Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Прохождение Phantom Hourglass: Остров Мерк (chapter_01.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк**
  - **1.1 – Западная часть Острова Мерк (chapter_01.html#c1_1)**
  - **1.2 – Пещерный Проход (chapter_01.html#c1_2)**
  - **1.3 – Восточная часть Острова Мерк (chapter_01.html#c1_3)**
  - **1.4 – Храм Короля Океанов (chapter_01.html#c1_4)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

1.1 Западная часть Острова Мерк

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Карты сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Линк, Ошус
Враги:	Красный Чучу
Предметы:	Меч Ошуса

Как только управление Линком перейдёт к вам, бегите на северо-восток и заходите в первый дом. Поговорите со стариком по имени Ошус и он попросит вас найти Лайнбека в восточной части острова.

Выходите наружу. Когда вы начнёте удаляться от дома, вы услышите шум. Это, на самом деле, рушится мост, который ведёт в восточную часть острова. Идите в северо-западную часть участка и поднимайтесь на экран выше. Здесь вам встретятся три Красных Чучу. Вам нечем атаковать, поэтому идите обратно в дом Ошуса.

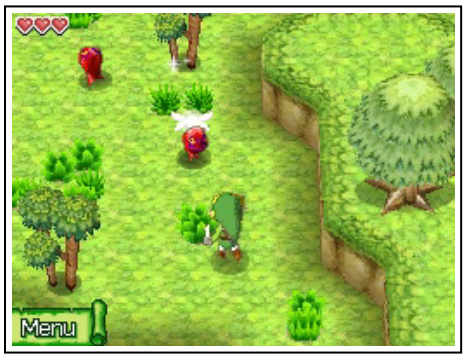
После того, как вы поговорите с Ошусом во второй раз, выходите из его дома и идите на восток. Там будет пещера, вход в которую заблокирован бочкой. Поднимайте бочку и заходите в пещеру. Идите на север и вы увидите знак. Вам нужно написать количество пальм на этой стороне острове. Правильный ответ – 7, так что просто рисуйте семёрку. Открывайте сундук за дверью и забирайте Меч Ошуса.

Выходите из пещеры и снаружи вас будет ждать Ошус. Он не пропустит вас, пока вы не покажете, чтоб можете орудовать мечом. Пройдите процесс тренировки и выучите пару новых приёмов.

Опционально: Спрятанная рупия

В западной части острова есть дом. Если расчистите двор от камней, то мужчина подарит Линку одну зелёную рупию. Он также даст подсказку, что на другой стороне есть тайник. Нанесите расположение тайника на карту, мы туда скоро отправимся.

Отправляйтесь на север и вы снова встретитесь с Красными Чучу. Теперь у вас есть меч и вы можете разрубить их одним взмахом. По пути вам также попадётся Камень Слухов, который подскажет ударить по дереву рядом с помощью кувырка. Делайте, как вам говорят, и на землю упадёт красная рупия. Идите дальше и вы попадёте к деревьям, которые блокируют дальнейший путь. Рубите их мечом и заходите в пещеру.



1.2 Пещерный Проход

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Враги: Крыса

Разберитесь с Красными Чучу и забирайтесь по ступеням, чтобы найти сундук. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ, с помощью которого вы сможете открыть запертую дверь рядом.

Здесь будет четыре рычага, которые надо активировать в правильной последовательности. В пещере, по разным углам, есть две каменных таблички, которые укажут на правильный порядок активации. Кроме того, в правой части пещеры есть сундук с красной рупией. Слева направо, порядок следующий: 2, 1, 4, 3.

Разберитесь с крысами, но одна из них будет удирать в норы в северо-западной части пещеры. Толкайте блоки рядом, чтобы закрыть норы слева. Идите обратно в правую часть комнаты и следите за картой. Как только увидите на карте крысу с Маленьким Ключом выбегающей из норы справа, следуйте за ней по направлению к левой норе. Так как левая нора заблокирована, крысе некуда будет деваться и вы можете рубануть по ней мечом и получить Маленький Ключ.

Используйте Маленький Ключ на закрытой двери справа. Идите дальше по пути и выходите из пещеры.

1.3 Восточная часть Острова Мерк

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥

Карты Сокровищ 0/31

- Новое в этом разделе

Персонажи: Бармен

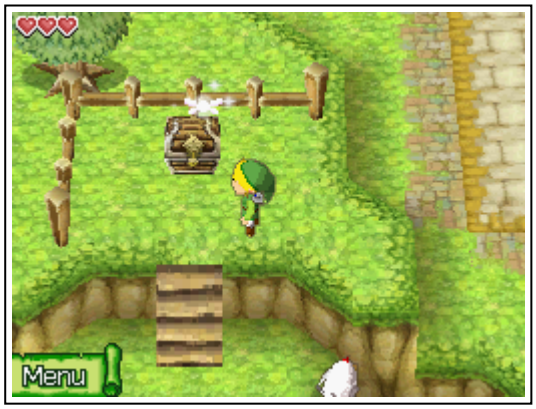
Локации: Таверна

Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

Как только вы прибудете в восточную часть острова, бегите к кораблю Лайнбека в юго-западной части карты. Однако самого Лайнбека там не будет. Мужчина рядом с лодкой посоветует заглянуть в Бар, большое здание на западе. Заходите в Бар и поговорите с хозяином. Он расскажет о Храме Короля Океанов, находящемся в северо-западной части острова.

Опционально: Тайное Сокровище

Снова снаружи вы можете зайти в магазинчик рядом, но на хорошие вещи у вас пока нет денег. Однако, есть сундук, до которого вы можете добраться. По всей деревне бегают Кукко. Хватайте одного из них. Теперь отправляйтесь к юго-западу от Бара и вы увидите участок земли в воде. С помощью Кукко перепрыгните через воду и отбросьте Кукко. Открывайте сундук и забирайте его содержимое. Оно пригодится вам позднее.



Бегите в северо-восточную часть города, затем проходите дальше к врагам. Прикончите Красных Чучу и ворон. ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы расчистили двор фермера на западном конце острова, то фермер укажет на этот тайный участок. Ударяйтесь в кувырке о дерево и выпадет зелёная рупия! Идите по пути на запад и заходите в Храм Короля Океанов.

1.4 Храм Короля Океанов

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Лайнбек
Карты:	Карта Юго-Западного Моря
Предметы:	Деревянный Щит
Локации:	Храм Короля Океанов

Сразу после того, как вы войдёте в храм, идите через первую же дверь в следующую комнату и начнётся короткая сценка. Сиреневые участки - безопасные, а если Линк окажется за пределами этих участков, его сердечки будут уменьшаться.

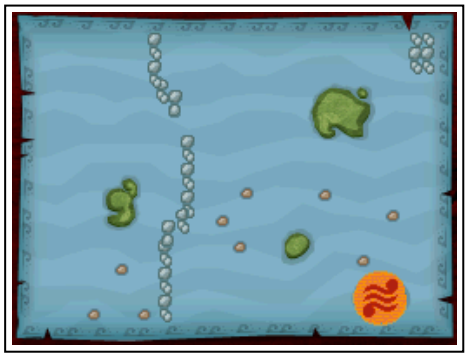
Бегите в северо-западную часть региона и ударьте по хрустальному шару, чтобы шипы опустились. Затем бегите обратно в южный конец комнаты и поговорите с Лайнбеком. Во время короткой вставки Лайнбек отдаст Линку Маленький Ключ.

Бегите обратно в северо-западную часть комнаты и используйте на запертой двери полученный только что ключ. В дальней северо-западной части комнаты будет ещё один переключатель. Ударьте по нему и шипы неподалёку опустятся. Быстро бегите в северо-восточную часто комнаты, где будет второй переключатель. Ударяйте по нему и дверь в верхней части комнаты поднимется.

Бегите в верхнюю часть комнаты и заберите из сундука Карту Моря. Возвращайтесь в южный конец комнаты и Лайнбека там уже не будет. Выходите из Храма Короля Океанов и снаружи вы снова встретите Лайнбека.

Поговорив с ним, вернитесь в деревню. Прежде чем отправляться дальше, сначала купите в магазине щит. За него у вас попросят 80 рупий, но эта сумма не должна составить проблем для вас.

После покупки щита, отправляйтесь к кораблю Лайнбека в юго-восточной части острова. Поговорите с Лайнбеком и Ошусом и Линка попросят сделать пометку на карте. На острова в юго-восточной части карты появится секрет. Ошус скажет, что вам надо будет отправиться туда. Поговорите с Лайнбеком и отправляйтесь в море.



В Великом Море на данный момент делать в принципе нечего. Можете заскочить на Пушечный Остров, но ничего важного нам там делать не надо пока. На карты появится лицо, которое указывает на текущее местоположение Плавучего Магазинчика Биддла. Может сплавать к нему, если хотите, но пока что весь его товар ещё дороговат для вас. Протяните линию к острову в юго-восточной части карты. По пути вы скорее всего встретите Золотую Лягушку, но пока что с ней ничего нельзя сделать. Ставьте парус и плывите к Острову Тлеющих Углей.

- Глава 1 – Остров Мерк
  - 1.1 – Западная часть Острова Мерк (chapter_01.html#c1_1)
  - 1.2 – Пещерный Проход (chapter_01.html#c1_2)
  - 1.3 – Восточная часть Острова Мерк (chapter_01.html#c1_3)
  - 1.4 – Храм Короля Океанов (chapter_01.html#c1_4)
- Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)
- Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)
- Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)
- Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)
- Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)
- Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)
- Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)
- Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)
- Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)
- Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)
- Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)
- Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Огня (chapter_02.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня**
  - **2.1 – Остров Тлеющих Углей (chapter_02.html#c2_1)**
  - **2.2 – Храм Огня (chapter_02.html#c2_2)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

2.1 Остров Тлеющих Углей

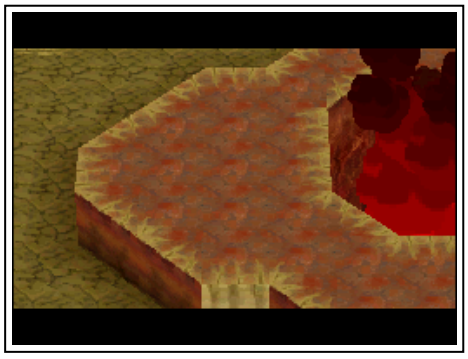
- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Кайо, Астрид
Враги:	Окторок, Тектит, Жёлтый Чучу
Локации:	Остров Тлеющих Углей, Храм Огня

Когда вы прибудете на Остров Тлеющих Углей, вы увидите три здания. Идите вправо и поднимайтесь по ступеням, после чего заходите в самый северный дом. Здесь живёт Астрид, но её нет дома. Спускайтесь по ступенькам в подвал.



Дверь закроется за вами и вам надо будет разобраться с группой Октороков. Разберитесь с ними с помощью меча. Вы увидите Астрид за дверью справа. Вам надо покричать или просто подуть в микрофон приставки, чтобы она вас заметила. Чтобы помочь ей, вам надо будет сначала отыскать её ассистента, Кайо. Поднимайтесь по ступеням и выходите из дома.

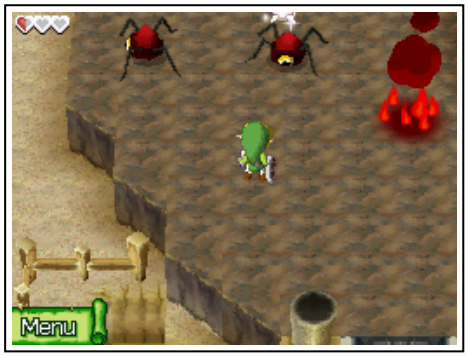
Кайо находится в самой дальней восточной части острова. Посмотрите на карту, к востоку от главного острова есть маленький островок. Вот туда и отправляйтесь. Вы обнаружите скелет приключенца. Подойдите к кучке костей и появится дух Кайо. Он попросит вас зажечь три факела на острове, после чего вы разгадаете загадку и получите доступ к ключу.

Один из факелов находится на маленьком островке к востоку от главного острова. Сделайте пометку на вашей карте, на месте, где предположительно находится этот факел. Другой факел находится к востоку от маленького острова в северной части карты.

В доме Кайо находится третий и последний факел. Из трёх домов, его дом находится на самом юге. Записав местонахождения факелов, возвращайтесь в Дом Астрид.

Спускайтесь в подвал и жмите в правой части карты. Помечайте расположение трёх факелов на карты и дверь откроется. После разговора с Астрид, Линк снова окажется сверху, но теперь к нему присоединится Лайнбек. Астрид предскажет Линку судьбу и направит его в Храм Огня.

Снова снаружи, отправляйтесь в самый южный угол карты, где к западу от моста есть закрытые ворота. Коснитесь их, чтобы открыть их и поднимайтесь по ступеням. Обойдите по часовой стрелке вулкан, избегая врагов и падающих камней.



Вы окажетесь в итоге у входа в храм, где по обеим сторонам зажжены две свечи. Становитесь перед ними и дуйте в микрофон приставки. После того, как светильники потухнут, дверь откроется.

Прежде чем зайти в храм, можно сходить к (опциональному) сундуку. Продолжайте идти по часовой стрелке вокруг вулкана и вы найдёте на одном из возвышений сундук с красной рупией. Забирайте её и идите в Храм Огня.

2.2 Храм Огня

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

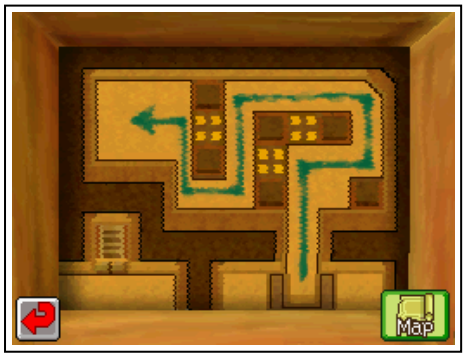
- Новое в этом разделе

Персонажи:	Лиф
Враги:	Киз, Гел, Огненный Пузырь, Огненный Киз, Блааз
Предметы:	Бумеранг, Большой Ключ, Целое Сердце #1

Обходите пламя и идите в центральную часть карты. Будьте осторожны с пламенем и идите вправо. Перепрыгивайте через лаву в юго-восточном углу комнаты и дверь закроется за вами.

