело. Я оставил её напоследок и заканчивал игру с 19 сердцами.

Бюст в Весёлой Школе

Наверняка, кто-то задавался вопросом, попав в Весёлую Школу, что как-то немного необычно выглядит бюст министра Пото, в вестибюле☺. Может, там что-то есть? Отчасти, да! Есть там небольшой секрет☺.

- ❖ Во-первых, упадите в городской колодец. Упасть можно лишь с северной стороны. Пройдите в подземелье, отыщите валун и закатите его в лунку;
- ❖ Во-вторых, чуть севернее городской пекарни, раскопайте заваленную пещеру, пройдя которую, закатите второй валун в лунку;
- ❖ В-третьих, идите в дом мэра и выходите с другой стороны. Спускайтесь в подземелье, двоитесь (фишка этого секрета в том, что его можно выполнить до конца, лишь после получения *Меча Стихий*), отодвигайте камень. Проходите и закатывайте третий валун в лунку;
- ❖ В-четвёртых, вытягивайте статую и сундук на подставке из прохода. Чтобы получить содержимое сундука, дотащите его до самой нижней лунки;
- ❖ В-пятых, проходите в освободившийся проход, взрывайте камни и поднимайтесь по лестнице;
- ❖ В-шестых, выйдите с обратной стороны бюста министра Пото. Но тут, почему-то работает только выход, т.е. вы можете лишь выйти из бюста, а войти нельзя..., странно, не правда ли?;
- ❖ В-седьмых, толкните бюст, с правой стороны. Он отъедет и откроет путь в подземелье. Теперь, в него можно свободно, как входить, так и выходить. В принципе, толкнуть его можно было в самом начале, но ведь неожиданно получилось для тех, кто этого не знал☺.

Такой вот секрет☺.

Сколько бы ни было всяких интересных и забавных вещей, в королевстве Хирул, но, если все ваши дела закончены, то, время вернуться в мрачный Dark Hyrule Castle, где победить Ваати и спасти этот чудесный и оригинальный мир.

Помните, что впереди будет очень нелегкая битва, поэтому подготовьтесь, как следует! Последний раз наберите в магазине, или ещё где-нибудь, максимум нужного (заполните банки, купите боеприпасов), прочтите мудрые советы от мастера Свифтблэйда на почте, отдохните у дедушки Смита и вперёд — спасать Хирул, и, конечно же, принцессу Зельду!!!

~ Замок (часть 2) ~

От входа идите вверх, в следующую комнату.

Оказавшись на зелёной дорожке, идите влево и доберитесь до стреляющих статуй.

Вам нужно раздвоиться на трёх плитках и, в тот момент, когда из статуй полетят заряды, наступить на последнюю плитку и успеть отбить заряды врагов, мечом. После сделанного, барьер, блокирующий путь, упадёт. Проходите дальше.

Если, хотите, то расправьтесь с врагами в этой комнате и проходите дальше.

Здесь нужно решить головоломку. Задача — сделать все синие клетки красными, после чего откроется дверь справа. Кнопка, рядом с входом вернёт клетки в обратное положение. В принципе, загадка простая и у неё несколько путей решения, я уверен, что вы здесь справитесь самостоятельно. Проходите, в открывшуюся дверь.

Идите по зелёной дорожке, пока не попадёте в следующую комнату. В ней нужно раздвоиться на плитках и, минуя ограждения, а так же ловушку, дойти до другого края комнаты, где наступить на кнопки. По окончании, забирайте из сундука

маленький ключ, спрыгивайте на зелёную дорожку, и идите, до того места где вы первый раз ступили на эту зелёную дорожку. Оказывается, что мы прошли по кругу и получили ключ. Отсюда, идите вниз.

Открывайте запертую дверь справа, проходите.

Идите по коридорам, пока не доберётесь до стреляющих статуй и ещё одного барьера, блокирующего дорогу. Тут делаете следующим образом:

- ❖ Найдите сияющие плитки внизу, приготовьтесь к двоению;
- ❖ Вставляйте на левую верхнюю, левую вторую снизу, правую нижнюю, правую вторую сверху;
- ❖ Раздвоившись и махая мечом, идите к барьеру;
- ❖ Для того чтобы двойники Линка не исчезли, нужно встать правыми двойниками на два правых квадрата;
- ❖ Если всё сделано правильно, то вы уничтожите статуй.

Идите в открывшийся проход.

В этой комнате, будет целая орда врагов. Здесь вам очень пригодится последний изученный урок фехтования (Большая Круговая Атака). Расправившись с монстрами, взрывайте стену в нижней левой части. Проходите.

Пройдите комнату с огненными ловушками, идите дальше. Здесь просто поднимитесь наверх, и пройдите прямо, где сразитесь с мини боссом.

Красный Рыцарь (Мини Босс) — Тактика сражения	
<p>Самый простой и надёжный способ справится с этим рыцарем — это оглушить его взрывом бомбы, а после бить мечом или другим оружием. Бомба оглушит врага, буквально на несколько мгновений, поэтому старайтесь одновременно держаться, и рядом, и поодаль.</p> <p>Этот способ оправдывает себя тем, что взрыв бомбы слегка отнимает здоровье и даёт время для проведения главной атаки, пока рыцарь находится в отключке.</p>	

В замке, встретится ещё несколько рыцарей, техника борьбы с ними та же самая. После победы, идите в правую комнату и заберите из сундука **компас**. Возвращайтесь обратно, отодвигайте трон, спускайтесь вниз.

Экипируйте фонарь и проходите эту комнату.

Идите по комнатам, до тех пор, пока не окажетесь на улице, рядом с вихрями. Идите в вихрь и летите от одного к другому, пока не доберётесь до противоположной стороны. Лучше не приземляйтесь на островок с пушками и моблином, т.к. выйти оттуда можно только через верхний вихрь. К слову, это вообще какое-то странное место, несколько раз меня выкинуло в начало игры на этом острове (хотя, возможно, что это проблема эмулятора, но мало ли, поэтому я вас предупреждаю заранее). Приземлившись на твёрдую землю, идите дальше в проход.

Раздвоитесь на плитках и, обойдя огненную ловушку, отодвиньте гигантский камень. Идите в проход.

Перелетайте на вихрях до самой дальней твёрдой поверхности.

Оказавшись на земле, уничтожайте врагов, пропустите первый проход (там тупик) и идите влево. Дойдя до края, экипируйте лук или бумеранг и стреляйте в кнопку на другой стороне, проходите по мосту. Не обращайте внимания на врагов, заходите в проход.

Вставайте на плитки, так, чтобы можно было ударить по всем четырём кнопкам, чуть выше. Я помогу:

- ❖ Верхняя вертикаль — вторая слева, вторая справа;
- ❖ Нижняя вертикаль — крайняя левая, крайняя правая;
- ❖ Бейте по кнопкам, заходите.

Вам придётся сразиться с двумя солдатами, вооруженными цепями. Лучший способ их уничтожить — это комбинировать бомбы и техники меча. После победы, появится красный портал, и откроются две двери. Пройти вправо мы не сможем, так как там путь перекрывает, нами же задвинутый камень, поэтому идите влево.

Обратите внимание на закрывающуюся дверь в комнате, чуть позже вы узнаете, с чем это связано. Пройдите комнату и идите дальше.

Вставайте на движущуюся платформу и первым делом подрывайте треснувшие камни по центру. Затем езжайте на платформе к одной из решёток и, предварительно надев накидку, запрыгивайте наверх. Стреляйте по кнопкам из бумеранга или лука. Дождитесь платформу, спрыгивайте и идите к открывшейся двери.

Пройдите комнату. В следующей комнате уничтожьте врагов, от которых можно взять много-много фей. Собирайте максимум и идите вверх.

Здесь вам придётся сразиться с самым сильным рыцарем в игре. Тактика борьбы с ним, та же самая, что и с первым рыцарем, встреченным в замке. Т.е. закладывайте бомбу и атакуйте (тут, наверно, без вопросов) мечом, т.к. у тех, кто изучал техники и получил максимум жизней на входе, есть возможность для такой техники, как Слепляющий Меч.

После победы, откроется синий портал, а в комнатах с закрывающимися дверями, появятся рыцари. Пройдите верхний проход.

Перед вами большой камень, загораживающий путь к сундуку. Сам камень нельзя отодвинуть по той причине, что он заперт на четыре замка. Вы уже, наверняка, догадались, что нужно победить рыцарей в комнатах, чтобы получить доступ к ключам, отпирающим замки. Возвращайтесь в комнату с искрами, у которых можно получить фей и поправить здоровье.

От этой комнаты идите вправо, где сразитесь с двумя рыцарями. Проходите в открывшуюся дверь.

Зажигайте фонарь и, обходя огненную ловушку, зажигайте все факелы. Помните, что задача на время, а времени на то чтобы успеть зажечь всё — будет мало. После того, как всё получилось, проходите.

В комнате с четырьмя призраками, вам нужно уничтожить лишь, одного, чтобы исчезли все остальные. Проходите дальше.

Поднимайтесь по лестнице, открывайте сундук и забирайте **маленький ключ**. Ура — один есть! Пойдём за остальными. Возвращайтесь к комнате, где сражались с двумя рыцарями.

Идите в нижний проход.

Запрыгивайте на решётку и идите по ней до конца, затем спрыгивайте и идите дальше.

Сразитесь с рыцарем. Отметьте, я уже не комментирую, как это делать, т.к. уверен, что теперь вы должны стать профессионалами в подобных схватках☺. После победы, идите вниз.

Перед вами два квадрата из сияющих плиток, чуть ниже, две вращающихся огненных ловушки, а в самом низу, кнопки в форме креста, открывающие дверь. Двоитесь по углам одного из двух квадратов, дождитесь, пока ловушки сделают оборот, и проходите между ними. Вставайте первыми двумя Линками, между двух вертикальных кнопок, внутри креста, и бейте. Дверь открыта, проходите.

Уничтожьте огненных визробов, наступайте на кнопку, откроется дверь слева. Падать в яму и заходить в правую дверь бессмысленно, так как там только тупик и несколько

мумий. Идите в левую дверь и заберите **маленький ключ**. Возвращайтесь к комнате, где сражались с последним рыцарем и пройдите две комнаты влево. Сразитесь с двумя рыцарями (тут, наверно пора начинать экономить бомбы, т.к., постепенно они должны заканчиваться). После победы идите в нижнюю дверь. Здесь решите ещё одну простенькую загадку, подобную той, что была в начале и проходите в открывшуюся дверь.

Уничтожайте одного из четырёх призраков и идите дальше.

Оказавшись на улице, идите влево в проход.

Оказавшись внутри, сначала сходите по правой лестнице, где пополните свой запас бомб и стрел, а затем поднимитесь по левой лестнице, где заберите из сундука **маленький ключ**. Возвращайтесь к комнате, где сражались с последней парой рыцарей и идите несколько комнат вверх.

Уничтожьте последнего рыцаря. После победы сходите в левую комнату, где полечитесь с помощью фей, а затем возвращайтесь обратно и идите вверх.

Уничтожьте всех врагов, с помощью меча и бумеранга. Обойдите ловушку, и стреляйте из лука по четырём мишеням на верхней стене. Проходите в открывшуюся дверь.

Отодвигайте средний, а затем нижний камень, проходите. Падайте вниз, к двум мумиям, поднимайтесь. Если хотите, то наступите на кнопку и идите через дверь, где будет два горшка. Вернувшись в комнату, поднимайтесь по левой лестнице и забирайте из сундука последний **маленький ключ**. Идите в комнату с четырьмя замками.

Открывайте замки, двоитесь на плитках, отодвигайте камень и забирайте из сундука **Большой Ключ**. Вернитесь в предыдущую комнату, заходите в синий портал и перенесётесь к выходу. ВНИМАНИЕ, у вас САМАЯ ПОСЛЕДНЯЯ возможность вернуться в королевство, если забыли там что-то сделать и если это ещё возможно, т.к. обратно мы вернёмся, «или со щитом☺ или на щите☹». Кстати, в точку поговорка☺! Отчасти, так и будет!

Оказавшись у выхода, идите в красный портал, который перенесёт вас к большой двери. Открывайте, заходите....

После диалогов, Ваати установит лимит времени в **три удара колокола**. На самом деле, спешить особо некуда, и до того, как произойдёт второй удар, вам волноваться не о чем.



Если хотите, то уничтожьте охранника с цепью и проходите.

На входе, раздастся **первый удар колокола**. Уничтожьте врагов, двоитесь на плитках и заходите в дверь.

Услышите **второй удар**. Здесь придётся сражаться с тремя рыцарями, двумя красными и одним тёмным. Старайтесь держаться той тактики, что я предложил вам в битве с самым первым рыцарем в замке, и через какое-то время, вы одержите победу. Помните, что если вы будете сражаться слишком долго (около трёх минут), в этой

комнате, то Ваати, действительно станет *богом* и игра будет проиграна. После победы над рыцарями, соберите сердца из горшков в углах и идите дальше. Раздастся *третий удар колокола*, но мы, всё-таки, успеваем предотвратить церемонию.



После диалогов, Линк, упадёт вниз. Впереди, изнурительные и тяжелые битвы.

Переродившийся Ваати — Форма 1 (Босс) — Тактика сражения

В этой форме, вокруг Ваати, будут летать несколько маленьких глаз. Ваати будет стрелять огнём, а также шарами-молниями, которые можно отразить, засосав волшебной амфорой. Вернёмся к маленьким глазам, которые летают вокруг босса. Уничтожив эти глаза, вы увидите слабое место этой формы — огромный глаз, открывающийся от шеи до пояса. Ваша задача, для того чтобы уничтожить Ваати в этой форме — уничтожить маленькие глаза вокруг, а затем с бешеной скоростью атаковать большой глаз внутри.

После нескольких атак, босс начнёт телепортироваться по комнате, а глаза начнут стрелять лазерными лучами, уворачивайтесь от них и продолжайте атаки.

Когда форма будет почти уничтожена, маленькие глаза обретут форму шаров-молний. Сдувайте молнии с глаз, после чего, продолжать атаковать.

