



Добро пожаловать в прохождение Ocarina of Time! У вас, наверное, уже чешется - побыстрее бы разузнать о тайнах эпического приключения зелёного ушастика.

Оригинал: IGN

Перевод выполнил: Peamur a.k.a. Squire (tristamson(at)hotmail.com)

**(с) 2012. Использование в коммерческих целях запрещено. Размещение разрешено только с согласия авторов.**

**Все названия и изображения принадлежат Nintendo Co. Ltd.**

# Памятка склерозника

Похмелье, не помните куда идти? Сверяйтесь с этим списком, чтобы снова встать на путь истинный:

1. Деревня Кокири: Добудьте Меч и Щит
2. Дерево Деку: Добудьте Рогатку и победите Гохму
3. Хайрульский Замок: Встретьте Малон и Зельду
4. Гора Смерти: Посетите Пещеру Горонов и Пещеру Додонго; получите бомбы, победите Короля Додонго
5. Владения Зор: Посетите Зор, войдите в живот Джабу-Джабу, получите Бумеранг, победите Баринаду
6. Поле Хайрула: Встретьте Ганондорфа, посетите Ранчо Лон-Лон, получите Великий Меч
7. Кладбище Какарико: Получите Крюкострел
8. Лесной Храм: Идите в Затерянный Лес, входите в Лесной Храм, получите Лук Феи, победите Фантом Ганона,
9. Храм Огня: Посетите Пещеру Горонов, получите Тунику Огня, войдите в Храм Огня, получите Молот, победите Вольвагию
10. Ледяная Пещера: Вернитесь к Владениям Зор, найдите Ледяную Пещеру, получите Железные Сапоги, разморозьте Короля Зор, получите Тунику Зор
11. Храм Воды: Войдите в Храм Воды, получите Гарпун, победите Тёмного Линка и Морфу, получите Огненные Стрелы
12. Дно Колодца: Идите в Какарико, спуститесь в колодец, получите Призму Истины
13. Храм Тьмы: Войдите в Храм Тьмы, получите Парящие Сапоги, победите Бонго Бонго
14. Башня Герудо: Найдите путь к Долине Герудо, зачистите Башню Герудо, освободите плотников, получите доступ к Герудо,
15. Храм Духов: Пройдите через пустыню, войдите в Храм Духов, получите Зеркальный Щит, Серебряные Рукавицы, победите Твинрову, получите Сияющие Стрелы
16. Тренировочный Лагерь Герудо: Пройдите Тренировочный Лагерь Герудо, получите Ледяные Стрелы
17. Башня Ганона: Войдите в Башню Ганона, закройте барьеры, получите Золотые Рукавицы, победите Ганондорфа, победите Ганона

Игра начинается с того, что Нави, фея, которая будет надоедать главному герою до конца жизни (ибо традиции!), заваливается в пьяном виде (ну разве не пьяная? пока летела, три раза врезалась) к главному герою в его уютном деревянном домике на (или в) дереве. Местное чудовище, Великое Дерево Деку, требует (!) аудиенции с юным Кокири (это раса такая), честь, которой уже давно никто не удостоивался. Выходите из дома, вас уже подстерегает друг детства, Сария. Теперь пути назад нет, перед вами - величайшее приключение в истории Хайрула!

**Совет:** Нави будет постоянно совать свой нос в ваши дела и давать свои советы по врагам и окружающей среде. Когда она завопит, "Эй!", можете, если конечно ещё есть на то нервы, послушать её (или сходить в туалет, пока она пищит).

## Ищите Меч и Щит

Мутант без глаз по имени Мидо грубо пресекает исполнение ваших прав на перемещение и не пускает к позвавшему вас Дереву Деку (полное неуважение великого духа), хотя ставит условие - принести с собой меч и щит, как гарант вашей безопасности (видимо дерево иногда сходит с ума и съедает своих посетителей).

**Меч Кокири** расположен на тайной полянке, к которой можно пробраться через небольшой проход в стене на одном из холмов. Берегитесь катящихся валунов и хватайте каждый рупи, который вам попадётся по пути. Чтобы вас не задавило валуном, бегите за ним - он приведёт вас к большому сундуку - в котором вы найдёте Меч Кокири! Одевайте меч (с помощью меню). Всё ваше детство он будет сопровождать вас, правда, пока им можно только резать траву в поисках рупиков.

Следующий на очереди - **Щит Деку**, который стоит 40 рупей, что вполне в рамках, особенно если всё, что вам надо сделать, это порезать пару кустов! Обойдите по возможности всю деревню, включительно домик с кругом камней перед входом, чтобы собрать нужную сумму. Перепрыгивайте по трём платформам, чтобы попасть в Магазин (здание с красной крышей) - там будет синий рупик - при этом эту процедуру можно повторять несколько раз! Одевайте меч, выбрав его в окне экипировки в меню игры.

Как только получите оба предмета, поговорите снова с Мидо, чтобы он пропустил вас к Великому Дереву Деку. По пути из земли появится Баба Деку (Deku baba). Избавьтесь от него, чтобы получить **Ветки Деку**, которые понадобятся позднее.

## Найдите Карту Подземелья

Чтобы спасти Великое Дерево Деку, нужно будет разрушить проклятье, которое лежит на нём (технически: внутри него!). Когда войдёте внутрь, обратите внимание на паутину в центре, она нам потом понадобится. Злодеи Бабы Деку плюются блокируемыми **Орехами Деку**, которые можно будет подобрать, когда они умрут.

Забирайтесь по лозам на следующую платформу, затем вы сможете идти влево за сердцем на конце бревна или вправо к большому сундуку с **Картой Подземелья** внутри.

## Найдите Рогатку Феи

С лоз над сундуком будут свисать Черепауки, вы не доберётесь до верха пока что. Идите мимо до двери и заходите в неё. Дверь замкнётся за вами, вам надо будет

победить Куст Деку, отражая орехи щитом.

Когда вы ударите его, он заговорит и позволит пройти в следующую комнату. Как только вы коснётесь платформы в центре, она упадёт, поэтому быстро бегите на другую сторону. В сундуке вы найдёте первый вспомогательный предмет: **Рогатку Феи** (Fairy Slingshot). Она заряжается Семенами Деку, которые иногда можно найти в траве.

Установите рогатку на кнопку, затем забирайтесь по лозе слева от сундука, и вы найдёте в маленьком сундуке сердце. Если вы не прыгали на платформу когда входили, прыгайте по ней обратно на другую сторону. Если вы прыгали, то используйте рогатку, чтобы сбить лестницу, свисающую над выходом, чтобы она упала вниз.

## Найдите Компас

Теперь, когда у вас есть рогатка, черепауки, блокирующие проход - не проблема. Одного выстрела из рогатки будет достаточно, чтобы послать их на тот свет. Забирайтесь по лозам, когда путь очистится, затем спрыгивайте на узкую дорожку справа.

Проходите через дверь, которая - сюрприз! - закроется за вами. Не беспокойтесь, это легко исправить, но для начала встаньте на золотой переключатель и прыгайте по поднимающимся платформам к большому сундуку на другой стороне. Внутри сундука вы найдёте **Компас**.

**Золотой Черепаук:** Первого Золотой Черепаука (а всего их 100) можно найти в углублении стены, той, что за большим Черепауком. Не прыгайте прямо на платформу, потому как Черепаук может сбить вас. Уничтожайте Золотого Черепаука и забирайте **Символ Золотого Черепаука**.

Чтобы выйти из комнаты, используйте Ветку Деку на факеле. Перенесите огонь на незажжённый мангал, чтобы открыть дверь. Чтобы сохранить Ветку Деку на потом, не дожидайтесь, пока она сгорит, просто прячьте её; просто подождите, пока не появится опция для этого или используйте меч.

## На дно

**Золотые Черепауки:** В комнате, в которую вы изначально зашли, есть два Золотых Черепаука. Один из них на металлической решётке, а другой - на лозах. Уничтожайте обоих и получайте **Символ Золотого Черепаука**.

Золотой переключатель на земле зажжёт факел и уничтожит паутину вокруг него. В расположенном рядом сундуке вы найдёте сердце. Здесь надо зажечь другую Ветку Деку и аккуратно перенести через неглубокую воду к паутине, блокирующей дверь. Сжигайте веткой паутину и проходите через дверь. В следующей комнате преподайте Кусту Деку урок, и вы узнаете от него, как победить его братьев. Цельтесь рогаткой в серебряный глаз над закрытой дверью, чтобы открыть её.

## Идём к боссу

Ударьте по подводному переключателю, проплывая над ним и нажимая кнопку "А", чтобы нырнуть и коснуться его. Переключатель расположен рядом со второй клеткой слева от предыдущей комнаты. После того как уровень воды опустится, бегите обратно на другую сторону и езжайте на плывущей платформе к противоположной стороне. Если вода поднимется до того, как вы доберётесь до цели, просто повторите процесс. Убейте Черепанка, свисающего над ящиком и толкайте ящик так, чтобы вы могли добраться до выступа, ведущего к следующей комнате. Быстро зажигайте оба не горящих светильника, чтобы пройти в следующую комнату.

Когда вы пройдёте через дверь, остерегайтесь Черепанка, свисающего с потолка. На потолке будут яйца, в которых что-то шевелится. Эти яйца будут превращаться в Личинок Гохмы и спускаться на вас, если вы будете тормозить. Вы можете уничтожить яйца выстрелом из рогатки, прежде чем они вылупятся, но даже с личинками не будет особых проблем. Зажгите Ветку Деку о факел и подожгите паутину на правой стороне (с другой стороны будет тупик). Проползайте через небольшое отверстие в следующую комнату. Спихивайте блок через край и зажигайте факел на другой стороне. Используя блок, возвращайтесь к платформе и поджигайте паутину.

Вы упадёте в небольшую комнату с сердцами и тремя Кустами Деку. Нужно отбивать орехи Кустов в определённом порядке (2-3-1), чтобы открылась дверь к боссу.

## Босс подземелья: Королева Гохма (Queen Gohma)

Когда окажетесь в логове королевы, посмотрите вверх, там, на потолке, будет ползать наша противница - вы должны привлечь её внимание. Битва начнётся, когда она спустится на землю. К нашему счастью куст снаружи предал королеву и дал нам совет, но этого не достаточно. Мы всё ещё не знаем, как оглушить её. Главное оружие против паучихи - это Рогатка.

Цельтесь в Королеву Гохму с помощью Z-прицеливания ("L") и ждите, пока её глаз не покраснеет. Когда это произойдёт, стреляйте из рогатки ей в глаз, что мгновенно оглушит её и позволит вам ударить её несколько раз, прежде чем она очухается. Вы также можете использовать Орехи Деку, чтобы оглушить её, пока она ещё на земле. Она сбежит на потолок и у вас будет выбор - сражаться с ней (опять же ждать глаза) или с её яйцами. Если у вас закончатся патроны, можете порезать траву вокруг на краю комнаты. Повторяйте эти шаги до тех пор, пока не одолеете королеву. Заберите **Контейнер для Сердца** и заходите в портал, который перенесёт вас обратно наружу.

## Лес Кокири

Пришло время покинуть уютное родное гнездо и отправиться к Хайрулскому Замку. Выходите из Леса Кокири через, теперь неохраняемый, вход на западной стороне. По пути вы встретитесь с Сарией, которая подарит вам **Волшебную Окарину** (Fairy Ocarina).

После того как покинете Лес Кокири, идите направо и направляйтесь к Хайрулскому Замку. Если наступит ночь, отбивайтесь от скелетов до тех пор, пока не наступит утро и разводной мост у замка снова опустится.

## **Хайрулский Рынок**

**Золотой Черепаук:** Сразу после того, как вы пересечёте разводной мост, заходите в дом справа, там будет охранник и куча кувшинов. Разбивайте кувшины подкатом, в одном из них вы найдёте Золотого Черепаука. Убейте его, чтобы получить **Символ Золотого Черепаука**.

Хайрулский Рынок полон людей и заданий. Пока вы оглядываете площадь, поговорите с Малон (рыжеволосая девочка в белом платье) и вы узнаете от неё, что её отец отправился доставлять молоко в замок и не вернулся. Хотя вы и имеете добрые побуждения, охранники замка не будут вас подпускать к замку. Покиньте подходы к замку и снова зайдите обратно - вы встретите Малон, стоящей рядом с зелеными лозами на стене. Дважды поговорите с ней, и вы получите от неё **Странное Яйцо** (Weird Egg).

**Золотой Черепаук:** Тараньте головой стоящее рядом дерево, и из его ветвей выпадёт Золотой Черепаук, в обмякшем теле которого вы сможете найти очередной **Символ Золотого Черепаука**.

Вы не сможете попасть в замок через ворота, поэтому придётся пробираться мимо охраны. Забирайтесь по лозам рядом с Малон и пробирайтесь вдоль отвесной скалы, затем спрыгивайте с крыши ворот вниз. Потихоньку пробирайтесь мимо охранников, затем по холму и дальше к лестнице, ведущей к замку. Не надо пытаться забраться по лестнице! Вместо этого забирайтесь по лозам на стену слева и затем прыгайте в замковый ров. Плывите до самого дальнего угла.

Вылезайте из рва и идите к концу пути, где вы найдёте спящего на земле человека. Это отец Малон - Талон. Яйцо, которое вы получили от Малон, уже созрело и из него вылупился Кукко-цыплёнок (если нет - подождите следующего рассвета). Талон загоразивает вам путь, поэтому необходимо его разбудить. Встаньте рядом с ним и достаньте вылупившегося Кукко. Талон рывком проснётся и после разговора убежит к Малон. Теперь, когда он освободил вам путь, толкайте ящик с молоком с Ранчо Лон Лон в ров. Используйте ящики в качестве платформы и прыгайте с них к замковой стене, туда, где виден символ Трифорса. Ползите внутрь.

## **Внутренний Двор Замка**

На следующем экране вам необходимо не попадаться на глаза охранникам. Охранники патрулируют по заданным путям, но если вы немного подождёте и запомните их маршруты, вы без проблем сможете их обойти. Вы даже можете бегать у них за

спиной, но не подходите очень близко к ним. Если вас и поймают, то начнёте вы не сначала, а с того места, где вы встретили Талона. Некоторые охранники начинают двигаться быстрее, после того как вы углубитесь во двор, поэтому будьте осторожнее.

После того как вы достигнете внутренней части замка музыка изменится. Подойдите к девочке у окна - это принцесса Хайрула, Зельда. Зельда возложит судьбу Хайрула на ваши плечи и попросит найти два пропавших Таинственных Камня (Spiritual Stones). Зельда также вручит вам **Письмо от Зельды (Zelda's Letter)**. После разговора с Зельдой вы встретите личного телохранителя принцессы - Импу. Импа обучит вас **Колыбельной Зельды**, которую вы должны будете играть в определённых местах игры. После того как вы разучите песню, Импа отведёт вас к разводному мосту перед Призамковым Городом и попросит пойти к Горе Смерти и найти следующий Таинственный Камень. Прежде чем отправиться в Деревню Какарико, зайдите снова в Лес Кокири.

### **Большая Сумка для Семян Деку**

Прежде чем возвращаться в Лес Кокири, вы можете улучшить вашу Сумку для Семян Деку. На городской площади зайдите в Тир, расположенный слева от пути к Хайрулскому Замку. В мини-игре в Тире нужно стрелять из Рогатки по десяти целям(10-рупевым), плюс каждая игра стоит 20 рупей. Если вы собьёте все цели, вам подарят **Большую Сумку для Семян Деку**, которая увеличит запас Семян Деку до сорока. За восемь или девять сбитых целей вам позволят бесплатно повторить игру. Если вы собьёте 8 или меньше целей, вы проиграете, и за очередную игру придётся платить.

### **Куски Сердца на Рынке**

Ночью пойдите за белой собачкой и прикоснитесь к ней. Собачка теперь будет следовать за вами (если только не попадётся другая собака). Отведите собаку к аллее справа от выхода к мосту и войдите во вторую дверь. Поговорите с женщиной внутри, и вы получите **Кусок Сердца**.

Затерянный Лес носит такое название не случайно. Тут есть несколько путей и неправильный шаг выкинет вас к входу в лес. Просто идите на звук музыки. Если музыка начнёт играть тише, значит вы идёте не в том направлении.

Идите вправо, влево, вправо, влево, прямо, влево, вправо. Правильный порядок приведёт вас на Поляну Священного Леса (Sacred Forest Meadow), где придётся пройти через лабиринтоподобный участок с видом сверху. Большинство углов оккупированы Сумасшедшими Кустами, так что держите щит наготове.

Забирайтесь по лестнице в конце пути и там вы встретите Сарию. Она обучит вас **Мелодии Сарии (Saria's Song)**. Лестница позволит вам избежать блужданий по лабиринту, но внизу можно найти Фонтан Фей! Падайте в первую дыру после того, как заберётесь по лестнице. Вы можете собирать фей, которые будут оживлять вас, в бутылки.

## Апгрейд к Сумке для Семян Деку

От выхода к Затерянному Лесу поверните вправо. Прямо перед вами будет деревянная цель, свисающая с ветки дерева. Если вы трижды попадёте по цели из Рогатки, Куст Деку наградит вас **Самой Большой Сумкой Для Семян Деку** (Biggest Deku Seed Bullet Bag), которая увеличит запас семян на десять патронов - до пятидесяти.

## Увеличение запаса Веток Деку

От входа к Затерянному Лесу идите влево, затем снова влево. Спрыгните с края и идите в дальнюю часть комнаты, где вам встретится Деловой Куст. После того как вы его одолеете, он предложит увеличить количество переносимых Веток Деку - за 40 рупей он увеличит запас до 20 веток.

## Некоторые Куски Сердца

Тут есть два **Куска Сердца**. Вернитесь к Затерянному Лесу, заходя в неверный выход. От выхода идите влево, затем встаньте на небольшой пенёк перед Черепком. Сыграйте Мелодию Сарии, чтобы подружиться с ним и получить Кусок Сердца.

Снова вернитесь к входу и идите вправо. Встаньте на пенёк в гроте следующей области и достаньте окарину, чтобы начать игру. Победите Черепка, повторяя его мелодии. Это не просто, но после третьей песни вы получите Кусок Сердца.

## Куски Сердца не по пути

В Долине Герудо в западной части с помощью обычного Кукко вы можете легко и просто получить два Куска Сердца. Идите туда, берите птичку и летите к краю на другой стороне моста на западе. Кувырком разбивайте ящик с первым **Куском Сердца**. Если вы полетите на восток, вы попадёте на платформу рядом с водопадом. Входите и забирайтесь по лестнице, там будет лежать другой **Кусок Сердца**.

Длинная лестница к Деревне Какарико расположена за мостом на востоке от замкового разводного моста. Вы можете пропустить Деревню Какарико и пойти прямо к Горе Смерти, но тогда вы пропустите ряд интересных опциональных заданий, включая получение Хилейского Щита и пустой бутылки. Мы рекомендуем сделать их сейчас.

## Бутылочка

Супер-удобная бутылочка - мастхэв в этом приключении, в ней можно хранить зелья, фей и некоторые другие вещи. Чтобы получить её, нужно помочь женщине рядом с входом на Кладбище в Какарико поймать сбежавших кур. Собирайте всех кур по отдельности, приносите обратно к загону и вбрасывайте их туда. Не забывайте, что когда у вас в руках пернатое существо - вы можете парить с большой высоты. Вот расположение всех семи куриц:



1. Сразу перед вами, когда вы зайдёте в Деревню Какарико.
2. В деревянном ящике перед зданием у лестницы. Делайте кувырок в направлении ящика, нажимая на бегу кнопку "А".
3. Вверху второй лестницы у входа к Дороге к Горе Смерти.
4. Хватайте третью курицу и спрыгивайте с крыши дома рядом с большой башней. Забирайтесь по лестнице перед колодцем и поверните за угол к следующей лестнице. Спрыгивайте с края на другой стороне к курице, которая бежит рядом с домом.
5. Рядом с загонем для курей перед лестницей.
6. Хватайте курочку из загона и идите к расположенным рядом ступенькам. Подойдите как можно ближе к забору и прыгайте на другую сторону. Нужно встать по диагонали и выбрать самый короткий путь до забора. Бросайте курицу через забор, вы потом её заберёте. Спрыгивайте вниз и берите курицу перед лестницей. Поднимайтесь по лестнице и кидайте её на другую сторону.
7. Забирайтесь по лестнице, рядом с которой вы нашли шестую курицу и берите курицу с крыши.