Убивайте появляющихся Киз и забирайте из сундука Маленький Ключ. Идите обратно на север и посмотрите на картину на стене. Картинка соответствует области в северной части этажа, но на ней указан безопасный путь через комнату. Поэтому зарисуйте этот путь на вашей карте.

Открывайте запертую дверь Маленьким Ключом и осторожно продвигайтесь по безопасному пути. Открывайте сундук и забирайте красную рупию. В конце пути будет четыре переключателя. Становитесь в центре между переключателями и выполняйте круговую атаку, чтобы активировать их все сразу. Дверь в центре комнаты откроется. Возвращайтесь обратно и поднимайтесь по лестнице.



Обходите центральную платформу и активируйте переключатель, после чего красные блоки опустятся, а синие поднимутся. Обходите платформу в восточной части комнаты и идите на юг.

Убивайте Гелов и забирайте предмет подземелья, Бумеранг. Вы можете рисовать линии на экране и Бумеранг будет следовать им. В правой части экрана используйте Бумеранг и активируйте переключатель, чтобы затушить огни рядом.

Отправляйтесь в северо-западную часть карты и вы найдёте два переключателя по другую сторону лавы. Рисуйте траекторию Бумерангу, чтобы он коснулся обоих переключателей и пламя рядом потухнет. Спускайтесь по лестнице и возвращайтесь на предыдущий этаж.

Убивайте Жёлтого Чучу и становитесь перед красными блоками. Рисуйте путь для Бумеранга, чтобы он активировал переключатель, и синие блоки на юге опустятся.

На следующем участке будет похожая головоломка и вам надо будет снова рисовать путь для Бумеранга, чтобы он активировал переключатель. Это позволит опустить пламя и вы сможете попасть ко входу в подземелье.

Продолжайте продвигаться на юг и вы встретите пару Огненных Пузырей. Вы не можете атаковать или уничтожить этих врагов пока они окружены пламенем. Сначала вам надо оглушить их Бумерангом, после чего окружающее их пламя потухнет. Прикончите их после этого мечом и поднимайтесь по лестнице рядом.

На этом этаже вам встретится группа Огненных Киз. Этих врагов нельзя убить мечом, вам снова понадобится Бумеранг. Два Киза будут находиться слева, а третий справа от лавы. Убивайте всех Киз и появится сундук с красной рупией.

В южном конце комнаты есть два рычага, которые можно активировать. Потяните оба и дверь в левой части комнаты откроется.

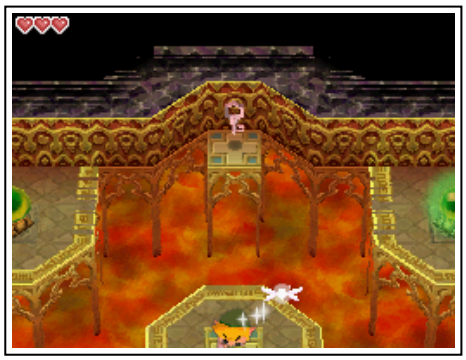
В западном конце комнаты есть крыса, у которой на хвосте есть Маленький Ключ. И в этом случае вам понадобится Бумеранг. Рисуйте путь для Бумеранга, чтобы он пересекался с крысой и перехватывайте ключ.

Пробирайтесь в юго-восточную часть комнаты и активируйте переключатель с помощью Бумеранга. Убивайте Окторока и становитесь между красными и синими блоками. Используйте Бумеранг и активируйте переключатель ещё один раз. Открывайте Маленьким Ключом запертую дверь и поднимайтесь по лестнице.

Избегайте Гелов и пробирайтесь в нижнюю правую часть комнаты. Здесь вы найдёте картинку с четырьмя числами. Она соответствует верхней правой части карты подземелья. Запишите номера.

Идите обратно на север и задувайте два светильника, чтобы убрать пламя, блокирующее дальнейший путь. Здесь будет четыре переключателя, которые надо активировать в определённом порядке. Активируйте нижний левый, затем верхний правый, верхний левый и нижний правый.

После того, как все четыре переключателя будут активированы, появится Маленький Ключ. Забирайте Маленький Ключ с помощью Бумеранга. Бегите в южный конец комнаты и используйте на запертой двери найденный ключ.



Продвигайтесь в юго-западный угол карты и дверь закроется за вами. Прикончите четырёх врагов с помощью Бумеранга и дверь снова откроется. Продолжайте продвигаться на север и вы встретите пару Огненных Пузырей. Убивайте их с помощью Бумеранга и пламя потухнет.

Бегите на север и становитесь на переключатель, чтобы зажечь светильник слева. Нарисуйте путь для Бумеранга через пламя и затем к другим двум светильникам, чтобы зажечь их. Как только все три светильника будут гореть, пламя вокруг потухнет.

Путь справа заблокирован, но в правой части стены есть ещё один переключатель. Рисуйте путь для Бумеранга, чтобы он активировал переключатель, и появится платформа. Избегайте пламя, бегите к большому сундуку и забирайте из него Ключ Босса.

Осторожно бегите обратно через комнаты к большим запертым воротам, что в южном конце карты. Коснитесь замка, чтобы использовать Ключ Босса. Поднимайтесь по ступеням на следующий этаж.

Разбивайте горшки справа, чтобы пополнить запас сердец. Перед тем, как забираться по ступеням, прочитайте табличку слева, после чего появится синий портал. Отсюда вы можете быстро переместиться ко входу в подземелье. Как только будете готовы к сражению к боссу, поднимайтесь по ступеням.

В начале сражения Блааз разделится на три формы. Они будут летать по комнате и стрелять в вас огненными шарами. В этой фазе вы не сможете атаковать их мечом.

Взгляните на верхнюю часть экрана и вы увидите, что у каждой формы Блааза разное количество рогов. Вам надо пометить сначала форму с одним рогом, потом с двумя и в последнюю очередь с тремя рогами. После того, как все три формы будут помечены, выпускайте Бумеранг.

После того, как три маленькие формы Блааза соединятся, Блааз станет уязвим к атакам мечом. Рубите его что есть сил и спустя некоторое время он начнёт телепортироваться по комнате. Во время этой фазы Блааз будет периодически пытаться смахнуть Линка рукой.

Спустя некоторое время Блааз снова разделится на три мини-формы. Снова повторяйте процедуру с прицеливанием и Бумерангом. Позднее, Блааз будет вызывать падение больших огненных валунов с потолка, но вы без труда можете увернуться от них. Продолжайте атаковать босса, пока не победите.

После победы над Блаазом, Линк встретится с Лиф, Духом Силы. Затем будет короткий диалог, а после него не забудьте заглянуть в сундук и забрать Целое Сердце (которое увеличит количество ваших сердец). Заходите в синий портал и вы перенесётесь к выходу из подземелья.

- Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)
- Глава 2 – Храм Огня
  - 2.1 – Остров Тлеющих Углей (chapter_02.html#c2_1)
  - 2.2 – Храм Огня (chapter_02.html#c2_2)
- Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)
- Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)
- Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)
- Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)
- Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)
- Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)
- Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)
- Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)
- Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)
- Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)
- Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2)**
  - **3.1 – Назад на Остров Мерк (chapter_03.html#c3_1)**
  - **3.2 – Храм Короля Океанов (II) (chapter_03.html#c3_2)**
  - **3.3 – Пушечный Остров (chapter_03.html#c3_3)**
  - **3.4 – Остров Молида (chapter_03.html#c3_4)**
  - **3.5 – Юго-Западный Квадрант (chapter_03.html#c3_5)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

3.1 Назад на Остров Мерк

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	0/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Камни Силы: **#1 (chapter_03.html#PG1)**

После завершения Храма Огня, вам надо вернуться к Астрид (она живёт в западной части острова). Поговорите с ней и она наградит вас первым Камнем Силы. Затем вам надо вернуться на лодку.

Камень Силы #1

Сбор Камней Силы в игре в принципе опционален. Но этот Камень Силы надо получить в обязательном порядке. Пока от него нет толку, но вскоре вы сможете улучшить силу атаки, если сможете набрать ещё несколько таких.

Опционально: Дополнительные рупии

Здесь есть ещё несколько предметов, которые можно найти, но добраться до них без дополнительных предметов пока не получится. Однако, есть пара красных рупий, которые можно собрать прямо сейчас. Две таких спрятаны в деревьях, которые надо просто ударить в кувырке. Одно такое дерево находится в северном конце острова, к востоку от одного из светильников. Второе дерево находится к северу от входа в Храм Огня. От входа в храм, идите по часовой стрелке вокруг вулкана и на одном из уступов вы найдёте сундук с красной рупией.

В Великом Море не произошло ничего нового. У вас ещё недостаточно рупий, чтобы купить что-нибудь ценное у Биддла, поэтому просто плывите к Острову Мерк.

Опционально: Верфь открыта

Как только вы прибудете на Мерк, можете заглянуть на Верфь. Вам пока ещё не попадались части оснастки, но внутри есть сундук с одной такой частью. Поговорите с работником Верфи и он поможет переоснастить ваш корабль. В любой момент, когда вы найдёте или получите другие части оснастки, можете вернуться сюда и перенастроить ваш кораблик. Если вы найдёте несколько одинаковых частей, не беспокойтесь - вы просто увеличите количество жизней корабля на момент его нахождения в водах моря.

Бегите в северную часть острова и заходите снова в Храм Короля Океанов.

3.2 Храм Короля Океанов (II)

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	1/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

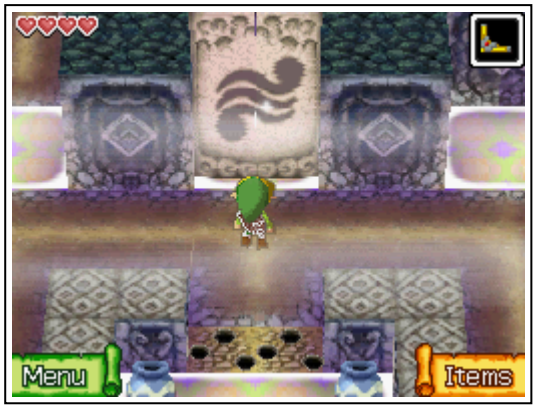
- Новое в этом разделе

Карты:	Карта Северо-Западного Моря
Враги:	Фантом (обычный)
Предметы:	Призрачные Песочные Часы, Камни Жизни

Как только вы войдёте в подземелье, к вам присоединятся Лайнбек и Ошус. Забирайтесь на алтарь и нажимайте на песочные часы – вы получите Призрачные Песочные Часы. Этот предмет позволит Линку не терять жизни, пока он находится в Храме, но время часов ограничено 10 минутами. Как только время истечёт, Линк снова начнёт терять жизни.

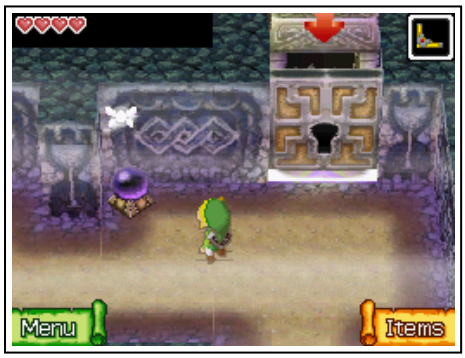
~ Этаж 1F ~

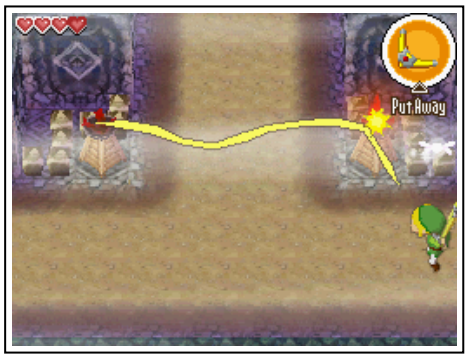
Пока вы стоите на сиреневой безопасной зоне, время песочных часов не будет расходоваться. Как только Линк покинет безопасную хону, время снова начнёт истекать. Быстро бегите на север и касайтесь двери. Лиф использует свою силу и поможет открыть дверь. Спускайтесь на этаж B1.

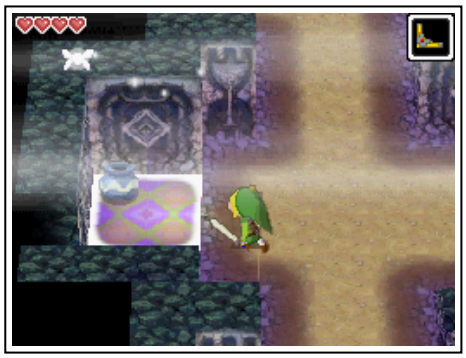


~ Этаж B1 ~

Вы не можете убить Фантомов на этом этаже. Ждите, пока они не пройдут мимо (в южную часть комнаты) и быстро бегите в северо-восточный угол. Активируйте переключатель, после чего светильник в южной части комнаты загорится. Слева от этого светильника будет второй, который не загорится. Избегайте Фантома и пробирайтесь к этим двум светильникам. С помощью Бумеранга зажигайте второй светильник. Пламя неподалёку погаснет. Быстро бегите в безопасную зону в юго-западной части комнаты.