Если чувствуете, что у вас кончаются жизни, то могу порекомендовать горшки по углам. В нижнем правом будет лечебная фея, а в остальных сердца энергии.

Рано или поздно, вы одолеете эту форму.



Преобразившийся Ваати — Форма 2 (Босс) — Тактика сражения

Эта форма, гораздо, тяжелее первой. Ваати превратился в гигантский глаз, вплотную окружённый маленькими закрытыми глазами. Главное уязвимое место этой формы — центральный глаз, но до него ещё нужно добраться. У этого босса есть несколько атак:

- ❖ Из глаза будут лететь куски кристаллов, и оседать на полу. Старайтесь разбивать эти кристаллы, иначе вам просто негде будет передвигаться, также в этих кристаллах, иногда, можно будет найти сердца и стрелы;
- ❖ От двух маленьких закрытых глаз будут вылетать шары-молнии. Они достаточно медленные и от них легко увернуться;
- ❖ Периодически, с неба будут падать камни. Вычислить их можно по тени, так что будьте внимательны.

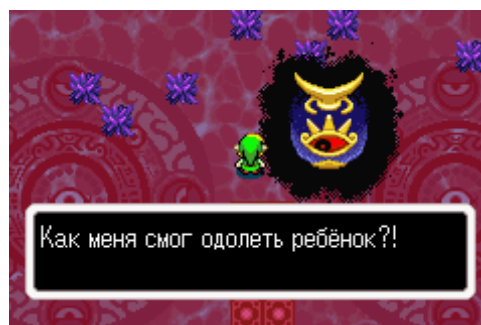
Скажу сразу, сражаясь с этой формой, можете выпускать всех фей или пить всё, что у вас там есть в банке, т.к., после победы мы получим небольшую передышку и сможем заполнить банки феями.

Итак, босс уничтожается следующей тактикой:

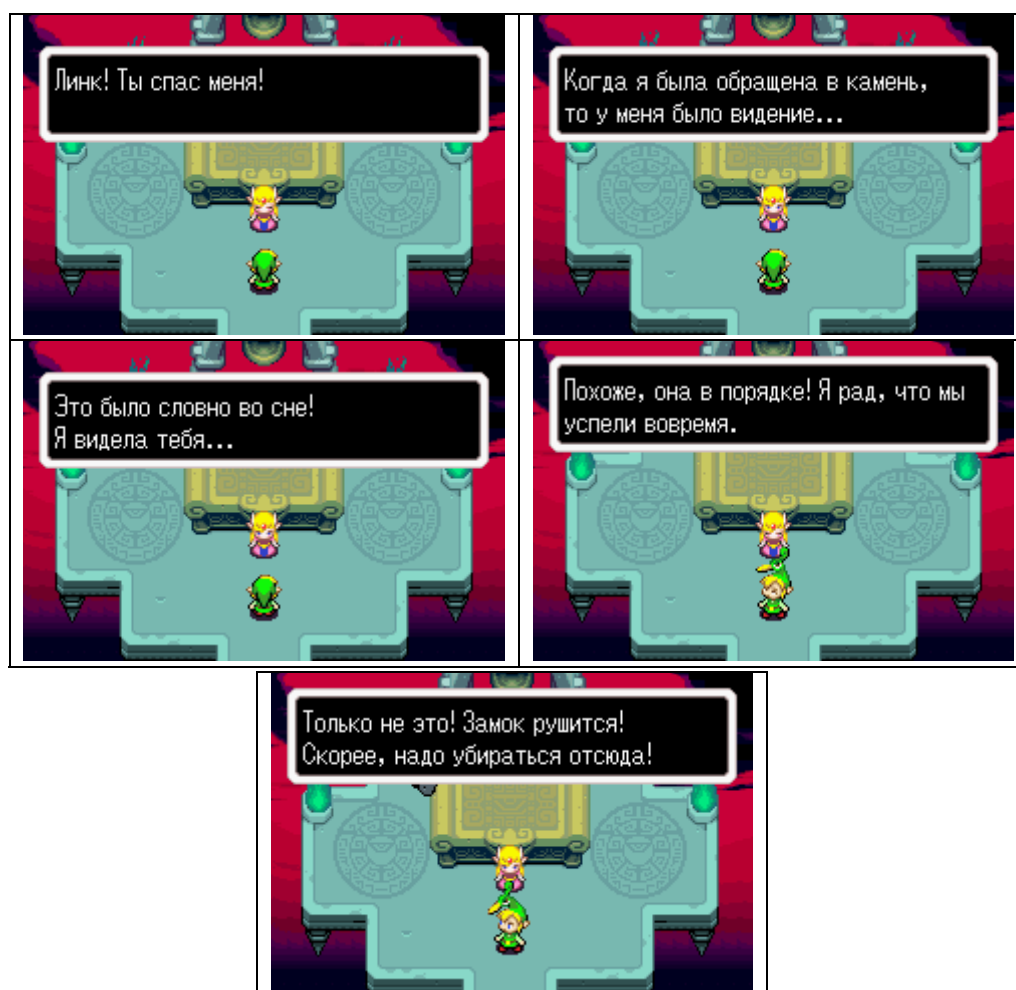
- ❖ Атакуйте маленькие глаза из лука;
- ❖ Те глаза, что станут голубыми после попадания, нам не нужны;
- ❖ Нам требуются, те глаза, которые после попадания, стали красными. Они и нужны, для атаки мечом;
- ❖ После того, как откроете четыре красных глаза, идите к сияющим плиткам и двойтесь так, чтобы все эти четыре красных глаза можно было атаковать;
- ❖ Уничтожив четыре глаза, откроется уязвимое место — центральный глаз. Со всей скоростью, какой только возможно, атакуйте его.

После каждой атаки центрального глаза, босс будет ускоряться, и его атаки станут все быстрее и плотнее атаковать Линка и застилать пол кристаллами.

К концу битвы, у меня не осталось ни одной феи в банке, так что будьте осторожны — это сильный противник.



После победы, идите к *принцессе Зельде* и снимайте проклятие Ваати, с помощью *Священного Меча*.



После произошедших событий, бегите в *святилище элементов*. Путь туда прямой и вы не заблудитесь. Перед самым входом, не забудьте зайти в нижнюю комнату и пополнить запасы бомб, стрел и самое главное — фей. Идите в святилище и сражайтесь с финальной формой Ваати.

Злой Дух Ваати — Финальная Форма (Последний Босс) — Тактика сражения

Теперь Ваати выглядит, как большое круглое тело, в виде огромного глаза, нескольких дополнительных глаз служащих ему защитой, а также двух гигантских рук, которые, отделяясь от тела, будут атаковать Линка из под земли.

Рядом, вы увидите портал пикори и сияющие плитки для деления.

Фактически, эту форму Ваати, можно поделить на две части: с руками и без рук. Итак...



Часть 1 «С руками»

Это — начало битвы с формой. Сам босс двигается немного быстрее, чем во второй форме, так что будьте внимательны и держитесь от него подальше. Из главного глаза и двух рук будут вылетать заряды, одни быстрее, другие чуть медленней. Кроме того, руки постоянно отделяются от тела и атакуют из под земли. Тактика сражения:

- ❖ Экипируйте посох Пацци;
- ❖ В тот момент, когда рука, отделится, применяйте на ней посох;
- ❖ Рука встанет столбом, и в её нижней части, появится проход для минишей;
- ❖ Бегите в портал, уменьшайтесь и заходите в руку;
- ❖ Внутри будет много одинаковых монстров, но нам нужен один единственный монстр с заполненной красной точкой на лице/морде☺. Время внутри руки ограничено, если не успеете убить этого монстра, то рука оживёт, вас выкинет наружу и никакого ущерба вы не нанесёте.
- ❖ После смерти главного монстра, рука будет уничтожена;
- ❖ Таким же способом, уничтожайте вторую руку. Разница будет лишь в том, что во второй руке будет темно и вам нужно будет включить фонарь.



Часть 2 «Без рук»

Теперь Ваати не передвигается по всему полю, а лишь по одной горизонтальной линии. Подвижность, босс компенсирует новыми атаками. Теперь, у него открываются маленькие глаза, служившие защитой, и из них будут вылетать огромные шары энергии, которые можно отбивать мечом. Так же, у босса сохранилась атака молниями из главного глаза. Тактика сражения:

- ❖ Вставайте на сияющие плитки, делитесь;
- ❖ Вставайте от босса на расстоянии одного кувырка;
- ❖ Ждите, пока из маленьких глаз не вылетят большие шары, после чего отбивайте их. Нам нужно попасть во все четыре глаза,



<p>иначе атака будет бесполезной;</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Когда маленькие глаза исчезнут, атакуйте главный глаз. <p>Несколько полезных советов, для борьбы с этой подформой:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Делайте четвертое деление, лишь после того, как прошли атаки из главного глаза, т.к. увернуться четырьмя Линками, в этом случае, очень тяжело; ❖ В момент нанесения удара по маленьким глазам, старайтесь стоять подальше от босса. Оптимальным будет расстояние кувырка Линка. ❖ В момент нанесения удара по маленьким глазам, старайтесь стоять напротив босса. <p>После трёх-четырёх быстрых атак главного глаза, Ваати будет уничтожен.</p>	
--	--

После победы, смотрите замечательную концовку. Я поздравляю вас! Вы прошли одну из самых красочных и интересных игр серии ZELDA!



Нижеследующее, касается, в основном, тех, кто собрал все 130 статуэток, а так же сделал соединение камней №71 (см. список). Подождите, пока пройдут финальные титры, и сохраните игру.

Загрузив сохранённый профиль, вы вновь окажетесь в Dark Hyrule Castle, где (если захотите) сможете вновь сразиться с Ваати, но это не главное. Основной изюминкой является то, что вы сможете завершить всё, что не доделали в пройденной игре. Для этого, смотрите следующий раздел, под названием «POST GAME».

POST GAME

Гигантский Горон и Зеркальный Щит

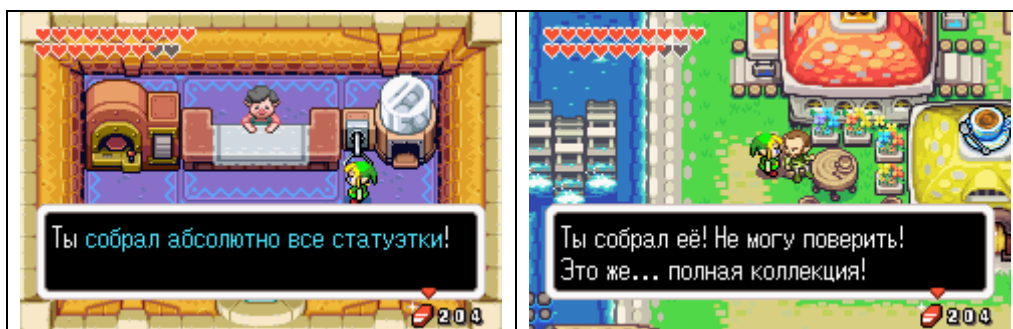
Для этого секрета, у вас должно быть сделано соединение камней № 71, а также в вашем инвентаре, обязательно должен быть **щит**.



Идите в Veil Falls. Забирайтесь на самый верх горы, где вы сможете поговорить с Гигантским Гороном. Гиганта заинтересует щит Линка и он попросит отдать его, чтобы съесть. Соглашайтесь! Через некоторое время, вернитесь сюда, и Горон даст Линку **Зеркальный Щит**. Единственным, известным мне, преимуществом этого щита является то, что он может блокировать лазерные выстрелы в битве с Ваати. Пока Горон будет переваривать щит, а вы будете ждать, если у вас выполнено главное требование, то можно закончить квест, с оставшимися статуэтками.

Последняя серия статуэток

Собрав 130 статуэток в предыдущей игре, теперь вы можете сходить к Карлову и взять статуэтки **последней серии**, среди которых будут те фигурки NPC, которых вы просто не могли увидеть, пока не уничтожили все три формы Ваати и не прошли игру. Взяв 6 последних фигурок, хозяин заведения вручит вам, **Медаль Карлова**. Эта медаль теперь будет отображаться в вашем меню, вместо чудо-ракушек.



Идите к кафе Мамы и дважды поговорите с богачом-коллекционером. Он сидит слева от кафе. Богач откроет доступ к дому, внутрь которого мы никак не могли зайти, с лицевой стороны. Этот дом находится чуть выше, чем сидит этот мужичок. Нашли,/вспомнили☺? Идите внутрь. Забирайте из каждого сундука по **200 рупий**, последнюю **Часть Сердца**, и обратите внимание на старый граммофон, который, кажется в рабочем состоянии☺. Воспользовавшись граммофоном, вы сможете целиком¹⁸ и сколько угодно слушать всю (или, наверняка всю☺) музыку, существующую в игре.

¹⁸ Например, трек №4.