Когда все семь куриц вернутся в загон, поговорите с женщиной, и она подарит вам **Бутылку**.

## **Дом с Черепауками**

Если вы до этого спрашивали себя, нафига вы собирали все эти Символы, оставляемые Черепауками, то вам нужно было посетить заброшенный дом на правой стороне в Деревне Какарико, чтобы узнать, что целая семья была проклята и превращена в Черепауков. Нужно собирать Символы (по десять штук) и возвращать их членам этой семьи, чтобы они могли снова принять человеческий вид. После каждого раза вам будет даваться необычный приз, а после пятидесяти - Кусок Сердца.

- 10 Черепауков - **Большой Кошелёк** (Adult's Wallet)
- 20 Черепауков - **Осколок Страданий** (Shard of Agony)
- 30 Черепауков - **Кошелёк Великана** (Giant's Wallet)
- 40 Черепауков - **Бомбчы** (Bombchus)
- 50 Черепауков - **Кусок Сердца**

100 Черепауков – **неограниченные золотые рупи**

## **Золотые Черепауки**

Кстати, Золотые Черепауки, в ночное время в деревне можно найти несколько Золотых Черепауков. Приходите ночью в деревню и ищите:

1. Это появляется по ночам на стене снаружи Дома с Черепауками.
2. Ударьте кувырком по первому дереву, чтобы выбить из него Золотого Черепаука.
3. Ищите красное здание из кирпича, которое всё ещё строят.
4. Используйте Рогатку, чтобы сбить Паука на лестнице перед входом к Горе Смерти.
5. Последнего можно найти на стене дома, вход которого обращён к Горе Смерти.

## Кладбище Какарико

Теперь - за Хилейским Щитом. Щит можно купить на Базаре на Хайрулском Рынке за 80 рупей, но зачем платить деньги, если можно получить его бесплатно? Подождите наступления темноты и идите на Кладбище Какарико в задней части деревни. Идите за вторую могилу слева, там, где растут цветы и толкайте её - там окажется яма. Падайте в неё и открывайте сундук, содержащий **Хилейский Щит**. Этот щит слишком велик для Линка во время битвы, но его можно использовать, чтобы защищаться от падающих объектов.

В задней части кладбища есть большой могильный камень с символом Трифорса. Встаньте на этот символ и сыграйте Колыбельную Зельды, чтобы попасть в Склеп Королевской Семьи.

Убейте всех Киз (летучих мышей) в комнате, чтобы отпереть двери. В следующей комнате будет Нежить, зомбиподобные существа, которых тяжело убить и которые заставляют вас цепенеть, как только вы к ним подходите. Избегайте их и ям с ядом и идите в следующую комнату. Прочитайте надпись, чтобы узнать **Песню Солнца** (Sun's Song), используемую, чтобы утихомиривать мертвяком и превращать ночь в день и день в ночь. Сыграйте её рядом с Нежитью, чтобы на время обездвигить их.

Теперь, когда вы знаете Песню Солнца, на кладбище можно получить ещё один Кусок Сердца. Отодвиньте четвёртый надгробный камень справа в самом верхнем ряду, чтобы найти яму. Внутри, сыграйте рядом с Нежитью Песню Солнца, так, чтобы они все замерли, и появится сундук. Откройте сундук и вы найдёте **Кусок Сердца**

**Золотой Черепаук:** Золотой Черепаук: ещё одна важная вещь. Поймайте в бутылку несколько жуков, найденных под камнем справа от входа к Кладбищу. Также есть незанятый клочок земли, куда вы можете вызволить жуков, после чего появится Золотой Черепаук. Есть ещё один, но пока вы не получите бумеранг, вы не сможете до него добраться.

## Дорога к Горе Смерти

Когда вы будете готовы к Горе Смерти, обратитесь к солдату, охраняющему ворота, и покажите ему Письмо от Зельды, чтобы он вас пропустил. (Кстати, солдат намекнёт о боковом квесте, о котором вы можете узнать в разделе о дополнительных квестах). Проходите через ворота и начинайте подъём. Путь будет усложнён мелкими прыгающими Красными Тектитам. Поднимайтесь по дороге до самого входа в Город Горонов.

Этот многоуровневый дворец является родным домом дружелюбных, камнепоглощающих Горонов. Глава племени, Даруния, умудрился запереть себя в своём логове на самом нижнем уровне, но сыграв Колыбельную Зельды на коврике перед его дверью, вы сумеете отпереть её. Он не так уж и добр к чужакам. Если вы уже знаете Мелодию Сарии - сыграйте её для него. Если нет, в Городе Горонов есть сокращение к Затерянному Лесу. Используйте Ветку Деку на цветке с бомбой, чтобы

разминировать её. Затем следуйте прохождению через Затерянный Лес.

Мелодия Сарии мгновенно пробудит угрюмого Дарунию и после танца он одарит вас **Браслетом Горонов** (Goron's Bracelet). Используйте его, чтобы срывать цветы с бомбами. Цветы с бомбами работают как бомбы с часовым механизмом, который начинает отсчитывать, как только вы срываете цветок. Через несколько секунд после взрыва бомба снова вырастет на месте сорванной.

Вы, наверное, заметили огромный котёл, окружённый незажжёнными светильниками. Идите в комнату Дарунии и возьмите у него огонька, чтобы зажечь эти светильники - после этого котёл начнёт крутиться. Бросайте бомбы в котёл, чтобы остановить его, и он остановится с определённой рожцей. Если котёл остановится на счастливой рожце (что-то типа довольной рожки), вы получите **Кусок Сердца**.

С браслетом возвращайтесь на самый верх Города Горонов и выходите тем путём, которым зашли.

## Открываем Пещеру Додонго

Вход в Пещеру Додонго заблокирован огромным камнем. После того как выйдете из Города Горонов, идите вправо и вы найдёте рядом с Гороном цветок с бомбой. Сорвите бомбу и киньте её через забор в сторону того большого камня. Если вы правильно кинете, вы разрушите этот камень. Если не получится - просто попробуйте ещё раз. Бегите вниз и входите в открытую теперь пещеру. Внутри нужно разбить ещё одну стену бомбой, затем вы попадёте в ещё одну пещеру.

## Получаем Карту

Если Линк коснётся огня, его Хилейский Щит сгорит, поэтому лучше всего пока не экипировать его. Нави подскажет вам не вступать в лаву. В этой первой пещере есть центральная платформа, на которую можно попасть по качающимся платформам. Они не опускаются в лаву, поэтому вы в безопасности на них. Вы также наткнётесь на недвижимого врага по имени Бимос (Beamos), или Луч; этот враг вращается вокруг своей оси, и как только вы попадаетесь ему на глаза - он выпускает лучи по вам до тех пор, пока вы не скроетесь из поля зрения. Луч можно уничтожить бомбой. Берите **Карту Подземелья** из сундука, спрятанного за покрытой трещиной стеной в левой стороне комнаты, открыть которую вам помогут расположенные рядом цветки с бомбами.

## Открываем Запертую Дверь

Заметили дверь, которая была заперта? Следующий шаг - долгий путь к её отпиранию. Прыгайте на другую сторону комнаты, разберитесь с Бимос с помощью цветка с бомбой и обратите внимание на окружающие вас объекты: У левой стены будет болтающийся камень, который можно игнорировать и идти к треснутой стене справа. Из

земли появится Малыши Додонго. Вы можете отправить этих слабых врагов в могилу одним взмахом меча.

**Золотой Черепаук:** Заманите Малыша Додонго к треснутой стене, чтобы разрушить её и попасть к спрятанному там Золотому Черепауку. Убейте его и Киз, затем забирайте **Символ Золотого Черепаука**.

Когда вы доберётесь до синего переключателя, подвиньте одну из статуй на него, чтобы зажать его и отпереть дверь выше. После того как вы пройдёте через следующие две двери, вас запрут в комнату с парой Лизалфо. Не беспокойтесь, они нападают по очереди. Вам нужны подходящие манёвры, чтобы победить этих рептилий-акселератов: Защищайтесь и давайте сдачи. Вы также можете использовать Рогатку, чтобы победить их, так как вы сможете так держаться подальше от их мечей. Избегайте также ям с лавой. В двух кувшинах вы можете найти сердца и в других двух - синие рупики. Проходите через запертую дверь после того, как разберётесь с ящерами.

В конце холла будет цветок с бомбой, который вы сможете использовать на треснутой стене. Деловой Куст за стеной бесполезен, если только вам не хватает Веток Деку (которые понадобятся вам в следующем отрезке). Додонго в следующей комнате могут потрепать вам нервы. Не попадайтесь им под пасть и берегитесь их длинных хвостов. Ваш мелкий меч не для их брони, но вы можете нанести им урон ударами по хвосту. Делайте сильный выпад мечом на хвост и отходите пока она крутится. Снова заходите к хвосту и атакуйте. Как и его мелкий родственник, Додонго после смерти взрывается.

Три незажжённых светильника в комнате нужно зажечь, чтобы пройти через запертую дверь. Бегите и ударьте по переключателю, который откроет дверь на другой стороне. Спрыгивайте вниз и бегите к запертой двери. Она ведёт к высокому алькову в главной комнате с переключателем. Если встать на этот переключатель, откроется дверь на другой стороне, справа на карте подземелья.

## Получаем Компас

В следующей комнате будет полоса с цветками-бомбами. Срывайте бомбу и ложите её на пустое место спереди, чтобы начать цепную реакцию, в результате которой разрушится гигантская лестница. Прежде чем продолжать путь, разрушьте стену и проходите через неё - вы встретите три статуи Армосов, охраняющих сундук (одна из статуй - живая). Кидайте бомбу в центр статую и избегайте их. Продолжайте атаковать их бомбами, пока они не загорятся красным, что говорит о том, что они готовы взорваться. Возьмите из сундука **Компас** и идите обратно к лестнице. Забирайтесь на лестницу и идите влево или вправо (не играет роли) вокруг комнаты и через дверь.

**Золотой Черепаук:** Посмотрите на лозы вверху лестницы, там будет Большой Черепаук и Золотой Черепаук. Стреляйте по обоим из рогатки и собирайте **Символы Золотого Черепаука**.

В алькове над лестницей вы можете увидеть ещё одного Золотого Черепаука. К сожалению, с вашим текущим обмундированием у вас не получится добраться до него.

## Получаем Сумку для Бомб

Если вы ещё этого не сделали, вы можете теперь экипировать Хилейский Щит. Ваш Щит Деку легко воспламеняется и Огненные Кизы в комнате с лёгкостью спалят вам его. Если вы его потеряете, единственный способ снова получить такой же - купить в магазине. В комнате также будет круг из Статуй Армосов. Все из них являются настоящими, кроме той, что блокирует лестницу. Уберите статую перед лестницей с пути и забирайтесь наверх, чтобы добраться до переключателя. Идите в дверь, и вы окажетесь в главной комнате, но теперь вы будете на мосту, подвешенном над комнатой. Перейдите через мост и остерегайтесь Огненных Киз.

Вы попадёте в комнату с шипами на полу, называемыми Ловушками с Лезвиями (Blade Traps). Перепрыгивайте через первую с лестницы, затем подождите, пока другая сдвинется, и идите к противоположной лестнице. Используйте блок, чтобы запрыгнуть на лестницу и забирайтесь на платформу над вами. Срывайте бомбу и рассчитайте ваш бросок так, чтобы бомба взорвалась перед треснутой стеной. Проходите в проход. Круг огня, блокирующий ваш путь, можно потушить, ударив по глазу из рогатки. Спускайтесь по коридору следующей комнаты, избегая Малышей Додонго. В следующей комнате снова сразитесь с братьями Лизалфо. Напротив двери, из которой вы только что пришли, есть платформа с сердцами. Это также самое подходящее место для битвы с ними, так как они могут нападать только с одной стороны, но осторожно: если вы упадёте с этой платформы, вы окажетесь в комнате внизу.

За дверью вам придётся пересечь пару платформ и подстрелить пару глаз: глаз напротив сверху и второй, в нише в левой стене. Переходите на другую сторону. Откройте сундук справа и возьмите Сумку для Бомб, в которую вмещается до 20 бомб. Теперь вы не зависите от бомб с цветков и можете собирать и кидать бомбы, когда вам понадобится. Помните, что бомбы не с цветков взрываются быстрее. Не заморачивайтесь взрыванием стены внизу, там сидят Деловые Кусты и ждут, как бы с вас содрать деньги. Идите через открытую дверь.

## Идём к боссу

Переключатель, который вам попадётся, выдвинет платформу внизу до самого верха комнаты, таким образом, вы получите в центральной комнате доступ к верхней части Пещеры Додонго. Поверните направо и идите к подвешенному деревянному мосту прямо над огромным черепом Додонго. В мосте будет две прогалины, бросайте в них бомбы до тех пор, пока глаза Додонго не загорятся красным цветом и рот не откроется. Спрыгивайте на нижний уровень и отправляйтесь через пасть Додонго в комнату с переключателем в центре, который не останется во включённом состоянии, если только не прижать его чем-нибудь. Заберитесь на небольшой уступ справа и идите вниз к коридору. Две огненных Кизы летают в большой комнате, постарайтесь устранить их с помощью Рогатки.

**Золотой Черепаук:** В северной части комнату разрушите треснувшую стену и там вы найдёте Армоса, закрывающего Золотого Черепаука. Одной бомбы должно хватить на обоих, так что вы без труда заполучите ещё один **Символ Золотого Черепаука**.

Чтобы попасть к проходу в северо-западном углу комнату нужно забраться на блоки на восточной стороне комнаты и пройти по верху стены. В одном из двух кувшинов рядом с дверью можно найти фею, которую можно поймать в пустую бутылку. Идите в проход и следуйте пути пока не придёте к блоку рядом с краем выступа. Спихните его в комнату вниз и оттащите его к дыре с переключателем в центре комнаты. Когда дверь откроется, установите бомбу на бесцветном квадрате на земле, и вы обнаружите не месте взрыва яму, ведущую к боссу подземелья. Пополните ваши запасы бомб из сундуков и прыгайте в яму.

## Босс подземелья: Король Додонго

Эта огненная рептилия огромна, зла и голодна. Удостоверьтесь, что Хилейский Щит экипирован. Прежде чем выплюнуть огонь Король Додонго делает большой вздох. Кидайте бомбу ему в рот, когда он вдыхает и взрыв ошарашит его. Подбегайте и лупите его, после чего он превратится в шар и начнёт кататься. Отходите к стороне, ближе к краю с лавой и не попадайтесь Королю Додонго. Повторите эти процедуры три-четыре раза и с ним будет покончено.

Перед телепортацией не забудьте подобрать **Контейнер для Сердца**.

Снаружи вас поприветствует Даруня, который бесконечно благодарен за ваши усилия и подарит вам Рубин Горонов (**Goron's Ruby**), также известный как Таинственный Камень Огня (**Spiritual Stone of Fire**).

## Апгрейдим Сумку для Бомб

На третьем этаже Города Горонов есть катающийся Горон. Он не соблюдает правил дорожного движения и если вы попадёте ему на пути, то понесёте урон. Правильно положенная бомба и взрыв собьют его с пути и если он остановится у знака или внутри тоннеля, то он наградит вас **Сумку для Бомб Побольше**.

**Золотой Черепаук:** На самом верхнем этаже Города Горонов используйте бомбы, чтобы разбить три булыжника и попасть в комнату в северо-западном углу. Вы окажетесь в комнате, полной камней. Взорвите один из них справа, затем оттуда один слева, затем снова слева и, наконец, самый северный камень. Вы найдёте два сундука с сиреневыми рупями и ящик. Разбейте ящик подкатом, вы найдёте в нем **Золотого Черепаука**.

## К вершине Горы Смерти

Хотя вы и получили то, зачем сюда пришли, всё ещё есть пара заданий в этих краях. Для начала, снова проверьте, есть ли у вас Хилейский Щит. Спускайтесь с горы, пока не окажетесь у покатого участка рядом с красным флагом. Валуны, которые закрывали дорогу к вершине Горы Смерти теперь можно устранить с помощью бомб. Если вы

можете позволить себе потерять полсердца, можете положить бомбу перед последним валуном и, перед тем как фитиль сгорит, прыгнуть на этот валун. Если правильно это сделать, вы окажетесь на платформе и потеряете всего полсердца. Одинокий валун на вершине скрывает дыру, внутри которой вы найдёте корову, дающую Молоко с Лон Лон, если ей сыграть Мелодию Эпони. Пройдите весть этот опасный путь, избегая падающих камней, прячась за Хилейским Щитом. В конце концов, вы доберётесь до большой стены, на которую вы можете забраться, но для начала разберитесь с лазающими там Черепауками.

Когда вы доберётесь до вершины, к вам обратится Сова со странными советами (намекает на то, что тут рядом есть Великая Фея). Положите бомбу к бесцветному участку стены слева от совы, и вам откроется скрытый проход. Внутри будет внушительного размера фонтан с символом Трифорса. Сыграйте там Колыбельную Зельды. Появится Великая Фея и наградит вас новой силой: магической силой (и полоской в придачу) и круговой атакой!

**Золотой Черепаук:** Войдите в проход справа от Фонтана Фей. Если вам будет очень горячо, выходите наружу, прежде чем счётчик обнулится. Разбейте первый ящик - там будет **Золотой Черепаук**.

Выйдите, поговорите с совой, и она отнесёт вас вниз (шикарнейший полёт!). Вы окажетесь на одном из домов в Деревне Какарико. Смотрите не свалитесь от головокружения! Идите к каменной стене сзади и оттуда влево к входу на кладбище. Посмотрите вниз, там будет платформа - спрыгивайте на неё. Проходите через отверстие в дом и за коровой вы найдёте **Кусок Сердца**.

**Золотой Черепаук:** Перед тем как покинуть Деревню Какарико, можно собрать ещё одного Золотого Черепаука. Забирайтесь по лестнице и ступайте на Дорогу к Горе Смерти. Рядом со вторым Красным Тактитом вы обнаружите странно выглядящую часть стены справа. Разбейте её бомбой - там будет Золотой Черепаук. Убейте Черепаука из рогатки и забирайтесь на стену, чтобы получить **Символ Золотого Черепаука**.

### **Пару советов вдогонку:**

- На Хайрулском Рынке стали доступными несколько новых магазинов. Галерея Боулинг Бомбч и Магазин Бомбч.
- Когда будете ходить по Хайрулу, взрывайте попадающиеся по пути булыжники. Часто можно найти неплохие сокровища!

## **Самый простой Кусок Сердца в игре**

Сейчас осталось только одно подходящее для бомбы место, оно в центре огороженной территории, которая ведёт к Хилейскому Озеру. Ставьте там бомбу и входите в дыру - там будет Деловой Куст. Победите его, и он продаст вам Кусок Сердца за какие-то там 10 рупей.

Неплохо также наведаться на Ранчо Лон Лон в центре Хайрулского Поля, там можно найти ещё одно Сердце, выучить новую мелодию, получить бутылку и пару Золотых Черепауков.

### **Получаем Бутылку**

Войдите на ранчо в дневное время и идите к амбару слева. Там будет очень много куек (куриц). Спящий на ходу Талон сразу узнает вас и предложит сыграть за 10 рупей в небольшую игру. Он будет бросать три супер-курицы в загон. А ваша задача - отыскать их за отведённое время, перебирая куриц. Тут можно смухлевать - начинайте разговор из такого угла, чтобы видеть, куда приземлятся супер-курицы перед началом игры. Если вы выиграете, Талон наградит вас **Бутылкой**, наполненной Молоком с Лон Лон. Молоко с Лон Лон восстанавливает 5 сердец и действует два раза.