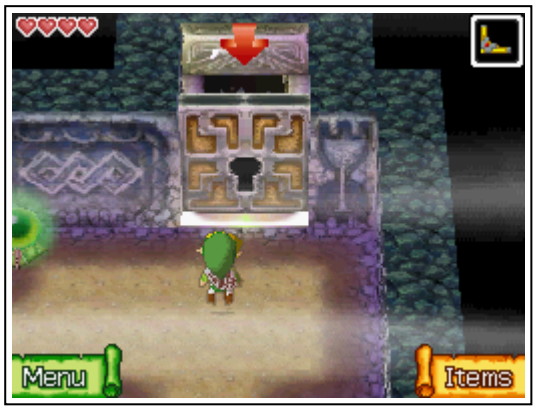




Ждите, пока Фантом не переместится в верхнюю часть экрана и затем бегите в безопасную зону на западе. Теперь ждите, пока он не опустится вниз и бегите на север. За углом есть переключатель на полу, который откроет проход к Маленькому Ключу в левой верхней части комнаты.

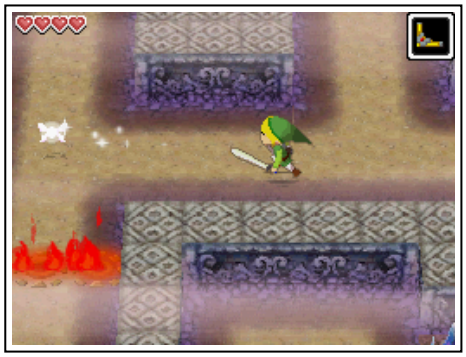
Здесь будет пара красных горшков. Если поднимете один такой и кинете куда-нибудь, то на месте падения появится небольшая безопасная зона. Лучше будет создать такую зону где-нибудь в западной части комнаты, чтобы иметь возможность спрятаться от Фантома.

Забирайте Маленький Ключ и осторожно маневрируйте между безопасными зонами, избегая Фантомов. Открывайте запертую дверь в северо-восточной части комнаты и спускайтесь вниз на этаж B2.



~ Этаж B2 ~

Слева есть Фантом, который смотрит в разные стороны. Он охраняет переключатель, который нам надо активировать. Кроме того, к югу от входа есть другой сферический переключатель, а также ещё один к западу от Фантома. Ждите у входа, пока Фантом не отвернётся и бегите на юг. Активируйте переключатель ударом меча.

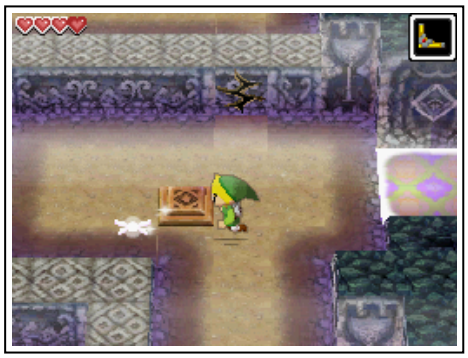
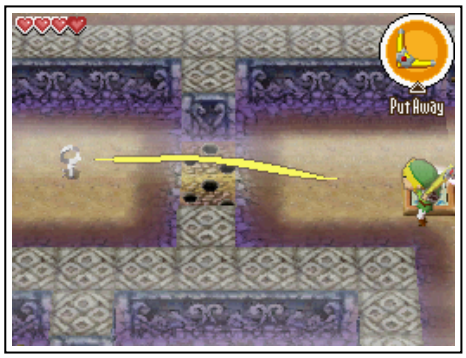


Этот шум привлечёт внимание Фантом, поэтому быстро бегите в дальний левый угол и затем вверх, где вы найдёте второй переключатель. Активируйте его и после этого в комнате появится Маленький Ключ.

Если у вас ещё есть время, бегите к рычагу, который до этого охранялся Фантомом, и активируйте его. Если станет опасно, бегите обратно в безопасную зону в северо-восточном углу комнаты. Если Фантом вернулся и вы не успели, снова помелькайте перед ним и он снова погонится за вами. Оббегайте комнату и тяните за рычаг, чтобы пламя рядом погасло.

Затем бегите в западный конец комнаты и разбивайте красный горшок, чтобы создать безопасную зону. Становитесь на эту зону и рисуйте для Бумеранга путь к переключателю к югу от пламени. После активации переключателя пламя погаснет.

В правой части комнаты есть Фантом. Ждите, пока он не спустится в нижнюю правую часть комнаты и начнёт возвращаться обратно на север. Быстро бегите в юго-восточный угол комнаты. Разбивайте красный горшок, чтобы создать безопасную зону, и становитесь в неё.

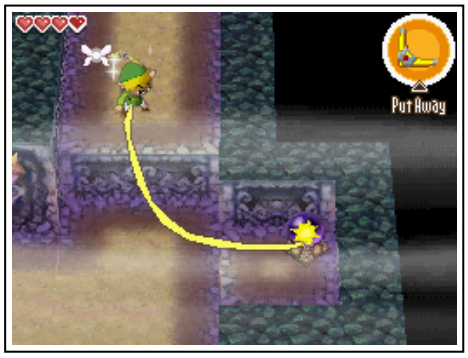
Ждите, пока Фантом не начнёт двигаться на запад и бегите вверх. Становитесь на переключатель на полу и шипы неподалёку опустятся. Всё ещё стоя на переключателе на полу, используйте Бумеранг, чтобы забрать Маленький Ключ слева.

С ключом в руках отправляйтесь к запертой двери слева. Осторожно возвращайтесь тем же маршрутом, которым вы сюда пришли. В центре комнаты также есть синие блоки и сферический переключатель. Бегите по этому пути и активируйте переключатель, после чего красные блоки опустятся и вы сможете добраться до запертой двери. Используйте Маленький Ключ на двери и спускайтесь на следующий этаж подземелья.

~ Этаж B3 ~

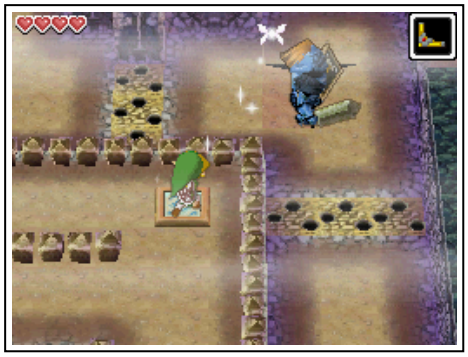
Комнату патрулируют два Фантома, у одного из которого есть Маленький Ключ. В северо-восточном углу карты есть большая безопасная зона и вам надо принести туда три Камня Жизни. Бегите на восток и затем поворачивайте на север. Вы найдёте жёлтый горшок с 30 дополнительными секундами времени для песочных часов. Продолжайте идти на запад и забирайте из сундука первый Камень Жизни.

С камнем в руках, вы двигаетесь гораздо медленнее. Бегите в северо-восточный угол комнаты, не попадаясь на глаза двум Фантомам. Если один из Фантомов увидит вас, бросайте Камень Жизни и бегите в любую безопасную зону. В северо-восточном углу карты устанавливайте первый Камень Жизни на один из треугольных пьедесталов.



После этого идите вправо и за угол. Прежде чем спрыгивать, нарисуйте путь для Бумеранга, чтобы активировать переключатель. Шипы на полу опустятся. Прыгайте с платформы и осторожно пробирайтесь в юго-восточный угол карты. Здесь вы найдёте второй Камень Жизни, который надо отнести к пьедесталам.

Идите в самый юго-западный угол карты. Здесь будет красный рычаг, который вам надо потянуть. Пламя в комнате погаснет. Бегите на восток и поднимайтесь по ступеням, которые до этого блокировались пламенем. Вы можете разбить красный горшок, чтобы создать безопасную зону, если понадобится. Здесь будет два переключателя на полу, каждый из которых управляет одной из ловушек на полу. Ждите, пока Фантом не встанет на одну из ловушек, и становитесь на переключатель, чтобы скинуть врага в яму.



Бегите и забирайте Маленький Ключ, который Фантом оставит после себя. Используйте ключ на запертой двери в нижней левой части комнаты, чтобы добраться до сундука с третьим Камнем Жизни. Устанавливайте последний Камень Жизни на пьедестал и дверь откроется. Проходите в следующую комнату.

На этом этаже время в песочных часах не будет расходоваться. Бегите в северо-западную часть комнаты и забирайте из сундука Карту Северо-Западного Моря. Идите на восток и заходите в синий портал, чтобы вернуться ко входу в храм.

3.3 Пушечный Остров

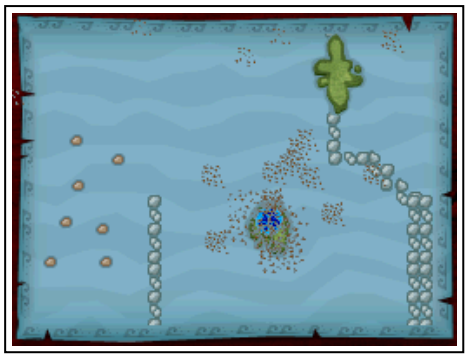
- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Карты Сокровищ	0/31
Камни Силы	1/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

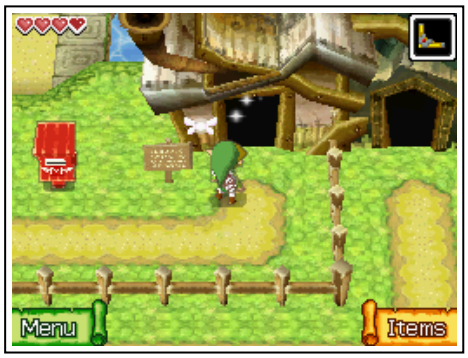
Персонажи:	Почтальон, Эддо
Враги:	Пчелы, Летающая Рыба, Морская Ловушка, Корабль-Призрак
Предметы:	Пушка, Цветок-Бомба
Локации:	Пушечный Остров
Карты:	**#1 (chapter_03.html#TM1)**
Камни Силы:	**#2 (chapter_03.html#PG2)**

Возвращайтесь к кораблю Лайнбека и покажите только что найденную карту. Карта сильно запачкана, поэтому вам надо подуть в микрофон приставки, чтобы очистить её. Как только будете готовы, выходите в море.



Если вы попытаетесь отправиться за пределы карты на север, появится вихрь и выбросит вас обратно в центра карты. Рисуйте путь к острову на юго-западе, который называется Пушечным Островом.

Как только вы прибудете на остров, поднимайтесь по ступеням и вы встретите Почтальона. Этот персонаж будет время от времени доставлять вам письма. Заходите в здание и поговорите с Фазо. Он откроет ворота и вы сможете попасть в остальную часть острова.



Путь довольно прямолинеен, вам надо попасть в юго-западный угол карты. Вам попадётся несколько ульев и если не трогать их и не подходить сильно близко, то время от них не будет. В юго-западной части карты вы найдёте пещеру, куда вам, собственно, и надо зайти.

Опционально: Карта Сокровищ #1

Продвигаясь по острову, путь поведёт вас на восток. Если пойти в этом направлении, то вы найдёте сундук. Открывайте его и забирайте Карту Сокровищ. Такие карты пригодятся позднее в игре, как только вы получите предмет, позволяющий доставать сокровища с морского дна.

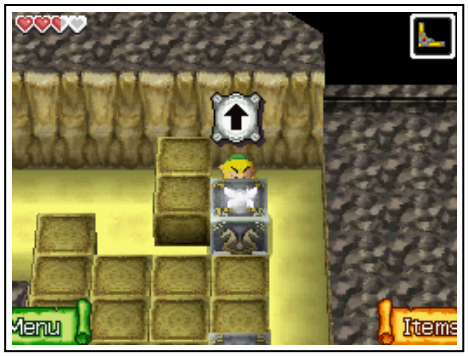
Разберитесь с крысами и ищите Цветки-Бомбы. Берите один такой и фитиль загорится. Кидайте Цветок-Бомбу в треснувшие блоки справа, чтобы взорвать их и открыть проход.

Здесь также будет блок, который можно толкать, но на его пути стоит другой треснувший блок. Хватайте Цветок-Бомбу ещё раз и становитесь перед оградой. Поворачивайтесь лицом на север и кидайте бомбу через забор, чтобы она упала рядом с треснувшим блоком и взорвала его. Теперь можете толкать блок вправо и проходить за заграждение.

Опционально: Камень Силы #2

Бегите в юго-восточный угол карты, там есть ещё одна треснувшая стена. Можете взорвать её с помощью Цветка-Бомбы, но вам надо будет поторопиться, потому что расстояние тут будет приличное. За стеной вы найдёте сундук с Камнем Силы.

Вверху справа вы найдёте второй блок. Хватайтесь за него и тяните вниз трижды и затем один раз влево. Направляйтесь на север, к ещё одному блоку. Тяните его один раз вправо и один раз вверх и дорога будет свободна.



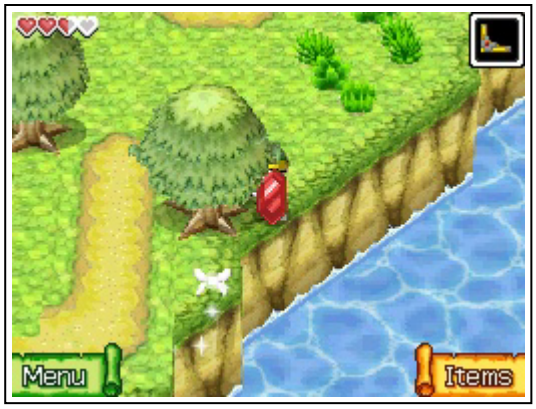
Прикончите двух крыс и ищите ещё один треснувший блок. Хватайте Цветок-Бомбу, бегите через лабиринт и кидайте бомбу в треснувший блок, чтобы взорвать его. Поднимайтесь по ступеням в конце пути и выходите из пещеры.

Снова снаружи, убейте крыс и взорвите треснувшие блоки с помощью Цветков-Бомб. К югу вы найдёте сундук с красной рупией. Обойдите остальную часть острова, отбивайтесь от крыс, и взрывайте треснувшие блоки.