СОДЕРЖИМОЕ БАНКИ

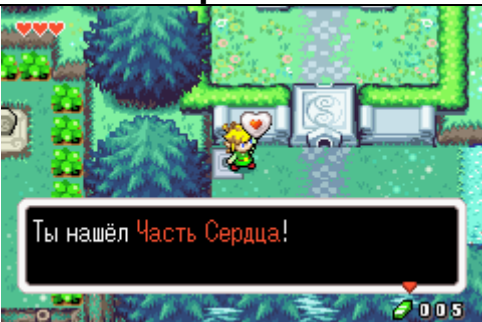


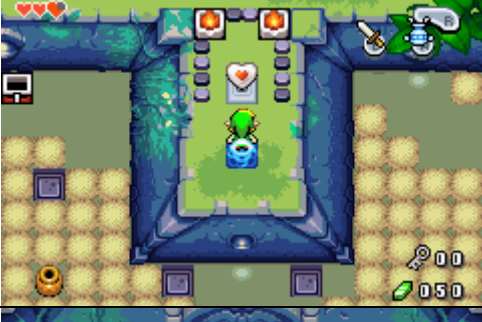

Название	Цена/Требование для получения	Местоположение и описание
Лечебные феи	Бесплатно/Пустая Банка	Феи будут встречаться на всём протяжении игры. Найти их можно в специальных пещерах, срубленной траве кустарниках и других разрушенных предметах. При приближении к феям, они восстанавливают немного сердец энергии и исчезают. Поймав фею в банку, вы можете в любой момент выпустить её и поправить здоровье. В случае если Линк погибнет, но у него будет, хотя бы одна фея в банке, то она вылетит, воскресит героя и улетит.
Ключевая вода/вода	Бесплатно/Пустая Банка	В игре встречается два названия — «Ключевая Вода» и «вода», но, судя по всему, свойства этих жидкостей совершенно одинаковы. Вода, может быть найдена почти повсюду. Когда видите воду, пробуйте черпнуть из неё пустой банкой. Для получения воды, достаточно того, чтобы была хорошая глубина (соответственно, цвет воды должен быть тёмно-синий), чтобы можно было взять чистую воду и не черпнуть ил/песок и т.д. со дна. Ключевая и обычная вода, нужна для того, чтобы можно было погасить огонь в каминах, а также для выращивания синих кренельских бобов.
Минеральная вода	Бесплатно/Пустая Банка	Находится в минеральном источнике в Mt. Crenel's Base. Требуется для выращивания зелёных кренельских бобов, так же как и обычной водой, ей можно тушить огонь в каминах.
Синее зелье	60 рупий/Пустая Банка	Можно купить у колдуньи Сироп, живущей в Minish Woods. Это зелье восстанавливает 10 сердец энергии.
Красное зелье	150 рупий/Пустая Банка, соединение камней №32 (см. список)	Можно купить у колдуньи Сироп, живущей в Minish Woods. Это зелье восстанавливает все имеющиеся сердца энергии. Так же красное зелье необходимо для завершения квеста «Исследователь Пиколита».
Зелье Фароре/Дин/Найру	Бесплатно/Пустая Банка, выполнение квеста «Два дома и	В зависимости от того, как вы выполнили квест с расселением девушек в гостинице Счастливый

	три девушки»	<p>Камелёк, находящейся на западе города.</p> <p>Из трёх девушек, вы можете найти дома лишь для двух и, соответственно, лишь две из них будут давать вам зелье, временно увеличивающее, те или иные показатели, а так же цвет одежды, примерно на одну минуту:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Зелье Фароре — превращает одежду Линка в фиолетовый цвет и увеличивает силу и защиту; ❖ Зелье Дин — превращает одежду Линка в красный цвет и увеличивает силу; ❖ Зелье Найру — превращает одежду Линка в синий цвет и увеличивает защиту.
Молоко	100 рупий/Пустая Банка	<p>Молоко можно купить у рыжеволосой девушки Малон, стоящей чуть левее городского колокола.</p> <p>При употреблении, молоко используется дважды, т.е. выпивается в два приёма (по половине). Полбанки молока, добавит Линку пять сердец энергии.</p>
Масло	???/???	<p>Получить этот предмет можно, лишь с помощью кодов gameshark. Вероятнее всего этот предмет планировался в игре и даже был внесён в картридж, но получить его, кроме как с помощью кодов невозможно (во всяком случае, честный путь мне неизвестен). Кодами я не пользуюсь, поищите их на Game FAQ's, например в гайде, под названием: «Bottle and Bottle Items FAQ», написанный Kaas'ом.</p> <p>Как я понимаю, даже после применения кодов, масло никак нельзя будет использовать, или применить на чём-либо.</p>
Список Пиколитов¹⁹		
Цвет Пиколита	Эффект Пиколита	Описание Пиколита
Зелёный	Шанс на нахождение Чудо-ракушек	<p>Более менее подходящее место для поиска ракушек с этим пиколитом — это Trilby Highlands. Там, мне удалось собрать больше чем где-либо — 20 ракушек.</p> <p>Использование этого пиколита вопрос довольно спорный, т.к. куда меньше времени можно затратить на покупку 30 ракушек в магазине Хирул Тауна, за те же деньги, что купили этот пиколит.</p>
Красный	Шанс на нахождение	В Trilby Highlands мне удалось



¹⁹ На примере Trilby Highlands



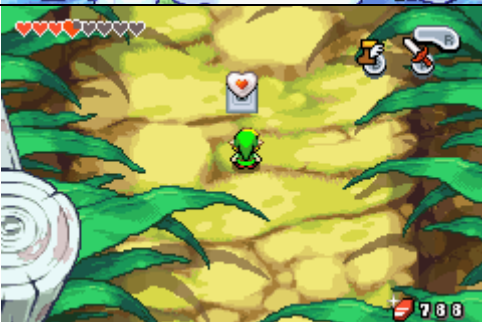



	сердце энергии	заполнить всю шкалу сердец, но...какой с этого смысл? Ведь достаточно воспользоваться окариной и дойти до ближайшей пещеры лечебных фей, где полностью пополнить здоровье, а так же наловить их в пустые банки. Кроме того, сердца энергии довольно часто выпадают из разрушенных предметов и побеждённых врагов.
Белый	Шанс на нахождение Частей камней Удачи	Это, пожалуй, самый полезный пиколит и я не побоюсь сказать, что за него, хотя бы однажды, можно смело отдать деньги. Если вы испытываете дефицит в частях камней, то использование этого пиколита — один из лучших способов для пополнения запасов. Помимо часто встречающихся зелёных, вы будете находить много красных и синих частей. За один заход, я собрал около 10 разных камней.
Желтый	Шанс на нахождение рупий	В описании этого пиколита говорится, что он помогает в поиске рупий...это действительно так! В локации, где я испытывал пиколиты, мне удалось собрать больше 450-ти рупий. Притом, что цена пиколита — 200 рупий, то при хорошем упорстве, вполне, можно накопить кучу денег.
Синий	Шанс на нахождение бомб и стрел	Это самый бесполезный пиколит (по моёму). Всё что я смог найти — это 15 бомб и 15 стрел. То же самое можно было купить в магазине®.
Оранжевый	Шанс на нахождение случайных лечебных фей	Смысла от этого пиколита не очень много, по причине того, что фей всегда можно найти в пещере и наловить в пустую банку. Мне удалось обнаружить почти дюжину лечебных фей, но банок то, всего 4. Куда их складывать — не понятно! В общем, думайте - нужен ли вам этот пиколит. Наверное, он подойдет для самых экстремальных ситуаций, когда поблизости нет пещер, и феи в банке закончились, но и тут он малоприменим. Хотя, может быть, это мне он так не понравился и у вас будет по-другому....

СЕРДЦА

№	Местонахождение	Скриншот
01	Локация: Minish Woods Требования: Нет Название: Часть Сердца Местоположение: В лесу минишей, перед встречей с Эзло. Взять эту часть, можно после того, как на него нападут монстры. После криков о помощи, нужно пройти немного влево, где будет Часть Сердца.	
02	Локация: Minish Village Требования: Нет Название: Часть Сердца Местоположение: В деревне Минишей пройдите вправо от дома Фестари. Попад на причал, возьмите Часть Сердца.	
03	Локация: Deepwood Shrine Требования: Волшебная амфора Название: Часть Сердца Местоположение: После получения волшебной амфоры, нужно убрать паутину, которая закрывает правый нижний проход. Пройдя в открывшуюся область, получите Часть Сердца.	
04	Локация: Deepwood Shrine Требования: Волшебная амфора Название: Часть Сердца Местоположение: После появления двух порталов (синего и красного). Входите в синий портал и возьмите Часть Сердца.	
05	Локация: Deepwood Shrine Требования: Волшебная амфора Название: Большое Сердце Местоположение: Даётся после победы над Гигантским Чучу.	


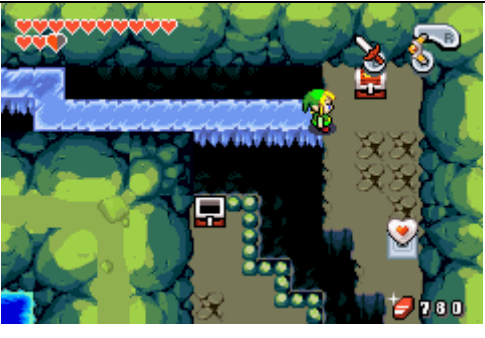
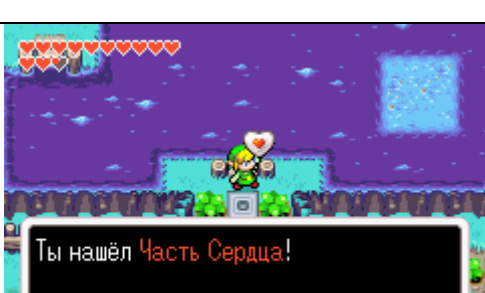


06	<p>Локация: South Hyrule Field</p> <p>Требования: Сумка Камней Удачи</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После соединения камней с шарманщиком (№1), в южной части Хирула исчезнет кустарник, блокирующий путь в тайник, внутри которого будет Часть Сердца.</p>	
07	<p>Локация: Mt. Crenel's Base</p> <p>Требования: Бомбы</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После того как в первый раз перелетите через вихри и окажетесь на площадке, перед тем как идти дальше, дойдите до тупика в северной части горы, взорвите стену. Внутри обнаружите Часть Сердца.</p>	
08	<p>Локация: Mt. Crenel</p> <p>Требования: Бомбы</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После того как вырастите зелёный боб, с помощью минеральной воды и заберётесь наверх, пройдите немного на восток, где взорвите стену между двумя скалами, войдя в появившийся проход, обнаружите Часть Сердца.</p>	
09	<p>Локация: Cave of Flames</p> <p>Требования: Бомбы</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В первый раз вы увидите эту часть, когда будете в состоянии миниша, во второй, она промелькнет, когда будете проезжать на тележке-убийце. После этих событий двигайтесь по прямому пути, пока около трёх горшков не обнаружите дверь, заваленную камнями. Взрывайте, пройдите внутрь, где возьмёте долгожданную Часть Сердца.</p>	
10	<p>Локация: Cave of Flames</p> <p>Требования: Бомбы</p> <p>Название: Большое Сердце</p> <p>Местоположение: Дается после победы над Глироком.</p>	






11	<p>Локация: Minish Woods</p> <p>Требования: Посох Пацци</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: На юге от хижины колдуньи Сироп. Нужно пройти вниз и выйти на другой экран, Часть Сердца находится у воды.</p>	
12	<p>Локация: Mt. Crenel</p> <p>Требования: Цепкое кольцо, Белый Клинок (Два Элемента)</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В пещере мечника Грейблэйда. Попасть в пещеру можно поднявшись по восточной стороне горы Кренель. Для того чтобы пройти в комнату мечника, нужно наступить на сверкающие плиты, раздвоиться, наступить на кнопки и войти в открывшуюся дверь. Слева от входа будет Часть Сердца.</p>	
13	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: Посох Пацци</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В Хирул Таун, в доме справа от магазина, входите и уменьшайтесь в портале. После, выходите в проход для минишей в нижнем левом углу. Оказавшись на улице, идите вправо и вверх, поднимитесь по виноградной лозе для минишей, обогните дом и войдите в него с северной стороны по дорожке из маленьких цветов. Внутри будет портал и Часть Сердца.</p>	
14	<p>Локация: Hyrule Castle Garden</p> <p>Требования: Нет</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В саду замка Хирул пройдите на юго-восток и обнаружите большой участок покрытый травой. Срубив её, спуститесь по открывшейся лестнице, пройдите в проход и заберите Часть Сердца слева от входа.</p>	
15	<p>Локация: North Hyrule Field</p> <p>Требования: Бомбы</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Идите в северо-западную часть этой области и разыщите там заваленный проход или лестницу ведущую вниз. Оказавшись внутри, спуститесь по лестнице и заберите Часть Сердца.</p>	

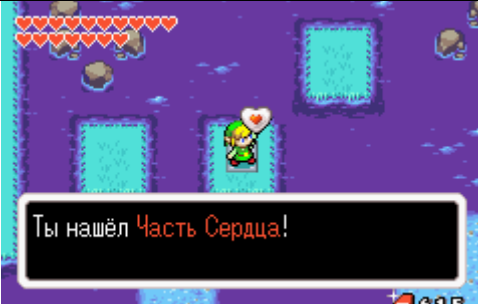

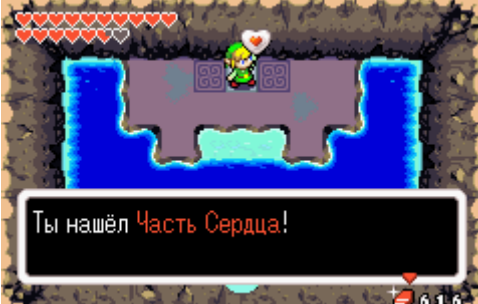

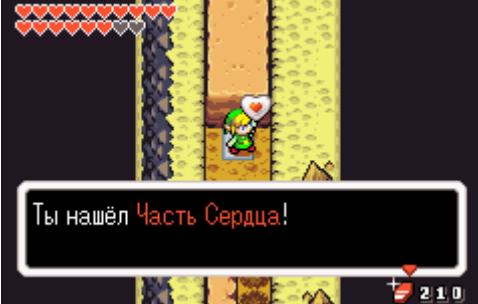

16	<p>Локация: Veil Falls Требования: Посох Пацци Название: Часть Сердца Местоположение: От ранчо Лон Лон, пройдите на северо-запад, дойдя до ямы, используйте посох Пацци, поднимайтесь на платформу и идите в соседний экран. Пройдите на восток, Часть Сердца находится на берегу у самой воды.</p>	
17	<p>Локация: Melari's Mines Требования: Сумка камней Удачи Название: Часть Сердца Местоположение: Сходите к Мелари (он в кузнице) и сделайте с ним объединение (№7). После, на западной стороне горы Кренель появится дерево, забравшись по которому, попадете на облако, где будет Часть Сердца.</p>	
18	<p>Локация: Lon Lon Ranch Требования: Сапоги Ветра Название: Часть Сердца Местоположение: Найдите в этой области сияющее дерево. Экипируйте Сапоги Ветра и с разбегу врежьтесь в него, появится портал. Уменьшившись, идите в дорожку для минишей на востоке. В конце пути найдете Часть Сердца.</p>	
19	<p>Локация: Castor Wilds Требования: Сапоги Ветра Название: Часть Сердца Местоположение: Идите на юго-запад области и найдите могилу Свифтблэйда Первого. Отодвиньте плиту, спуститесь вниз, заберите Часть Сердца.</p>	
20	<p>Локация: Fortress of Winds Требования: Нет Название: Часть Сердца Местоположение: Пройдите во вторую дверь справа, поднявшись наверх, уменьшитесь и упадите вниз. Оказавшись внизу, идите в дверь минишей справа. В комнате будет Часть Сердца.</p>	
21	<p>Локация: Fortress of Winds Требования: Лук Название: Большое Сердце Местоположение: Дается после победы над Мазаалом.</p>	