### **Кусок Сердца**

В силосной башне у самой задней части ранчо можно найти Кусок Сердца. Там, среди сена, спит одинокая корова и стоят многочисленные ящики. Двигайте эти ящики до тех пор, пока не сможете попасть в проход в стене. Как только вы начнёте вползать в тоннель, вы увидите Кусок Сердца.

### **Заводим новых друзей**

Малон стоит в центре загона с лошадкой по имени Эпона. Поговорите с ней, затем, стоя перед ней, вытащите Волшебную Окарину. Малон обучит вас Мелодии Эпоны. Эту мелодию можно использовать позднее в игре, чтобы призывать Эпону и чтобы коровы давали Молоко.

### **Золотые Черепауки**

Вы можете поймать двух Золотых Черепауков. Два других станут доступными после того как вы получите Бумеранг. Входите на ранчо ночью, и вы найдёте одного из черепауков на дереве рядом с амбаром - делайте кувырок в дерево и Черепаук упадёт к вашим ногам. Другой находится за коричневым зданием, которое является частью забора загона. Идите к силосной башне в задней части ранчо и посмотрите вдоль загона.

Следуйте реке вне Деревни Какарико, чтобы найти вход к Реке Зор. После разговора с Каэпорой Газборой, используйте бомбы, чтобы взорвать валуны, мешающие проходу.

**Золотой Черепаук:** Кувырком ударьтесь о дерево слева от валунов, чтобы выбить из него Золотого Черепаука.

Вы также обнаружите цыплёнка и обжору, который продаёт Волшебные Бобы по 10 рупей. Цена будет возрастать после каждой покупки и максимум составит 100 рупей за зёрнышко. Эти магические бобы можно сажать в землю и они, спустя какое-то время, вырастут в магические платформы, которые смогут отнести вас в недостижимые места.



Пока что, единственное место, где можно посадить такой боб - Кладбище в Какарико. Купите ещё два боба для пары Сердец, о которых будет рассказано позже.

## Куски Сердца на Реке

Пока вы идёте к Владениям Зор, вы можете взять два Куска Сердца. Их можно взять только с помощью заблудшего цыплёнка рядом с Волшебным Бобом. Хватайте кукло и прыгайте на другую сторону реки. Идите, пока не упрётесь в стену, затем сделайте небольшой прыжок через воду налево. Продолжайте подниматься, перепрыгивая через маленькие ямы слева. После этого поверните направо и продолжайте двигаться. На платформе справа вы увидите Кусок Сердца. Используйте цыплёнка, чтобы перелететь к платформе повыше, но прежде чем вы пересечёте край, отпустите цыплёнка, чтобы Линк зацепился за край, и подтянитесь туда. Затем сделайте отважный прыжок к кусочку сердца, и Линк с трудом успеет схватиться за край. Поднимайтесь и забирайте **Кусок Сердца**.

Снова возьмите вашего пернатого друга. Если вы потеряли его, выйдите из области, и он появится в своём первоначальном местоположении. С цыплёнком в руках, поднимайтесь по реке и будьте осторожны с Октороками. Когда вы доберётесь до большого водопада, заберитесь как можно выше и осмотритесь. Вы должны заметить Кусок Сердца на выступе из стены. Прыгайте и парите к нему, чтобы взять этот **Кусок Сердца**.

**Золотой Черепаук:** Ночью вы сможете найти Золотого Черепаука, который находится на лестнице рядом с водой, там, где вы нашли последний Кусок Сердца (вы можете сыграть Мелодию Солнца, чтобы наступила ночь). Убейте его, чтобы получить **Символ Золотого Черепаука**.

Забирайтесь по лестнице и идите к иконке Трифорса перед водопадом. Сыграйте Колыбельную Зельды, чтобы воды водопада разошлись и открыли вход во Владения Зор.

## Владения Зор

Идите по дорожке и на первом повороте налево сворачивайте и идите в комнату с Королём Зор. Идите в проход слева и поговорите с Зорой рядом с краем водопада. Зора спросит, не хотите ли вы сыграть в игру с нырянием за 20 рупей - не беспокойтесь, вы получите свои рупи обратно. Принимайте предложение, ныряйте под водопад и собирайте все рупи, которые вам попадутся, пока не закончится время. Плывите над рупи и нажимайте «А», чтобы взять его. Когда вы соберёте рупи, возвращайтесь наверх и поговорите с Зорой - он наградит вас **Серебрянными Весами (Silver Scale)**, предметом, который позволит глубже погружаться.

**Кусок Сердца** в комнате Короля Зор - зажгите с помощью огня Ветку Деку и перенесите огонь к факелу внизу лестницы. Уберите Ветку Деку и зажгите её одну. Быстро, продолжайте бежать вниз, затем влево на каждом разветвлении. Не останавливаясь, зажгите факел перед магазинчиком Зор, затем бегите к неглубокой воде к факелу

рядом с кольцом из камней. Отсюда идите вдоль стены к алькову за водопадом и зажигайте оставшиеся два факела. Если вы были достаточно проворны, появится сундук с **Куском Сердца**. На это может уйти пара попыток.

## Хилейское Озеро

Идите к участку, где вы ныряли за рупями. Если вы осмотритесь, вы заметите под водой туннель, который ведёт к Хилейскому Озеру. Ныряйте и входите туда. Когда вы доберётесь до озера, хватайте **Бутылку**, которую вы увидите в воде, внутри которой будет письмо от пропавшей Принцессы Руто. Сначала мы исследуем некоторые области Хилейского Озера.

На восточной стороне озера есть домишко, где вы сможете удовлетворить свои потребности в области рыболовли. Ловля рыбы стоит 20 рупей. Если вы поймаете настоящего красавчика, фунтов так под 10, и рыбак его вам взвесит, то получите **Кусок Сердца**. Большая рыба плавает рядом с кривым бревном в центре озера. Понадобится несколько заходов, чтобы поймать её.

**Мелодия Пугала** (Scarecrow's Song): Рядом с хижиной рыбака есть два пугала. Один из них, по имени Бонуру, обещает запомнить любую песню, которую вы ему сыграете. Она станет **Мелодией Пугала** и очень поможет по ходу игры. Мелодия должна состоять из восьми нот, и они не должны повторяться друг за другом. Постарайтесь сыграть что-нибудь простое, вроде А-Х-А-Х-А-Х-А-Х или R-R-L-L-R-R-L-L и не забудьте записать её в записную книгу. Если вы забудете мелодию, поговорите с Бонуру, и он повторит мелодию для вас.

**Золотой Черепаук:** В ночное время на стене Лаборатории Профессора, обращённой к озеру, вы можете увидеть Золотого Черепаука. Стоя в начале подвесного моста, убейте Черепаука из Рогатки. Осторожно заберитесь на сторону моста, чтобы взять **Символ Золотого Черепаука**.

Теперь можно вернуться к тоннелю, ведущему к Владениям Зор.

## Фонтан Зор

По возвращении во Владения Зор покажите письмо Принцессы Королю Зор (встаньте перед ним и используйте бутылку с письмом). Он медленно, очень медленно, отползёт и откроет проход к Фонтану Зор, жилищу Лорда Джабу-Джабу.

### Фарорский Ветер

Прежде чем входить в Джабу-Джабу, оплывите его вокруг, там будет кусочек земли с деревом и Камнем-Советчиком. Положите бомбу у валуна, чтобы открыть ещё один Фонтан Фей. Сыграйте для феи Колыбельную Зельды, и она подарит вам **Фарорский Ветер** (Farore's Wind).

**Золотой Черепаук:** Ударьте кувырком по дереву у Фонтана Фей, чтобы сбить Золотого Черепаука. Убейте его, чтобы получить **Символ Золотого Черепаука**.

Чтобы попасть внутрь Джабу-Джабу, нужно поймать рыбку и поместить её в бутылку. Рыбу можно найти в неглубокой воде в нижнем уровне Владения Зор, и поместить её надо в пустую бутылку. Выпустите несчастную рыбку перед Джабу-Джабу, чтобы он открыл рот и засосал вас.

## Принцесса Зор

Сперва-наперво, оденьте Щит Деку - он поможет отражать снаряды Октороков. Разберитесь в первой комнате с Октороками и Шабомами, пузырьчатыми существами, затем ударьте по белому пузырьчатому переключателю, чтобы убрать защитную мембрану с двери.

Бири (медузы) вы можете по большей части просто игнорировать, но если вы коснётесь их, когда они проводят электричество (практически постоянно) - получите зарядом. Идите в следующую комнату, и вы встретите там Принцессу Руто. Она не смотрит под ноги и свалится в дыру на этаж ниже. Идите за ней вниз, поговорите с ней, и она позволит вам взять её себе на шею и переносить. Не очень-то и удобно, так как при этом вы ничего не можете делать. Чтобы отражать атаки врагов и решать головоломки вам нужно будет спускать её (что можно сделать, нажимая быстро кнопку «R»). В комнате вы также сможете заметить двух Золотых Черепауков, до которых вы пока что не можете добраться.

**Осторожно!** Не бросайте принцессу в комнате. Если вы оставите её и выйдете из комнаты, она перенесётся в изначальное состояние и придётся переть её заново.

## Получаем Бумеранг

Идите через расположенную рядом дверь, усаживайте Руто и разбирайтесь с Шабомами (пузырями). Прыгайте в воду (избегая Жалящих) и, прежде чем нажать на переключатель, закидывайте Принцессу на другую сторону. Активируйте после этого переключатель и уровень воды поднимется. Присоединяйтесь к Принцессе.

**Золотой Черепаук:** У правой стены на лозах вы можете найти Золотого Черепаука. Забирайтесь на них, когда уровень воды поднимется.

Остерегайтесь Шабомов при спуске к туннелю и стреляйте из рогатки по переключателю на потолке. Входите в следующую комнату и убивайте Окторока. Подождите, пока платформа не спустится. Эта платформа отвезёт вас на верхний этаж к комнате, в которой вы были, прежде чем вы встретились с Руто.

Возвращайтесь в комнату, в которой вы встретились с Принцессой Руто, той, что с ямами. Пересекайте комнату, идите к двери на другой стороне двери, избегая ям и Бари

(увеличенная форма Бири), которые спускаются с потолка. Дверь приведёт в комнату, в которой будет три пути - сначала идите вправо и активируйте переключатель (держите Руто при этом на руках).

Когда будете внутри, посадите принцессу на пол и убейте жалящие существа, выманивая их из подземных убежищ. Подходите к ним, они выпрыгнут, и вы можете стрелять в них из рогатки. Приз за победу над всеми тремя - **Бумеранг**. Бумеранг поможет быстрее избавляться от большей части врагов в подземельях. Он также поможет вам доставать предметы с расстояния, как например Символы Золотого Черепаука.

### **Уничтожаем Щупальца**

Теперь возьмите Руто к противоположной развилке (той, что не блокируется щупальцем). Посадите принцессу на переключатель и проходите в дверь без неё.

Берите под прицел паразитирующее щупальце в ближайшей точке и атакуйте его бумерангом. Подходите ближе и двигайтесь боком вокруг, чтобы избежать его атак. Если вы будете слишком далеко, щупальце затянется вверх и будет временно недосыгаемо. Когда вы его победите появится сундук с **Картой Подземелья**.

Возвращайтесь в комнату с развилкой. Руто не понравится, что её оставили одной, но всё же останется с вами. Идите в дверь слева и разберитесь со всеми Шабомами. Бумеранг упростит вам это задание. После победы над всеми врагами вы получите **Компас**.

Отнесите Принцессу Руто вниз по коридору к противоположной стороне, там, где вы получили бумеранг. Красное щупальце, которое блокировало проход до этого, теперь исчезло. Внутри будет синее щупальце, которое нуждается в таком же обращении, как и щупальце до этого.

Конечный средний путь теперь открыт. Проходите в дверь, чтобы встретить там последнее щупальце, которое сопровождается армией Бири. Бири легко устраняются с помощью бумеранга.

### **Мини-босс**

После сражения со щупальцем возвращайтесь в комнату с дырами и падайте в дыру на западной стороне комнаты - ту, которая до этого была заблокирована синим щупальцем.

**Золотые Черепауки:** Помните тех Золотых Черепауков в комнате, в которую упала Руто? Теперь их можно собрать с помощью бумеранга.

Несите Принцессу через дверь и кидайте её на платформу, чтобы получить Таинственный Камень. Платформа поднимется и на месте Принцессы Руто появится осьминог (Бигокто).

## Мини-босс: Бигокто

Платформа с шипами в центре начнёт вращаться, при этом Бигокто начнёт крутиться в одном из направлений. Это довольно быстрый враг и может получить урон только с тыльной стороны. Нужно всегда бежать в противоположную его вращению сторону и стараться держаться как можно ближе к шипам, но не касаться их. Это позволит вам догнать Бигокто.

Когда расстояние к нему уменьшится до нужного уровня, берите его на прицел и кидайте в него Бумеранг, чтобы оглушить его. Бейте затем по зелёному камню на его спине. После пары ударов Бигокто начнёт крутиться в разные стороны. Следите за крутящейся платформой.

Когда вы победите его, ступайте в центр комнаты и поднимайтесь на лифте.

### Идём к боссу

Проходите через дверь в следующую комнату. Убейте Окторака из Рогатки, затем кидайте Бумеранг в желеобразные платформы, чтобы они застыли - вы сможете использовать их в качестве ступеней. В следующей комнате перепрыгните через платформу, чтобы она опустилась.

У вас не будет Принцессы Руто, которая могла бы держать переключатель, поэтому берите ящик с другого края и ставьте его на переключатель и затем идите в следующую комнату. Используйте Бумеранг, чтобы избавиться от всех Бири, летающих вокруг, и забирайтесь по лозам вверх. Перед переключателем будет стекло, которое не позволит вам сразу активировать переключатель. Берите на прицел переключатель, сделайте несколько шагов обратно и кидайте бумеранг. Это позволит вам открыть дверь в северной части комнаты.

**Золотой Черепаук:** На стене, на лозах, есть Золотой Черепаук.

## Босс: Баринада

Наматывайте круги вокруг Баринады, чтобы избегать электрических ударов от его щупалец. Цельтесь в сухожилия, которыми он цепляется за потолок, и кидайте по ним бумерангом.

После того как сухожилия будут оторваны, медуза выпадет из тела. Кидайте бумеранг в центральное тело до тех пор, пока он не будет оглушён, затем бейте медузу с помощью бумеранга. Медуза через некоторое время снова вырастет, поэтому весь процесс придётся пару раз повторить. Когда с медузой будет покончено, останется сразиться с центральной частью Баринады. Оглушайте его и режьте мечом. Повторяйте, пока он не будет побеждён. Не забудьте взять **Контейнер для Сердца**.

## Выходим из Джабу-Джабу

Телепортатор вернёт вас наружу, где Принцессы вручит вам последний Таинственный Камень, Сапфир Зор, также известный как Таинственный Камень Воды.

**Золотой Черепаук:** Ночью, на стене, рядом с тем местом, где Руто даёт вас таинственный камень, можно найти Золотого Черепаука. Убейте его и возьмите с помощью Бумеранга **Символ Золотого Черепаука**.

Идите к Хайрулскому Замку, чтобы началась очередная сцена. Зельда и Импа бегут из замка на лошади и Зельда кидаёт в воду рядом с разводным мостом Окарину Времени. Вслед за ними появляется Ганондорф и после небольшого монолога он начинает погоню за Зельдой. Достаньте **Окарину Времени** из рва, куда её бросила Зельда. Вы также разучите **Мелодию Времени** (Song of Time). Теперь, когда у вас есть Окарина Времени и три Таинственных Камня, вы можете войти в Храм Времени и получить Великий Меч. Но перед этим надо будет сделать ещё пару вещей.

**Не беспокойтесь!** Если вы сразу пойдёте в Храм Времени и возьмёте Великий Меч, вы всё ещё сможете вернуться в детство, но теперь только после прохождения первого подземелья в качестве взрослого.

## Огонь Дина

Идите с базара на север к призамковым территориям. После того, как вы заберётесь по лозам и проберётесь мимо ворот, посмотрите на одинокий валун на правой стороне. Разрушите его, чтобы открыть проход к Фонтану Великой Феи. Сыграйте Колыбельную Зельды, стоя на символе Трифорса, чтобы получить **Огонь Дина** (Din's Fire), заклинание, которое создаёт вокруг вас стену из огня, которая будет причинять урон врагам, а также зажигать светильники.

## Аллея Боулинг Бомбчу

На Хайрулском Рынке, напротив Базара и Магазина Эликсиров, есть Аллея Боулинг Бомбчу. За 30 рупей у вас будет десять попыток попасть по трём мишеням. Приз выбирается случайным образом, и вы не знаете заранее, за что вы заплатили. Призы тут разные: **Кусок Сердца**, **Самая Большая Сумка для Бомб**, сиреневый рупи, Бомбчы и Бомбы.

## Волшебные Бобы

Выходите из Хайрулского Рынка, входите на территории перед замком и поднимайте камень у первого дерева, которое вам попадётся. Под одним из таких камней прячутся жуки - ловите их в Бутылки. Если у вас нет Волшебных Бобов, идите и купите парочку у Продавца Волшебных Бобов, которого вы можете найти у Реки Зор. Теперь идите на Кладбище Какарико. В северо-западном углу, слева от надгробий, вы найдёте участок мягкой почвы. Киньте туда пару жуков, чтобы найти **Золотого Черепаука**, затем посадите Волшебный Боб. Когда вы вернётесь к бобу во взрослой форме, он вырастет и даст доступ к Куску Сердца. (Ночью вы сможете увидеть ещё одного **Золотого Черепаука**, карабкающегося на стене в юго-восточном углу кладбища.) Теперь ступайте

на Дорогу к Горе Смерти. Перед входом к Пещере Додонго вы найдёте ещё один участок с мягкой почвой. Киньте пару жуков на почку, чтобы показался ещё один **Золотой Черепаук**, затем посадите Волшебный Боб.

### **Золотые Черепауки на Ранчо Лон Лон**

Теперь, когда у вас есть Бумеранг, вы сможете поймать на Ранчо Лон Лон ещё двух **Золотых Черепауков**. Эти появляются только в ночное время.

- Первого можно найти на здании, где вы играли в игру с Кукко.
- Второй ползает по стене справа от амбара в самой дальней части ранчо.

Если вы ещё не знаете Мелодии Эпоны - сейчас самое время разучить её.

## **Храм Времени**

Возвращайтесь на Хайрулский Рынок и идите по дорожке справа от Магазина Счастливых Масок. Когда вы войдёте в Храм Времени, сыграйте Мелодию Времени (Song of Time) перед алтарём, чтобы открыть дверь, ведущую к **Великому Мечу**. Встаньте перед пьедесталом и вытащите меч. В коротком ролике вы встретитесь с **Рауру-Мудрецом** (Rauru the Sage), который объяснит, почему вы повзрослели, и попросит вас найти остальных Мудрецов. Вас после этого вернут в Храм Времени, но теперь уже во взрослом виде.

### **Герой времени**

Вы сделаете всего пару шагов и встретитесь с **Шейк**. Шейк является последним выжившим из клана Шейках. Она скажет вам, что вам недостаёт важного предмета, который нужен для входа в Лесной Храм.

## **Деревня Какарико**

Идите в Деревню Какарико, на кладбище. Если вы в детстве посадили Боб, вы сможете прокатиться на выросшей платформе и попасть к выступу с ящиком. Разбейте ящик, в нём будет **Кусок Сердца**.

На северной стороне кладбище отодвиньте надгробие с цветами. Внутри будет дух Дампе, который захочет посоревноваться с вами. Догоняйте его в гонке по лабиринту. Дампе будет жульничать, кидать перед вами огонь, который будет тормозить вас. Если вы победите его, вы получите **Крюкострел**.