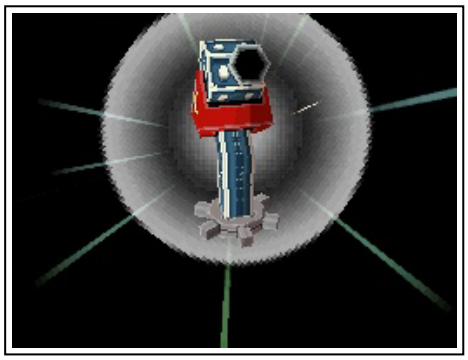
Рядом с северо-восточной частью острова есть три камня и за оградой ещё несколько, только треснувшие и блокирующие дальнейшее продвижение. Уберите камни, чтобы расчистить путь. Вам нужно будет взять Бомбу-Цветок, спрыгнуть с платформы, быстро бежать к забору и кидать бомбу к треснувшим блокам. После того, как блоки будут взорваны, идите по пути и заходите в здание в северо-восточной части острова.

Опционально: Большая Красная Рупия

На острове можно найти ещё несколько дополнительных рупий. В юго-восточной части острова справа от воды растёт одинокое дерево. Ударьте в него кувырком и упадёт большая красная рупия. Забирайте её, чтобы получить 200 рупий.



Поговорите с Эддо и он продаст вам Пушку за 50 рупий. Этот предмет позволит вам стрелять из лодки по врагами и преградам в Великом Море. Выходите из здания слева и вы увидите, что в почтовом ящике для вас есть новое письмо. Первое письмо будет от Начальника Почты, где он объяснит, как работает почта. Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание.



Следующая цель находится в западной части этого квадранта. Рисуйте путь на запад в проход в полосе камней. По пути вам встретятся первые морские враги, если вы ещё их не встречали. Один из врагов – Летающая Рыба, которую можно победить, просто нажимая на неё стилусом и стреляя из пушки. Вы также можете встретить Морскую Ловушку, которую можно опустить стреляя по обеим сторонам ловушки из пушки. Вы также можете просто перепрыгнуть через ловушку. Когда вы приблизитесь к проходу, вы обнаружите, что он закрыт большими валунами. Уничтожьте их из пушки.

Как только вы доберётесь до западной части квадранта, облака закроют небу и появится Корабль-Призрак. Следуйте за ним на север и он приведёт вас в северо-западный квадрант. Вокруг вас будет густой туман, так что не упускайте Корабль-Призрак из виду. Будьте осторожны, на пути могут попадаться бочки с бомбами и другие враги.

В конце концов ваш корабль окажется у входа в северо-западный квадрант. Сиела предложит развернуться, так что следуйте её совету и возвращайтесь в юго-западный квадрант. Когда вы там окажетесь, отправляйтесь к большому острову на западе. Это Остров Молида.

3.4 Остров Молида

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Карты Сокровищ	1/31
Камни Силы	2/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Романос
Враги:	Воин Зора
Предметы:	Лопата
Локации:	Остров Молида
Карты:	**#2 (chapter_03.html#TM2)**

Как только вы прибудете на остров, вы можете поговорить с его жителями и почитать различные таблички. В почтовом ящике лежит очередное письмо для вас, от Астрид. Ничего важного.

Идите в восточную часть острова и заходите в самую правую хижину. Внутри поговорите с Романосом. После разговора попытайтесь выйти наружу. Романос остановит вас и скажет, что в пещере за его домом есть тайник. Выходите из дома и теперь вы можете зайти в пещеру.

Прикончите врагов и поднимайтесь по ступеням. Прыгайте с платформы на платформу, в восточном направлении, а затем идите на север и встречайте нового врага – Воина Зора. Этот большой враг стреляет огненными шарами и вооружён мечом. С фронтальной стороны воин защищён щитом, но вы можете нарисовать траекторию для Бумеранга и атаковать со спины, что оглушит его на некоторое время. Пока он оглушён, наносите пять ударов мечом, чтобы убить его. Идите через мост и проходите через дверь.

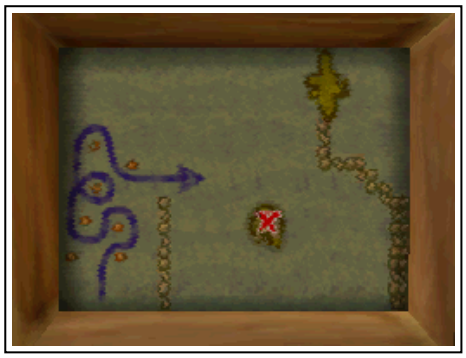
Идите дальше на юг западной части комнаты. Рядом есть стена с трещиной, которую можно взорвать. Используйте Цветок-Бомбу, растущий неподалёку, и заходите внутрь. Открывайте сундук и забирайте Лопату. Она позволит вам откапывать тайники на всех островах. Можете прочитать журнал рядом, где рассказывается о втором секретном месте (находится на точке пересечения каменных табличек).

Опционально: Большая Зелёная Рупия

Прежде чем покинуть комнату, посмотрите к югу от сундука: там есть участок земли, где спрятана большая зелёная рупия. Такие участки разбросаны по всей игре, так что ищите их. Возвращайтесь к месту, где вы до этого сражались с Воином Зора и там будет ещё один такой участок с грязью, который можно вскопать. Здесь тоже будет спрятана большая зелёная рупия.

Возвращайтесь ко входу в тайник, в котором вы нашли Лопату. Слева будет лестница, ведущая наружу. Прежде чем подниматься дальше, взорвите треснувшие блоки, чтобы создать сокращение. Когда будете снаружи, поворачивайте влево и ищите сундук с обычным сокровищем. Вы найдёте последние две таблички, которые желательно нанести на карту. Спрыгивайте и возвращайтесь к дому Романоса.

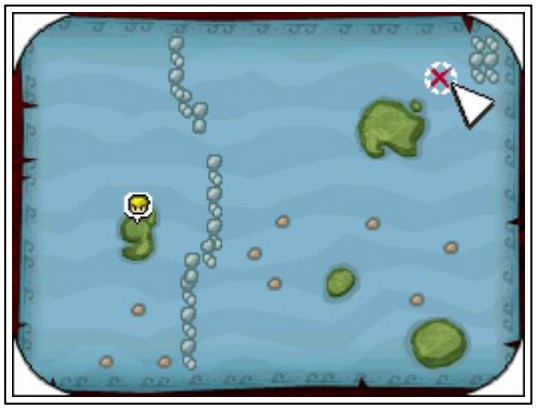
На острове есть четыре таблички и если вы пометили на карте все из них, то теперь можно нарисовать две линии и найти точку их пересечения. Должны выглядеть примерно как на картинке ниже. Точка пересечения находится чуть южнее пальмы. Копайте там Лопатой и вы найдёте потайной вход. Спрыгивайте туда.



Как только вы будете внутри, читайте запись в журнале и рассмотрите картинку на стене. Там указан необходимый путь, который проведёт вас на север через туман. Зарисуйте этот путь на Карту Моря.

Опционально: Карта Сокровищ #2

Во втором тайнике есть небольшой сундук, внутри которого спрятана ещё одна Карта Сокровищ. Мы ещё не можем достать это сокровище, но всему своё время.



Теперь, когда вам известен правильный путь через туман, можете отправляться на Остров Молида. По пути вы увидите странную запертую дверь с символом солнца. Мы вернёмся туда позднее, просто запомните это место, а ещё лучше запишите на карту. Выходите из пещеры, возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание.

Опционально: Сокровище и рупии

Перед пальмой, растущей рядом с домом Романоса, есть участок земли, который можно вскопать и найти большую зелёную рупию. Во втором доме слева есть сундук. Заходите в дом и забирайте из сундука небольшое сокровище.

3.5 Юго-Западный Квадрант

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Карты Сокровищ	2/31
Камни Силы	2/20
Камни Храбрости	0/20
Камни Мудрости	0/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Нав, Биддл
Враги:	Миниблин
Локации:	Остров Духов, Плавучий Магазинчик Биддла
Карты:	**#3 (chapter_03.html#TM3), #4 (chapter_03.html#TM4)**
Камни Храбрости:	**#1 (chapter_03.html#CG1)**
Камни Мудрости:	**#1 (chapter_03.html#WG1)**

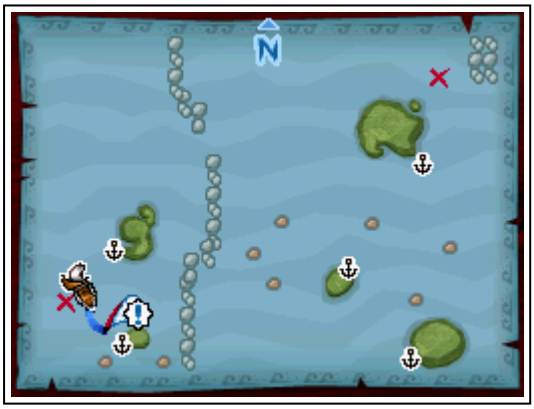
ОПЦИОНАЛЬНО: Весь следующий раздел опционален, так что вы можете перейти сразу к следующему разделу, если хотите продолжать прохождение главное миссии. С помощью Лопаты вы теперь можете найти пару новых локаций и пару новых вещей.

Опционально: Мореплаватель

Рядом с Островом Молида есть небольшой кораблик. Плывите к нему и внутри вы встретите нескольких Миниблинов. Пару ударов меча, и с ними покончено. После того, как вы разберётесь со всеми врагами, поговорите с Навом несколько раз, чтобы он поднялся на ноги. В благодарность за помощь, Нав подарит Линку сокровище. Вот и всё на этом месте, но мы вернёмся сюда ещё раз.

Опционально: Камень Храбрости #1

К югу от Острова Молида есть три камня. В центре есть неисследованный остров, который называется Островом Духов (ударение на "у"). Здесь есть Святыня Острова Духов, небольшая комната, где вы сможете обменивать Камни Духов на улучшения способностей. На юго-востоке от этого места есть сундук с Камнем Храбрости.



Опционально: Карта Сокровищ #3

Наша следующая цель находится на Острове Тлеющих Углей в юго-восточной части квадранта. Вот туда и плывите. Как только вы прибудете на место, зайдите к предсказательнице и спуститесь в подвал. Здесь есть два участка на земле, в одном из которых спрятана красная рупия, а в другом – Карта Сокровищ.

Опционально: Карта Сокровищ #4

Путешествуйте в восточный конец острова, где вы до этого встретили дух Кайо. Поговорите с ним и он расскажет об особенной Карте Сокровищ, спрятанной к северо-востоку от входа в Храм Огня. Бегите туда, выкапывайте цветы и вы найдёте ещё одну Карту Сокровищ. Вот и всё, теперь можете идти обратно к Лайнбеку и садиться на корабль.

Опционально: Камень Мудрости #1

К настоящему моменту у вас должно накопиться по крайней мере 500 рупий. Если так, то плывите к Биддлу и купить Камень Мудрости за 500 рупий. За покупку предметов в его магазине вы будете получать пункты за лояльность. Они пригодятся позднее в игре.

- **Глава 1 – Остров Мерк** (chapter_01.html)
- **Глава 2 – Храм Огня** (chapter_02.html)
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2)**
  - **3.1 – Назад на Остров Мерк** (chapter_03.html#c3_1)
  - **3.2 – Храм Короля Океанов (II)** (chapter_03.html#c3_2)
  - **3.3 – Пушечный Остров** (chapter_03.html#c3_3)
  - **3.4 – Остров Молида** (chapter_03.html#c3_4)
  - **3.5 – Юго-Западный Квадрант** (chapter_03.html#c3_5)
- **Глава 4 – Храм Ветра** (chapter_04.html)
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3)** (chapter_05.html)
- **Глава 6 – Храм Отваги** (chapter_06.html)
- **Глава 7 – Корабль-Призрак** (chapter_07.html)
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4)** (chapter_08.html)
- **Глава 9 – Храм Горонов** (chapter_09.html)
- **Глава 10 – Храм Льда** (chapter_10.html)
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5)** (chapter_11.html)
- **Глава 12 – Храм Мато** (chapter_12.html)
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6)** (chapter_13.html)

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Ветра (chapter_04.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра**
  - **4.1 – Северо-Западный Квадрант (chapter_04.html#c4_1)**
  - **4.2 – Остров Бурь (chapter_04.html#c4_2)**
  - **4.3 – Храм Ветра (chapter_04.html#c4_3)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

4.1 Северо-Западный Квадрант

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤
Карты Сокровищ	4/31
Камни Силы	2/20
Камни Храбрости	1/20
Камни Мудрости	1/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Старый Странник, Джоанна, Золотой Вождь Цилос, Золотая Лягушка, Нав
Предметы:	Спиннинг, Большая Блесна, Целое Сердце #2, Доска Циклонов, Целое Сердце #3
Локации:	Банановый Остров, Остров Зауза, Неведомый Остров, Замаскированный Корабль
Карты:	**#5 (chapter_04.html#TM5), #6 (chapter_04.html#TM6)**
Камни Храбрости:	**#2 (chapter_04.html#CG2)**
Камень Мудрости:	**#2 (chapter_04.html#WG2)**

Плывите от Острова Молида на север в северо-западный квадрант. Рисуйте путь, который вы открыли на карте на Острове Молида. Во время плавания через туман не попадайтесь на бочки с взрывчаткой и избегайте врагов.

ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как вы пересечёте туман, вы окажетесь рядом с центром квадранта. Следующая важная цель находится на Острове Бурь, большом острове в центре карты. Но есть и куча опциональных объектов, которые можно собрать. Если вы хотите продолжить основное прохождение, можете перескочить вперёд.

Опционально: Банановый Остров - Спиннинг

В северо-восточной части квадранта есть большой остров. Плывите к нему и вы найдёте Банановый Остров. Заходите в одинокую хижину и поговорите со Старым Странником. Он поведает вам о своих поисках Русалки.