22	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: Нет</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После посещения Fortress of Winds в городе откроется мини игра «Симуляция Саймона». Первым призом за победу в игре является Часть Сердца.</p>	
23	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: К югу от Ледяного Храма есть пустое дерево, являющееся школой фехтования одного из учителей. Войдя внутрь, заберите Часть Сердца.</p>	
24	<p>Локация: Castor Wilds</p> <p>Требования: Сумка Камней Удачи, Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Сделав соединение камней № 25 (см. список), вы получите доступ к кувшинке, которая позволит добраться до юго-восточной части Castor Wilds в состоянии миниша.</p> <p>Для того чтобы добраться до части сердца, переберитесь на кувшинке, пройдите через пустое бревно. Далее идите на юго-восток, где пройдите через ещё одно пустое бревно. Вы оказались в центральной части области. Отсюда двигайтесь на юго-восток и доберитесь до воды, плывите на восток и обнаружите нору минишей.</p> <p>Войдя внутрь, расправьтесь с врагами, отодвиньте камни и найдите Часть Сердца в конце пещеры.</p>	
25	<p>Локация: Eastern Hills</p> <p>Требования: Сумка Камней Удачи</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Сделав соединение камней № 33 (см. список), в Eastern Hills вырастет дерево, забравшись на которое, вы окажетесь на облаке, где будет Часть Сердца.</p>	
26	<p>Локация: Eastern Hills</p> <p>Требования: Нет</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Слева от входа в Fortress of Winds, есть пень-портал. Уменьшившись в нём, пройдите на экран влево. Спускайтесь по лозе минишей несколько уровней. В результате окажетесь в пещере. Уничтожьте врагов, доберитесь до конца пещеры, где возьмёте Часть Сердца.</p>	

27	<p>Локация: Mt. Crenel Требования: Когти Крота Название: Часть Сердца Местоположение: Поднявшись на гору с западной стороны, спуститесь по лестнице слева. Экипируйте когти крота и разroyте вход в заваленную пещеру. Оказавшись внутри, расправьтесь с врагами и отыщите Часть Сердца.</p>	
28	<p>Локация: Hyrule Castle Garden Требования: Сумка Камней Удачи Название: Часть Сердца Местоположение: После объединения камней удачи, в северо-восточной части этой области, осушится водоём и появится проход внутрь, где будет Часть Сердца.</p>	
29	<p>Локация: Western Wood Требования: Сумка Камней Удачи, Окарина Ветра Название: Часть Сердца Местоположение: После объединения камня удачи № 19, в Western Wood, у одного из деревьев исчезнут колючие кусты. Внутри будет Часть Сердца.</p>	
30	<p>Локация: Hyrule Town Требования: Ласты Название: Часть Сердца Местоположение: В том подземелье, где вы получили Браслеты Силы, слева от входа переплывите реку и возьмите Часть Сердца.</p>	
31	<p>Локация: Castor Wilds Требования: Ласты, Сапоги Ветра Название: Часть Сердца Местоположение: В северо-западной части локации, рядом с водопадом найдите пещеру. Внутри будет Часть Сердца.</p>	
32	<p>Локация: South Hyrule Field Требования: Ласты, Сапоги Ветра Название: Часть Сердца Местоположение: В юго-западной части отыщите пень-портал, уменьшайтесь, прыгайте в воду. Плывайте на север по реке, в конце немного сверните на восток. Увидите вход для минишей. Внутри будет Часть Сердца.</p>	












33	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Вам нужно победить в мини игре «Ловля кукко». В последнем раунде игры вы можете получить Часть Сердца. Задача поймать 3 кукко за 55 секунд. 1 кукко — (Белый), находится в западной части города, переплывайте реку, хватайте кукко и перебрасывайте его на другую сторону реки. Если зайдёте в реку с кукко на руках, то он утонет и придется начинать игру заново. 2,3 кукко — (Золотые), ловите их и кидайте по направлению движения к загону, т.к. это будет быстрее, кроме того это единственный шанс донести их. После победы, получите Часть Сердца.</p>	
34	<p>Локация: Minish Woods</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В Minish Woods от Метки Ветра, пройдите в пень-портал. Уменьшившись, идите на север (через мост). Добравшись до четырёх ходов минишей, заходите в самый левый. Оказавшись в пещере, пройдите её до конца и заберите Часть Сердца.</p>	
35	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Это место находится на южной стороне озера и к западу от загородного дома Мэра Хагена. Следуя этим ориентирам, на небольшом клочке земли найдите Часть Сердца.</p>	
36	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Лужа воды слева от дома торговца Стоквелла (дом, где кормили собаку кормом из банки). Зайдя в воду и погрузившись («В»), получите Часть Сердца.</p>	
37	<p>Локация: Temple of Droplets</p> <p>Требования: Масляной Фонарь</p> <p>Название: Большое Сердце</p> <p>Местоположение: Даётся после победы над Гигантским Окороком.</p>	











38	<p>Локация: Royal Valley</p> <p>Требования: Белый Клинок (Три Элемента)</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В северо-западной части кладбища, отыщите могильную плиту. Отодвинув её, спуститесь вниз. Троите Линка на сияющих плитках и отодвиньте большой камень. Когда доступ будет открыт, забирайте Часть Сердца.</p>	
39	<p>Локация: Veil Falls</p> <p>Требования: Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Пройдите в Veil Falls через северо-восточный выход North Hyrule Field, прыгните/спуститесь в воду, заберитесь на соседний берег и заберите Часть Сердца.</p>	
40	<p>Локация: Palace of Winds</p> <p>Требования: Накидка из перьев</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В главной комнате, четвертого уровня этого подземелья, пройдя в левую часть, отодвиньте каменные блоки. С помощью накидки из перьев, перелетайте на другую сторону и идите в проход. Идите прямо по длинной дорожке, в конце которой найдёте Часть Сердца.</p>	
41	<p>Локация: Palace of Winds</p> <p>Требования: Накидка из перьев</p> <p>Название: Большое Сердце</p> <p>Местоположение: Даётся после победы над Гёрг и Гёргиной.</p>	
42	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Накидка из перьев, Когти Крота, Сумка Камней Удачи</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После соединения камней № 70, вам нужно будет добраться в северную часть озера, чтобы забраться по гигантскому дереву. Для этого, перескакивайте по островкам до засыпанной пещеры на севере, прокапывайте путь и заходите. Проройте путь до правой лестницы, поднимайтесь. Оказавшись наверху, спускайтесь по соседней лестнице. Проройте путь до левой лестницы, поднимайтесь. Оказавшись наверху, лезьте на дерево, где возьмите Часть Сердца.</p>	














43	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Накидка из перьев</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: С помощью накидки, доберитесь до островка в озере. Он находится к северу от Ледяного Храма и к востоку от Дэвида Младшего. На островке лежит Часть Сердца!</p>	
44	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Накидка из перьев, Когти Крота</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В засыпанной пещере на севере Lake Hylia, ройте путь в западном направлении до тех пор, пока не увидите выход из пещеры. Доберитесь до него и выходите. Вы окажетесь на островке в Lon Lon Ranch, рядом с вами будет Часть Сердца.</p>	
45	<p>Локация: Veil Falls</p> <p>Требования: Накидка из перьев, Когти Крота, Ласты</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После соединения камней с Гейл (№58) — в северном водопаде Veil Falls, появится проход. Внутри которого, будет Часть Сердца.</p>	
46	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: Накидка из перьев</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: Экипировав накидку, подпрыгните возле городского колокола (ловите качающуюся тень), и из него выпадет Часть Сердца.</p>	
47	<p>Локация: Veil Falls</p> <p>Требования: Ласты, Когти Крота, Сумка Камней Удачи</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После соединения №72, возле засыпанной пещеры в Veil Falls, появится островок земли, открывающий доступ к пещере. Внутри пещеры, будет Часть Сердца.</p>	
48	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: Меч Стихий</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: В классе «Весёлой Школы» Уменьшайтесь в портале и идите в правый проход для минишей. Оказавшись на улице, направляйтесь в дорожку минишей. Идите прямо. Дойдя до большого камня, двоитесь до четырёх Линков, отодвигайте</p>	












	камень и забирайте Часть Сердца.	
49	<p>Локация: Lake Hylia</p> <p>Требования: Ласты, Сумка Камней Удачи</p> <p>Название: Большое Сердце</p> <p>Местоположение: После соединения №73, рядом с меткой ветра в Lake Hylia появится нора миниша. Внутри, вы обнаружите мини подземелье с полосой препятствий, пройдя которое, окажетесь рядом с домом старого миниша. Этот миниш, подарит Линку, Большое Сердце.</p>	
50	<p>Локация: Hyrule Town</p> <p>Требования: 130-136 статуэток</p> <p>Название: Часть Сердца</p> <p>Местоположение: После сбора 130 статуэток и получения (хотя, без разницы, получали вы её, на самом деле, или нет) Медали Карлова, дважды поговорите с коллекционером, сидящим возле Кафе Мамы. После этого, откроется дверь в дом, находящийся чуть севернее коллекционера. Внутри будет последняя Часть Сердца!</p>	





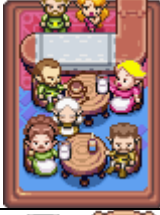
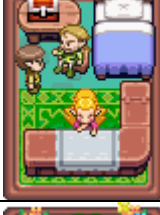

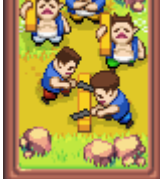
СТАТУЭТКИ



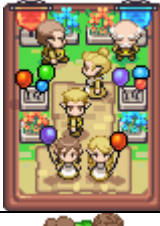
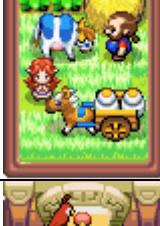
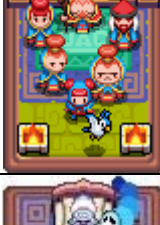

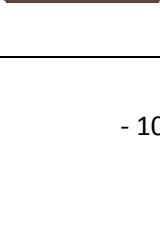
№	Название	Статуэтка	Описание
001	Линк		Юноша, живущий в Хируле. Лучший друг Принцессы Зельды.
002	Эзло и Линк		Юноша, путешествующий вместе с Эзло в поисках четырёх элементов, которые восстановят Меч Стихий. С помощью этого меча можно снять проклятие с Принцессы Зельды.
003	Принцесса Зельда		Прекрасная и озорная принцесса королевской семьи Хирула. Любит незаметно покидать замок, чтобы навестить своего друга Линка.
004	Эзло (Шапка)		Странное создание, которое выглядит как шапка. Поначалу говорит с Линком немного высокомерно и считает его наивным ребёнком. Но в дальнейшем начинает восхищаться им.
005	Тёмный маг Ваати		Когда юный миниш надел волшебную шапку Эзло, он превратился в злодея. Теперь он ищет силу света, чтобы стать всемогущим.
006	Король Далтус		Правитель Хирула. Говорят, он был прекрасным мечником, и в молодости сразился со Смитом на турнире Фестиваля Пикори. Там они оба показали мастерское владение мечом, завершив схватку вничью.
007	Министр Пото		Основная опора трона Хирула. Также он ответственен за обучение Принцессы Зельды. Поэтому когда она внезапно пропадает из замка, очень расстраивается.
008	Смит		Выдающийся кузнец Хирула, кующий лучшие мечи. В молодые годы был известным мечником. Он и король Далтус в молодости любили состязаться в фехтовании.
009	Мэр Хаген		Мэр города Хирул. Заядлый коллекционер всяких странных масок. Вырыл в своём саду убежище на случай атаки города монстрами.
010	Марси		Сотрудница отделения хирульской почты. Очень спокойная и неторопливая, в отличие от нервного и дерганного Штампа.
011	Штамп		Чрезвычайно занятой почтовый работник, из-за чего имеет расшатанные нервы. Его штамп имеется лишь в единственном экземпляре, поэтому не трогайте его, пожалуйста. Спасибо.

012	Рем		Владелец <i>Обувного магазина Рема</i> . Используя свою «секретную технику», он делает обувь во сне. Самые крупные доходы получает от заказов для Принцессы Зельды.
013	Доктор З.А. Бывайло		Сердитый научный работник, увлечённый исследованием Пикори. Кажется, он даже не замечает, что они давно живут в его доме.
014	Карлов		Создатель великолепных <i>статуэток</i> . Многие считают его лучшим скульптором во всём Хируле. Любит собирать <i>Чудо-ракушки</i> .
015	Борлов		Владелец магазина <i>Волшебный Сундучок</i> . Младший брат Карлова. Не выносит азартные игры, но тем не менее сделал самую большую ставку в жизни: выбрал предпринимательство.
016	Стоквелл		Владелец местной скобяной лавки, которого прозвали <i>Стоквелл Надёжный</i> за его круглосуточную работу. Он обеспокоен тем, что давно не навещал свою собачку Фифи из-за напряженного графика.
017	Саймон		Его таинственная игра «Виртуальное подземелье» невероятно популярна в Хируле. Она даёт игрокам полную иллюзию реального сражения с монстрами в настоящих подземельях.
018	Горман		Хочет сдавать свой дом в аренду, но слишком заносчив, чтобы самостоятельно искать арендатора. Кажется, он даже не понимает, в чём его проблема...
019	Анджу		Молодая девушка, живущая в городе Хирул. Разводит кукло. Если ты поможешь ей собрать разбежавшихся кукло, то получишь награду.
020	Брокко		Продавец овощей. Его овощи – всегда свежие и вкусные. Постоянно спорит с Пиной, продавщицей фруктов, о преимуществах полезных свойств овощей.
021	Пина		Продавщица фруктов. Она ненавидит овощи, и не желает продавать помидоры, хотя формально – это ягода.
022	Бидл		Несмотря на то, что он взрослый, у него прекрасно получается находить Пиколит минишей. Он твёрдо убеждён в его лечебных свойствах.
023	Почтальон		Очень пунктуальный работник. Он постоянно находится в движении, чтобы доставить все посылки и письма вовремя.