После получения Крюкострела, идите к выходу, и вы увидите, что выход закрыт странными блоками, на которых виден символ из Храма Времени. Сыграйте Мелодию Времени, чтобы они растаяли и выходите - после идите к мельнице. Перед тем как спрыгнуть, выстрелите Крюкострелом по платформе с **Куском Сердца**.

Поговорите с лысым парнем, и он расскажет вам о мальчике, который сыграл на Окарине и привёл Мельницу в хаос. Вынимайте вашу Окарину, чтобы разучить **Мелодию Штормов** (Song of Storms).

**Активируйте Мелодию Пугала:** Если вы в детстве сыграли Бонуру мелодию, вернитесь на Хилейское Озеро и сыграйте ему снова эту песню. Вы активируете Мелодию Пугала, которая поможет призвать мишень для крюкострела в определённых местах игры.

Идите в Лес Кокири.

## Идём в Лесной Храм

Залезайте по лозам за домом Мало и входите в Затерянный Лес. Идите вправо, влево, вправо. Мидо закрывает вам путь. Сыграйте ему Мелодию Сарии, чтобы он отошёл. Идите прямо, затем налево и затем вправо, чтобы выйти на Поляну Священного Леса.

**Мелодия Пугала:** Если вы активировали Мелодию Пугала, сыграйте её перед входом в лабиринт, чтобы призвать Пьера-пугало. Используйте его в качестве мишени для Крюкострела. Вы сможете таким образом обойти лабиринт, не встречаясь со злобными Моблинами. Если у вас есть пустые Бутылки, посетите Фонтан Фей в центре лабиринта.

Если вы не активировали Мелодию Пугала, придётся идти через лабиринт. Сумасшедшие Кусты теперь заменены мощными Моблинами. Подходите к ним, только если они повернулись к вам спиной - вы можете использовать Крюкострел, чтобы убить их.

После того, как выйдете из лабиринта, вам встретятся ещё бОльшие стражи, которые излучают шоковые волны. Двигайтесь из стороны в сторону, избегайте шоковых волн, подбирайтесь к ним и расправляйтесь с помощью меча. Идите к большому чистому участку впереди, там вас ждёт Шейк, которая обучит вас **Менуэту Леса** (Minuet of Forest), позволяющему быстро вернуться в эту область. После этой сцены цельтесь Крюкострелом в ветвь дерева над платформой, чтобы забраться к входу в Лесной Храм.

### Вход

Когда вы в первый раз войдёте в подземелье, на вас нападут два Волка. Подождите, пока они начнут атаку, уворачивайтесь, затем бейте их в спину.

Забирайтесь по лозам справа (если вы стоите лицом к двери) и крюкострелом забирайтесь к сундуку на другой стороне комнаты - там будет наш первый **Маленький Ключ**.

**Золотой Черепаук:** Высоко на лозах есть Золотой Черепаук. Используйте Крюкострел, чтобы убить его и получить **Символ Золотого Черепаука**.

Входите в дверь, убивайте в коридоре с помощью Крюкострела Черепаука (можете стрелять по нему с любой стороны) и входите в главную комнату подземелья. Четыре



По украли свет со светильников. Лифт поэтому не работает и вам придётся сначала разобраться с По, спрятавшимися в Храме и зажечь все светильники, чтобы активировать лифт.

### **Получаем Карту**

Идите в комнату впереди вас, там, на стене справа от двери будет **Золотой Черепаук**. Идите через дверь, убивайте Синий Пузырь (ждите, пока не потухнут огоньки вокруг него). Коснитесь его щитом или используйте Крюкострел, чтобы повалить его на землю, затем рубите его мечом. В следующей комнате вашими оппонентами будут Сталфосы. Всегда держите щит наготове, так как это сильные противники. Сталфосы делают очень широкие замахы, при этом открывая часть своего тела для атак. Бейте их, как только увидите, что они готовятся к атаке. Приз за победу - **Маленький Ключ**.

Идите обратно в главную комнату, затем к синему блоку в углу справа и сыграйте перед ним Мелодию Времени. Идите через дверь в следующую комнату и забирайтесь по лозам справа на самый верх, освободив перед этим путь от Черепауков. Чтобы добраться до последнего, встаньте справа от стены и посмотрите вверх. Идите через дверь и убивайте Синий Пузырь, чтобы появился сундук с **Картой Подземелья**. Выходите в следующую комнату.

### **Получаем Лук Феи**

Вы выйдете на балконе с другой стороны двери. Сначала крюкострелом цепляйтесь за цепь слева сверху над балконом. Становитесь на красный переключатель, чтобы вытянуть воду из расположенного неподалёку колодца. Спрыгивайте с балкона на землю.

**Золотой Черепаук:** В этой комнате на одной возвышенной платформе есть маленький сундук (в котором лежит простое сердечко). Цельтесь по ней из Крюкострела, чтобы достигнуть Золотого Черепаука на стене.

Спускайтесь по лестнице вниз в колодец и идите через короткий тоннель к сундуку, в котором лежит **Маленький Ключ**. Забирайтесь по лозам и возвращайтесь в главную комнату. Открывайте запертую дверь у ступеней справа (единственная запертая дверь в комнате). Победите Черепаука и идите в следующую комнату.

После того, как разберётесь с Синим Пузырём, забирайтесь по лестнице на второй этаж. Следуйте в направлении стрелок на полу, двигайте синий блок как можно ближе к большому квадратному углублению на полу (сначала тяните, затем толкайте). Если уже не можете толкать, обойдите через тоннель, в том месте, где стоял ящик, затем идите вправо, чтобы найти блок. Толкайте блок дальше, пока он не установится.

Найдите в коридоре лестницу, там, где вы изначально нашли синий блок, и залезайте на неё. Толкайте красный блок, пока он не упрётся в стену. Вернитесь к синему блоку и используйте его, чтобы забраться на следующий уровень, где вы сможете столкнуть красный блок вниз, пока он не установится. Используйте его, чтобы забраться вверх, затем идите вправо до конца коридора. Забирайтесь по лестнице и разберитесь с двумя Синими Пузырями. Откройте дверь (игнорируйте глаз пока что) и идите вниз по закрученному коридору. В следующей комнате остерегайтесь Хранителей Стен, рук-теней, который могут хватать вас и уносить обратно к входу в храм. Они появляются,

только если вы будете долго стоять на одном месте. Быстро перепрыгивайте через платформы и открывайте дверь. Спускайтесь вниз по ступеням и входите в дверь.

В следующей комнате вам придётся сразиться с Сталфосом, которого после смерти заменят два других Сталфоса. Не упадите в комнату ниже. Разберитесь с этими ребятами, однако помните - если вы не добьёте вовремя третьего Сталфоса, второй снова оживёт. Если у вас возникнут проблемы с ними, попытайтесь менять цель после каждого удара. Таким образом, когда один из них упадёт, другому понадобится всего пара ударов. Призом в этой битве будет **Лук Феи (Fairy Bow)**.

### **Синяя Сестра По**

Выходите на противоположную сторону, туда, где вы вошли, и вы найдёте три картины. Две из них черные и на третьей нарисован Синий По. Он очень скромный и как только вы подойдёте к картине, он перепрыгнет в другую картину. Стреляйте по каждой картине с По, пока он не выскочит из последней картины. Спускайтесь по лестнице и вступайте в битву с первой сестрой По. Берите её на мушку и стреляйте по ней из лука (или бейте её мечом) только когда она в видимой форме. Блокируйте или уворачивайтесь от её крутящих атак и ждите, пока появится её тело, чтобы нанести ей урон. Вы можете использовать Орех Деку, чтобы сделать её видимой. После её смерти в главную комнату вернётся огонёк и появится сундук с **Компасом**.

### **Красная Сестра По**

Вернитесь в комнату, где вы сражались с Сталфосами и входите в дверь на противоположной стороне, где вы снова найдёте три картины, на этот раз там будет Красный По. Повторяйте ту же стратегию, которую вы использовали с Синей Сестрой По. Берите из появившегося сундука **Маленький Ключ**. Возвращайтесь вверх по лестнице, перепрыгивайте через платформы и идите через крутящийся коридор. В комнате с Синими Пузырями, установите коридор, выстрелив из лука по глазу над дверью.

Идите теперь по нормальному коридору и входите в комнату, где будет золотой и синий сундучок, в котором будет лежать **Ключ к Боссу**. Не упадите в дыру в центре комнаты. Возьмите ключ, затем спрыгните вниз в дыру рядом и разберитесь с врагами, чтобы открыть дверь. Вы затем окажетесь на краю над комнатой, которую вы уже посетили. Смотрите не упадите! Идите через деревянную дверь справа и убивайте Хранителя. Когда вы его победите, он разделится на три других поменьше. Будьте осторожны, если он схватит вас, то вытянет из вас много жизни и снова вырастет. Когда комната освободится от врагов, откройте сундук, чтобы получить **Маленький Ключ**.

### **Зелёная Сестра По**

Выходите и идите через дверь справа, чтобы вернуться в знакомую комнату. Забирайтесь к входу в скрученный коридор. Ударьте снова по глазу, чтобы снова развернуть коридор и идите через него. Вернитесь в комнату, в которой вы сражались с Синим По, и идите через закрытую дверь.

Забирайтесь к выходу в коридор справа, и там вам попадётся ещё один вариант пузырячатого монстра, который быстро устраняется с помощью стрел. Идите через

запертую дверь, прыгайте через вращающиеся платформы и используйте Огонь Дин на замёрзшем глазе. Если у вас нет Огня Дин, бегайте вокруг платформы, стреляйте в глаз так, чтобы стрела пролетела через огонь и попала в глаз. Глаз закроется, и коридор станет закрученным. Бегите через коридор и спрыгивайте в дыру в северо-западном углу комнаты.

Вы окажетесь в комнате с разделённым на квадраты полом. Потолок сверху будет периодически падать, так что у вас не получится пересечь комнату за один приём. Смотрите на потолок и запоминайте, где в нём есть дыры. Дайте потолку упасть, затем бегите к квадрату с переключателем, избегая Черепауков, которые будут спускаться с потолка (вы также можете их загодя расстреливать с помощью стрел). Затем бегите к квадратам слева от сундука, в котором лежат стрелы. Пусть потолок снова опустится, затем бегите к двери.

Выстрелите по картине с Зелёным По. С потолка начнут падать блоки и у вас будет всего одна минута, чтобы собрать их вместе. Один из блоков (синего цвета) тут лишний, так что уберите его в сторонку. Используйте картину для сравнения. Блоки уже в правильных углах, так что просто двигайте их на нужные места.

После того как вы соберёте все блоки, появится Зелёный По. Сражайтесь с духом так же, как и с другими и идите через дверь. Сбейте с потолка Черепаука и идите через дверь. Спрыгивайте с балкона и вас ожидает битва с последней Сестрой По.

### **Последняя Сестра По.**

Эта сестрица сражается немного иначе, нежели её родственники. Она клонирует себя и окружают вас, пытаясь не дать вам атаковать настоящую По. Настоящая По, кстати, крутится, когда появляется. Берите её на прицел и стреляйте из лука. Повторите процесс пять раз, чтобы расправиться с ней. Когда все огни будут на своих местах, лифт в центре комнаты будет снова доступен. Используйте его, чтобы спуститься в комнату ниже.

Прежде чем вы попадёте к боссу, вам нужно будет решить ещё одну головоломку. Комната разделена рядом столбов и переключателей. Толкайте столб против часовой стрелы, чтобы найти переключатель. Нажимайте на переключатель, затем вращайте комнату против часовой стрелки, чтобы открыть ещё один переключатель. Нажимайте на него и вращайте комнату в том же направлении, что и до этого, чтобы открыть комнату с Черепауком, сундуком со стрелами и ползающим по стене **Золотым Черепауком**. Толкайте столб ещё раз против часовой стрелки, чтобы получить доступ к последнему переключателю. Нажимайте его, чтобы открыть ворота в противоположной стороне комнаты, которые ведут в комнату с Боссом. Идите через большую запертую дверь.

### **Босс подземелья: Фантом Ганона**

Поднимитесь по лестнице и идите к середине комнаты. Теперь идите обратно к лестнице и ворота закроются. Линк обернётся и ... сюрприз! **Фантом Ганона** Фантом Ганона выскочет на вас с одной из картин. Встаньте в самый центр комнаты с луком и стрелами наготове и следите за картинами, из одной из них Ганон будет скакать на вас. Два Фантома Ганона будут скакать на двух картинах, один - настоящий, другой - нет. Ненастоящий в последний момент повернётся обратно (и он немного светлее), а

настоящий выскочит из картины. Стреляйте стрелой в настоящего, прежде чем он покинет картину. Если не получится попасть по нему вовремя, постарайтесь избежать его атаки.

После трёх ударов Фантом Ганона забросит свою тактику и спешится. Фантом Ганона будет летать вокруг комнаты и стрелять по вам. Вы должны отбивать его выстрелы, чтобы они отражались в него. Попробовав своего чайку, он свалится на землю, что даст вам возможность подбежать и пнуть, простите, ударит мечом его пару раз, прежде чем он оклемается и вернётся в воздух. По ходу битвы Фантом Ганона поймёт вашу тактику и начнёт тоже отражать отражённые выстрелы, эдакий пинг-понг, пока кто-то не проиграет. Когда-нибудь, но Фантом Ганона смирится с вашей мощью и оставит вам трофей в виде **Контейнера для Сердца**. Входите в синий портал.

Сария даст вам **Медальон Леса** (Forest Medallion). Вас телепортируют в место, где раньше стояло Великое Дерево Деку. Вас встретит там прыгающий от счастья Побег Дерева Деку.

**Золотой Черепаук:** Придите в Деревню Кокири ночью. Между двумя столбами одного из домов деревни будет ползать Золотой Черепаук. Убейте его, затем заберите Крюкострелом **Символ Золотого Черепаука**.

### **Куча Рупей**

Если вам очень нужны рупи, идите в Затерянный Лес и сразу сворачивайте влево, где живёт Черепок. Во взрослой форме вы ему уже не так нравитесь. Ударьте по нему пару раз горизонтальным ударом или выпадом. После пары ударов он упадёт и даст вам **Гигантский Рупи**, равный 200 рупям. Выходите из этого экрана и возвращайтесь снова, если вам понадобятся деньги.

### **Возвращение в Храм Времени**

Ищите Шейк в Храме Времени, чтобы выучить **Прелюдию Света** (Prelude of Light), мелодию, которая телепортирует в Храм Времени. Вдобавок к этому, вы сможете путешествовать туда и обратно во времени, устанавливая и удаляя Великий Меч в его пьедестал.

**Эпона:** Теперь можно выполнить сайдквест "[Получаем Эпону](#)".

Также, так как у вас есть Лук Феи, можно использовать Эпону, чтобы получить **Бутылку №4**.

Ваша следующая остановка - Деревня Какарико.

## **Деревня Какарико**

Большинство из магазинов на Хайрулском Рынке перекочевали в Деревню Какарико.

### **Большой Колчан**

Войдите в кирпичное здание рядом с колодцем, где теперь расположен тир. Игра стоит 20 рупей за заход, и, в общем-то, всё осталось так же, как и в юности Линка, за исключением случайного расположения целей. Если вы попадёте по всем десяти, вам дадут **Большой Колчан**, который увеличит количество переносимых стрел до 40.

Не забудьте посетить **Дом с Черепауками**, чтобы сдать собранные Символы и получить награды.

Идите теперь на Дорогу к Горе Смерти, где теперь вам угрожают не только Красные Тектиты, но и скатывающиеся бульжники. Используйте недвижимые камни, раскиданные по пути, чтобы спастись от этих грохочущих каменных врагов. Если вы посадили Волшебный Боб перед входом в Пещеру Додонго, то теперь вы сможете использовать выросшую платформу, чтобы получить **Кусок Сердца**. Идите в Город Горонов.

## Город Горонов

Город в текущем состоянии являет собой сильный контраст по сравнению с былой славой: пустота, нет никого, кроме одинокого Горона, катающегося по пустому городу. Этого Горона можно остановить только взрывом умно установленной бомбы или прямой наводкой Бомбчи. Юный Горон носит то же самое имя, что и вы и расскажет, что случилось с Дарунией и остальными Горонами. Он даст вам **Тунику Горонов** (Goron Tunic) и откроет комнату Дарунии, где теперь Магазин Горонов.

**Золотой Черепаук:** На центральной платформе в верху города (где должен быть Рубин Горонов) будет золотой черепаук. Используйте Крюкострел, чтобы сбить его (она на обратной стороне).

### Нож Гиганта

Ещё один боковой квест - вы можете купить **Нож Гиганта** (Giant's Knife) у большого Горона, спрятанного в Городе Горонов. Чтобы найти его, зайдите на уровень, где вы встретили сына Дарунии и разрушите стены с трещинами. За 200 рупей он продаст вам мощный, но не очень-то искусно сделанный, меч, который сломается, если вы ударите им по чему-нибудь твёрдому. Лучше пока что пропустить покупку, до тех пор пока вы не получите [Меч Великогорона](#) (Biggoron's Sword).

Идите в комнату Дарунии и сдвигайте статую с её позиции, чтобы открыть тайный путь, который приведёт вас прямо к тлеющему Кратеру Горы Смерти. Немедленно одевайте Тунику Горонов, чтобы противостоять жару.

## Кратер Горы Смерти

Идите к разрушенному мосту и используйте Крюкострел, чтобы пересечь провал. Вас остановит Шейк и обучит новой мелодии: **Болеро Огня** (Bolero of Fire), которая позволит телепортироваться к кратеру. Спускайтесь по длинной лестнице слева и заходите в Храм Огня.

# Внутри Храма Огня

## Освободите Горонов

Первая комната будет скучноватой, всего две Огненных Кизы. Комната вверх по лестницы слева - единственное место, куда вы можете пойти. Идите, чтобы найти там Дарунию, который хочет сразиться с драконом, но прежде хотел бы, чтобы вы освободили его братьев.

Идите в левый угол, спрыгивайте с платформы на платформы, наступайте на переключатель и освобождайте пленённого Горона. Поговорите с Гороном, чтобы узнать пару советов, как попасть к Боссу, затем берите из сундука **Маленький Ключ**. С другой стороны будут кувшины с бомбами и феями. Возвращайтесь по пройденному пути и выходите в дверь, через которую вы вошли сюда.

Идите через запертую дверь впереди и входите в большую комнату. Сначала идите в южную часть комнаты (справа от вас), где будет неокрашенный участок стены. Разбомбите его и входите через дверь, чтобы получить ещё один **Маленький Ключ** и освободить Горона.

Выходите из комнаты и идите на противоположную сторону большой комнаты. Идите через дверь с синим блоком над дверью, и там будет ещё один Горон и **Маленький Ключ**.

**Золотой Черепаук:** После того, как возьмёте Маленький Ключ, возвращайтесь в предыдущую большую комнату, цельтесь в синий блок сверху и играйте Мелодию Времени, чтобы сместить его. Теперь можете идти в комнату сверху. В этой комнате будутдвигающиеся плитки - используйте щит, чтобы блокировать их. Тут есть Золотой Черепаук на стене в задней части. Старайтесь не подходить слишком близко к Лайк-Лайку, иначе ваш щит съедят! Используйте бомбы и стрелы, чтобы убить его.

## Получаем Карту Подземелья

Идите по мосту до закрытой двери. Входите, там будет огненный гейзер, который выстреливает вверх. Спускайтесь по доске, поворачивайте вправо, забирайтесь на платформу выше. Убейте двух Киз и спрыгивайте вниз на платформу с блоком. Спихивайте блок вниз на огненный гейзер, что создаст лифт, который поднимет вас на следующий уровень. Езжайте на блоке вверх и откройте дверь, чтобы попасть в новую часть храма. Используйте Маленький Ключ на запертой двери и идите в следующую комнату.