Снаружи разберитесь с врагами на острове и пройдите по вдоль берега. Вы должны заметить Русалку. Если Линк приблизится слишком близко, Русалка спрячется в воду. Если это произойдёт, просто зайдите в здание и выйдите снова наружу. Атакуйте Русалку Бумерангом с расстояния, нарисовав ему траекторию.

После того, как вы оглушите Русалку, она потребует от вас извинений. Расскажите ей о Старом Страннике и она пообещает вам заглянуть к нему в гости. Пойдите и снова поговорите с Старым Странником и расскажите о том, что вы нашли Русалку.

Вернитесь к Лайнбеку и вы встретите там снова Русалку, которая уже ведёт с ним разговор. Поговорив с Лайнбеком, возвращайтесь в хижину Странника и вы встретите в пруду Русалку. Поговорите со Странником и он поблагодарит вас и подарит Спиннинг! Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание.

Опционально: Квест с рыболовлей и Целым Сердцем

Теперь у вас есть Спиннинг и на карте появится символ с рыбой. Плывите к символу, чтобы лодка перекрыла символ рыбы. Открывайте меню, рыбу и начнётся рыбалка.

После того, как Линк забросит лесну, ждите, пока рыба не клюнет и затем быстро вытягивайте её. Вытягивайте лесну стилусом и тяните в противоположную движению рыбы сторону. Если он слева, тяните в нижний правый угол, и если справа, то в нижний левый. Как только полоска слева станет зелёной, рисуйте стилусом маленькие круги, чтобы Линк начал вытаскивать рыбу.

Следите за полоской слева. Если она станет красной, не закручивайте, а просто тяните. Если рыба подпрыгнет, отпускайте стилус и ждите, пока рыба не вернётся обратно в воду. Продолжайте процесс, пока не вытащите рыбу.

Первым Линк может поймать небольшого Скипджека. Как только он поймает рыбу, её можно отнести к Старому Страннику, но награды за неё не будет. Линк также может поймать Тунца и большого Луваря. Эти рыбы двигаются влево и вправо гораздо чаще и чаще выпрыгивают из воды. Вытягивайте их так же, как и Скипджека.

Когда вы поймаете Луваря, отправляйтесь на Банановый Остров и поговорите со Старым Странником. Покажите ему Луваря и он наградит вас Большой Лесной! Теперь вы можете ловить более крупную рыбу в Великом Море.

Возвращайтесь в Великое Море и попытайтесь поймать Рыбу-Меч. Вы будете ловить рыбу в случайном порядке, Тунца, Луваря и когда-нибудь Рыбу-Меч. Просто повторяйте, пока не поймаете. Рыба-Меч более агрессивна, по сравнению с Луварём, поэтому затянуть её будет потруднее.

Как только вы поймаете Рыбу-Меч, снова вернитесь на Банановый Остров и поговорите со Старым Странником. В награду за поимку рыбы вы получите деталь оснастки. Затем Странник расскажет о легендарной рыбе, Нептуне, которую тоже можно встретить в Великом Море.

Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание. Следите за картой, когда снова будете в Великом Море и ждите, когда появится символ большой рыбы. Он будет довольно большим и будет напоминать рыбу-меч. Символ появляется не часто, поэтому не упускайте возможность, когда он появится. Чем больше вы будете ловить обычной рыбы, тем больше вероятность появления этого символа. В общем, может случиться, что придётся немного подождать его. Просто продолжайте прохождение и как только появится возможность, сразу пытайтесь найти легендарную рыбу. Как только символ появится, бегом к нему и начинайте ловить.

Может быть вам попадётся ещё одна Рыба-Меч, но если повезёт, то может попасться и Нептуна. На это может уйти несколько попыток, но в итоге вы когда-нибудь наткнётесь на Нептуну. Что ещё хорошо в Рыбе-Мече, а также Луваре, так это то, что вместе с рыбой можно поймать Прилипалу. Прилипалу можно отвезти Старому Страннику и получить за неё деталь оснастки.

Когда вы наконец найдёте Нептуну, окажется, что поймать её ещё сложнее. Нептуна очень похожа на рыбу-меч, но темнее. Нептуна больше и будет чаще выпрыгивать из воды. Медленно затяните легендарную рыбу и отнесите её к Старому Страннику. За это вы получите Целое Сердце.

Опционально: Остров Зауза

Следующая цель находится на Острове Зауза, неотмеченном на карте острове на западе от Бананового Острова. Как только вы приблизитесь к острова, он будет нанесён на карту. Вы можете зайти внутрь и поговорить с Заузом, кузнецом, но ничего важного он вам не скажет на данный момент.

Опционально: Карта Сокровищ #5

На севере острова вы найдёте каменную табличку. Как и на Острове Молида, вам надо будет нарисовать линии от камней на острове, чтобы найти тайник в точке их пересечения. Бегите вокруг острова, зарисовывайте местоположения четырёх камней и рисуйте линии между ними. Линии пересекаются рядом с пальмой в южной части острова. Копайте в точке пересечения и вы найдёте Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Мудрости #2

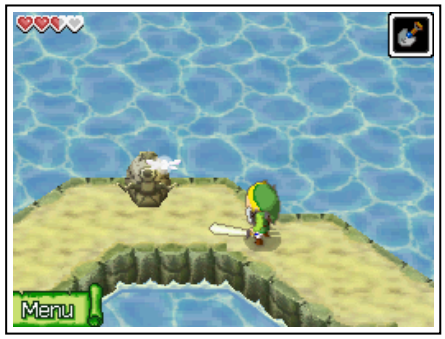
В правой части острова есть сундук на платформе, до которого не добраться. Рядом с хижиной на острове есть два Кукко. Хватайте одного из них и идите к правой стороне ограды. Удерживая Кукко, летите на платформу выше и забирайте из сундука Камень Мудрости.

Опционально: Доска Циклонов

В этом квадранте есть ещё один непомеченный на карте остров. Плывите на юг и затем восточнее от Бананового Острова и причаливайте к Неведомому Острову. На этом острове есть несколько каменных статуй. Только статуя в центре рядом с водой даст подсказку, остальные будут молчать. Вам зададут загадку, а ответ лежит на поверхности острова, точнее, в его форме. Пройдите по кромке острова и зарисуйте его форму. Остров имеет форму кита.

Подсказка: "Один рулит, другой пускает брызги... На вёсла третий налегает, четвёртый видит путь." указывает на порядок активации статуй.

- Сначала активируйте ударом меча северо-восточную статую.
- Второй активируйте северо-западную статую, рядом с фонтаном.
- Третьей активируйте юго-западную статую, у плавника.
- Наконец, последней активируйте статую рядом с глазом.



После того, как вы ударите все статуи в правильном порядке, появится мостик. Пересекайте его и заходите в пещеру. Внутри вы встретитесь с Золотым Вождём Цилосом. Поговорите с ним и он даст вам Доску Циклонов. Теперь, когда вы встретите Золотую Лягушку, она покажет вам особый символ, который позволит быстро телепортироваться.

Опционально: Карта Сокровищ #6

Прежде чем покинуть Неведомый Остров, нужно найти ещё один секрет. В западной стороне острова рядом с глазом "кита" есть каменная статуя. Копайте участок земли перед статуей, чтобы найти Карту Сокровищ. Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание.

Опционально: Золотые Лягушки

Теперь у вас есть Доска Циклонов и можно искать Золотых Лягушек. Одна есть в северо-западном квадранте, к северу от Острова Бурь и к юго-западу от Бананового Острова. Как только вы увидите выпрыгивающую из воды лягушку, стреляйте по ней из пушки. Если всё получится, лягушка остановится и покажет вам символ. Чтобы переместиться в это место в будущем, нужно нарисовать букву "И".

В юго-западном квадранте есть ещё две Золотых Лягушки. Вы можете легко вернуться в юго-западный квадрант, просто плывя на юг. Как только вы туда прибудете, водоворот выкинет вас в центр области. Либо плывите через туман, либо используйте Доску

Циклонов и вернитесь в северо-западный квадрант. Между Островом Мерк и Островом Тлеющих Углей есть ещё одна Золотая Лягушка, так что отправляйтесь туда и повторяйте процесс.

Третью Золотую Лягушку вы можете найти к северу от Острова Молида и к западу от прохода между камнями. Помните, что когда нужно рисовать символы на Доске Циклонов, это нужно делать не отрывая стилуса от экрана.

Опционально: Целое Сердце

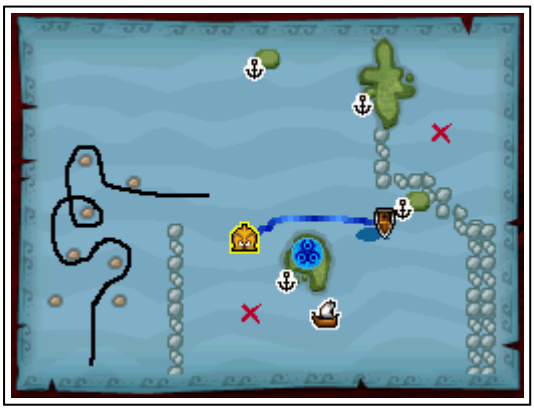
В северо-западном квадранте плывите к иконке с корабликом. Поговорите с персонажем на корабле и он расскажет, что он - герой, странствующий на Принце Красных Львов. Откуда это? Он сделает вас своим учеником и предложит потренироваться. Тресните его пару раз и он останется впечатлён. За это вы получите титул 'Ученик Героя', а также сокровище.

Покидайте корабль, затем возвращайтесь и снова напроситесь на драку с ним. Ударьте его пару раз и он назовёт вас ‘Героем Наполовину’, а также даст второе сокровище. Уходите и снова возвращайтесь. Ударьте по нему несколько раз, он снова сдастся и даст вам титул ‘Герой На Две Трети’. А также ещё одно сокровище.

Опять уходите и возвращайтесь на четвёртый бой. В этот раз сражение будет сложнее, так как герой будет контратаковать. Нужно нанести по нему 100 ударов, прежде чем он нанесёт по вам 3 удара. За победу вы получите Целое Сердце. Можете навещать его и проводить сражения, но в награду вы будете получать только сокровища. За 200 ударов вы получите деталь оснастки.

Опционально: Камень Храбрости #2

Во время плаваний вы также можете встретить Замаскированный Корабль. Это Тайный Плавучий Магазинчик Биддла, в котором он прячется за маской и продаёт необычные вещи. Этот корабль появляется только в том случае, если внутренние часы вашей приставки показывают от 22 до 24 часов по будням и с 10 утра по 22 по выходным. Он продаёт Целое Сердце по очень большой цене, но у вас должно хватить денег на Камень Храбрости, так что покупайте его. Если не хотите ждать, можете вручную переставить часы приставки, закупиться и затем вернуть обратно правильное время.



4.2 Остров Бурь

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥♥♥♥

Карты Сокровищ 6/31

- Новое в этом разделе

Враги: Песчаный Червь

Локации: Остров Бурь

Камни Силы	2/20	**Карты:**	**#7 (chapter_04.html#TM7), #8 (chapter_04.html#TM8)**
Камни Храбрости	2/20	**Камни Храбрости:**	**#3 (chapter_04.html#CG3)**
Камни Мудрости	2/20	**Камни Силы:**	**#3 (chapter_04.html#PG3)**
		Камни Мудрости:	**#3 (chapter_04.html#WG3)**

Остров Бурь, как имя собственно и подсказывает, обдувается сильными ветрами. Идите на восток, сражайтесь с Миниблинами и Чучу. Перепрыгивайте через ямы и не прыгайте, когда дует ветер. Если прыгнете, когда дует ветер, вы свалитесь вниз в воду.

Опционально: Камень Храбрости #3

Как только доберётесь до самой дальней правой области, вы увидите знак, предупреждающий о сильных ветрах. Не обращайте на него внимания и спускайтесь по ступеням. Рядом есть стена с трещиной, которую можно открыть Цветком-Бомбой. Внутри вы найдёте сундук с Камнем Храбрости. Вы также можете найти запись из журнала Старого Странника, но мы уже выполнили связанные с этим задания.

Пробирайтесь к знаку, указывающему на сильные ветры с востока. Когда ветер снова подует, прыгайте влево и вы сможете перепрыгнуть через большую яму. Прыгайте через вторую яму и спускайтесь по ступеням слева. Разберитесь с врагами и ищите три участка не земле, где можно копать. Вы найдёте три красных рупии, после чего можете отправляться в пещеру рядом.

Идите вправо и, если хотите, загляните в юго-восточный угол, избегая врагов.

Опционально: Камень Мудрости #3

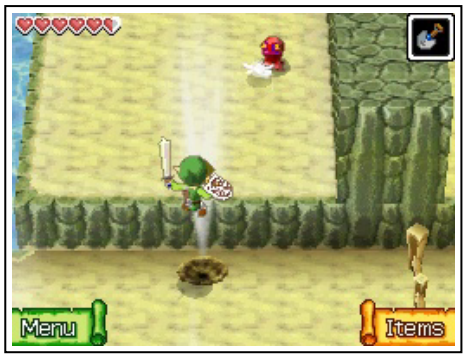
В яме с Миниблинами. В центре комнаты есть сундук, в котором хранится Камень Мудрости.

Опционально: Карта Сокровищ #7

Прыгайте в яму с Миниблинами. Прикончите всех врагов и появится сундук. В верхнем сундуке спрятана Карта Сокровищ.

Идите к потоку ветра и позвольте ему закинуть вас на платформу выше. Оттуда используйте ветер, чтобы перепрыгнуть влево и продолжайте двигаться в том же направлении. Вход в подземелье находится на севере и если вы будете идти в этом направлении, то найдёте карту

к крестом в левом верхнем углу. Рядом есть табличка, дающая подсказку, как попасть в подземелье. Идите один экран вниз и используйте воздушный поток, чтобы подняться на платформу выше. Идите на север по верхней платформе.