024	Отшельник		Отшельник, живущий на горе Кренель. Имеет много кусочков Камней Удачи. Похвастается, что в молодости выиграл турнир на Фестивале Пикори.
025	Леди-монстр		Странная старушка, живущая в доме Перси без его разрешения. Не позволяет зажигать свет в её присутствии. Возможно, она...
026	Дамп		Могильщик на королевском кладбище. Говорят, он может разговаривать с усопшими. Соединяет откопанные им кусочки Камней Удачи с местными привидениями.
027	Густав, Дух Короля		Дух древнего короля Хирула, который следит за миром и порядком в своей стране даже из могилы. Ему очень нравятся люди Племени Ветра.
028	Сироп		Колдунья, живущая в Лесах Минишей. Торгует волшебными зельями, обладающими странной силой. Ищет ученика, которого она смогла бы научить своим секретам.
029	Великая Фея Бабочка		Великая Фея Бабочка, покровительница Лесов Минишей. Она одарит тебя Большим Кошельком, в который можно положить больше рупий.
030	Великая Фея Мушка		Великая Фея Мушка, покровительница Горы Кренель. Она одарит тебя Большой Сумкой для Бомб, в которую можно поместить больше бомб.
031	Великая Фея Стрекоза		Великая Фея Стрекоза, покровительница Тёмной Ложины. Она одарит тебя Большим Колчаном, в который можно поместить больше стрел.
032	Перси		Поэт, живущий в западных Лесах. Он долго путешествует в поисках своего дома, занятого нежеланными гостями. Бедняга...
033	Найру		Ищет дом, сдаваемый в Хируле. Она пришла из священных мест в стране Лабринна.
034	Фароре		Ищет дом, сдаваемый в Хируле. Она всегда старается помогать людям, но если кто-то злоупотребляет её помощью, она очень сердится.
035	Дин		Ищет дом, сдаваемый в Хируле. Она известная танцовщица в стране Холодрум.
036	Счастливая Бабочка		Редкий вид бабочек, которые, по поверьям, приносят счастье тому, кто их поймает. Увидев её во время путешествия, постарайся поймать!

037	Джина		Странное привидение, которой нравится объединять части Камней Удачи. У неё большая коллекция, так что заходи к ней почаще!
038	Фестари		Миниш, живущий в деревне минишей. Говорит на нескольких человеческих языках. Понял с первого взгляда, что Линк – человек. Немного помешан на людях.
039	Гентари		Старейшина лесных минишей. Много лет жил среди людей. Знает местонахождение всех четырёх элементов. У него есть брат-близнец в городской библиотеке.
040	Лесной Пикори		Невидимые для глаз взрослых, обожают делать людей счастливыми, пряча всевозможные вещи и рупии в траве и под камнями.
041	Либрари		Старейшина городских минишей и брат-близнец Гентари. Гордится своими большими перьями – трофеем в битве с кукло, когда он был молодым.
042	Городской Пикори		Эти миниши больше похожи на людей, так как самостоятельно перебрались из леса в город. Стараются делать людей счастливыми, но иногда это приносит им неприятности.
043	Мелари		Живёт в горе Кренель вместе со своими семьёй учениками. Там они добывают руду и все необходимые им минералы. На вид довольно неотёсанный, но надёжный парень.
044	Горный Пикори		Семь учеников Мелари, ушедшие за ним из деревни минишей к горе Кренель. Они уже чувствуют себя полноценными горными жителями, о чём можно судить из их песни.
045	Горон		Эти камнееды когда-то жили на горе Кренель в Западном Хируле. Теперь они немногочисленны и обитают в пещерах.
046	Миниш Ваати		До того, как стать магом, он был обычным минишем. Его всегда привлекала злоба, живущая в человеческих сердцах...
047	Слуги		Подданные короля Хирула и его верные слуги. Исполнительны и усердны. Как и их король, всегда вежливы и открыты.



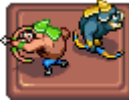









048	Библиотека		Королевская библиотека Хирула. Хотя все посетители обожают библиотеку, многие из них забывают возвращать взятые книги, доставляя массу хлопот библиотекарям.
049	Братья Блэйд		Эти мечники-самоучки являются победителями турнира на Фестивале Пикори. Они отмечают большой потенциал у Линка.
050	Витон и Пита		Супружеская чета, выпекающая хлебобулочные изделия в Хируле. В их выпечке содержится секрет... Если ты достаточно удачлив, ты сможешь найти
051	Весёлая Школа		Здесь учатся все дети Хирула. Линк и Принцесса Зельда не исключение. В школе преподают две учительницы-близняшки – Тина и Дина.
052	Кафе Мамы		Лучшее место отдыха в городе. Здесь также можно получить добрый совет и услышать последние слухи о событиях в Хируле.
053	Гостиница		Щедрая гостиница, в которой дарят подарки всем постояльцам, оставшимся на ночь. Также любой гость может отдохнуть в фойе на втором этаже.
054	Зилл и друзья		Зилл – мальчуган со смешным красным носом. Любит шататься по городу со своими друзьями. Знает много о Хируле и даже может дать тебе несколько полезных советов!
055	Бригада плотников		Эти ребята бывают резки в выражениях, но с работой справляются хорошо. Выглядят как разбойники с большой дороги, но на самом деле ходят по струнке у своих жён.

056	Влюблённая парочка		Ромио и Джульетта выросли в соседних домах. Пока они просто встречаются, но собираются пожениться, как только их домашние питомцы найдут общий язык.
057	«Мой Хирул» 1		Первый портретный пейзаж Карлова из серии «Мой Хирул».
058	«Мой Хирул» 2		Второй портретный пейзаж Карлова из серии «Мой Хирул».
059	«Мой Хирул» 3		Третий портретный пейзаж Карлова из серии «Мой Хирул».
060	Кукко		С красивым гребешком и звонким кудахтаньем, эти пернатые друзья являются самыми популярными домашними животными в Хируле. Цыплята кукко очень малы и похожи на жуков.
061	Ранчо Лон Лон		Небольшое ранчо, расположенное рядом с городом Хирул. Заправляют хозяйством отец с дочерью, Талон и Малон. Они продают лучшее молоко в Хируле!
062	Племя Ветра		Люди, живущие в Древних Руинах. Теперь они живут над облаками, созданными ими магией, чтобы управлять ветрами.
063	Грегал и Призрак		Старик, одержимый злым духом. Придя ему на помощь в начале путешествия, ты будешь награждён в конце. Но ты должен найти способ, как помочь ему.
064	Близнецы Тинглы		Тингл (в зелёном) и его младшие братья Энкл (в розовом) и Накл (в синем). Они верят, что объединяя Камни Удачи, они смогут повстречаться с феями. Заносят информацию по Камням Удачи на свои карты. Дэвид Мл. не приходится им родственником.






065	Ини и Мини		Хулиганские огородники, выращивающие отборные овощи. Очевидно, Брокко торгует лучшими овощами из их урожая.
066	Купец Горон		Этот горон появится, когда ты объединишь определённое количество Камней Удачи. Он продаст тебе дорогие, но редкие части Камней Удачи.
067	Спуктер и Спектер		Привидения из Тёмной Лощины. Первый из них, в синей шапке, - это Спуктер. Второй, в красной шапке, - Спектер. Спуктер пытается быть страшным, но у него плохо получается.
068	Слизняк		Встречаются в подземельях минишей. Иногда неожиданно падают с потолка. Медлительны, поэтому у тебя будет достаточно времени, чтобы с ними разделаться.
069	Жук-секач		Встречаются на тропах минишей и в подземельях. Эти чудовища имеют мощные челюсти. Атаку их, когда они бросаются ими. Старайся не подходить слишком близко.
070	Земляной червь		Встречаются на тропах минишей. Выскакивают из под земли, когда чувствуют добычу. Если будешь ими проглочен, тебе не поздоровится! Кроме того, ты испачкаешься, и за тобой прилетят Песто.
071	Кусака в Панцире		Встречаются в подземельях. Имеют твёрдый, шипованный панцирь. Тебе достаточно перевернуть их, чтобы твои атаки стали эффективными.
072	Статуя Циклопа		Встречаются в Топях Кастора. Начинают двигаться, когда ты попадаешь им в глаз стрелой. Другие атаки не действуют. Ты можешь только убежать от них...
073	Торговец Скруб		Встречаются в пещерах и т.п. Прячутся под землёй. Выскакивают из под земли и плюются орехами, но если ты знаешь, как успокоить их, они будут тебе полезны.
074	Армос		Встречаются в Древних Руинах. Были построены минишами для Племени Ветра, но если ты приблизишься, они начнут двигаться!
075	Киз		Встречаются в различных местах. Эти летучие мыши обитают в подземельях и пещерах. Их движения непредсказуемы, поэтому старайся избавляться от них на расстоянии.

076	Лис-воришка		Встречаются в различных местах. Эти надоедливые лисы-воришки – настоящая проблема для странствующих купцов. Они не очень сильны, но зато проворны, так что будь осторожен.
077	Привидение		Встречаются в Тёмной Лощине и тому подобных местах. Эти создания тьмы слетаются на свет. Атакуя, они высасывают из тебя жизненную энергию!
078	Мумия		Встречаются во Дворце Ветров. Эти мумии пытаются схватить тебя, даже когда ты их атакуешь. Лучший способ разделаться с ними без ущерба для здоровья – атаковать издали.
079	Ползун		Встречаются в подземельях. Их твёрдый панцирь защищает их от любого холодного оружия. В свернутом состоянии легко перемещаются при помощи <i>Волшебной Амфоры</i> .
080	Электро		Встречаются в подземельях. Они цепляются за стены и быстро передвигаются. Обычно атаки против них не сработают, но <i>бумеранг</i> – очень эффективен.
081	Тёмный Рыцарь		Встречаются в Топях Кастора. Очень сильные тяжелобронированные солдаты. Используй свои <i>навыки</i> и <i>щит</i> , чтобы найти брешь в их защите...
082	Красный Рыцарь		Встречаются во Дворце Ветров. Очень сильные тяжелобронированные офицеры. Сосредоточься и запасись терпением, чтобы победить их.
083	Резец		Встречаются в подземельях. Быстро двигаются и преследуют тебя, когда ты находишься на одной линии с ними. Щит может помочь, но постарайся удержаться на ногах!
084	Каменный Чучу		Встречаются у Водопадов. У этих чучу голова закрыта каменной оболочкой, которая защищает их. Найди способ сбросить оболочку с их головы, чтобы уничтожить их.
085	Землекоп		Встречаются в различных местах. Двигаются быстро и хаотично. Загони их в угол и раздайся с ними.
086	Дверь-ловушка		Встречаются в Королевском Склепе. Выглядят как обычные двери, но на самом деле – ловушки! Если подойдешь к ним слишком близко, они упадут на тебя!

087	Винтокрыл		Встречаются на горе Кренель и т.д. Эти странные создания парят над землей благодаря лепесткам в виде пропеллера. Ты можешь прервать их полёт с помощью <i>Волшебной Амфоры</i> .
088	Шлемозавр		Встречаются в различных местах. Спереди они защищены стальными масками, но сзади – нет! Для быстрой победы просто сбрось эту маску.
089	Хозяин Стен		Встречаются в подземельях. Если они схватят тебя, то перенесут к началу подземелья. Увернись, а затем атакуй.
090	Хозяин Потолков		Встречаются в подземельях. Если они схватят тебя, то перенесут к началу подземелья. Следи за их совместными атаками.
091	Акро-бандиты		Встречаются в Восточных холмах и т.д. Пятеро из них запрыгивают друг на друга и атакуют. Ударь по ним, чтобы они упали. Затем расправься с ними по отдельности.
092	Боб-омба		Встречаются в подземельях. Часто объединяются в группы в узких проходах. Будучи активированными, становятся безумными и теряют ориентацию в пространстве. Разделяйся с ними с помощью стрел.
093	Бомбаросса		Встречаются в подземельях. Парят в воздухе и взрываются при прикосновении. Будь осторожен, и, возможно, ты останешься целым и невредимым...
094	Лайк Лайк		Встречаются в пещерах, подземельях и т.д. Если они схватят тебя, то съедят твой щит. Размахивай мечом, чтобы побыстрее освободиться.
095	Рупиевый Лайк		Встречаются в пещерах, подземельях и т.д. На их голове висит рупия, которую они высовывают из под земли. На приманку попадают чересчур жадные герои.
096	Змейка		Встречаются в различных местах. Нападают на тебя, как только заметишь. Просто приготовь меч, когда они заметят тебя.
097	Валун		Встречаются на горе Кренель и т.п. Эти огромные валуны откалываются от горы. Падают по непредсказуемым траекториям, так что будь внимателен!
098	Воин с цепом		Встречаются во Дворце Ветров. Весьма медлительны, но мастерски владеют своим оружием! Атакуй их после того, как они бросили шар.