Цель в этой комнате - подняться на другой уровень храма. Забирайтесь по платформам слева и убивайте Слизней ударами меча. Прыгайте к платформе с алмазным переключателем и большим блоком. Толкайте большой блок с края и тащите его к углублению. Используйте большой блок в качестве платформы, перепрыгивайте и забирайтесь по покрытой цепью стене на платформы выше. Соединённая цепью стена сверху пока что недоступна из-за огненного кольца. Спрыгивайте вниз на край над

алмазным переключателем. Ударяйте по переключателю Крюкострелом, чтобы на некоторое время затушить пламя. Быстро забирайтесь по соединённой цепью стене и далее через дверь - в следующую комнату.

Тут вас ждут катающиеся валуны - вам нужно избегать их, причём под интересным углом. Избегая валунов, идите вправо и следуйте стене, пока не увидите ещё одного Горона. Становитесь на переключатель, чтобы освободить Горона, затем берите **Маленький Ключ**. Выходите из клетки и продолжайте идти вдоль стены в том же направлении, что и до этого, мимо запертой двери, пока не увидите углубление с очередной дверью. Входите, и там будет ещё один Горон и **Маленький Ключ**. Разворачивайтесь и идите через запертую дверь, которую вы до этого пропустили. Не упадите в комнату ниже. Запертую дверь можно открыть, выстрелив в серебряный глаз над входом. Она приведёт вас к **Карте Подземелья**.

## Получаем Компас

Возвращайтесь в предыдущую комнату, выходите через запертую дверь в комнату с несколькими подвешенными над лавой платформами. Как только вы ступите на платформу, огненная стена начнёт гоняться за вами. Бегите к выходу на другой стороне комнаты и обратно в предыдущую комнату с катящимися валунами – правда, теперь вы будете этажом выше.

**Мелодия Пугала:** Как только вы войдёте в комнату, поверните вправо и сыграйте Мелодию Пугала. Стреляйте Крюкострелом в пугало, затем повернитесь и выстрелите по небольшой платформе. Езжайте на платформе вверх и выходите в дверь. Залезайте по связанным цепью стенам к следующей двери, убивайте по пути **Золотого Черепаука** и забирайте его символ. Входите в следующую комнату, используйте Крюкострел, чтобы победить **Золотого Черепаука**, который ползает по стене над большой ямой. В сундуке в верхней части комнаты можно найти Гигантский Рупи. Чтобы его получить, встаньте на переключатель, чтобы временно отключить пламя. Выстрелите Крюкострелом, чтобы забраться выше и бегите к сундуку. Возвращайтесь в комнату с пугалом.

Прыгайте на платформу со слизняком и взрывайте потрескавшийся пол. Тут большая яма, так что осторожнее. Освободите Горона и забирайте **Маленький Ключ** из сундука.

Забирайтесь обратно наверх, далее, на платформу с переключателем и активируйте его. Вы откроете ещё одну клетку с Гороном и **Маленьким Ключом** в правой части комнаты (напротив той двери, в которую вы вошли). Возвращайтесь в комнату сдвигающейся огненной стеной и входите в запертую дверь на верхней платформе.

Будьте осторожны в этой комнате. Огненные стены будут появляться с обеих сторон комнаты, создавая лабиринт. Также остерегайтесь Огненных Киз и катящихся камней. Идите вдоль стены по правой стороне комнаты до двери, которая ведёт к **Компасу**. Затем идите через лабиринт из огненных стен на южной стороне комнаты, пока не доберётесь до запертой двери. Стены из огня и катающиеся валуны будут вынуждать вас идти в определённую сторону, поэтому маневрировать по лабиринту будет не просто. Входите в дверь.

## Молот Мегатона (The Megaton Hammer)

Пропускайте Горона и идите через дверь, чтобы попасть в другую часть предыдущей комнаты. Идите к переключателю, активируйте его и спешите к огненной завесе, которая до этого мешала проходу. Будьте осторожны рядом с огненными стенами. Дверь на самом деле не настоящая, её нужно взорвать бомбой. После взрыва появится настоящая дверь.

В следующей комнате будет мини-босс, который выглядит гораздо страшнее, чем он на самом деле есть. Трюк тут заключается в использовании Крюкострела, которым вы притягиваете босса и лупите его мечом. Или же бомбить его, но это немного сложнее (и вы тратите бомбы). Ядро будет вытягивать ноги и убегать от вас, но вы просто идите в противоположную сторону и опять же лупите его. После этого оно снова покроется пламенем и восстановит своё тело. Повторяйте атаки, пока он не умрёт.

Воспользуйтесь активированной платформой и езжайте до четвёртого этажа. Там будет ещё один алмазный переключатель, который отключит огонь вокруг окружённого цепью забора. Таймер тут гораздо короче, поэтому лучше активировать переключатель ещё сверху, рядом с забором. В следующей комнате становитесь на переключатель, чтобы временно убрать пламя вокруг сундука сверху. Будьте осторожны, бегая по ступенькам, чтобы не свалиться и не начинать всё сначала. Забирайтесь к сундуку за установленное время, и вы получите **Молот Мегатона (The Megaton Hammer)**. Возвращайтесь к входу в комнату и используйте Молот на квадратной платформе. Спускайтесь в появившуюся комнату.

## Создаём путь к Боссу

Статуя, блокирующая дверь, может быть разбита молотом (бейте со стороны). Разбейте колонну в следующей комнате, чтобы создать лестницу, ведущую вниз к синему переключателю. Берите ящик и устанавливайте его на переключатель, чтобы он был в не нажатом состоянии - теперь идите через дверь.

Разбивайте блок молотком, чтобы снова попасть в комнату с лабиринтом. Активируйте ржавый переключатель, проходите через дверь и прыгайте через провал к синему блоку. Сыграйте тут Мелодию Времени, чтобы убрать синий блок, затем нажимайте на появившийся переключатель. Теперь вы можете освободить ещё одного Горона и получить ещё один **Маленький Ключ**. Забирайтесь на синий блок и возвращайтесь к двери, через которую вы сюда зашли.

Снова в комнате с лабиринтом - прыгайте немедленно на платформу перед вами и ударьте по ней молотом, чтобы она опустилась. Спускайтесь и возвращайтесь в комнату, где вы встретили Дарунию. Вы успешно пересекли провал между дверью к боссу и имеющимися платформами, но у вас пока что нет ключа от двери.



## Получаем Ключ к Боссу

Возвращайтесь к входу в Храм Огня и спускайтесь по ступеням к статуе племени с правой стороны снизу. Разбейте каждое крепление, чтобы появилась дверь, к которой у вас есть ключ. Убейте врагов внутри (несколько Огненных Киз и слизней), чтобы открыть дверь в следующую комнату. В этой комнате будет Лайк-Лайк, летающие плитки и **Золотой Черепанк**. Входите в дверь слева. Осталась одна вещь, которую нужно сделать, прежде чем вы получите ключ к боссу - убить ещё одного огненного мини-босса.

Сам бой ничем не отличается от предыдущего, так что просто применяйте ту же самую тактику. В небольшом сундуке в этой комнате будут бомбы. Идите в следующую комнату и ударяйте по ржавому переключателю Молотом Мегатона, чтобы освободить последнего Горона. Берите **Ключ к Боссу**, затем идите в комнату, где вы встретили Дарунию, затем идите в дверь в комнату с Боссом.

## Босс подземелья: Вольвагия

Всемогущий огненный дракон не угроза вашему Молоту Мегатона, вашему основному оружию в этой битве. Вольвагия может закапываться в землю и появляться из одной из дыр. Вы можете увидеть, где она появится, когда лава начнёт плескаться из одной из дыр (потом, правда, Вольвагия будет пускать лаву сразу из нескольких дыр).

Когда Вольвагия наконец появится, она будет хлестать своими усиками. Избегайте их и бейте ей молотом по лицу. Это введёт её в ступор и вы сможете повторить удар молотом или мечом. Постарайтесь, чтобы не проходило слишком много времени после того, как вы ударите её, так как она сделает вторую атаку. Ей не понравится, что её будут так бить, и она вылезет из дыры и начнёт либо носиться за вами (и выдыхать огнём), или кидать камни с потолка. Следите за тенями падающих камней и уворачивайтесь. Вольвагия будет повторять эти действия ещё пару раз.

Хватайте **Контейнер для Сердца** и езжайте на платформе к Мудрецу Огня, Дарунии, от которого вы получите **Огненный Медальон** (Fire Medallion).

## Кратер Горы Смерти

Прежде чем покидать Кратер Горы Смерти, вы можете сделать ещё пару вещей.

### Увеличение Запаса Магии

Пересеките разрушенный мост с помощью Крюкострела. Идите налево, проходите мимо входа в Город Горонов и через небольшой мост. Разбейте валуны справа с помощью Молота Мегатона (на каждый придётся по два удара), чтобы найти вход к

Фонтану Великой Феи. Сыграйте Колыбельную Зельды, стоя на символе Трифорса, и появится Великая Фея, которая увеличит вдвое запас вашей магической энергии.

## **Кусок Сердца**

Выйдя из фонтана, используйте молот, чтобы разбить валун справа. Прыгайте в образовавшуюся яму и забирайтесь по лестнице. Медленно сойдите со стены, обращённой к Храму Огня, так, чтобы зацепиться за край. Вы обнаружите, что на стене есть участок, по которому можно спуститься вниз. Спускайтесь вниз в альков с **Куском Сердца**.

**Золотой Черепаук:** Снаружи от входа в Город Горонов есть валун, рядом, где вы кидали бомбу, чтобы открыть вход в Пещеру Додонго, когда были ребёнком. Ночью, разбейте этот валун, чтобы найти **Золотого Черепаука**.

Ваша следующая цель - Владения Зор.

## **Возвращение во Владения Зор**

**Золотой Черепаук:** На Реке Зор, ночью, есть Золотой Черепаук, который ползает высоко на стене, ближе к центру карты. Чтобы попасть к нему, езжайте на бобовой платформе и прыгивайте на платформу с валуном, окружённым маленькими камнями, или забирайтесь по лестнице в расщелину.

Прежде чем вы сможете попасть в Храм Воды, вам нужно будет пройти небольшое подземелье, Ледяную Пещеру, которая расположена у Фонтана Зор (где был Лорд Джабу-Джабу). Владения Зор замёрзли и теперь там ждут вас плавающие льдины. Бегите налево, чтобы попасть к входу в мини-подземелье.

**Кусок Сердца:** Когда будете прыгать по льдинам, заберитесь вправо, по вращающимся ледяным платформам, чтобы попасть к **Куску Сердца**.

## **Ледяная Пещера**

Ледяная Пещера будет заполнена падающими сосульками и несущими мороз врагами. Это небольшая и довольно простая локация, у вас не займёт много времени на прохождение. С красным льдом вы пока что ничего не сможете сделать, но вы сможете отделаться от сталагмитов с помощью вашего меча (чтобы избежать падающих сталактитов, просто не останавливайтесь). В первой комнате вы встретитесь с тремя ледяными врагами, которые могут замораживать вас своим дыханием. Разберитесь с ними с помощью меча или Огня Дина и продолжайте путь, идите в следующую комнату.

В следующей локации вы будете собирать серебряные рупи, избегая крутящихся лезвий в центре, чтобы попасть в следующую комнату.

**Золотой Черепаук:** На западной стене комнаты есть Золотой Черепаук, которого вы без проблем возьмёте с помощью Крюкострела.

Продолжайте собирать рупи, избегая урона от лезвий (не упустите один рупи, скрытый за тремя сталагмитами в углу). Другой рупи можно взять, спрыгнув с края у запертой двери. Когда вы соберёте все рупи, идите через открытый проход.

## Голубой Огонь

В следующей части будут платформы с ледяными врагами и ледяные Кизы. Этот тип Киз может превратить вас в ледышку за несколько секунд.

Прыгайте по платформам к Синему Огню, которым можно наполнить пустую бутылку. **Голубой Огонь** необходим для того, чтобы растапливать красный лёд, включая тот, что покрывает сундуки. Используйте синий огонь, чтобы разморозить различные объекты в комнате, чтобы получить сиреневый рупи из кувшина и **Карту Подземелья** из сундука.

Наберите ещё синего огня, вернитесь в предыдущую комнату с лезвиями и используйте синий огонь, чтобы открыть проход на восток. Здесь вы найдёте ещё один источник Синего Огня, сундук с **Компасом** и **Кусок Сердца**.

**Золотой Черепаук:** Посмотрите вверх, туда, где вы взяли Кусок Сердца, чтобы найти Золотого Черепаука, блуждающего на одном из сталактитов.

## Головоломка с Ледяными Блоками

Заполните две бутылки Синим Огнём, возвращайтесь в комнату с вращающимися лезвиями и размораживайте ледяные баррикады. Тут есть ледяной блок, который можно толкать (точнее, он будет скользить). Из-за поверхности и высокого уровня трения, блок, если его толкнуть, не затормозит, пока не наткнётся на сталагмит или свалится в яму. Здесь будет ещё один источник Синего Огня, если у вас кончится запас. Соберите все серебряные рупи.

**Золотой Черепаук:** В комнате с большимдвигаемым блоком есть Золотой Черепаук, который ползает по стене в юго-восточной части комнаты. Используйте Крюкострел, чтобы взять его.

Толкайте ледяной блок на запад, затем на север, чтобы добраться до серебряного рупи в красном льде. Столкните ледяной блок в яму, чтобы восстановить его позицию. Толкайте блок на запад, юг, и снова запад, чтобы попасть к Голубому Огню. Заполните пустые бутылки огнём. Снова сбросьте блок. Толкайте блок на юг, собирайте рупи, на запад, собирайте рупи, на север, снова рупи, затем на восток, чтобы взять последний серебряный рупи. Наконец, толкайте блок на юг и идите в следующую локацию. Используйте Голубой Огонь, чтобы разморозить дверь, и идите в следующую комнату.

Сразитесь с Белыми Волками (хороший удар в спину прикончит его). После этого появится сундук с **Железными Сапогами** и Шейк научит вас Серенаде Воды, которая телепортирует вас на Хилейское Озеро.

**Кусок Сердца:** Глубоко под водой снаружи от Ледяной Пещеры есть **Кусок Сердца**. Используйте Железные Сапоги, чтобы опуститься на дно и взять его.

По пути наружу не забудьте наполнить две бутылки Голубым Огнём.

## Размораживание Замороженного

Возвращайтесь во Владения Зор и используйте Голубой Огонь, чтобы разморозить Короля Зор. Он наградит вас **Туникой Зор**, которая позволит вам оставаться неограниченное время под водой (одевайте Железные Сапоги, чтобы не всплыть). Если у вас ещё остался Голубой Огонь, разморозьте вход в Магазин Зор.

**Меч Великогорона:** Теперь, когда Король Зора разморожен, вы можете завершить боковой квест на получение Меча Великогорона. Очень рекомендуем выполнить этот квест.

**Кусок Сердца:** На севере Хайрулского Поля есть одинокое дерево. Бросайте рядом с ним бомбу, чтобы открыть грот. Входите в грот и используйте Железные Сапоги, чтобы спуститься на дно и взять **Кусок Сердца**.

## Хилейское Озеро

Перемещайтесь к Хилейскому Озеру, сыграв Серенаду Воды.

### Куски Сердца на Хилейском Озере

Бегите к лаборатории. Вы можете попасть на крышу лаборатории с помощью бобовой платформы (если вы посадили боб, когда были ребёнком), или используя Мелодию Пугала, чтобы появилась мишень пугала. Избегайте Гуай, забирайтесь на лестницу и берите **Кусок Сердца**.

Вы также можете вызвать пугало снаружи рыбацкой хижины, используя Мелодию Пугала. Поймайте рыбу тяжелее 15 фунтов, чтобы получить **Золотые Весы**, которые позволят нырять ещё глубже. Самая большая рыба плавает вокруг кривого бревна в центре озера. Вы можете сразу найти применение Золотым Весам, если пойдёте внутрь лаборатории и нырнёте на самое дно (не используя Железные Сапоги), а потом поговорите с учёным. За ваши чудо-способности в нырянии он одарит вас **Куском Сердца**. Не забудьте нырнуть с Железными Сапогами и использовать Крюкострел, чтобы убить **Золотого Черпаука**, прячущегося в ящике.

## Идём к Храму Воды

Теперь вы готовы идти в Храм Воды. Ныряйте на дно озера с помощью Железных Сапок и используйте Крюкострел, чтобы попасть в цель над входом в храм (сразу под точкой появления после телепортации).

Печально известный Храм Воды является причиной разочарования многих игроков, во всяком случае в оригинальной игре. Чтобы попасть на все уровни этого многоуровневого храма, вам нужно будет часто менять уровень воды и постоянно снимать и одевать Железные Сапоги. В версию для 3DS были добавлены некоторые изменения, чтобы сделать локацию менее сложной, но без помощи прохождения уровень может так и остаться сложным и удручающим.

**Совет:** Всегда носите Тунику Зор, чтобы не утонуть в Железных Сапогах.

Привыкайте к центральной комнате, потому что вам придётся возвращаться в неё множество раз, прежде чем вы пройдёте это подземелье. Если у вас есть Ветер Фаеро, возвращайтесь всегда в точку телепортации, чтобы экономить время. Сперва наперво плавайте на правую платформу, проходите через короткий проход и ныряйте тут в воду, используя для погружения Железные Сапоги. Как раз в этом тоннеле будет стоять блок, который нужно будет толкать до тех пор, пока он не упрётся. Это понадобится нам потом и сохранит некоторое время.

### Встреча с Принцессой

Возвращайтесь в центральную комнату, надевайте Сапоги и ныряйте на самое дно. Бегите через проход с двумя факелами, чтобы встретиться с Принцессой Руто. Она поплывёт вверх, чтобы показать вам первое место, где вы сможете сменить уровень воды.

### Спускаемся на Водный Уровень

Снимайте Сапоги и всплывайте наверх за Руто. Руто вы теперь не найдёте, но на стене вы должны заметить символ Трифорса. Здесь надо сыграть Колыбельную Зельды, чтобы опустить уровень воды. Идите через дверь и там вас ждут новые враги, которых можно очень просто прикончить с помощью Крюкострела, но для этого они должны иметь каменную форму. Хватайте из появившегося сундука **Карту Подземелья**.

Выходите из комнаты и прыгайте на место, где вы встретили Принцессу Руто. Стреляйте из лука через факел, чтобы зажечь другие два светильника по обеим сторонам от двери (Огонь Дина тоже может помочь). Идите через незапертую дверь в комнату, наполненную существами в панцирях. Держите одного из них на прицеле, ждите, пока он не откроется, затем стреляйте по нему из Крюкострела, чтобы быстро и безболезненно прикончить его. После того, как вы расправитесь со всеми тремя, появится **Маленький Ключ**.

**Золотой Черепаук:** Возвращайтесь в главную комнату со спущенной полностью водой. Ищите тоннель, ведущий в тупик с шатающимся полом. Ложите бомбу на пол и плывите в образовавшуюся комнату. Активируйте переключатель и забирайтесь с помощью Крюкострела на платформу. Алмазный переключатель контролирует ворота и на стене вы увидите там Золотого Черепаука.

## Поднимаем Уровень Воды до Среднего

Возвращайтесь в центральную комнату и идите к заблокированному входу на противоположной стороне. Толкайте блок, пока он не упадёт и переходите вброд в следующую комнату. Алмазный переключатель запустит воду, с помощью которой вы сможете попасть на другую сторону. В следующей комнате будет водоворот - прыгайте в него. Снова одевайте Железные Сапоги и становитесь на трубу справа от камня с головой дракона. Используйте Крюкострел, чтобы активировать алмазный переключатель в пасти дракона, затем быстро повернитесь вправо и выстрелите по цели под водой в туннеле, чтобы быстро подтянуться туда. Остерегайтесь Синих Лезвий и всплывайте в маленькую комнату. Берите **Маленький Ключ** из сундука, затем снова ударяйте по переключателю, чтобы открыть ворота.