Дверь выше заперта, поэтому спускайтесь вниз по левой стороне. Спрыгивайте с платформы и бегите в левую сторону. Копайте мягкие участки земли, чтобы открывать воздушные потоки. В верхней левой части локации можете снова покопать и подниматься на экран выше.

Опционально: Камень Силы #3

На экране, где вы выкапывайте воздушные потоки, бегите в западную часть острова. Выкопайте воздушный поток и езжайте на нём на платформу выше. Открывайте сундук и забирайте Камень Силы.

Выкапывайте землю в левой стороне, чтобы открыть ещё один поток и летите на нём на платформу выше. Спускайтесь по ступеням и вы найдёте ещё один участок мягкой земли. Спрыгивайте с края и на севере вы найдёте ещё один воздушный поток. На этот раз используйте Лопату, чтобы закопать поток и затем проходите влево.

На следующем воздушном потоке забирайтесь на платформу выше и прыгайте на платформу слева. Выкапывайте мягкий участок земли и вы найдёте зелёную рупию. Поднимайтесь вверх и летите на потоке на платформу выше. Читайте табличку, на которой написано, что нужно будет сделать и смотрите на карту на стене. Зарисуйте локации на карте.

Спрыгивайте с уступа и закапывайте потоки, чтобы пройти дальше. Как только вы окажетесь в песчаном регионе справа, вам начнут попадаться Песчаные Черви. Эта враги могут заглотить и выплюнуть вас. Если двигаться медленно по песку, враги не обратят на вас внимания. Вы можете также найти Цветок-Бомбу, которую можно просить в сторону врага и тот проглотит её и взорвётся. Просто бегите к платформе выше и Песчаные Черви не нанесут вам урона.

Здесь будет множество мельниц, из которых вам надо активировать три, помеченных на карте ранее. Две в дальнем левом углу и одна внизу справа. Чтобы активировать их, становитесь справа от них и дуйте в микрофон. После того, как три нужных мельницы будут активированы, две двери рядом с центром карты откроются.

Опционально: Карта Сокровищ #8

Проверьте юго-восточный угол песчаного участка, там есть сундук. Открывайте его и забирайте очередную Карту Сокровищ.

Теперь идите через ворота и спрыгивайте с края. Идите вперёд и заходите в Храм Ветра.

4.3 Храм Ветра

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	8/31
Камни Силы	3/20
Камни Храбрости	3/20
Камни Мудрости	3/20

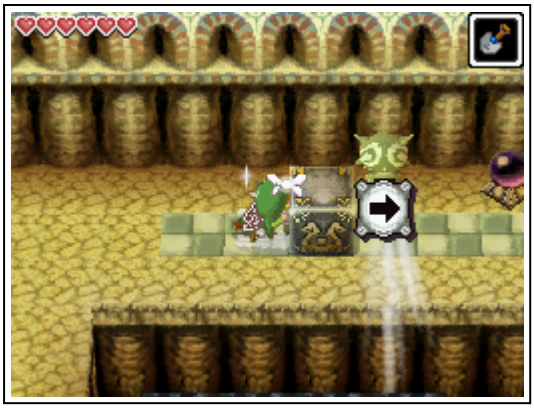
- Новое в этом разделе

Персонажи:	Нери
Враги:	Каменный Чучу, Циклок
Предметы:	Бомбы, Ключ Босса, Целое Сердце #4
Локации:	Храм Ветра
Камни Храбрости:	**#4 (chapter_04.html#CG4)**
Камни Силы:	**#4 (chapter_04.html#PG4)**

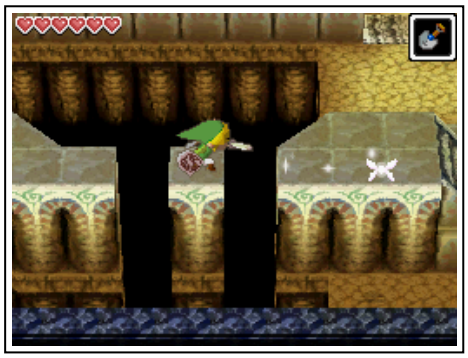
~ Этаж 1F ~

От входа в подземелье сбегайте на север мимо потоков ветра. Хватайте Цветок-Бомбу и кидайте её через яму. Нужно закинуть его на участок между двумя другими Цветками-Бомбами. Начнётся реакция, в ходе которой будут активированы два переключателя и мост неподалёку выдвинется.

Бегите на север и толкайте блок на восток, чтобы он заблокировал поток ветра. Активируйте сферический переключатель справа, чтобы закрыть второй поток ветра и отрыть путь.



Продолжайте идти на юг и открывайте дверь нажатием на неё стилусом. Становитесь на переключатель на полу и вы откроете сокращение ко входу в подземелье. Поднимайтесь по ступеням справа и осторожно продвигайтесь по узкой дорожке. Будьте осторожны с Кизами, а также потоками ветра, которые могут скинуть вас.



Идите на север и вам попадутся несколько Змеек. Разберитесь с ними и идите на запад. Забирайте рупии и толкайте блок влево. Вы окажетесь после этого у входа в комнату с боссом, но нам ещё рано туда.

Слева есть ветряная пушка, которую можно сдвинуть. Толкайте её дважды вниз и четыре раза влево, чтобы она встала над символом на полу. Бегите и позвольте потоку ветра отнести вас через яму слева. Становитесь на переключатель на полу и вы создадите сокращение к этому участку. Спускайтесь по ступеням на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

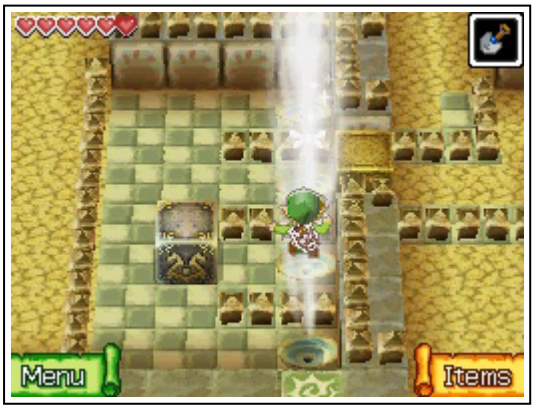
Идите вперед, и дверь закроется за вами. Если вы обойдете комнату, некоторые из камней сломаются и начнут двигаться к вам. Этих Каменных Чучу нельзя победить мечом. Вместо этого вам нужно будет поднять один из Цветков-Бомб и бросить его в Чучу, чтобы разбить

камень, а затем атаковать мечом, чтобы прикончить врага. Как только все три врага будут побеждены, дверь справа откроется.

В большой комнате вы можете прикончить различных врагов Нажмите на переключатель на полу рядом с центром карты. Продвигайтесь в юго-восточный угол карты, открывайте сундук и забирайте сокровище.

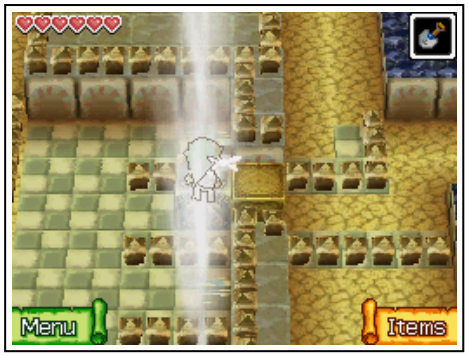
Опционально: Камень Храбрости #4

Вернитесь к воздушным гейзерам и запрыгивайте в первый из них. Позвольте им отнести вас на север к более высокой платформе, чтобы найти сундук с Камнем Храбрости.



Вернитесь к южному потоку и на этот раз спрыгните с выступа на север. Толкайте блок два раза вверх и два раза вправо, чтобы он оказался рядом с соседним блоком. Вернитесь к нижнему потоку и используйте его, чтобы попасть на блок. Спрыгните с выступа справа и

спускайтесь по лестнице на этаж B2.



~ Этаж B2 ~

Возьмите один из ближайших Цветков-Бомб и бросьте его в трещину в стене, чтобы открыть проход. Будьте осторожны в этой комнате, так как эти надоедливые Песчаные Черви снова вернулись. Тщательно пройдите через песок, чтобы добраться до центра карты. Прочитайте карту, и она покажет четыре символа X, на которых указаны воздушных потока в комнате, которые вам придется выкопать.

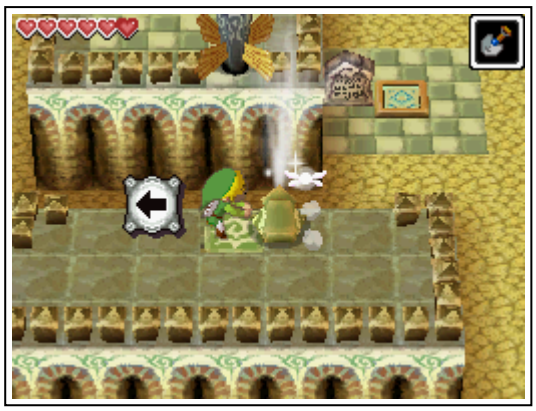
Осторожно обойдите комнату и используйте Лопату в четырёх местах, указанных на карте. Как только все четыре воздушных потока будут выкопаны, две двери в комнате откроются. Поднимитесь по ступенькам в юго-западном углу комнаты и возвращайтесь на этаж B1.

Опционально: Камень Силы #4

Осторожно проберитесь в западную часть комнаты на этаже B2, избегая Песчаных Червей. Откройте сундук и заберите находящийся в нём Камень Силы.

~ Этаж B1 ~

Поднимитесь по ступенькам, и вы найдете ветряную пушку. Хватайте её и потяните дважды влево. Пушка поравняется с ветряной мельницей и заставит её вращаться. Вернитесь в левую часть комнаты и спуститесь вниз по лестнице.



~ Этаж B2 ~

На этот раз проберитесь к двери в северной части карты. В этой комнате слева вы увидите большую зелёную рупию. Пока не обращайте на неё внимания, мы разберемся с этим позднее. Возьмите Цветок-Бомбу и взорвите треснувшие блоки, блокирующие путь. Поднимайтесь вверх по лестнице, чтобы снова попасть на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

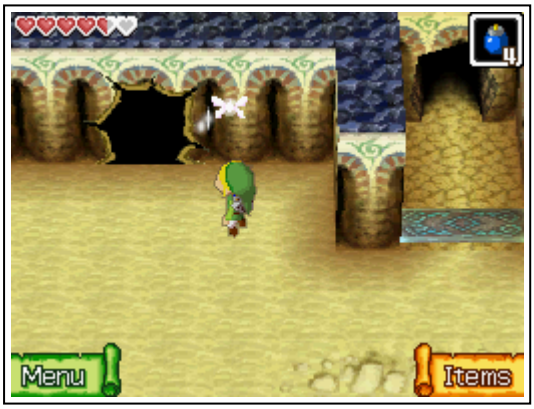
Перейдите через мост, и вы найдете ещё одну ветряную пушку. Толкайте её два квадрата влево, чтобы вторая мельница начала вращаться. Теперь, когда обе ветряные мельницы вращаются, на пол упадёт Маленький Ключ. Спрыгивайте и забирайте ключ. Используйте потоки ещё раз, чтобы добраться до лестницы в юго-восточном углу комнаты и вернуться на этаж B2.

~ Этаж B2 ~

Доберитесь до северо-восточного угла комнаты и используйте Маленький Ключ, чтобы открыть дверь. Поднимитесь по ступенькам и откройте сундук, в котором лежит предмет подземелья: Бомбы. Теперь вам больше не придётся зависеть от Цветков-Бомб.

Опционально: Большая зелёная рупия

В этой комнате есть несколько вещей, которые можно собрать. Подойдите к двери в северном конце комнаты и к западу от неё есть тайник, который не указан на карте или в виде какой-либо трещины в стене. На стене есть маленькие вертикальные колонны, третью из которых вы можете взорвать. Взрывайте и внутри вы найдёте большую зелёную рупию.



Вернувшись в главную комнату, пройдите к северо-западному углу карты, где есть еще одна трещина в стене. Бросьте бомбу, чтобы взорвать её, а затем пройдите в образовавшуюся брешь. Кидайте бомбу поверх воздушного потока, чтобы она взорвала треснувший блок вверху. Поднимайтесь на потоке на платформу выше и затем поднимайтесь по ступеням обратно на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

Идите вправо и победите всех Чучу. Бросьте бомбу на воздушный поток и она будет подброшена вверх. Как только она взорвется, взрывная волна активирует несколько Цветков-Бомб, после чего активируется переключатель и дверь неподалёку откроется. Вам придётся поторопиться, так как дверь закроется через несколько секунд.

Справа вы найдёте квадратную плитку, которая отличается от остальных. Бросьте бомбу на эту плитку, и она образует брешь в стене. Обойдите комнату и откройте дверь справа. Поднимайтесь по ступенькам, чтобы вернуться на этаж 1F.

~ Этаж 1F ~

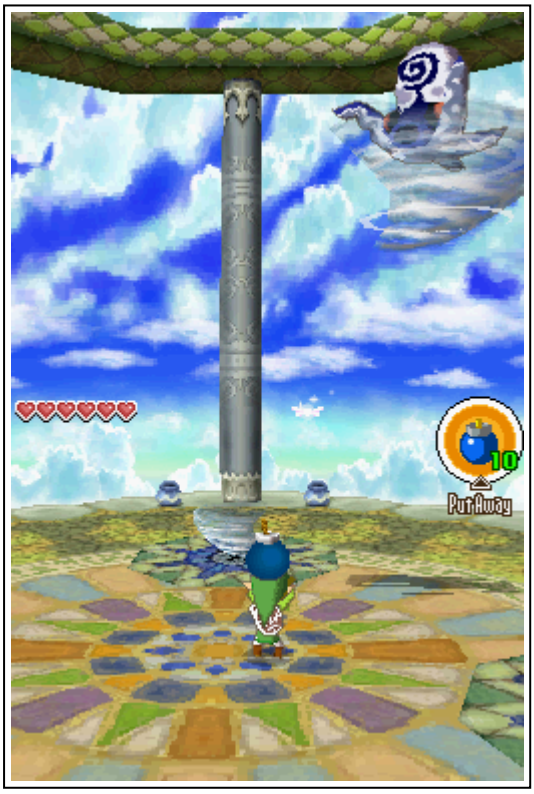
На стене на севере есть квадратная плитка с другой стороны, указывающая, где ее можно взорвать. Бросьте бомбу, чтобы взорвать её, и затем проходите в образовавшуюся брешь. В следующей области есть два переключателя и множество Цветков-Бомб. Поместите две бомбы на квадратные плитки одновременно. Взрыв приведёт к тому, что оба переключателя будут активированы одновременно и дверь неподалёку откроется.