099	Кусака		Встречаются в различных местах. Прячутся под травой и камнями. Будь внимателен, так как они выскакивают именно тогда, когда ты меньше всего этого ожидаешь!
100	Моблин-копьеносец		Встречаются в Лесах Минишей и т.д. Бросаются на тебя, как только заметят. Блокируют любые лобовые атаки своим копьем, поэтому уворачивайся и атакуй.
101	Моблин-лучник		Встречаются в различных местах. Начинают стрелять в тебя стрелами, как только заметят. Защищайся ЩИТОМ и подходи к ним ближе, чтобы атаковать.
102	Воздушная Пиранья		Встречаются на небе. Плавают в облаках как в воде. Атакуй их в тот момент, когда они выпрыгивают на тебя!
103	Мультидозер		Встречаются на тропах минишей, подземельях и т.д. Бывают красные и синие. С виду не представляют опасности, но их крепкий панцирь заставит тебя понервничать.
104	Песто		Встречаются на тропах минишей, подземельях и т.д. Бывают красные и синие. Синие особи сильнее и могут что-нибудь сбросить тебе на голову.
105	Пыльник		Встречаются в Лесной Святыне. Эти грибы разбрасывают споры по всему подземелью. Когда их шляпка краснеет, они становятся неуязвимыми.
106	Визроб		Встречаются во Дворце Ветров и т.д. Колдуют издали заклинания. Быстро атакуя их, ты не дашь им выполнить очередное заклинание!
107	Огненный Визроб		Встречаются во Дворце Ветров. Обладают мощными заклинаниями огня. Быстро атакуя их, ты дашь им выполнить очередное заклинание!
108	Ледяной Визроб		Встречаются во Дворце Ветров. Обладают мощными заклинаниями льда. Имеют слабость к огню, поэтому атакуй их с помощью огня для быстрой победы!
109	Череп		Встречаются в подземельях. Передвигаются по воздуху. Они не принесут тебе вреда, но если ты прикоснёшься к ним, то не сможешь использовать некоторое время свой меч.
110	Окторок		Встречаются в различных районах. Бывают красными и синими. Плюются камнями, поэтому будь осторожен!

111	Золотой Окторок		Встречаются... В общем, это неизвестно! Это легендарные Золотые Октороки. Точно неизвестно, но, похоже, они плюются самородками из чистого золота...
112	Золотой Тектайт		Встречаются... В общем, это неизвестно! Это легендарные Золотые Тектайты. Нападают на тебя так же, как и обычные, но при этом гораздо проворнее.
113	Золотая Змейка		Встречаются в... В общем, это неизвестно! Это легендарные Золотые Змейки. Атакуют так же как и обычные, но гораздо более агрессивны.
114	Ворона и Таккури		Встречаются в различных местах. Чёрные – это вороны. Таккури могут украсть у тебя несколько рупий, если заденут, так что будь внимателен!
115	Лакиту		Встречаются на небе. Летают на маленьких облачках. Не двигаются, но больно бьют электрическими разрядами. Чтобы избавиться от них, засоси их облачка с помощью <i>Волшебной Амфоры</i> .
116	Сталкер		Встречаются в подземельях. Синие прыгают на тебя, красные – кидаются костями. Посмотри, что произойдёт, если ты снимешь им головы с помощью <i>Волшебной Амфоры</i> .
117	Клещ		Встречаются в различных местах. Прячутся в траве и под камнями. Если они прицепятся к тебе, твои движения станут скованными. Размахивай мечом, чтобы сбросить их.
118	Чучу		Встречаются в различных местах. Чучу бывают трёх видов, каждый из которых имеет свои особенности. Оружие дальнего действия одинаково подходит для борьбы со всеми.
119	Тектайт		Встречаются на горе Кренель и т.д. Передвигаются, прыгая на большие расстояния, поэтому пытайся атаковать их на земле.
120	Ловушка		Встречаются в различных местах. Самодвижущаяся ловушка с острыми лезвиями. Двигаются при пересечении линии направления их движения.
121	Ливер		Встречаются в Древних Руинах и у Водопадов. Свободно двигаются под землёй и атакуют любого, кто проходит рядом с ними. Появляются неожиданно, поэтому всегда держи свой <i>щит</i> наготове!

122	Бешеная Гусеница		Встречаются в Лесной Святыне и т.п. Эта гусеница ползает зигзагами среди колонн. Ударь её по носу, чтобы она остановилась, затем атакуй хвост.
123	Шипастый Чучу		Встречаются в различных местах. При первой опасности эти чучу покрываются шипами. Уничтожай их с помощью бомб.
124	Гигантский Окторок		Босс в Ледяном Храме. Долгое время был заморожен силой Элемента Воды, поэтому чрезвычайно голодный и злой.
125	Гёрг и Гёргина		Босс во Дворце Ветров. Женская особь по размерам больше мужской. Они парят над Дворцом Ветров, высматривая неосторожных путешественников.
126	Гигантский Горон		Этот легендарный горон по размеру больше горы. Из-за этого его практически никто не видел целиком.
127	Гигантский Зелёный Чучу		Босс в Лесной Святыне. Обычный Чучу, который становится страшным монстром для любого, кто размером с миннша.
128	Глирок		Босс в Пещере Огня. У Глирока, обитающего в недрах горы Кренель, тяжелый окаменевший панцирь. Прячась в огненной лаве, это чудище покрывает огнём всё что движется.
129	Мазаал		Босс в Крепости Ветров. Был построен Племенем Ветра для защиты от вторжения. Эта машина сделана из сверхпрочного материала и не может быть уничтожена внешней силой.
130	Гигантский Синий Чучу		Встречается в Ледяном Храме. Обычный Синий Чучу, но сражаться с ним в уменьшенном размере гораздо сложнее. Пытайся избегать его электрических атак.
Статуэтки последней серии			
131	Зельда и Линк		Эти двое быстро стали друзьями, как Смит и король Хирула. Оба обожают приключения, доставляя массу хлопот своим попечителям.
132	Миниш Эзло		Таким был Эзло до того, как его проклял Ваати. Известный мудрец и волшебник среди минишей. Даже у

			минишей, гениальных изобретателей, его изобретения являются выдающимися.
133	Чёрный Рыцарь		Встречаются в Замке Тьмы. Это самые сильные из рыцарей, с прекрасной защитой и атакой. Они не остановятся ни перед чем, чтобы уничтожить тебя.
134	Переродившийся Ваати		Эту форму Ваати принял после того, как отнял часть светлой силы у Принцессы Зельды. Лучи из его глаз разрушают всё на своём пути.
135	Преобразившийся Ваати		После уничтожения своего тела он принял эту форму. Только Меч Стихий способен остановить его.
136	Злой Дух Ваати		Воплощение величайшего зла, конечная форма безумного Ваати. Теперь он одержим всеобщим разрушением. Необычайно силен и практически неуязвим, поэтому постарайся поскорее найти его слабое место.

F.A.Q.

Q: Что за обозначения в частях камней удачи (Зелёная-1 и т.д.)?

A: Зелёная — это обозначает, что часть камня — ЗЕЛЁНАЯ; дефис с номером — это номер формы зелёных частей. То же самое, со всеми другими цветами.

Q: Как быстро получить много частей камней удачи?

A: Здесь много путей. Самый, пожалуй, простой и быстрый — это набрать белых пиколитов у торговца в городе, идти в Trilby Highlands, выпить пиколит, ну..., и собирать☺. А, вообще, когда я проходил игру, у меня почему-то не было дефицита частей камней. Читайте прохождение, выполняйте побочные квесты, отыскивайте тайники. Ближе к концу игры, эти части — девать будет некуда☺!

Q: Третьего дома, для девушек из гостиницы, точно нет?

A: Я думаю что нет, но он, как бы, «был» или «задумывался изначально». В других прохождениях я тоже не видел, чтобы третий дом кто-то открывал. Тот NPC, который занимается арендаторством, находится возле городской клумбы и говорит о животных, явно намекая на котов, сидящих на этой клумбе. Я вот думаю, что если бы было масло, то с помощью него можно было бы выманить котов и дать построить дом, а может и нет... может их как-то с помощью молока можно выманить оттуда, но на него они тоже не реагируют, тем более, рядом стоит молочница, но коты и здесь ноль внимания. Не знаю я, в общем. Скорее всего, получение этого дома невозможно, т.к. его вырезали перед релизом или раньше. Кто-то даже писал в Nintendo или Capcom, насчёт этого вопроса, но оттуда пришёл ответ, что третьего дома в игре нет, и не было. Выводы делайте сами....

Q: Я не спас старика Грегала от призрака, и вошёл (по сюжету) в Cloud Tops. Я могу как-то спасти его теперь и получить апгрейд на лук?

A: Мне жаль, но нет! Единственный выход — старое сохранение или New Game.

Q: В какой-то момент, если придти в то место где началась игра (комната Линка), пройти в левый нижний угол, то Эзло скажет что там что-то есть. Это так?

A: В самой комнате ничего нет. Выйдя на улицу, оденьте когти крота и покопайте землю вокруг. Если будете усердны, то вскоре найдёте красный кристалл (20 рупий). Такой кристалл можно будет находить каждый раз, как будете попадать в эту область. Например, выкопайте кристалл, зайдите в дом, вернитесь обратно, снова начинайте искать. Говорят, что здесь можно заработать много денег. Лично меня хватило на 10 минут таких «раскопок», а потом надоело. Больше, вроде, никаких секретов там нет.

Q: Как получить Волшебный Бумеранг?

A: Отыщите всех четырёх тинглов, сделайте с ними соединения камней удачи (№ 8, 9, 10, 22 (см. список камней удачи), наступите на все кнопки, в открывшихся подземельях. После этого — получите доступ к бумерангу.

Q: Как я могу найти книгу «Легенды о пикори»?

A: Смотрите самое начало главы 5, в прохождении. Там, подробно рассказано как её искать☺.

Q: Я, в точности, следовал за этим прохождением, но не смог получить третью сумку для бомб. Почему?

A: Единственное, что я могу предположить это то, что у вас — европейская версия игры. В ней, вырезан апгрейд для третьей сумки.

Q: Могильщик Дамп, говорит какую-то странную фразу «Налево, налево, налево... вверх, вверх, вверх.... » Что это?

A: Я тоже долго думал, что это такое. Мало ли, вдруг Дамп просто сошел с ума, живя на кладбище и проходя лабиринт. Всякое, знаете ли, может быть.... На самом деле, — он проговаривает путь к секретному экрану. Попробуйте лабиринт пройти по его подсказке и найдёте сундук, в котором будет 50 рупий.

Q: Я не могу победить Ваати. Посоветуйте, что-нибудь?

A: Во-первых, смотрите описание в прохождении, во-вторых, постарайтесь придти на битву, как минимум с 14 сердцами энергии и 3-4 банками лечебных фей. Главное — одолеть вторую форму Ваати, а потом получите передышку с возможностью наловить фей и набрать всего остального, для решающей битвы.

Q: Как получить Бабочек Счастья?

A: Сделать соединения № 50, 51, 52 (см. список камней удачи).

Q: Можно узнать, как взять Зеркальный Щит? Он как-то поможет в битве с Ваати?

A: Для того, чтобы взять этот щит, у вас должно быть выполнено соединение камней № 71. Сам щит, вы можете получить, лишь пройдя игру, и уничтожив финального босса. Остальное читайте в разделе POST GAME. После получения щита, попробуйте сразиться с Ваати ещё раз и увидите, что зеркальный щит будет блокировать лазерные выстрелы из маленьких глаз босса.

Q: Почему в прохождении не раскрыты, абсолютно все сундуки, потайные места где живут миниши и т.д.

A: Ну, во-первых, мне лень было это делать☺; во-вторых, было бы много лишнего и совершенно ненужного текста; в-третьих, в прохождении указано много таких мест, а если бы были абсолютно все, то было бы не так интересно; в четвёртых, а разве не интересно отыскать их самим☺?

Q: Почему у прохождения, версия 0.999?

A: Вам знакомо выражение: «Нет предела совершенству»? (с) Нет, это я не про свою работу, естественно, ей-то до совершенства далеко! Дело в версии русского перевода для этой игры (непереведённые названия, небольшие опечатки и т.д.). Если будет (хотя, вряд ли) версия 1.0 и т.д. от переводчиков, я обязательно внесу все исправления в это прохождение. А так, пусть пока будет 0.999©

~ Камни Удачи ~

Немного полезной информации:

А) В игре можно сделать 100 объединений. Здесь указано лишь 91 из них. 9 соединений, которые являются обязательными, указаны в ходе прохождения;

Б) Обратите внимание, что некоторые объединения невозможны до определённого момента. Т.е. какой-то NPC сможет играть с вами, лишь к середине или концу игры, например, после взятия 2, 3 или 4 элементов;

В) Могут быть случаи, когда у NPC не будет значка соединения над головой. Я не знаю с чем это связано, но для того, чтобы сделать с ним объединение, нужно временно покинуть локацию (например, войти в дом/выйти из дома и т.д.) и войти обратно.

В игре два типа соединений — А) Фиксированное; Б) Хаотичное.

А) Фиксированное объединение — это объединение с определённым NPC, в определённом месте и в определённый момент игры (это — если, в двух словах), которое ведёт к определённому событию. Т.е. это значит, что если вы «соединитесь», с указанным в списке NPC, то произойдёт то событие, которое указано в описании напротив. Фиксированных объединений, будет 73;

Б) Хаотичное объединение — это объединение, с определёнными NPC, в определённом месте и в определённый момент игры, которое может привести к нескольким разным событиям. Возможно, немного непонятно изложено, но постарайтесь это понять, ничего сложного тут нет. Теоретически, любое из этих соединений, может быть сделано с любым из NPC у которых есть возможность для этого. Хаотичных соединений всего лишь 18. Для прохождения я выбрал лишь 18 NPC, которые могут совершать хаотичные соединения и которых, соответственно, достаточно для совершения 18 соединений из 100, а так же этот список является наиболее коротким для завершения этого замороженного типа соединений. После того, как вы сделаете все хаотичные соединения, то существующие NPC, у которых есть возможность такого объединения, перестанут вам её предлагать. Для справки — NPC у которых, есть возможность для хаотичных соединений, где-то около 30-40 (возможно больше, я не считал). Безусловно, можно собрать эти 18 камней, совершенно другим путём и, с совершенно другими NPC, НО (!!!), в моём прохождении их столько сколько есть, больше я делать не буду! Если интересно, то посмотрите одно из прохождений на Game FAQ — там несколько разных путей сбора 18 камней (в других прохождениях, так и вовсе — всё вперемежку и ничего не понятно ☺).

Хотелось бы добавить, что не все фиксированные объединения являются фиксированными на 100%!!! Такое название они носят лишь формально и по отношению к хаотичным!!! Есть несколько фиксированных соединений, для каждого из которых может быть несколько разных NPC. Я не буду сильно забивать вам этим голову (тут и без того достаточно), в общем, если хотите собрать все камни, читайте нижеследующее.