Возвращайтесь в главную комнату храма и проходите в единственную запертую дверь на самом нижнем уровне (ближе к центру комнаты). Идите прямо, затем цепляйтесь Крюкострелом за символ Трифорс. Сыграйте Колыбельную Зельды, чтобы поднять уровень воды в подземелье наполовину.

Одевайте Железные Сапоги и начинайте погружаться, избегая шипы. На дне будет вход, который до этого был закрыт блоком. Спускайтесь на дно этого входа и входите в подземную комнату. Ударяйте по алмазному переключателю, чтобы выпустить Синие Лезвия и шипы. Уничтожьте их все, используя Крюкострел, чтобы открыть ворота в правом углу, ведущие к **Маленькому Ключу**.

## Получаем Компас

Теперь, когда храм наполовину заполнен, идите снова в центральную комнату и ищите платформу с двумя кувшинами. Крюкострелом забирайтесь на неё и оттуда следуйте целям, пока не попадёте в небольшую комнату с сундуком. Встаньте перед сундуком и стрельните Крюкострелом по алмазному переключателю на другой стороне комнаты. Быстро открывайте сундук и берите **Компас**. Возвращайтесь в центральную комнату.

## Поднимаем Уровень Воды на Самый Верхний Уровень

С текущим уровнем воды идите туда, где вы встретили Руто и всплывайте. Используйте бомбу, чтобы открыть треснутую стену и берите очередной **Маленький Ключ**. Возвращайтесь в центральную комнату и идите через запертую дверь на том же уровне, что и текущий уровень воды. Теперь, встаньте на поток воды и выстрелите по алмазному переключателю со струи используя стрелы или Крюкострел. Идите через дверь, ведущую обратно в центральную комнату. Сразу же, справа, вы увидите ещё

один символ Трифорс, который поднимет воду до конца. Сыграйте Колыбельную Зельды и идите через запертую дверь в западной части комнаты.

## Получаем Гарпун

Убивайте Киз, спрыгивайте на платформу внизу, затем надвигающуюся платформу под первой. Ждите, пока не будете внизу, затем двигайте блок, используйте Крюкострел на целях, расположенных надвигающихся платформах. Продвигайтесь далее с помощью Крюкострела, от платформы к платформе, пока не доберётесь до запертой двери.

**Золотой Черепаук:** На северной стене есть Золотой Черепаук. Встаньте на углу недвигающейся платформы на восточной стороне комнаты, чтобы добраться до него Крюкострелом.

Выходите в следующую комнату. Переключатель посередине контролирует уровень воды этой комнаты. Разберитесь с Синими Тектитамы с помощью стрел, затем стреляйте по алмазному переключателю. Когда уровень воды поднимется, появится статуя дракона с целями для Крюкострела. Летите к цели на западе, затем стреляйте по переключателю, чтобы опустить головы драконов. Крюкострелом летите на север, забирайтесь на голову дракона, снова ударяйте по переключателю. Теперь перемещайтесь к последней голове дракона и снова ударяйте по переключателю. Встаньте на голову дракона и ударьте последний раз по переключателю, чтобы попасть в углубление выше. Убейте обоих Тектитов, затем убивайте Лайк-Лайка с помощью лука (стреляйте поверх шипов, они не попадут в шипы). Теперь снова Крюкострелом забирайтесь к цели над тем местом, где был Лайк-Лайк и выходите в дверь.

Когда пройдёте через большой участок перед дверью на другой стороне, дверь заперётся. Разворачивайтесь и идите на центральный островок, чтобы появился ваш двойник, Тёмный Линк. (Если он не появится, идите через маленький островок, затем вернитесь снова к запертой двери и снова идите к островку).

## Мини-босс: Тёмный Линк

Тёмный Линк во всём повторяет за вами. Лучший способ победить его - **не использовать Z-прицеливание**. Меч Великогорона вам особенно пригодится в битве, если он у вас есть. После нескольких ударов Тёмный Линк падёт.

Идите через северную дверь. Берите из сундука **Гарпун** - улучшенный Крюкострел, который стреляет в два раза дальше. Мелодия Времени заставит камень за сундуком исчезнуть и вы можете спрыгнуть в комнату ниже. У реки вы снова можете использовать Железные Сапоги, чтобы выйти из реки - но ещё проще будет просто проплыть через неё. Избегайте водоворотов, иначе придётся начинать сначала.

**Золотой Черепаук:** Сразу после второго водоворота одевайте Железные Сапоги. Один паук будет на стене, справа от третьего водоворота. Убивайте Черепаука вашим Гарпуном.

Быстро забирайтесь на платформу слева (которая без кувшинов). Ударяйте по золотому глазу стрелой, чтобы временно открыть ворота и берите на прицел сундук и затем перелетайте к нему с помощью Гарпуна. Внутри сундука будет лежать **Маленький Ключ**. Идите дальше по коридору, чтобы попасть в уже знакомую комнату. Возвращайтесь в центральную комнату.

## Получаем Ключ к Боссу

Следующий шаг - опустить воду на средний уровень. Сначала надо полностью убрать воду, это делается в комнате сверху, там где вы встретили Принцессу Руто, затем нужно поднять воду с помощью второго символа Триформ в центральной башне.

**Золотой Черепаук:** Высоко на стене в центральной башне есть Золотой Черепаук. Вы можете добраться до него с помощью Гарпуна.

Снова в главной комнате, южная дверь заблокирована металлическими воротами. Выстрелите стрелой в глаз над дверью, затем Крюкострелом переберитесь внутрь ворот, пока они не закрылись. Вы, надеемся, приняли к вниманию совет в начале прохождения, и подвинули блок с его изначального положения, потому что теперь вы можете столкнуть его с края, чтобы попасть в комнату, расположенную за ним. Если вы его не двигали, тогда нужно идти на третий этаж (с наполненной водой), вытолкать блок и снова вернуться на это место. Вас ждёт сундук с **Маленьким Ключом**. Так как тот вход, через который вы пришли сюда закрыт воротами, вам понадобится вернуться в центральную комнату через путь, по которому вы шли, когда изначально двигали блок, или с помощью Фаерского Ветра.

Спускайтесь на дно и входите в проход на севере. Снимайте Железные Сапоги и забирайтесь на край напротив шипов. Используйте Гарпун, чтобы перелететь через шипы и попасть к запертой двери. Дверь приведёт вас в комнату, разделённую посередине большим бассейном, наполненным Тектитамы, водоворотами и катающимися валунами. Это опасные воды, но вы можете упростить себе путь, убив заранее как можно больше Тектитов с помощью стрел. Перебирайтесь на другую сторону и входите в дверь.

В этой комнате убейте Гарпуном Жалящих. Стены в юго-восточном и юго-западном углах можно разбомбить и найти небольшой коридор с большим блоком. Входите в проход в юго-западном углу и толкайте блок как можно дальше. Теперь входите в коридор с юго-восточного угла и толкайте блок. Входите с юго-западного угла снова и толкайте камень в воду, так, чтобы он надавил на переключатель. Вода в комнате поднимется и вы сможете попасть к двери на западной стороне. В следующей комнате разберитесь с Тектитамы на противоположной стороне, прежде чем активировать потоки вод. Используйте их, чтобы перепрыгнуть через большую яму, затем входите в дверь.

**Золотой Черепаук:** Прежде чем входить в воду, посмотрите направо, там, откуда появляются валуны и вы увидите там на стене Золотого Черепаука.

Подождите, пока валун не пролетит, затем прыгайте в воду справа и одевайте Железные Сапоги. Убейте одинокого монстра с панцирем с помощью Гарпуна и



всплывайте к последней запертой двери. В следующей комнате вас ждёт **Ключ к Боссу**. В горшочках есть феи, если они вам нужны. Возвращайтесь в главную комнату.

## Идём к Боссу Храма Воды!

Дверь к боссу расположена на третьем этаже, так что придётся сделать прогулку к третьему символу Трифорс (на втором этаже, западная дверь) и полностью заполнить храм водой.

Когда уровень воды поднимется до самого высоко уровня, используйте Гарпун, чтобы перебраться к статуе дракона в северной части комнаты, затем входите в дверь. Последнее препятствие перед боссом - наклонная с двигающимися шипами. Нужно рассчитывать время при поднятии по этой наклонной, так как любой урон или отличное от бега движение скинет вас обратно вниз. Когда вы доберётесь до верха, входите в Комнату с Боссом.

## Босс подземелья: Морфа

Красное ядро этой амёбы - её слабое место. Просто оставайтесь на окружающей босса платформе и не суйтесь на платформы в центре воды (остерегайтесь шипов по краям). Морфа повторяет одну и ту же последовательность, в которой она просто крутится у воды и призывает щупальца. Морфа будет пытаться схватить вас этими щупальцами, так что старайтесь держаться от них подальше.

Стреляйте Гарпуном в ядро Морфы. Так как ядро постоянно двигается, лучше всего стрелять по нему, когда оно двигается вперёд и обратно через вытянутые щупальца. После того как вы вытащите ядро поближе к себе, ударьте по нему мечом. После пары удачных ударов, Морфа призовет два или три щупальца одновременно, но только в одном из них будет ядро Морфы. Повторяйте процедуру до тех пор, пока Морфа не испарится.

Берите **Контейнер для Сердца** в центре комнаты и транспортируйтесь в Комнату Мудрецов, чтобы получить от Руто **Медальон Воды**.

Если вы вернётесь на Хилейское Озеро, вас встретит Шейк, а озеро снова заполнится.

**Золотой Черепаук:** Ночью запрыгните с помощью Гарпуна на дерево, где стояла Шейк. Над вами будет ползать Золотой Черепаук. Используйте Гарпун, чтобы убить его.

## Огненные Стрелы

Прочитайте знак рядом с точкой телепортации на Хилейском Озере, чтобы узнать о совете, насчёт того, что надо стрелнуть в «утренний свет». Посмотрите на остров с двумя надгробными надписями, сыграйте Мелодию Солнца, чтобы изменить время дня. При наступлении рассвета, выстрелите стрелой в поднимающееся солнце, чтобы выковать **Огненные Стрелы**. Плывите, чтобы забрать их.

Если вы всё ещё на Хилейском Озере, имеет смысл сразу завершить расположенные тут задания. Удостоверьтесь, что вы собрали всех Золотых Черепауков в Храме Воды. В мини-игре с рыбалкой можно выиграть Золотые Весы.

## Спускаемся на Дно

По завершении Храма Воды возвращайтесь в Деревню Какарико, чтобы лицезреть ролик и выучить новую мелодию от Шейк: **Ночной Ноктюрн** (Nocturne of Shadow). Также, не забудьте выучить **Мелодию Штормов** от парня, работающего на мельнице.

**Совет:** Нужно входить в деревню через главный вход, чтобы начался ролик. Если вы придёте с Горы Смерти, ничего не получится.

Превращайтесь в молодого Линка и сыграйте парню на мельнице Мелодию Штормов. Колодец от этого высохнет и вы сможете войти в мини-подземелье на дне.

## Дно Колодца

Это не длинное подземелье, но оно полно обманчивых объектов (дыр и дверей, которых не видно, также как и фальшивых стен). Ваша цель здесь - найти Призму Истины. В подземелье вас ожидают огненные Кизы, так что имеет смысл экипировать Хилейский Щит.

**Совет:** Если вы упадёте в невидимую яму, вы окажетесь этажом ниже. Чтобы вернуться обратно вверх, нужно собрать 5 серебряных рупей, чтобы открыть дверь, ведущую в главную комнату. Три кристалла расположены в яме с ядом, один вверху первой лестницы и один - справа от запертой двери вверху второй лестницы.

Ползите через небольшое открытие, убивайте Черепаука и идите через фальшивую стену за останками скелета, чтобы попасть в основную часть подземелья. Избегайте Зелёного Пузыря и идите по участку, наполненному водой (там где вода, нет невидимых ям). Идите по воде в противоположную сторону комнату, где вы найдёте на полу символ Трифорса. Сыграйте Колыбельную Зельды, чтобы снизить уровень воды и возвращайтесь к входу в комнату, чтобы найти там небольшую яму. Тут будет также сундук с бомбами и щель. Ползите через небольшую дыру, побеждайте Черепаука и входите в следующую комнату, где на вас нападёт монстр по имени Мёртвая Рука (Dead Hand).

Чтобы убить её, подберитесь к одной из больших рук. Когда она схватит вас, из-под земли вылезет Мёртвая Рука. Нажимайте быстро любые кнопки, чтобы освободиться. Атакуйте руку, когда она опускается к вам. После десяти или около того ударов, рука будет побеждена, а вас ждёт награда: **Призма Истины**

Призма Истины - единственный предмет, который вам нужен в этом подземелье, так что можете сразу после получения уходить. Но если вы хотите собрать всех Золотых Черепауков, нужно будет ещё побродить и найти три Маленьких Ключа.

## Охота на Золотых Черепауков

Возвращайтесь туда, где вы вошли в главную комнату. Экипируйте Призму Истины и идите по пути против часовой стрелки. На внутренней стене за первым углом вы найдёте небольшую комнату с сундуком и Маленьким Ключом. Теперь идите по часовой стрелке, пока не найдёте комнатку с **Маленьким Ключом** в сундуке. Продолжайте двигаться по часовой стрелке, пока не наткнётесь на проход, ведущий к большому сундуку. Избегайте ям и берите из сундука **Компас**. Возвращайтесь в главную комнату.

**Опционально:** На нижнем уровне (там где были серебряные рупи), в юго-восточном углу вы найдёте **Карту Подземелья**. Она не обязательна для прохождения этого подземелья.

Третий ключ вы найдёте в западной комнате. Убейте Гибдо (вы можете оглушить его, сыграв Мелодию Солнца) и зажгите самый юго-восточный факел в комнате. Убейте Киз, **Маленький Ключ** будет лежать в теперь открытом гробу.

Два Черепаука прячутся во внутренней комнате центральной комнаты, куда вы можете попасть через фальшивую стену. Входите в запертую дверь в северо-восточном углу комнаты. Убейте Киз своей Рогаткой, затем используйте Призму Истины, чтобы найти скрытый путь между стен, ведущий к **Золотому Черепауку**. Теперь проходите через закрытую дверь в северо-восточном углу внутренней комнаты и берите **Золотого Черепаука** на стене. Третий Черепаук прячется за дверью в северо-восточной части (остерегайтесь невидимых ям). Входите внутрь и убивайте всех врагов (трёх Огненных Киз и Лучи), избегая невидимых ям. Осторожно идите в следующую комнату, где вам придётся сразиться с Лайк-Лайком. В этой же комнате будет и последний **Золотой Черепаук**.

Теперь вас ничего не удерживает на Дне Колодца. Ваша следующая цель - Храм Тьмы, но прежде чем отправляться туда, можно сделать пару других вещей.

## Куски Сердца и Золотые Черепауки

### Магазинчик Сундуков

Идите на Хайрулский Рынок ночью и входите в Магазинчик Сундуков (дверь справа от выхода ведёт к разводному мосту). Заплатите десять рупей, чтобы сыграть в мини-игру. Используйте Призму Истины, чтобы увидеть, какой из сундуков содержит Маленький Ключ. В сундуке в последней комнате лежит **Кусок Сердца**.

## **Золотые Черепауки в Хайрулском Замке**

Крадитесь мимо стражи ко рву вокруг замка. Встаньте рядом с деревом в углу и сыграйте Мелодию Штормов, чтобы открыть потайной грот. Входите внутрь и разрушайте стену слева, чтобы найти **Золотого Черепаука**.

## **Куски Сердца от Лягушек**

Направляйтесь к Реке Зор и поднимайтесь, пока не увидите бревно, лежащее на вашем пути. Выходите на квадратный участок в конце бревна и вытаскивайте вашу Окарину. Сыграйте Мелодию Штормов лягушкам, чтобы получить **Кусок Сердца**. Сыграйте пять оставшихся не телепортирующих мелодий, чтобы получить сиреневый рупи, при этом каждый раз лягушки будет вырастать (если ваш кошелек будет полон, идите и купить пару Волшебных Бобов). После того как все пять лягушек вырастут, доставайте Окарину и они спросят вас, не хотите ли вы сыграть в мини-игру. Когда над лягушкой появится жук, нажимайте соответствующую кнопку на Окарине, чтобы заставить его прыгнуть с лягушки. Завершите мини-игру и вы получите **Кусок Сердца**.

## **Волшебный Боб у кратера горы**

Берите жука в бутылку и убедитесь, что у вас есть Волшебный Боб. Сыграйте Болеро Огня, чтобы переместиться к Кратеру Горы Смерти. Бросайте жуков в мягкую землю рядом, чтобы появился **Золотой Черепаук**, затем посадите Волшебный Боб.

Телепортируйтесь в Храм Времени и вытаскивайте Великий Меч, чтобы снова стать взрослым. Теперь телепортируйтесь к Кратеру Горы Смерти и езжайте на бобовом стебле к **Куску Сердца**.

## **Золотые Черепауки на Горе Смерти**

Пока вы всё ещё рядом с Горой Смерти, можно собрать парочку Золотых Черепауков.

Первого вы можете найти ночью в небольшом каньоне, ведущем к Большегорону (там, где на вас падали камни), он прячется за одним из валунов. Разбейте валун Молотом Мегатона, чтобы получить приз.

Следующий Черепаук находится в Пещере Додонго. Входите в пещеру, идите затем в дверь в северо-западном углу. Используйте бомбу, чтобы взорвать все Цветы-Бомбы одновременно и чтобы появилась лестница. **Золотой Черепаук** прячется в алькове над этой лестницей, куда можно попасть с помощью Гарпуна.

## Куски Сердца и Черепауки на крыше

В Деревне Какарико, встаньте между Базаром и Магазином Эликсиров. Стреляйте Гарпуном по крыше, левее от высокой башни. Поговорите с мужиком, сидящим на крыше и он даст вам **Кусок Сердца**.

На крыше одного из домов в южной части деревни вы можете найти ещё одного Черепаука. Приходите ночью, затем прыгайте с помощью Гарпуна с крыши на крышу, чтобы найти **Золотого Черепаука**.

## Рематч с Дампе

Входите на Кладбище Какарико. На северной части кладбища сдвиньте надгробный камень с цветами и спускайтесь в образовавшуюся яму. Дампе вызовет вас на гонку. Вам нужно добраться до конца трассы быстрее чем за минуту. Следуйте Дампе, избегая огонь, который он кидает. Когда доберётесь до последней комнаты (с круглой лестницей), вместо того, чтобы ехать по лестнице вверх, стреляйте Гарпуном в факел вверху комнаты. После того как гонка закончится, поговорите Дампе, он исчезнет и оставит вам **Кусок Сердца**.

**Напоминание:** Не забудьте посетить Дом с Черепауками, чтобы сдать собранные Символы и получить награды.

Теперь, когда у вас есть Призма Истины, вы готовы идти в Храм Тьмы. Будучи взрослым, сыграйте Ночной Ноктюрн, чтобы переместиться к входу в Храм Тьмы. Спускайтесь по ступеням и становитесь на пьедестал. Используйте Огонь Дина, чтобы зажечь все факела одновременно и после этого откроется дверь в Храм Тьмы.

## Храм Тьмы

Вам придётся часто пользоваться Призмой Истины, так что заранее установите её на кнопку для быстрого доступа (также, убедитесь, что уровень магии заполнен на максимум. Если магии недостаточно, ищите кувшины, в них может попасться магия.). Спускайтесь вниз по коридору, дальше перепрыгивайте яму с помощью Гарпуна. Если вы активируете Призму Истины, то увидите, что стена перед вами - ненастоящая. Проходите через эту стену.

## Получаем Карту Подземелья

В комнате с черепами и гигантской статуей птицы в центре, есть ещё одна стена, через которую можно пройти. Выходите через дверь в углу. Как только вы войдёте в новую комнату, идите вправо и входите в первую комнату, которую вы сможете увидеть с помощью Призмы. Убивайте Нежить и обоих Киз, чтобы получить **Карту Подземелья**.