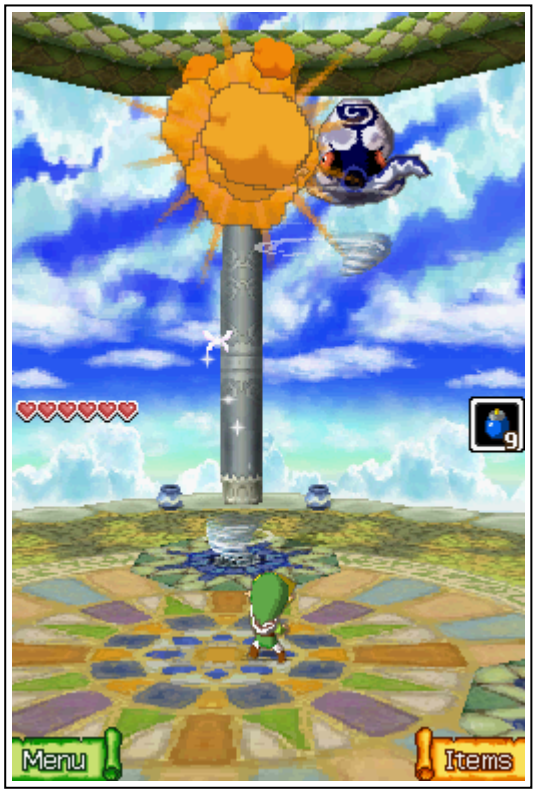
Откройте сундук, чтобы получить Ключ Босса, а затем спрыгните с уступа влево. Отбросьте ключ на некоторое время и киньте бомбу на воздушный поток, в результате чего треснувшие блоки будут взорваны. Забирайте ключ и поднимайтесь вверх на воздушном потоке. Используйте Маленький Ключ и выходите в дверь.

Поднимайтесь на потоках вверх и открывайте дверь. Обязательно прочитайте табличку, после чего появится портал, который перемещает ко входу в подземелье. Разбейте горшки, чтобы пополнить бомбы и сердца. Когда будете готовы, поднимайтесь по ступенькам, чтобы сразиться с боссом, Циклоком.

Циклок будет парить над вами, время от времени направляя на вас циклоны. Периодически Циклок будет спускаться и пытаться атаковать Линка с разбега. Обе эти атаки очень легко избежать.

На первом этаже есть три места, где иногда будет вращаться вихрь. Вы можете бросить бомбу в этот вихрь, и она поднимется на верхний экран. Хитрость заключается в том, что надо подождать, пока Циклок окажется прямо над одним из этих вихрей, а затем бросить бомбу. Если бомба попадет в Циклока, он будет оглушён и рухнет на землю. Бегите и нанесите несколько ударов мечом.





Позже в битве Циклок начнёт сбрасывать по два вихря одновременно, а затем и целых три. Он также начнёт двигаться немного быстрее, поэтому будет сложнее атаковать его бомбами. Если у вас закончатся бомбы, по периметру комнаты с боссом есть несколько Цветков-Бомб. Просто повторяйте описанный процесс до тех пор, пока Циклок не будет побежден.

После победы над Циклоком Линк получит дополнительные две минуты песка для своих песочных часов. Линк также встретится с Нери, Духом Мудрости. После короткого разговора, обязательно откройте сундук и заберите Целое Сердце. Заходите в синий портал и вы перенесётесь к выходу из подземелья.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра**
  - **4.1 – Северо-Западный Квадрант (chapter_04.html#c4_1)**
  - **4.2 – Остров Бурь (chapter_04.html#c4_2)**
  - **4.3 – Храм Ветра (chapter_04.html#c4_3)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3)**
  - **5.1 – Опциональные предметы (chapter_05.html#c5_1)**
  - **5.2 – Храм Короля Океанов III (chapter_05.html#c5_2)**
  - **5.3 – Лебёдка (chapter_05.html#c5_3)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

5.1 Опциональные предметы

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤❤❤❤
Карты Сокровищ	8/31
Камни Силы	4/20
Камни Храбрости	4/20
Камни Мудрости	3/20

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Сальваторе
Предметы:	Улучшение к Сумке для Бомб #1
Локации:	Мини-игра с пушкой
Камни Силы:	**#5 (chapter_05.html#PG5), #6 (chapter_05.html#PG6), #7 (chapter_05.html#PG7)**
Камни Мудрости:	**#4 (chapter_05.html#WG4)**

ОПЦИОНАЛЬНО: Весь этот раздел не является обязательным и включает в себя предметы, которые можно собрать с помощью бомб. Если вы хотите продолжить основное прохождение, можете перескочить вперёд.

Опционально: Банановый Остров - Улучшение к Сумке для Бомб

Вернитесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание к Банановому Острову в северо-восточном углу квадранта. Войдите в пещеру на этом острове и используйте бомбы, чтобы

взорвать стену с трещиной. Пройдите через пещеру и выходите с другой стороны.

Поговорите с Сальваторе, человеком, сидящим за столом в центре этой области. Он заведует мини-игрой с пушкой и берёт за сеанс 20 рупий. Сальваторе объяснит, как в неё играть. Поражайте синие цели, чтобы получить 100 очков, и красные цели, чтобы заработать 20 очков за выстрел. Есть несколько призов, которые вы можете заработать в зависимости от набранных вами очков.

- Менее 1500 очков: зелёная или синяя рупия.
- 1500 – 1999: зелёная, синяя или красная рупия или случайное сокровище.
- 2000 – 2499: красная рупия, большая зелёная рупия или деталь оснастки.
- 2500 очков или больше - Улучшение к Сумке для Бомб #1. После этого большая зелёная рупия или случайная деталь оснастки.

Кроме того, если вы побьёте свой рекорд, вы получите еще один приз. Здесь можно неплохо заработать дополнительные рупии, но, по крайней мере, продолжайте играть, пока не выиграете апгрейд для сумки для бомб. После этого возвращайтесь через пещеру и отправляйтесь к кораблю.

Опционально: Камень Мудрости #4

Используйте Доску Циклона или просто отправляйтесь обратно в юго-западный квадрант и снова направляйтесь на Остров Тлеющих Углей. Когда вы прибудете, зайдите в Хижину Астрид и поговорите с ней. Узнав, что вы спасли ещё одного духа, она наградит вас пятым Камнем Мудрости.

Опционально: Камень Силы #5

Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь к Острову Мерк. Как только вы прибудете туда, загляните в магазин и вы обнаружите, что в ассортименте появились бомбы. Если вы еще этого не сделали, купите Камень Силы в магазине, поскольку к настоящему времени у вас должно быть достаточно рупий для его приобретения.

Опционально: Камень Силы #6

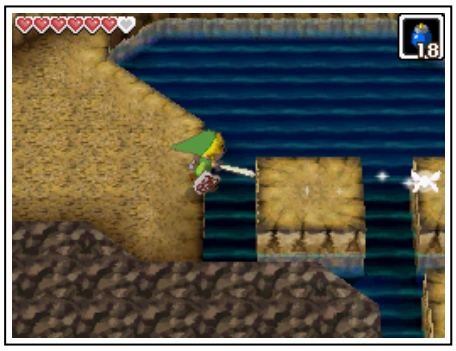
Вернитесь на западную сторону Острова Мерк и поговорите с Ошусом. Как и Астрид, он поздравит вас и наградит Камнем Силы. ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы не будете поговорите с Ошусом в данный момент, он в конечном итоге просто отправит вам Камень Силы по почте.

Проберитесь на северный конец острова, и взрывайте треснувшие блоки, которые мешали пройти дальше.

Опционально: Камень Силы #7

В непосредственной близости от входа в Храм Короля Океанов есть потрескавшаяся стена, которую можно взорвать с помощью бомбы, поэтому сделайте это и войдите в пещеру.

На данный момент в этой пещере не так уж много работы. Вы можете перепрыгивать через выступы и найти сундук, в котором находится еще один Камень Силы. Мы вернёмся сюда позже, как только получим новый предмет. Пока что вы можете выйти из пещеры и вернуться в Храм Короля Океанов.



5.2 Храм короля Океанов III

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	8/31
Камни Силы	7/20
Камни Храбрости	4/20
Камни Мудрости	4/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Глаз-Фантом
Предметы:	Красное Зелье
Карты:	**#9 (chapter_05.html#TM9)**
Камни Силы:	**#8 (chapter_05.html#PG8)**

Ваше третье путешествие через Храм Короля Океанов заставит вас повторить ваши шаги через несколько знакомых этажей. Теперь, когда у вас есть бомбы, есть несколько сокращений, чтобы сделать маршрут немного быстрее. Руководство по Храму, приведённое

ниже, по-прежнему будет охватывать все этажи, но мы быстро пробежимся по знакомым местам, в основном указав на нововведения.

~ Этаж 1F ~

На первом этаже нет ничего нового, поэтому бегите к лестнице и спускайтесь на этаж B1.

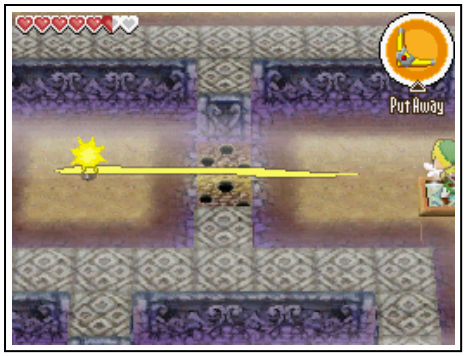
~ Этаж B1 ~

Бегите в северо-восточный угол комнаты. Теперь, когда у вас есть бомбы, вы можете взорвать треснувшие блоки слева, обеспечивая быстрый доступ к большей части комнаты. Становитесь на переключатель на полу, чтобы открыть дверь, а затем бегите дальше и забирайте Маленький Ключ. Вернитесь к запертой двери в северо-восточном углу комнаты и спуститесь по лестнице.

~ Этаж B2 ~

Подождите, пока Фантом не начнёт смотреть на запад и бегите на юг. На юге есть стена с трещиной, которую можно взорвать и открыть сокращение. Так и делайте и Фантомы, скорее всего, начнут искать вас. Вы можете забежать в безопасную зону на северо-востоке и подождать, пока Фантомы не успокоятся.

Вам всё равно нужно будет активировать два сферических переключателя возле северо-восточной части комнаты. Сделайте это, и упадёт Маленький Ключ. Быстро бегите в безопасную зону в восточной части комнаты. Когда всё будет спокойно, становитесь на переключатель на полу и используйте Бумеранг, чтобы забрать Маленький Ключ.



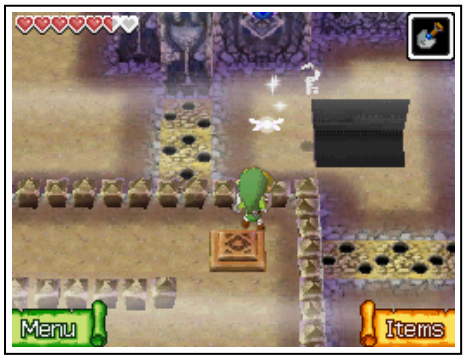
[/scrn]

Подождите, пока Фантом не направится к юго-западному углу комнаты, затем быстро бегите на юг через опущенные блоки. Активируйте переключатель, чтобы изменить положение блоков, и бегите к запертой двери на западе. Используйте Маленький Ключ на двери и спускайтесь на следующий этаж подземелья.

~ Этаж B3 ~

К сожалению, на этом этаже нет больших сокращений, но есть несколько заметных изменений. Вам снова нужно будет собрать три Камня Жизни и поместить в соответствующие слоты в верхней правой части экрана. Первый Камень Жизни вы найдёте в сундуке в северо-западной части комнаты. Как только вы поместите его в слот, бегите в северо-восточный угол комнаты. Вы можете использовать бомбы, чтобы взорвать блоки, а также разбить желтый горшок, чтобы получить дополнительное время.

Второй Камень Жизни находится в юго-восточном углу комнаты в сундуке. Получив второй Камень Жизни, возвращайтесь в юго-восточный угол. Справа от пламени есть участок с мягкой почвой, где можно выкопать воздушный поток. Это создаст небольшое сокращение. Встаньте на один из двух переключателей на полу, в результате чего Фантом упадёт в пропасть.



Забирайте Маленький Ключ, который остался позади, и откройте дверь в юго-западной части комнаты. Возьмите третий Камень Жизни, установите в соответствующее место и пройдите в дверь. В следующей комнате постучите в дверь, и Нери, Дух Мудрости, откроет её. Прежде чем спуститься по ступенькам, обязательно разбейте желтый горшок в левой части комнаты, чтобы получить дополнительное время. Спускайтесь по ступеням на следующий этаж.