Выполняйте фиксированные соединения в указанном порядке, и, имея для этого возможность, параллельно выполняйте хаотичные (желательно, тоже по порядку). Старайтесь следовать спискам, в противном случае, я не могу поручиться, что соберёте всю сотню. Поверьте, от того что вы сделаете так, как я говорю, хуже точно не будет! Пойдя не тем путём и отклонившись от правильного курса, вы можете элементарно запутаться, а также могут быть случаи, что некоторые NPC не будут совершать с вами объединения. Конечно, может вам и повезёт и вы всё соберёте, но...мало ли.... Поэтому, повторяю ещё раз, что лучше делать так, как в этих двух списках, иначе, я ни за что не ручаюсь!

Насчёт получения и нахождения:

А) В тексте прохождения, за некоторыми исключениями, я не буду останавливаться на том, с кем и когда нужно сделать соединение, а буду лишь ориентировать какие номера надо выполнить в тот или иной момент игры.

Б) В тексте прохождения, за некоторыми исключениями, я не буду разъяснять, как добраться до случившегося события, т.к. это лишний раз будет тормозить процесс. Вам нужно будет читать описание и самостоятельно дойти до открывшегося места, сундука и т.д.

После 100 сделанных соединений, вас ждет небольшой, но приятный приз от тинглов (см. в прохождении), так что..., будьте внимательны и ничего не пропустите! **Удачи☺!**

~ Фиксированные объединения ~

№	Локация и местонахождение	Форма и цвет части	NPC	Эффект
01	Hyrule Town (вход в город)	Синяя-1	Шарманщик(1)	В локации South Hyrule Field, исчезнет колючий кустарник, который закрывает путь в пустое дерево. Внутри будет <i>Часть Сердца</i> .
02	Hyrule Town (дом мэра Хагена)	Красная-3	Мэр Хаген	В водоёме, рядом с Lon Lon Ranch, появится проход. Внутри которого, можно найти <i>Кошелек Барыги</i> . Его нужно взять третьим и последним, т.е. от изначальных 99, к 300, затем к 500, а в конце, к конечным 999 рупиям.
03	South Hyrule Field (дом Смита)	Красная-2	Смит(1)	В Eastern Hills, есть ферма, где работают двое NPC — Ини и Мини. Возле забора этой фермы, появится сундук, в котором можно взять <i>Пустую Банку</i> .
04	South Hyrule Field (дом Смита)	Зелёная-2	Смит(2)	В северной части Trilby Highlands, появится сундук, в котором можно взять <i>часть Камня Удачи</i> .
05	Lon Lon Ranch	Синяя-1	Горон (на входе в пещеру или слева, когда их будет шестеро в квесте «Пустая Банка 4»)	В Hyrule Town придёт торговец <i>частями Камней Удачи</i> .
06	Hyrule Town	Синяя-2	Почтальон (ищите по всему городу, т.к. он постоянно передвигается)	После этого соединения, появится возможность, покупать на почте печатное издание, под названием — <i>Бюллетень Мечников</i> .
07	Melari's Mines	Красная-2	Мелари	На западной стороне Mt. Crenel, вырастет гигантское дерево, забравшись по которому можно попасть на облако и взять несколько красных кристаллов (160 рупий) и <i>Часть Сердца</i> .

08	South Hyrule Field (на восток от дома дедушки Смита)	Зелёная-2	Тингл (1)(обязательно поговорите с ним)	В North Hyrule Field откроется проход в одно из четырёх деревьев, стоящих рядом. Войдя внутрь и спустившись по лестнице, можно взять часть Камня Удачи . Также не забудьте наступить на кнопку справа, отчего загорится огонь.
09	Lon Lon Ranch (пройдите пещеру на северо-востоке пастбища коров)	Зелёная-1	Энкл	В North Hyrule Field откроется проход в одно из четырёх деревьев, стоящих рядом. Войдя внутрь и спустившись по лестнице, можно взять часть Камня Удачи . Также, не забудьте наступить на кнопку слева, отчего загорится огонь.
10	Lake Hylia (на северном берегу озера)	Зелёная-2	Дэвид Мл.(1)	В North Hyrule Field откроется проход в одно из четырёх деревьев, стоящих рядом. Войдя внутрь и спустившись по лестнице, можно взять 200 Чудо-ракушек . Также, не забудьте наступить на кнопку слева, отчего загорится огонь.
11	Lake Hylia (дом торговца из магазина в Хирул Таун)	Зелёная-2	Фифи (собака торговца)	На дорожке миниша в южной части Lake Hylia (озеро мэра), появится сундук, в котором будет часть Камня Удачи .
12	Melari's Mines	Зелёная-2	Горный миниш (на входе в обитель Мелари)	В Mt. Crenel's Base в том месте, где источник минеральной воды, появился сундук, в котором будет часть Камня Удачи .
13	Melari's Mines	Зелёная-3	Горный миниш (внутри обители, в восточной части, рядом с входом в спальню)	В Mt. Crenel на дорожке минишей, где идёт «гигантский дождь» появится сундук, в котором будет часть Камня Удачи .

14	Melari's Mines	Зелёная-1	Горный миниш (внутри обители, в юго-восточной комнате)	В южной части Mt. Crenel появится Золотой Тектайт, убив которого можно получить большую синюю рупию (100 рупий).
15	Melari's Mines	Зелёная-1	Горный миниш (на выходе из обители)	В западной части Minish Wood's появится сундук, внутри <i>часть Камня Удачи</i> .
16	Mt. Crenel's Base	Зелёная-3	Лесной миниш (в норе минишей, рядом с тем местом, где лежал зелёный кренельский боб)	В западной части Mt. Crenel's Base, появится сундук, в котором будет <i>200 рупий</i> .
17	Hyrule Town (немного южнее западного выхода из города, в доме с желтой крышей).	Красная-1	Странник	В South Hyrule Field появится портал, который ведёт в Cloud Tops (небесный замок).
18	Castor Wilds (пещера на севере)	Синяя-2	Торговец Скруб	В центре Minish Woods, исчезнут колючие кусты, закрывающие путь в пустое дерево. Внутри будет Торговец Скруб, продающий <i>часть Камня Удачи</i> , за 200 рупий. С появившимся торговцем, можно будет провести 2 соединения камней (см. №37,38).
19	Lake Hylia (дом миниша, рядом с меткой ветра)	Красная-1	Лесной миниш	В Western Wood, у одного из деревьев исчезнут колючие кусты. Внутри будет <i>Часть Сердца</i> .
20	Hyrule Town (дом миниша, рядом с западным выходом из города)	Зелёная-3	Городской миниш	В Castor Wilds появится кувшинка, ведущая к норе миниша. Внутри будет <i>часть Камня Удачи</i> .
21	Hyrule-Town (городская библиотека)	Зелёная-2	Либрари	В южной части Wind Ruins появится Золотой Окторок, убив которого получите синюю рупию (100 рупий).
22	Trilby Highlands (на северном берегу реки)	Зелёная-3	Накл	В North Hyrule Field откроется проход в одно из четырёх деревьев, стоящих рядом. Войдя внутрь и спустившись по

				лестнице, можно взять часть Камня Удачи . Так же не забудьте наступить на кнопку справа, отчего загорится огонь.
23	Trilby Highlands (на северном берегу реки, дом миниша)	Зелёная-1	Лесной миниш	В Trilby Highlands осушится водоём и появится подземный ход. Внутри будет несколько синих кристаллов (75 рупий).
24	В Wind Ruins (в западной части области, разыщите нору миниша).	Красная-3	Лесной миниш	В Wind Ruins вырастет гигантское дерево, взобравшись по которому, попадёте на облако, где можно взять Большой Колчан , увеличивающий количество стрел в инвентаре на 20 штук.
25	Hyrule-Town (около Симуляции Саймона стоит мальчик с сопливым носом)	Зелёная-2	Зилл(1)	В Castor Wilds появится кувшинка, ведущая к норе миниша. Внутри будет часть Камня Удачи . Если у вас есть ласты, то доберитесь минишем по воде до юго-восточной части Castor Wilds и отыщите туннель для минишей. Внутри сможете найти часть Камня Удачи и Часть Сердца (более подробно см. список сердец №24).
26	Hyrule Town (около Симуляции Саймона стоит мальчик с сопливым носом)	Зелёная-1	Зилл(2)	В юго-западной части Castor Wilds, появится кувшинка, плавающая по болоту. Чтобы попасть на неё, требуется найти пень-портал на северо-западе и добраться до кувшинки. Перебравшись через болото, можно подняться по лозе минишей и взять в сундуке часть Камня Удачи .
27	Hyrule Town (Кафе Мамы)	Зелёная-1	Мама	В Lake Hylia появится участок земли на озере, открывающий доступ к засыпанной пещере. В пещере есть сундук, где лежит 50 рупий .

28	Hyrule Town (рядом с магазином Борлова)	Синяя-2	Кенди (девочка, глядящая в окно магазина Борлова)	В Trilby Highlands на реке появится участок земли, открывающий доступ к засыпанной пещере. В пещере есть сундук, где лежит <i>часть Камня Удачи</i> , а так же, если спуститься вниз по лестнице, то можно найти фонтан с <i>лечебными феями</i> .
29	Lake Hylia (на северном берегу озера)	Зелёная-3	Дэвид Мл.(2) (должен быть получен Волшебный Бумеранг)	В Mt. Crenel, на дорожке минишей, по пути к Melari's Mines, появится сундук. Внутри, 200 <i>Чудо-ракушек</i> .
30	Eastern Hills (ферма)	Зелёная-3	Мини	В Mt. Crenel, на западном подъёме к вершине горы, появится сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
31	South Hyrule Field (на востоке от дома дедушки Смиа)	Красная-1	Тингл(2) (должен быть получен Волшебный Бумеранг)	В Mt. Crenel, около Melari's Mines, появится Золотой Тектайт, убив которого можно получить большую синюю рупию (100 рупий).
32	South Hyrule Field (обуйте сапоги и сбейте листву с дерева на юго-западе области, затем пройдите на север в дом миниша)	Красная-2	Лесной миниш	У ведьмы Сироп появится <i>Красное Зелье</i> , требуемое для выполнения квеста «Исследователь Пиколита».
33	Eastern Hills (дом миниша на юго-западе)	Синяя-1	Лесной миниш	В этой же области вырастет гигантское дерево, взобравшись по которому, попадёте на облако, где можно взять 200 <i>Чудо-ракушек</i> , 200 рупий, и <i>Часть Сердца</i> .
34	Western Wood (дом миниша на юго-западе области)	Синяя-2	Лесной миниш	Рядом с домом миниша вырастет гигантское дерево, взобравшись по которому, попадёте на облако, где можно взять несколько красных кристаллов (160 рупий), а так же <i>часть Камня Удачи</i> .
35	North Hyrule Field (обуйте сапоги и сбейте листву с дерева на востоке области, затем пройдите на север в нору миниша)	Зелёная-2	Лесной миниш	В Wind Ruins появится сундук, где можно взять 200 <i>Чудо-ракушек</i> .

36	Hyrule Castle Garden (обуйте сапоги и сбейте листву с сияющего дерева в восточной части сада, уменьшайтесь в появившемся портале и ищите нору миниша на севере)	Зелёная-3	Лесной миниш	В Western Wood выровняется одно из упавших деревьев. Экипируйте, в недоступной ранее области, Когти Крота и копайте землю. Там можно найти 2 больших красных кристалла (400 рупий).
37	Minish Woods (в центре леса, отыщите пустое дерево)	Зелёная-1	Торговец Скруб(1)	В Western Wood появится Золотой Окторок, убив которого получите большой синий кристалл (100 рупий).
38	Minish Woods (в центре леса, отыщите пустое дерево)	Зелёная-2	Торговец Скруб(2)	В северо-западной части Castor Wilds появится нора миниша, внутри будет <i>часть Камня Удачи</i> .
39	Royal Valley (западная часть кладбища)	Синяя-1	Спуктер(1) (призрак)	Борлов, в Hyrule Town, решит сделать свою игру с сундуками более рискованной и немного усложнит правила. Если решите сыграть с ним в дальнейшем, то можно будет выбирать режим сложности (три сундука, вместо двух).
40	Royal Valley (западная часть кладбища)	Синяя-2	Спуктер (2) (призрак)	Брат Спуктера в Hyrule Town, покинет своё место, рядом с загонем кукко (где мини игра) и откроется цветочная дорожка для миниша, внутрь дома птичницы Анджу. Войдя туда, ничего ценного я не обнаружил. А, скорее, наоборот, там будет несколько птенцов кукко, которые очень агрессивно настроены против Линка. Всё, что я нашел в доме — это возможность подняться на крышу через камин и поговорить с кукко возле печной трубы.
41	Royal Valley (дом Дампа)	Синяя-1	Дамп(1)	В северо-восточной части кладбища, откроется могильная плита. Спустившись вниз, обнаружите призрак Джины, с которой, можно

				сделать 2 соединения камней, а также сундук, в котором 100 <i>Чудо-ракушек</i> .
42	Royal Valley (дом Дампа)	Зелёная-1	Дамп(2)	В центральной части Wind Ruins появится нора миниша. Чтобы попасть в неё, вы должны воспользоваться пнём-порталом, найдя его в северной части руин. Уменьшившись, вернувшись и спустившись, в норе найдёте <i>часть Камня Удачи</i> .
43	Royal Valley (могила на северо-востоке кладбища)	Зелёная-1	Джина(1) (призрак)	В водопаде Hyrule Town, появится путь для Линка. Внутри будет сундук, в котором 200 <i>Чудо-ракушек</i> .
44	Royal Valley (могила на северо-востоке кладбища)	Зелёная-1	Джина(2) (призрак)	В центральной части Western Wood выпрямится упавшее дерево. Откроется доступ к сундуку, в котором 100 <i>Чудо-ракушек</i> .
45	Hyrule Castle Garden (срубите траву в юго-восточной части, пройдите в появившееся подземелье)	Красная-3	Гримблэйд	В водопаде в Veil Falls откроется путь, пройдя внутрь, вы попадёте к мастеру-фехтовальщику, который усовершенствует техники Линка.
46	Minish Village	Красная-3	Гентари	Учёный миниш Белари, живущий в Minish Woods, изобретёт <i>Управляемые Бомбы</i> , взрывающиеся в тот момент, когда вы захотите.
47	Minish Woods (дом Белари)	Красная-1	Белари	В Wind Ruins, появится сундук, внутри которого будет <i>большая Сумка для Бомб</i> , добавляющая количество бомб на 20 штук.
48	Hyrule Town (второй этаж гостиницы)	Красная-3	Фароре/Найру/Дин	В независимости от того с кем сделаете соединение, произойдёт одно и то же событие. В городе появится арендатор Горман, а так же