## Получаем Парящие Сапоги

Выходите и идите по другому скрытому пути справа, ведущему в подобную же комнату. В этой комнате есть ещё один скрытый проход, который приведёт к запечатанной комнате с руками, торчащими из земли. Нечто подобное вы уже видели на Дне Колодца.

Так и есть, это ещё одна Мёртвая Рука, хотя в этот раз вы намного сильнее, особенно, если у вас есть Меч Великогорона. Пользуйтесь той же стратегией, что и до этого (давайте руке схватить вас, выворачивайтесь и бейте по голове). После поражения, Мёртвая Рука оставит за собой сундук с сокровищем этого подземелья - **Парящими Сапогами** (Hovering Boots). С помощью этих сапог вы можете парить некоторое время над землёй, но в то же время, у них очень слабое сцепление, так что на твёрдой поверхности вы будете сильно скользить.

Установите Парящие Сапоги на одну из кнопок для быстрого доступа, затем возвращайтесь в комнату с большим кругом из черепов-светильников и статуей птицы. Используйте Призму, чтобы найти настоящий череп на шипе (т.е. не тот, который исчезнет), и толкайте статую до тех пор, пока она не обратится лицом к этому черепу. Если вы неправильно повернёте, или не до конца - пол откроется и вы упадёте в начало этой комнаты. Правильное положение статуи откроет дверь на востоке. Парите на сапогах к этой двери (возьмите разгон перед тем как ступить на пропасть) и продолжайте двигаться внутрь храма.

## Получаем Компас

В центре следующей комнаты будет Луч и несколько выходов. Призма откроет вам, что два пути по сути являются лишь иллюзиями, так что идите вправо и входите в дверь, за которой вас ждут два Гибдо. Используйте Гарпун или Мелодию Солнца, чтобы оглушить их, затем добивайте их мечом. После этого появится очередной сундук с **Компасом**. Возвращайтесь в предыдущую комнату.

Если вы хотите, чтобы Большая Фея восполнила вашу энергию, уничтожьте Луч, затем идите туда, где он стоял и сыграйте Мелодию Штормов. Вы можете повторять это сколько угодно раз (нужно просто заново зайти в эту область).

Входите в дверь на противоположной стороне. Остерегайтесь больших крутящихся лезвий и маневрируйте вокруг комнаты, собирая серебряные рупи. Их довольно легко найти. Чтобы получить один из них, нужно будет забраться на платформу выше с помощью Гарпуна. Идите через открывшуюся дверь и берите из сундука **Маленький Ключ**.

Снова возвращайтесь в комнату с Лучом и используйте бомбу, чтобы разрушить северную стену. Входите в открывшуюся дверь. Теперь вы будете в длинном коридоре, который наполнен Черепауками и падающими гильотинами. Тень, отбрасываемая Черепауками подскажет их расположение. Пробирайтесь вперёд, избегая Хранителя Стен ближе к концу.

## Падающие шипы

Вы должны попасть в большую комнату с платформами и гильотинами. Вам не понадобятся Парящие Сапоги, они только усложнят движение. Бегите и перепрыгивайте через гильотины, остерегайтесь Огненного Черепа, который может выскочить из ниоткуда рядом с последним лезвием, делайте кувырок под лезвие и забирайтесь на последнюю платформу. Как только появится Сталфос, нужно быть снова на чеку. Пока сражаетесь с ним, постарайтесь не упасть с платформы. (Когда вы победите его, вы можете сыграть Мелодию Штормов, чтобы призвать Большую Фею).

**Золотой Черепаук:** Используйте Призму, чтобы увидеть платформы, ходящие к двери слева. Дверь ведёт в большое, вроде бы пустое пространство, но вы таинственным образом получите урон. Взгляд через призму покажет, что в этой комнате есть вращающиеся лезвия. Убейте всех Киз и Лайк-Лайка в комнате, чтобы открыть ворота, ведущие к **Золотому Черепауку**.

Одевайте ваши Парящие Сапоги и забегайте на большую, плавающую платформу справа (убедитесь, что она в нижнем положении, прежде чем вы начнёте бежать). Отсюда, подождите, пока платформа не поднимется до верхней точки и бегите с платформы на следующую платформу, навстречу к гильотине, к спасительной тверди. Луч и Ловушка с Лезвием будут охранять платформу перед вами. Вам нужно собрать серебряные рупи вокруг, включая тех, что под Лучом, чтобы открыть запертую дверь.

В следующей комнате будет ряд падающих шипов. Знак рядом подсказывает, что есть некий объект, который может защитить вас от них. Используя Призму вы сможете увидеть большой блок у стены рядом. Тяните его на плитку на полу и толкайте по вычерченному пути. Когда достигнете точки, где блок останавливает падающие шипы, прекращайте толкать его и начинайте тянуть. В ячейках на обеих сторонах вы найдёте Золотых Черепауков и набор стрел. Продолжайте тащить блок, пока он не остановится и используйте его, чтобы забраться на верх ячеек. Теперь используйте шипы, чтобы попасть на другую сторону комнаты. Ударяйте по переключателю и берите из сундука, который появится на другой стороне комнаты, **Маленький Ключ** (вы можете добраться до него с помощью Гарпуна).

## Призрачная Лодка

Возвращайтесь в большую комнату и идите к падающему лезвию гильотины. Призма Истины покажет скрытые платформы, которые ведут к запертой двери на другой стороне. Используя Призму, вы можете увидеть шипы на полу. Победите Нежить, соберите серебряные рупи, используя Призму и Гарпун.

Проходите через открывшуюся дверь и она захлопнется за вами. Убейте четырёх Киз в комнате, чтобы отпереть дверь. Забирайтесь по большим ступеням, срывайте цветок-бомбу и кидайте его в большой череп, чтобы получить **Маленький Ключ**.

**Золотой Черепаук:** На стене позади гигантского кувшина-черепа есть **Золотой Черепаук**.

Возвращайтесь в комнату, из которой вы пришли, используйте Призму и ищите цель над платформой с запертой дверью. Стреляйте в неё гарпуном и проходите через дверь в следующую комнату.

Берегитесь вентиляторов в этой комнате. Чтобы они не сдули вас, одевайте Железные Сапоги. С помощью Железных Сапог пройдите этот участок. Берегитесь глаз, стреляющих по вам. Входите в дверь, ведущую в следующую комнату и разберитесь с Нежитью. Вы найдёте тут невидимый сундук со стрелами.

Выходите и используйте Призму, чтобы найти проход в стене справа. Одевайте Парящие Сапоги и бегите в этот проход когда вентилятор начнёт дуть по вам. Проходите через дверь. Посмотрите вправо на кучу грязи. Разбейте её с помощью бомбы, затем, используя Призму Истины отыщите сундук с **Маленьким Ключом**. Убивайте Гибдо и выходите через запертую дверь.

**Золотой Черепаук:** Если вы выучили Мелодию Пугала, то сможете добраться до ещё одного Золотого Черепаука. Сразу после того как залезете на лестницу, сыграйте мелодию и цепляйтесь за цель Пугала, чтобы добраться до **Золотого Черепаука** и восстановить два сердца.

В следующей комнате, тяните блок на помеченную плиту под лестницей, или используйте Гарпун, чтобы притянуться к лестнице. Запрыгивайте на корабль и играйте Колыбельную Зельды на символе Трифорс, чтобы заставить корабль двигаться. Осторожно, как только вы начнёте двигаться на вас нападут два Сталфоса. Когда корабль остановится, он начнёт тонуть, так что быстро спрыгивайте на левую сторону на платформу и идите в единственную доступную дверь.

## Получаем Ключ к Боссу

Используя Призму, продолжайте двигаться по невидимому коридору избегая Хранителя Стен. В этой комнате есть три других двери. В южной комнате вы найдёте **Маленький Ключ**, который появится после того, как вы убьёте всех невидимых врагов. В западной комнате будет куча рупей в кувшинах, а также **Золотой Черепаук**. В комнате на севере вы найдёте **Ключ к Боссу**, после того как примените Огонь Дина на деревянных шипах на стене.

Как только справитесь со всем, возвращайтесь в область, из которой вы пришли (там, где утонул корабль). Вы увидите ещё одну платформу с запертой дверью, но она находится далеко за широкой пропастью. Доставайте луки и стреляйте в цветы-бомбы, чтобы подорвать статую горгульи, таким образом создавая мост, по которому вы сможете перейти. Проходите через запертую дверь и используйте Парящие Сапоги и Призму Истины, чтобы добраться до двери, ведущей к Боссу.

Входите и падайте в яму.

## Босс подземелья: Бонго Бонго



Не снимайте Парящие Сапоги, так как они позволят вам противостоять вибрации от барабанов. Бонго Бонго заставит вас попотеть. Он использует отчленённые от тела руки, чтобы наносить урон, ударяя вас, стуча по земле, зажимая вас, и другими brutальными приёмами. Цель - оглушить обе руки, стреляя по ним из лука (вы должны практически в одно время попасть по рукам, иначе они снова начнут двигаться).

Как только руки выйдут из строя, используйте Призму, чтобы увидеть глаз Бонго Бонго, который мчится на вас. Вынимайте меч или стреляйте ещё одной стрелой в глаз, чтобы оглушить его. Рубите глаз и повторяйте процедуру. Схватка будет гораздо проще, если у вас есть **Меч Великогорона**.

Хватайте **Контейнер для Сердца** и входите в портал, чтобы получить от Импы **Медальон Тьмы** (Shadow Medallion).

## Долина Герудо

Вход в Долину Герудо расположен на западной стороне Хайрулского Поля.

**Золотой Черепашка:** На поле, справа от входа в Долину Герудо, есть небольшое количество валунов. Найдите камень, окружённый мелкими камушками и взорвите его. Используйте другую бомбу, чтобы найти скрытую пещеру. Входите и вы найдёте внутри три алькова, каждый из которых заблокирован паутиной. Сжигайте паутину Огнём Дина или Огненными Стрелами. На стене за коровой вы найдёте **Золотого Черепашка**.

Мост, соединяющий Хайрулское Поле с остальной частью Долины Герудо на данный момент ремонтируется, поэтому вам понадобится либо Эпона, либо Гарпун, чтобы пересечь его.

**Золотые Черепашки:** Как только вы пересечёте мост, ночью, на стене за тентом, вы найдёте **Золотого Черепашка**. На каменной колонне рядом есть ещё один **Золотой Черепашка**.

## Куски Сердца в Долине Герудо

Первый Кусок Сердца расположен на небольшом обрыве над водой. Напротив палатки плотника спрыгните с края (как можно дальше от знака «не нырять» (no diving)). Идите к серому валуну, затем с помощью Гарпуна перепрыгивайте на противоположную сторону. Разбивайте ящик и берите **Кусок Сердца**. Единственный выход отсюда - нырять в воду внизу, что приведёт вас снова на Хилейское Озеро.

Возвращайтесь в Долину Герудо. На той же стороне, где стоит палатка плотника, спрыгивайте с самой северного края, на выступ ниже. Спрыгивайте в воду и сразу же одевайте Железные Сапоги. Идите на север к водопаду, затем цепляйтесь за лестницу Гарпуном. Забирайтесь по лестнице и забирайте **Кусок Сердца**.

Выходите с западной части из Долины Герудо, чтобы попасть в Крепость Герудо - пристанище всех женщин-воров, известных как Герудо. Подходите к любому

стражнику, чтобы вас бросили в темницу. Теперь пришло время устроить побег. Деревянный навес в окне над вами предоставляет собой отличную поверхность для Гарпуна.

**Кусок Сердца:** Когда заберётесь на окно и будете вылезать наружу, не упадите с карниза. Слева вы увидите сундук, лежащий на самом верху здания. Если вы встанете рядом со стеной будете двигаться рядом с ней по краю, вы сможете добраться до сундука с помощью Гарпуна и получить **Кусок Сердца**.

## **Освобождение плотников**

Вам нельзя попадаться стражникам, иначе вас снова бросят в темницу. Ваша цель здесь (кроме того, чтобы выбраться из заключения) - освободить четырёх работников плотника, чтобы они могли вернуться к починке моста. Они держатся в заключении в темнице. Каждый раз, когда вы будете освобождать одного из рабочих, вам нужно будет сражаться с Вором Герудо, могучим воином. Воры Геруда особенно умело отражают ваши атаки, но удары в прыжке помогут вам. После поражения они будут оставлять маленькие ключи, которыми вы можете открыть клетки заключённых.

Первого вора вы найдёте, когда спрыгнете на землю и пойдёте в здание слева. Как только освободите плотника, выходите через другую дверь, чтобы выйти сзади.

Сбейте трёх стражников и забирайтесь на горку на южной стороне крепости, осторожно обходя Герудо в белом. Оглушайте стражника на краю над одетым в белое вором и проходите в дверь. Вы окажетесь в комнате с двумя клетками, в одной из которых будет сидеть плотник. Поговорите с ним, чтобы начать битву с охранником. Берите после боя ключ и освобождайте заключённого.

Идите в следующий проход, далее в дверь, ведущую наружу. Проходите через расположенную рядом дверь. Разберитесь с двумя Герудо и поднимайтесь по лестнице на противоположной стороне. Когда выйдете, спрыгивайте на карниз на севере и входите в дверь. Подождите, пока стражник не пройдёт и снимайте его стрелой. Продолжайте спускаться, чтобы попасть к следующей клетке. Побеждайте охранника и освобождайте заключённого. Выходите через дверь, через которую вы сюда зашли.

Спрыгивайте на край на западе и идите в дверь вправо. Спускайтесь в проход к последнему заключённому. После того как вы его освободите, появится Герудо и предложит вступить в их клан. Она подарит вам **Символ Герудо** (Gerudo Token), который позволит свободно перемещаться в Башне Герудо.

**Тир со стрельбой на скаку:** Если вы ходите получить **Золотого Черепаука**, взять **Кусок Сердца** и увеличить запас стрел - сыграйте в мини игру со стрельбой на скаку.

**Золотой Черепаук:** Ночью, на восточной стене ближе к крыше башни, вы можете найти **Золотого Черепаука**.

После своего освобождения, плотники закончат ремонт моста и вы сможете попасть в ущелье в Долине Герудо. Совет - не ходите в Тренировочный Лагерь Герудо пока не получите Серебряные Рукавицы в Храме Духов.

## Пустыня Призраков

Прежде чем отправиться в Пустыню Призраков, вам понадобятся две вещи: Призма Истины и увеличенный вдвое запас магии. Призма Истины уже должна быть у вас, если вы закончили Храм Тьмы. Второе не обязательно, но сильно упростит прохождение. Двойной запас магии можно получить у Фонтана Великой Феи.

Забирайтесь на лестницу в северо-западном углу Крепости Герудо и поговорите со стражником на крыше. Она откроет большие ворота и предупредит вас о двух испытаниях, которые вам нужно будет пройти, чтобы успешно пересечь Пустыню Призраков. Проходите через открытые ворота и входите в пустыню.

Если вы будете долго стоять на одном месте, песок начнёт засасывать вас. Для начала, с помощью Гарпуна пересекайте песочную реку, к ящикам на противоположной стороне. Вам нужно будет следовать флагам, расставленным по пустыне. Если вы отклонитесь от пути, пустыня проглотит вас и вы окажетесь снова в начале. Осторожно проходите через пустыню, следуя флагам, пока не доберётесь до небольшого каменного здания, наверху которого расположена дощечка, подсказывающая, что нужно использовать Призму Истины.

**Золотой Черепаук:** Если вы зайдёте в каменный дом, то найдёте внутри Черепаука. К тому же, если зажжёте оба факела Огнём Дина - получите сиреневый рубин.

Используйте Призму Истины и ищите По, который будет улетать от вас. Не убивайте его. Следуйте за ним по пустыне, избегайте врагов, появляющихся из песка, пока не доберётесь до Пустынного Колосса.

## Пустынный Колосс

Хотя тут и нет песчаных бурь, но из песка постоянно будут вылезать личинки.

### Любовь Нарю

Идите к двум деревьям справа, разрушайте стену бомбой и входите. Внутри, стоя на символе Трифорс, сыграйте Колыбельную Зельды и Великая Фея подарит вам новое заклинание: **Любовь Нарю**

Идите в Храм Духов, и вы обнаружите, что не можете идти дальше без Серебряных Рукавиц. Возвращайтесь к Пустынному Колоссу, где появится Шейк и обучит вас последней мелодии для Окарины: **Реквиему Духов (Requiem of Spirit)**.

**Золотой Черепаук:** Ночью на верхушке одного из деревьев к югу от Пустынного Колосса вы можете найти **Золотого Черепаука**. Встаньте в углубление, чтобы спастись от личинок, и берите его с помощью Гарпуна.

## Храм Духов (молодой Линк)

Телепортируйтесь в Храм Времени, верните Великий Меч и станьте снова ребёнком. Затем сыграйте Реквием Духов, чтобы вернуться к Пустынному Колоссу.

**Совет:** Если хотите найти ещё один Кусок Сердца и двух Золотых Черепауков, принести с собой жука в бутылки и Волшебный Боб.

### Обещание

Идите в Храм Духов. Поднимайтесь по лестнице и слева вы встретите Герудо по имени Набуру. Когда она спросит, что вы здесь делаете, скажите «Nothing really», затем ответьте «I hate Ganondorf!», чтобы получить небольшое задание получить Серебряные Рукавицы.

### Сила Солнца

Здесь будут огненные враги, поэтому одевайте Хилейский Щит. Ползите через узкий проход и вы окажетесь в комнате с двумя запертыми дверями, небольшой дырой, парой Киз и Армосом в центре. Убейте всех врагов, чтобы открыть двери. Входите в дверь слева.

На вас нападёт Сталфос и Зелёный Пузырь. Эти монстры стали немного больше, так как вы теперь малы ростом, поэтому вам понадобится больше времени, чтобы убить их. Ударяйте по переключателю Бумерангом (или Рогаткой). Забор упадёт и станет мостом. Переходите через мост и идите в дверь. Используйте Огонь Дина, чтобы разобраться с Анубисом или заманите его на огонь, который создаёт алмазный переключатель (первый способ быстрее). Выходите в последнюю дверь и вы окажетесь в комнате, разделённой забором. Избегайте Хранителей Стен и собирайте рупи, раскиданные по забору, чтобы создать мост на другую сторону. Убивайте Киз и зажигайте потушенные факелы с помощью Огня Дина или Веток Деку, чтобы появился сундук.

**Золотой Черепаук:** На заборе, разделяющем комнату, есть **Золотой Черепаук**. Берите его с помощью Бумеранга.

Забирайте из сундука **Маленький Ключ** и выходите через дверь в первую комнату. Ползите через щель и открывайте запертую дверь. Вы можете попасть на высокую стену, но она также охраняется Черепауками. Убейте их из Рогатки и продолжайте путь.

**Золотой Черепаук:** Когда вы заберётесь наверх, развернитесь и посмотрите на стену, чтобы найти **Золотого Черепаука**.

На полу комнаты есть солнечный переключатель, но сначала надо будет разобраться с двумя Лизалфо. Когда вы их победите, идите к дыре в каменной стене. Берите её на прицел и кидайте в неё Бомбчу, чтобы взорвать её (если нет Бомбч, ударьте по переключателю в углу комнаты, чтобы появился сундук с Бомбчами). Солнечный свет активирует солнечный включатель и откроется дверь в следующую комнату.

## **Получаем Серебряные Рукавицы**

Входите в следующую комнату и толкайте статую слева с края на переключатель. Поднимайтесь по ступеням, зажигайте Ветку Деку о факел и зажигайте другие два светильника перед большой статуей на нижнем уровне. Вы получите после этого **Карту Подземелья** (вы также можете использовать Огонь Дина). Поднимайтесь по лестнице и идите в следующую дверь. Пересекайте короткий коридор и входите в следующую комнату. Кидайте бомбы, чтобы разрушить Лучи, затем соберите серебряные рупи. Используйте новый факел, чтобы зажечь три других светильника, раскиданных по комнате. Появится сундук с **Маленьким Ключом**.

Следующая задача - открыть дверь передвигая блоки в центре комнаты так, чтобы блок с солнечным переключателем встал под луч света из окна. Идите через теперь разблокированную дверь и следуйте по пути в комнату с одетым в металл Железным Принцем (Iron Knuckle), сидящем на троне.

**Золотой Черепаук:** Над дверью в коридоре, ведущим к комнате с Железным Принцем есть **Золотой Черепаук**. Берите его с помощью Бумеранга.

Дверь за Железным Принцем заперта, но как только вы отколете ударом кусочек его брони, он оживёт и начнёт атаковать вас. Железный Принц орудует большим топором и концентрируется на защите. Осторожно избегайте его атак, так как это самый сильный персонаж (не из боссов) в игре. Атакуйте, когда его защита открыта и вы сможете откалывать его броню и наносить урон. Его широкие взмахи могут разрушать столбы, при этом будут выпадать сердца (которые вам могут пригодиться). Когда часть его брони спадёт от ударов, он начнёт двигаться быстрее.

После победы дверь откроется и вы можете выйти на карниз снаружи. Каэпора Гаэбора поговорит с вами в последний раз, прежде чем вы откроете большой сундук с **Серебряными Рукавицами**. Смотрите сценку о том, как Набуру попадает в плен к ведьмам Коуме и Котаке, затем возвращайтесь сюда же во взрослой форме, чтобы использовать усиливающие Серебряные Рукавицы и пройти остальную часть Храма Духов.

## **Кусок Сердца и Золотые Черепауки рядом с Пустынным Колоссом**

Прежде чем покинуть Пустынного Колоса в форме ребёнка, найдите участок с мягкой почкой слева от входа в Храм Духов. Киньте туда пару жуков, чтобы найти **Золотого**

**Черпаука**, затем посадите Волшебный Боб. Возвращайтесь сюда во взрослой форме и езжайте на бобовой платформе, чтобы попасть к **Куску Сердца**, а также **Золотому Черпауку** (нужно, чтобы была ночь).

## Храм Духов (взрослый Линк)

Возвращайтесь во взрослой форме в Храм Духов и идите к большому блоку справа, который вы до этого не могли сдвинуть. Автоматически оденутся Серебряные Рукавицы и вы сможете протолкнуть блок через проход. Уничтожьте Луч и активируйте кристальный переключатель на потолке, который откроет дверь.

### Получаем Компас

Входите в дверь слева, убивайте Волков и сыграйте на символе Трифорс колыбельную Зельды, чтобы появился сундук. Притягивайтесь к сундуку с помощью Гарпуна и открывайте его - внутри лежит **Компас**. Теперь выходите и идите в дверь справа, которая приведёт вас в одну интересную комнату. Здесь нужно избегать катающихся туда-сюда блоков и собирать серебряные рупи. Первый плавает в воздухе и его можно взять используя Парящие Сапоги.

**Золотой Черпаук**: В середине расщелины есть синий блок, который можно устранить с помощью Мелодии Времени. Убрав блок, вы откроете место, где прячется **Золотой Черпаук**. Не беспокойтесь о валуне, когда вы достанете Окарину, всё вокруг остановится.

### Получаем Карту Подземелья

Идите через открывшуюся дверь и, остерегаясь Лайк-Лайка, падающего с потолка, берите из сундука **Маленький Ключ**. Возвращайтесь в комнату с Лучом и используйте ключ, чтобы попасть в комнату над запертой дверью. Победите Лайк-Лайка, забирайтесь на высокую стену и используйте Призму Истины, чтобы увидеть Хранителя. После того, как вы победите его, берите ручку зеркала и крутите его до тех пор, пока свет не коснётся третьего слева символа солнца. После этого дверь откроется. Игнорируйте сундуки в этой комнате, они вам не помогут.

Следующую комнату вы уже посещали в детской форме. Теперь, однако, Армос у входа не статуя, а вполне себе живой враг. Если вы не сделали этого будучи ребёнком, вы можете сделать небольшой крюк и взять **Карту Подземелья**, для чего вам нужно будет прыгнуть на землю и зажечь Огнём Дина факелы перед большой статуей.

**Золотой Черпаук**: Поднимайтесь по лестнице, по которой вы поднимались ребёнком и используйте Гарпун, чтобы поймать **Золотого Черпаука** в северо-восточном углу. Если есть желание, можете сыграть Мелодию Пугала и призвать Пьера, но это не обязательно.

## Получаем Зеркальный Щит

Поднимайтесь по лестнице рядом с дверью, через которую вы вошли (если вы упали на уровень ниже, над дверью есть цель для Гарпуна). Посмотрите на открытую руку статуи и вы увидите на ней символ Трифорса. Используя Парящие Сапоги, забегайте на руку и играйте Колыбельную Зельды, чтобы появились два сундука - один на другой руке и один на карнизе сверху. Притягивайтесь гарпуном к сундуку на другой стороне и вы найдёте там **Маленький Ключ**. Идите обратно на ступени и притягивайтесь к сундуку в северо-восточном углу. Разбейте ржавый переключатель Молотом Мегатона, чтобы открыть дверь вниз.

**Сокращение в Храме:** Если хотите сделать сокращённый путь к комнате с большой статуей, направляйтесь через южную дверь, которую вы только что открыли. Сдвигайте с пути большие блоки и разбивайте ржавый переключатель Молотом Мегатона. Плитка будет служить подъёмником, который увезёт вас из этой комнаты в самую первую комнату храма.

С Маленьким Ключом в запасе, идите через запертую дверь рядом с горящим факелом в юго-восточном углу. Проходите через короткий коридор и вы попадёте в комнату с парой Анубисов, Лучом и переключателем. Помните, что Анубисы боятся огня? Используйте либо Огонь Дина, либо Огненные Стрелы, чтобы быстро разобраться с ними, или заманите их к огненному кольцу, который можно вызвать нажатием на переключатель. Когда все враги погибнут, дверь откроется. Входите в комнату с солнечными надписями и четырьмя статуями Армосов.

Пока что вам нечем отразить лучи на солнечный переключатель, и синий переключатель без веса не удержат в активированном состоянии. Ваш единственный вариант - встать у запертой двери в южной стороне комнаты и ударить статую Армоса в дальнем углу, чтобы он прыгнул на вас и зажал переключатель, что откроет на короткий момент дверь. Когда дверь будет открыта, можете выходить.

Этот путь ведёт в знакомую комнату с уже знакомым вам врагом: Железным Принцем. Тактика тут та же, что и до этого, хотя вы теперь можете гораздо быстрее рубить (особенно Мечом Великогорона). Выходите в дверь за наградой: **Зеркальным Щитом** (Mirror Shield). Теперь вы можете отражать некоторые заклинания и свет на объекты.

## Получаем Ключ к Боссу

Экипируйте Зеркальный Щит и возвращайтесь в комнату с Армосом. Используйте щит, чтобы направить свет из окна на солнечный переключатель, чтобы открыть дверь. Входите и забирайте из сундука **Маленький Ключ**. Возвращайтесь в комнату, в которой вы сражались с Анубисами и открывайте дверь.

Следующая комната может поначалу показаться запутанной. Стены ездят туда-сюда, чтоб усложняет каравание. Вы можете просто притянуться к верхней части стены с помощью Гарпуна. Уничтожьте Луч с помощью бомб, затем обходите Ловушку с Лезвием и выходите в следующую комнату.

Когда будете проходить через коридор, вы увидите дверь с символом Трифорса на полу. Сыграйте Колыбельную Зельды, чтобы открыть дверь. Входите и убивайте Огненных Слизняков. Все двери тут не настоящие, взрывайте сразу ту, что в северо-западном углу, чтобы открыть переключатель с золотым глазом. Выстрелите по нему стрелой, чтобы создать платформы вверху в центре комнаты. Притягивайтесь к цели на потолке, чтобы попасть на верх блока и используйте его, чтобы прыгнуть на переключатель, который выключит огонь у сундука, в котором лежит **Ключ к Боссу**.

## **Секрет статуи**

Возвращайтесь в предыдущую комнату, поднимайтесь по ступеням и входите в дверь. Активируйте кристальный переключатель внизу, чтобы открыть дверь. Входите в дверь, убивайте Лизалфо, затем идите влево к кобра-зеркалу. Слева будет выступать кусок стены - взорвите его, затем поверните статую слева, чтобы свет попадал в кобра-зеркало. Идите к другому кобра-зеркалу, разбираясь на ходу с Лизалфом, и оттуда в комнату с большим зеркалом на потолке. Возвращайтесь в комнату с кристальным переключателем и отражайте свет на солнечный переключатель, чтобы опустить платформу. В итоге вы будете висеть перед лицом большой статуи.

Используйте Зеркальный Щит, чтобы отразить свет на лицо статуи. Продолжайте удерживать свет на лице, пока оно рушится - за ним спрятан скрытый проход. Притягивайтесь к решётке и открывайте дверь к Боссу. Прежде чем сразиться с ведьмами-близнецами, вам нужно будет разобраться с ещё одним Железным Принцем. После того как вы разобьёте первый слой брони, бой закончится досрочно. Идите в следующую комнату и забирайтесь на платформу, чтобы встретиться с Твинровой.

## **Босс подземелья: Твинрова**

Бой разделён на фазы и происходит на центральной платформе, окружённой боковыми платформами. Как вы наверное уже догадываетесь - найденный вами Зеркальный Щит сыграет свою роль в этой битве. Во время первой фазы, Коуме и Котаке, каждая со своим набором магии, будут летать на своих мётлах. Следите за ведьмами, чтобы определить, кто из них будет делать первый ход и держите Зеркальный Щит наготове. Когда одна из ведьм начнёт готовить заряд, приготовьтесь отразить его в другую ведьму. Огненный заряд должен лететь в ведьму с ледяной магией и ледяной - в ту, что стреляет огнём. Повторите это несколько раз, после чего ведьмы соединятся в одно существо - Твинрову.

Теперь, бой немного изменится. Стойте на центральной платформе и не сводите глаз с Твинровы, пока она летает по комнате. Она будет стрелять огнём и льдом. Вы будете конечно пытаться применить её магию против неё, но на этот раз Зеркальный Щит будет не отражать заряды, а поглощать их. Накопите три заряда одинакового типа, чтобы выстрелить их в Твинрову, которая свалится на одну из боковых платформ. Спешите к ней и лупасьте её, прежде чем она вернётся в воздух, и повторяйте этот процесс.



Продолжайте, пока сестрицы не отбросят копыта - после поражения они оставят вам **Контейнер для Сердца**. После этого вы получите от Набуру **Медальон Духов** (Spirit Medallion), после чего вас попросят вернуться в Храм Времени, чтобы встретиться кое с кем.

Идите в Храм Времени и смотрите сценку, после чего вам вручат **Сияющие Стрелы** (Light Arrows) и всё, что останется сделать - сразиться с Ганоном в его замке.

## Ставим точки над і

Прежде чем отправиться к Ганону, можно принять участие в нескольких **Боковых Квестах**. Вы также можете вернуться в Крепость Герудо и попробовать удачу в **Тренировочном Лагере Герудо**, так как теперь у вас есть Серебряные Рукавицы.

Если вы ещё не получили **Меч Великогорона** - сейчас самое время получить его. Он упростит вам жизнь в Башне Ганона.

Если вы думаете, что вы готовы - идите в **Замок Ганона**.

Замок Ганона находится там, где до этого был Хайрулский Замок. Мост, ведущий к входу, теперь разрушен, но шест Мудрецов помогут создать новый мост. Замок Ганона довольно интересно задуман. Когда вы дойдёте до главной комнаты, вы найдёте внутри лучи энергии, направленные на центральную структуру, создавая таким образом непреодолимый барьер. Вам нужно уничтожить эти лучи один за другим. Цвет энергии указывает на соответствующий Медальон (то есть, синий лучи соответствует Медальону Воды). Вам нужно задействовать силу каждого Медальона и всех предметов, которые вы получили в ходе игры, чтобы открыть каждую комнату. Большая часть загадок соответствует загадкам в храмах, беря часть свойств из храма и добавляя барьеры комнат.

## Лесной Барьер

Вам нужно зажечь все факелы в комнате, включая тот, что над дверью. Вам понадобится и Огненные Стрелы и Огненные Стрелы. Огненные Стрелы вы получили на Хилейском Озере, но вы также можете стрелять обычными стрелами через огонь, если огненные закончатся. В следующей комнате будет набор вентиляторов и серебряные рупи, которые так и просятся, чтобы их собрали. Один из них будет висеть в воздухе в левой части комнаты. Сначала надо встать на переключатель на полу, чтобы появилась цель для Гарпуна.

Как только вы соберёте все рупи, идите в дверь и там будет пульсирующее ядро. Протыкайте его Световой Стрелой, чтобы уничтожить его и разрушить барьер. С одним справились, осталось ещё пять!

## Теневой Барьер

Хотя вы можете идти и к другим барьерам - у этого есть один очень важный предмет, который стоит взять как можно быстрее.

Если есть возможность, убивайте Зелёного Пузыря в центре комнаты и слизняка на другой стороне. Светильник справа можно зажечь огненной стрелой. Как только вы зажжёте его, появятся временные платформы и образуют мосты между платформами. Если вы не убили череп, он будет теперь вам очень мешать. Ваша цель - платформа с Лайк-Лайком. Снова выстрелите по светильнику огненной стрелой, чтобы перенести платформы к переключателю справа. Крюкострелом подтягивайтесь к сундуку, открывайте его и берите **Золотые Рукавицы** (Golden Gauntlets).

Используя Призму Истины, переходите по краю к ржавому переключателю и ударяйте по нему молотом. Возвращайтесь обратно к теперь открытой двери, используя Призму Истины, чтобы пройти через бездну. Как и с Лесным Барьером, уничтожьте ядро с помощью Световой Стрелы.

## Призрачный Барьер

В первой же комнате вас встретят Ловушка с Лезвием, Армос и Луч. Соберите серебряные рупи, чтобы попасть в следующую комнату. Алмазный переключатель одарит вас бомбчями. Посмотрите через металлические решётки, чтобы увидеть недостижимый алмазный переключатель. Единственный предмет в вашем распоряжении, способный некоторое время двигаться сам по себе - бомбчы. Цельтесь в алмазный переключатель и запускайте в него бомбчу. Её взрыва будет достаточно, чтобы активировать переключатель. Используя Огненные Стрелы, сожгите паучью паутину вверху, чтобы свет мог проникнуть в комнату. На потолке будут четыре солнца - направляйте щит на первый справа от открытого прохода, чтобы отпереть дверь.

Разрушите ядро Световой Стрелой, чтобы разрушить и этот барьер.

## Огненный Барьер

Ещё одна комната, где придётся собирать рупи. Не задерживайтесь на платформах, так как они будут опускаться, как только вы ступите на них. Если вы оденете Парящие Сапоги, центральная платформа не опустится. Остерегайтесь огненной головы, выпрыгивающей из лавы и Огненного Слизняка на противоположном конце входа.

Сложно будет взять рупи за крутящимся огнём и тот, что вдали, который нельзя достать ни с одной платформы. Что касается того, что за крутящимся пламенем, просто перепрыгивайте к нему на платформу и дальше между провалами в огне. Следуйте за одним из пламеней, не касаясь другого и берите кристалл. Чтобы взять тот, что вдали, возьмите сначала Золотые Рукавицы с Призрачного Барьера и бросьте большой столб в лаву, чтобы взять рупи под ним и тот, что расположен в другой стороне комнаты.

Чтобы попасть к запертой двери, встаньте на основную спускающуюся платформу и стреляйте гарпуном перед тем как вы начнёте тонуть.

## **Водный Барьер**

Разбейте сосульки вокруг синего огня и наберите себе огня в бутылку. Уничтожьте две замёрзшие статуи, чтобы открыть дверь. В сундуке справа есть сердце, а в том что слева - ловушка. Проверьте, взяли ли вы с собой голубого огня в бутылке, прежде чем идти в следующую комнату.

У вас будет немного времени, чтобы разобраться, что нужно делать этой комнате, хотя на самом деле всё очень просто. Двигайте тот что дальний из двух блоков в квадратную дыру, а другой толкайте к красному льду, используя каменные глыбы для управления. Ударяйте по ржавому переключателю молотом и забирайтесь к открытой двери, чтобы разрушить Водный Барьер.

## **Световой Барьер**

Используя Золотые Рукавицы поднимите большой столб, блокирующий вход. В следующей комнате задействуйте Призму Истины, чтобы найти в центре комнаты Черепаука и летучих мышей. Здесь также будет круг из сундуков - в некоторых будут награды, в других будет пусто. Слева-направо: голубой рупи, замораживающая ледяная ловушка, сердце, замораживающая ледяная ловушка, пучок стрел, замораживающая ледяная ловушка.

Встаньте на символ Трифорса в следующей комнате и появится сундук с маленьким ключом. В следующей комнате в кругу будут кататься валуны. Обойдите круг и соберите серебряные рупи вокруг центральной части комнаты. Рупи лежат как внутри, так и за пределами круга - некоторые, в небольших углублениях. Последний рупи лежит сверху и к нему можно попасть, стоя в одном из внешних углублений, выстрелив гарпуном.

Когда войдёте в следующую комнату, ядра там не окажется. Воспользуйтесь Призмой Истины, чтобы войти в скрытую стену и попасть к Световому Барьеру.

## **Центральная Комната**

Когда со всеми барьерами будет покончено, вы сможете попасть в центральное строение. Убейте или проигнорируйте огненных Киз. Забирайтесь по лестнице и убивайте похожих на Лизалфосов Динолфосов. Убивайте их так же, как и Лизалфосов и дверь откроется. Забирайтесь по лестнице и входите в следующую комнату. Здесь, победите двух Сталфосов, избегая огня в центре. Берите из появившегося сундука **Ключ к Боссу** и идите в дверь.

Залезайте на ступени в комнату с двумя Железными Принцами. Победите их так же, как вы победили их сородичей в Храме Духов и выходите через дверь. Поднимайтесь по ступеням к последнему испытанию: Ганону

Ага, прям так сразу. Не разбивайте все кувшины, так как они вам понадобятся потом. Входите в дверь справа и затем по последнему участку лестницы.

## **Босс подземелья: Ганондорф**

Нави вам не сможет помочь, так что вы теперь сами по себе. Встаньте на один из внешних блоков и Ганон начнёт стрелять по вам электричеством (как его призрак в Лесном Храме). Отражайте его заряды обратно в него, так же как в Лесном Храме, затем оглушайте его Световой Стрелой. Бегите к нему и бейте мечом. Если вам нужна энергия, прыгивайте вниз к кувшинам.

Спускайтесь за Зельдой. Ваша проблема сейчас - падающие камни и время. У вас всего пару минут, чтобы выбраться наружу, так что спешите как только можете. Вы достигнете момента, где Зельда будет окружена огнём и вам нужно будет сразиться с двумя Сталфосами, чтобы освободить её. Если вы не добьёте второго за короткое время, первый снова появится и придётся драться с ним снова. Когда Зельда будет снова свободна, убегайте из замка.

Ударьте Ганону между глаз световыми стрелами. Он будет оглушён - обходите его и отрубайте ему хвост (если нет [Меча Великогорона](#), можете использовать молот).

Если у вас не осталось магии, зайдите за оставшиеся стены и дайте Ганону ударить по ним, чтобы вы получили магию. Когда вы расправитесь с Ганоном, вынимайте свой Великий Меч и ударьте по нему пару раз. Он снова поднимется, так что повторяйте то же самое с помощью Великого Меча вместо Меча Великогорона. Если вам не хватает магии, бегите к хвосту Ганона и бахните по нему пару раз Великим Мечом. Когда Король будет повергнут, ударьте его, в то время, как Зельда будет его удерживать.