				появится плотник Бремор, и станет доступен квест «Два дома и три девушки».
49	Hyrule Town (рядом с почтой)	Красная-1	Бремор (появится лишь после соединения №48)	Бригадир плотников Мутох, начнёт строить дом для второй девушки в квесте «Два дома и три девушки».
50	Hyrule Town (местонахождение зависит от того, как вы выполнили квест «Два дома и три девушки»).	Красная-1	Фароре	В Castor Wilds появится Бабочка Счастья , поймав которую, Линк сможет быстрее копать землю Когтями Крота.
51	Hyrule Town (местонахождение зависит от того, как вы выполнили квест «Два дома и три девушки»).	Красная-2	Найру	В Royal Valley появится Бабочка Счастья , поймав которую, Линк сможет быстрее плавать.
52	Hyrule Town (местонахождение зависит от того, как вы выполнили квест «Два дома и три девушки»).	Красная-3	Дин	В Wind Ruins появится Бабочка Счастья , поймав которую, Линк сможет быстрее стрелять из лука.
53	Trilby Highlands (в юго-западной части этой области разыщите пустое дерево, после чего выполните квест «Дом Перси»).	Красная-3	Перси	В Western Wood отодвинется дерево, блокирующее путь к дому Перси.
54	Hyrule Town (Весёлая школа)	Зелёная-2	Тина (учитель с фиолетовыми волосами) ²⁰	В центре Trilby Highlands появится сундук, в котором будет часть Камня Удачи .
55	Lake Hylia (пещера Вэйвблэйда на западе от загородного дома мэра Хагена)	Красная-2	Вэйвблэйд	В водопаде North Hyrule Field, пройдя проход, пройдя внутрь, вы попадёте к мастеру-фехтовальщику, который усовершенствует технику Линка.
56	Mt. Crenel (пещера Грейблэйда с восточной стороны горы)	Красная-1	Грейблэйд	В водопаде Castor Wilds, появится проход, пройдя внутрь, вы попадёте к мастеру-фехтовальщику, который усовершенствует технику Линка.
57	Cloud Tops	Зелёная-3	Хэйли	В центре Veil Falls, появится Золотой Тектайт, убив которого

²⁰ Не пугайтесь, если делая это соединение, у NPC, возможно, не будет значка над головой. Нужно несколько раз входить/выходить, для появления над головой Тины облачка объединения. Мне пришлось ходить туда-сюда, около 5 раз, а у некоторых было больше. В любом случае, рано или поздно значок появится.

				можно получить большой синий кристалл (100 рупий).
58	Cloud Tops	Красная-2	Гейл	В водопаде Veil Falls, появится проход. Внутри будет <i>Часть Сердца</i> .
59	Cloud Tops	Зелёный-2	Каприс	В центре Veil Falls, появится сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
60	Cloud Tops	Зелёная-3	Фларрис(1)	В Castor Wilds появится Золотая Змейка, убив которую получите большую синий кристалл (100 рупий).
61	Cloud Tops	Зелёная-3	Фларрис(2)	На севере Western Wood отодвинется дерево, открыв доступ к земле. Экипируйте, в недоступной ранее области, Когти Крота и копайте землю, где можно большую зелёный кристалл (50 рупий).
62	Cloud Tops	Зелёная-1	Сирок(1)	В северо-западной части Royal Valley, появится сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
63	Cloud Tops	Зелёная-3	Сирок(2)	В северо-восточной части Royal Valley появится сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
64	Eastern Hills (ферма)	Синяя-1/2	Ини	У Горона, пытающегося попасть в пещеру с <i>Пустой Банкой</i> , появятся силы, и он пробьёт путь внутрь.
65	Eastern Hills (засыпанная пещера на ферме Ини и Мини)	Синяя-1/2	Загадочная стена (в северо-восточном углу)	В пещере с <i>Пустой Банкой</i> , появится 2 Горона.
66	Trilby Highlands (засыпанная пещера, рядом с переходом к Mt. Crenel's Base)	Синяя-1/2	Загадочная стена (в северо-восточном углу)	В пещере с <i>Пустой Банкой</i> , появится 3 Горона.
67	Lake Hylia (засыпанная пещера на севере озера, для того, чтобы добраться до неё понадобится перепрыгивать по островкам с помощью Накидки из перьев)	Синяя-1/2	Загадочная стена (в западной части)	В пещере с <i>Пустой Банкой</i> , появится 4 Горона.

68	Minish Woods (левая засыпанная пещера под домом колдуньи Сироп)	Синяя-1/2	Загадочная стена (в северо-восточном углу)	В пещере с <i>Пустой Банкой</i> , появится 5 Горонов.
69	Mt. Crenel (засыпанная пещера на вершине горы, рядом с пещерой отшельника)	Синяя-1/2	Загадочная стена (в северо-восточном углу)	В пещере с <i>Пустой Банкой</i> , появится 6 Горонов.
70	Lake Hylia (уменьшившись в портале, рядом с домом мэра, плывите на север до лозы минишей, где увидите нору)	Синяя-2	Лесной миниш	В северной части озера, вырастет гигантское дерево. Добраться до него можно через засыпанную пещеру на севере (понадобится <i>Накидка из перьев</i>). Взобравшись на дерево, найдёте <i>200 рупий</i> , 200 <i>Чудо-ракушек</i> и <i>Часть Сердца</i> .
71	Lon Lon Ranch (пещера с пустой банкой)	Красная-1	Горон (стоящий справа от всех)	В Veil Falls, проснётся Гигантский Горон (с ним можно поговорить после прохождения игры).
72	Minish Woods (дом миниша на востоке деревни, для его нахождения нужно проплыть по воде)	Красная-3	Лесной миниш(1)	Возле засыпанной пещеры в Veil Falls, появится участок земли, дающий доступ в пещеру. Внутри будет <i>Часть Сердца</i> и 50 <i>Чудо-ракушек</i> .
73	Minish Woods (дом миниша на востоке деревни, для его нахождения нужно проплыть по воде)	Красная-1	Лесной миниш(2)	В Lake Hylia, рядом с меткой ветра, появится нора миниша. Внутри, будет полоса препятствий, пройдя которую и вновь забравшись на поверхность, найдите дом. Миниш, живущий внутри, даст Линку <i>Большое Сердце</i> .

~ Хаотичные объединения ~

~ Список NPC для хаотичных объединений ~

NPC	Локация и местонахождение
Отшельник (1)	Mt. Crenel (пещера на вершине западной стены)
Отшельник (2)	Mt. Crenel (пещера на вершине западной стены)
Отшельник (3)	Mt. Crenel (пещера на вершине западной стены)
Отшельник (4)	Mt. Crenel (пещера на вершине западной стены)
Отшельник (5)	Mt. Crenel (пещера на вершине западной стены)
Шарманщик (2)	Hyrule Town (Кафе Мамы)
Брив (старушка)	Hyrule Town (Кафе Мамы)
Чай (женщина, пьющая молоко)	Hyrule Town (Кафе Мамы)
Берис	Hyrule Town (Кафе Мамы)
Мутох (бригадир плотников)	Hyrule Town (дом плотников)
Брент (плотник, который держит на плече доску)	Hyrule Town (дом плотников)
Мэк (слева из двух плотников, что пилят доски)	Hyrule Town (дом плотников)
Дойл (справа из двух плотников, что пилят доски)	Hyrule Town (дом плотников)
Городской миниш	Hyrule Town (дом плотников)
Ромио	Hyrule Town (дом Ромио, справа от главного магазина)
Рольф (собака Ромио)	Hyrule Town (дом Ромио, справа от главного магазина)
Джульетта	Hyrule Town (этот дом справа от дома Ромио)
Скрэтчер (кошка Джульетты)	Hyrule Town (этот дом справа от дома Ромио) Ну и напоследок, одно из самых интересных хаотичных объединений☺! В городе, наполните Пустую Банку обычной водой . Её можно взять в реке, которая течёт в городе. Идите в дом Ромио. Выплесните воду в правый камин и потушите огонь. Идите в вазу-портал. Уменьшившись, заходите в погасший камин и, оказавшись на крыше, перебирайтесь в дом Джульетты по доске. Спустившись, будьте осторожны, т.к. кошки ОЧЕНЬ не любят минишей и постоянно хотят их поцарапать (это будет отнимать сердца энергии), так же внимательно следите за тем, чтобы у Скрэтчер было облачко объединения, если его нет, то лезьте обратно на крышу и снова возвращайтесь. В общем, ваша задача изловчиться и сделать с ней последнее в этом списке соединение камней..., Удачи ☺!

~ Список хаотичных объединений ~

№	Форма и цвет камня	Эффект
01 (74)	Зелёная-1	В северо-западной части North Hyrule Field появится сундук, внутри которого будет 200 <i>Чудо-ракушек</i> . Вы сможете добраться до этого сундука лишь после того, как зарядите ваш меч элементом <i>Воды</i> .
02 (75)	Зелёная-1	На дорожке минишей в районе весёлой школы Hyrule Town появится сундук. Чтобы добраться до него, нужно использовать портал-вазу внутри школы, затем выйти через проход для минишей (внизу справа) и идти в проход. В сундуке будет <i>часть Камня Удачи</i> .
03 (76)	Зелёная-2	В South Hyrule Field (чуть восточнее дома бабушки Смита) появится сундук, в котором можно найти 200 <i>Чудо-ракушек</i> .
04 (77)	Зелёная-2/3	В северной части Lon Lon Ranch, появится сундук. Попасть к сундуку можно из локации Veil Falls (использовать посох Пацци). Внутри найдёте <i>200 рупий</i> .
05 (78)	Зелёная-2	В Lon Lon Ranch появится сундук на дорожке для минишей. Попасть на неё можно так: ❖ Идите в то место, где мигает значок сундука (там ещё ходят коровы☺) и отыщите сияющее дерево; ❖ Используя Сапоги Ветра, разбегитесь и врежьтесь в него — появится пень-портал; ❖ Превращайтесь в миниша, идите на дорожку, открывайте сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
06 (79)	Зелёная-1	В Minish Wood's, рядом со Святыней Леса появится сундук. Внутри будет <i>часть Камня Удачи</i> .
07 (80)	Зелёная-3	В северо-западной части Minish Wood's, появится сундук, в котором будет <i>часть Камня Удачи</i> .
08 (81)	Зелёная-1	На дорожке минишей у входа в Minish Village, появится сундук, в котором будет <i>200 рупий</i> .
09 (82)	Зелёная-3	В Minish Wood's, чуть ниже того места, где Линк впервые встретил Эзлу, есть два дерева, рядом с одним из них появится сундук, внутри которого будет <i>часть Камня Удачи</i> .
10 (83)	Зелёная-1/3	В западной части Minish Wood's, около воды (рядом с выходом к Eastern Hill's) появится сундук, в котором будет <i>200 рупий</i> .
11 (84)	Зелёная-2	В South Hyrule Field осушится водоём, спустившись по появившейся лестнице, обнаружите несколько синих кристаллов (75 рупий).
12 (85)	Зелёная-1	В северо-западной части Hyrule Castle Garden, осушится водоём, войдя в который можно найти волшебный источник. Так же в этом помещении, есть путь для миниша, где можно найти 50 <i>Чудо-ракушек</i> .
13 (86)	Красная-2	В северо-восточной части Hyrule Castle Garden, осушится водоём, пройдя в который можно найти <i>Часть Сердца</i> . Так же в этом помещении, есть путь для миниша, где можно найти 50 <i>Чудо-ракушек</i> .

14 (87)	Зелёная-1	Золотая Змейка появится в Hyrule Castle Garden. Убив её, получите большой синий кристалл (100 рупий).
15 (88)	Зелёная-2	Золотая Змейка появится в Eastern Hills. Убив её, получите большой синий кристалл (100 рупий).
16 (89)	Зелёная-2	В северо-западной части Minish Wood's появится Золотой Окторок, победив которого, получите большой синий кристалл (100 рупий).
17 (90)	Синяя-1	В North Hyrule Field исчезнут острые шипы, закрывающие путь в дерево. Внутри будет волшебный источник с <i>лечебными феями</i> .
18 (91)	Зелёная-3	В земле появится нора для минишей. Она находится в Minish Wood's, к югу от деревни минишей. Вы сможете добраться до него, если используете пень-портал на юго-востоке. Внутри будет <i>часть Камня Удачи</i> .



НЕСКОЛЬКО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ СЛОВ

Прежде всего, хотелось бы выразить благодарность всем, кто работал над этой, предыдущими, и последующими играми серии Zelda!

Спасибо переводчикам и ромхакерам (gottaX и PicaSSO) за перевод этой замечательной игры... хочется верить, что они когда-нибудь доделают его до версии 1.0 ☺ и будут у нас переведённые названия локаций☺

Спасибо Антону за то, что согласился оформить это прохождение в формат PDF, и за сайт <http://www.shedevr.org.ru/zelda64rus>. Спасибо посетителям форума с этого сайта, кто помогал, предлагал, да и просто ждал этого прохождения!

При написании я опирался на материалы со следующих сайтов:

<http://zeldawiki.org/>

<http://www.gamefaqs.com/>

<http://www.zeldadungeon.net/>

<http://www.zeldainformer.com/>



Все права на это прохождение — защищены. Копирование или распространение в коммерческих или иных целях, без разрешения автора — запрещено.

Автор прохождения — Kenshin

E-mail: himkenshin@mail.ru