~ Этаж B4 ~

На этом этаже вы познакомитесь с Глазами-Фантомами. Если они заметят вас, они замедлят ваше движение и призовут Фантомов. Идите вниз по правой стороне экрана, пока не дойдёте до ветряной пушки, которая блокирует ваш путь. Нарисуйте путь для Бумеранга, чтобы активировать переключатель, и ветер стихнет. Прежде чем отправиться вниз, нарисуйте ещё один путь для Бумеранга и поразите Глаз-Фантома. Пока он оглушён, подбегите к нему и нанесите несколько ударов мечом, чтобы победить его. Не забудьте также использовать свой Бумеранг, чтобы разбить желтый горшок в углу комнаты и получить дополнительное время.

При необходимости перебегите в безопасную зону и подождите, пока Фантом не начнёт подниматься вверх. Следуйте за Фантомом вверх и влево, стараясь не быть замеченным. Когда вы окажетесь в центре комнаты, не заглядывайте слишком далеко на север, так как Глаз-Фантом может заметить вас. Вместо этого, подождите в коридоре и бросайте Бумеранг в противника, чтобы оглушить его. Убейте Глаз-Фантома и бегите к северо-западному углу комнаты. Вы можете разбить горшок, чтобы создать безопасную зону.

Опционально: Камень Силы #8

Пересекая эту комнату, убивайте всех Глаз-Фантомов, которые находятся в разных коридорах. Как только вы победите их всех, в восточном конце комнаты появится большой сундук с Камнем Силы.

Подождите, пока третий и последний Глаз-Фантом не отправится на юг, а затем быстро перебегите в безопасную зону на западном конце комнаты. Отсюда вы можете подождать, пока не появится Глаз-Фантом, а затем оглушите его своим Бумерангом. Возле юго-западного угла карты используйте Лопату на участке с мягкой почвой. Летите на потоке воздуха на платформу выше и активируйте сферический переключатель. Это приведет к тому, что все ветряные пушки отключатся и это обеспечит быструю навигацию по комнате. Кроме того, стоя рядом с переключателем, если вы нарисуете путь на север для Бумеранга, вы можете поразить желтый горшок и получить дополнительные 30 секунд.

Бегите в западную безопасную зону и ждите, пока Фантом не начнёт двигаться на юг. Бегите на восток, и вы увидите трещину в соседней стене. Киньте в неё бомбу, чтобы сделать брешь. Будьте осторожны, поскольку Фантом может приблизиться из-за шума. Бегите внутрь и активируйте переключатель, в результате чего шипы на восточной стороне комнаты опустятся.

Маневрируйте вокруг Фантома и забирайте Маленький Ключ. С ключом в руке, пройдите к запертой двери в южной части комнаты, избегая Фантома. Откройте дверь и спуститесь на следующий этаж.

~ Этаж B5 ~

Подождите, пока шипы слева не опустятся, а затем пройдите через них. В дальней северо-западной части комнаты есть ещё один переключатель. Подождите, пока шипы не опустятся, и затем активируйте переключатель Бумерангом. Это приведёт к снижению шипов в правой стороне комнаты. Сбегайте туда, чтобы получить 30 секунд времени, а также пополнить свое здоровье. Бегите назад налево и затем идите вверх, где дверь закроется за вами.

Появятся четыре Жёлтых Чучу. Ударьте их Бумерангом, чтобы оглушить, а затем добейте мечом. Когда все четверо будут побеждены, обязательно возьмите 15 секунд времени в западном конце комнаты и затем отправляйтесь на восток.

Дверь снова закроется за вами, и на этот раз вас встретят Миниблины. Разберитесь с ними и соберите еще 15 секунд времени в правой части комнаты. Бегите на север и используйте Бумеранг, чтобы активировать переключатель справа, в результате чего появится сундук с Красным Зельем. Обратите внимание, если у вас уже есть два зелья, в этом сундуке будет несколько рупий. Бегите, открывайте дверь и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B6 ~

Добравшись до этого этажа, подождите, пока Глаз-Фантом в северо-восточном углу не приблизится, и атакуйте его Бумерангом. Далее, бегите в безопасную зону в северо-восточном углу комнаты, как только путь будет чист. Здесь вы найдете большую табличку, на которой будет указано, что это вторая табличка в символе для управления. Вы можете сделать заметку на своей карте с номером 2. ПРИМЕЧАНИЕ: В этой комнате четыре таблички, и хотя вы можете прочитать все четыре, чтобы понять головоломку, вы также можете просто прочитать ответ ниже.

Затем, если вы сбегаете в юго-восточный угол комнаты, вы можете нажать на переключатель и опустить шипы. Прочитайте табличку, а затем пометьте расположение цифрой 4 на своей карте. Слева от статуи есть переключатель на полу, который развернёт соседнюю ветряную пушку вниз.

Слева от этой ветряной пушки есть ещё одна, но переключатель для деактивации этой пушки находится слева. Будьте осторожны, избегайте Фантомов и Глаза-Фантома и бегите вдоль южного конца комнаты, прежде чем наступать на переключатель на полу. Теперь, когда ветряная пушка отключена, бегите в безопасную зону рядом с большой красной дверью. Отсюда вы можете кинуть в Глаз-Фантома Бумерангом, а затем добивайте его своим мечом. В результате шипы к в западном конце комнаты опустятся.

Бегите в западную часть комнаты и разбивайте горшок, чтобы получить дополнительное время. Встаньте на переключатель на полу, чтобы деактивировать ветряную пушку, что обеспечит вам быстрый доступ к безопасной зоне. Не читайте табличку, иначе в комнате появятся два Глаза-Фантома.

Затем бегите в северо-западную часть комнаты и разбивайте красный горшок, чтобы создать безопасную зону. Доставайте Лопату, копайте мягкий участок земли и кидайте бомбу в появившийся воздушный поток. Это взорвёт треснувшие блоки. Поднимайтесь на воздушном потоке и активируйте переключатель, чтобы опустить находящиеся рядом шипы. Прочитайте табличку, которая теперь доступна, и окажется, что это первая и последняя точка в священном символе, так что помечайте её на карте числом 1.

Последняя табличка находится в юго-западном углу комнаты и станет доступна, если взорвать треснувшие блоки. Будьте осторожны, так как бомба привлечёт всех ближайших Фантомов. Это третья табличка, поэтому обязательно отметьте её на карте.

Бегите к большой красной двери в центре комнаты, где вам нужно будет нарисовать символ. Рисунок соответствует порядку, который дали таблички в комнате. Одним движением поместите стилус в верхний левый угол, переместите его в верхний правый угол, затем в нижний левый, затем в нижний правый и завершите линию в начальной точке в верхнем левом углу. Символ имеет форму песочных часов, и, если правильно нарисовать его, дверь откроется, после чего идите вперед.

Поднимитесь по ступенькам и подойдите к символу солнца. Вы должны нажать на символ на вашей карте. Если вы посмотрите внимательно, изображение на самом деле является перевёрнутым изображением юго-западного квадранта. Открывайте Карту Моря и выбирайте юго-западный сектор. В этот момент вам необходимо закрыть Nintendo DS/3DS. Да, на самом деле сложите приставку. Примечание: Если вы используете Nintendo 2DS, вам нужно просто перевести систему в спящий режим. Это приведёт к тому, что символ появится на вашей карте посреди моря. Заходите в синий портал, чтобы вернуться в начало подземелья.

Вернитесь наружу, бегите к Лайнбеку и по пути вы заметите, что почтовый ящик прыгает. Вам пришло письмо от Эддо с Пушечного Острова. Он сообщит, что работа над Лебёдкой закончена. Как только будете готовы, идите к Лайнбеку и выходите в море.

Опционально: Скупщик Сокровищ

После завершения Храма Короля Океана, Часть III, на Острове Мерк заработает Скупщик Сокровищ. Здесь вы можете продавать свои лишние сокровища, а также части оснастки. Цена каждой детали оснастки части сокровища варьирует от игры к игре. Он может заплатить 0, 50, 150, 800 или 1500 рупий за любое конкретное сокровище или деталь оснастки. Всё, что он предлагает заплатить за определенный предмет, останется ценой на время игры. Однако, если вы начнёте новую игру, сокровища могут получить новые цены. На этом этапе вы должны обменять как можно больше своих сокровищ и дубликатов деталей оснастки корабля, чтобы получить немного рупий.

Опционально: Карта Сокровищ #9

Поговорите с человеком у причала, который стоит рядом с Лайнбеком. Он расскажет о Лебёдке, которая стала доступна на Пушечном Острове. Если вы скажете ему, что у вас уже есть Лебёдка, он продаст вам Карту Сокровищ всего за 50 рупий.

5.3 Лебёдка

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	9/31
Камни Силы	8/20
Камни Храбрости	4/20
Камни Мудрости	4/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Октомин
Предметы:	Лебёдка, Солнечный Ключ

Отправляйтесь на Пушечный Остров и войдите в здание, чтобы поговорить с Эддо. Он хочет, чтобы вы громко выразили ваше желание получить Лебёдку. Это означает, что надо прокричать или просто подуть в микрофон Nintendo DS. Чем громче вы выразите своё желание, тем дешевле Эддо продаст вам Лебёдку. Самая низкая цена – 200 рупий, но вы можете заплатить до 1000 рупий, если не будете достаточно громко кричать. Получив Лебёдку, возвращайтесь на корабль и отправляйтесь в плавание.

Теперь, когда у вас есть Лебёдка, отправляйтесь в плавание к зеленому символу, который находится в середине квадранта. По прибытии зайдите в «Меню» и выберите значок с «Лебёдкой». Это запустит Лебёдку и опустит ковш её на дно моря. В отличие от Wind Waker, где Линк автоматически достаёт сокровища, в этой игре вам придется поработать.

Двигайте полоску влево или вправо, чтобы перемещать руку Лебёдки из стороны в сторону. Коснитесь красной прокрутки вверх, чтобы замедлить скорость, с которой опускается рука, или коснитесь красной прокрутки вниз, чтобы ускорить процесс. У вашей Лебёдки есть собственная полоса здоровья, обозначенная желтыми камнями в левом верхнем углу экрана.

Когда вы будете опускать Лебёдку, вы столкнётесь с рядом препятствий. Под водой вам будете находить Октомины, которые будут взрываться, если вы будете их задевать. Кроме того, некоторые Октомины будут двигаться влево и вправо, направляя воду к вашей руке, что может привести к тому, что она столкнётся с другой миной или стеной.

Пока вы достаёте сокровища, вы также можете собирать рупии, но зачастую они находятся между Октоминами. Как только вы достигнете морского дна, поместите руку Лебёдки над сундуком, чтобы взять его. Теперь осторожно потяните его обратно, избегая Октомины. Если всё получится, вы достанете Солнечный Ключ!

Опционально: Затонувшее Сокровище

Вы собрали девять Карт Сокровищ, но только восемь из них доступны на данный момент. Четвертая Карта Сокровищ помечена крестиком, который находится к юго-востоку от Бананового Острова. Вы не сможете получить доступ к этому сокровищу, пока не доберётесь до северо-восточного квадранта. Расположение и сокровища восьми затонувших сокровищ перечислены ниже. ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы повредите Лебёдку, её можно будет починить на Верфи на Острове Мерк.

Затонувший Сундук	Расположение Квадранта	Награда
#1	– *Юго-Западный Квадрант* – Юго-западнее Острова Молида	**Деталь оснастки**
#2	– *Юго-Западный Квадрант* – Северо-восточнее Острова Мерк	**Песок Времени (1 минута)**
#3	– *Юго-Западный Квадрант* – Юго-западнее Острова Бурь	**Деталь оснастки**
#5	– *Юго-Западный Квадрант* – К северу от Острова Молида	**Деталь оснастки**
#6	– *Северо-Западный Квадрант* – К западу от Бананового Острова	**Сокровище**
#7	– *Северо-Западный Квадрант* – К востоку от Острова Бурь	**Деталь оснастки**
#8	– *Юго-Западный Квадрант* – К юго-востоку от Острова Мерк	**Деталь оснастки**
#9	– *Юго-Западный Квадрант* – К западу от Пушечного Острова	**Песок Времени (1 минута)**

Ваши награды включают 5 частей оснастки корабля, сокровище и 2 дополнительные минуты песка для ваших песочных часов. Есть тонна рупий, которые можно собрать. По большей части вам следует избегать труднодоступных рупий, за исключением больших зелёных рупий.

- **Глава 1 – Остров Мерк** (chapter_01.html)
- **Глава 2 – Храм Огня** (chapter_02.html)
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2)** (chapter_03.html)
- **Глава 4 – Храм Ветра** (chapter_04.html)
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3)**
  - **5.1 – Опциональные предметы** (chapter_05.html#c5_1)
  - **5.2 – Храм Короля Океанов III** (chapter_05.html#c5_2)
  - **5.3 – Лебёдка** (chapter_05.html#c5_3)
- **Глава 6 – Храм Отваги** (chapter_06.html)
- **Глава 7 – Корабль-Призрак** (chapter_07.html)
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4)** (chapter_08.html)
- **Глава 9 – Храм Горонов** (chapter_09.html)
- **Глава 10 – Храм Льда** (chapter_10.html)
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5)** (chapter_11.html)
- **Глава 12 – Храм Мато** (chapter_12.html)
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6)** (chapter_13.html)

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Отваги (chapter_06.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги**
  - **6.1 – Остров Молида (chapter_06.html#c6_1)**
  - **6.2 – Храм Отваги (chapter_06.html#c6_2)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

6.1 Остров Молида

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤❤❤❤
Карты Сокровищ	9/31
Камни Силы	8/20
Камни Храбрости	4/20
Камни Мудрости	4/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Гигантское Растение-Глаз
Камень Мудрости:	**#5 (chapter_06.html#WG5)**

Пришло время вернуться на Остров Молида. Когда вы приблизитесь к острову, вы столкнётесь с Гигантским Растением-Глазом, которое блокирует путь на остров. Слабость этого гигантского врага – его глаз, и вам нужно будет нанести по нему несколько выстрелов из пушки. Лучше всего нарисовать полукруг в сторону Растения-Глаза, чтобы приближаться и удаляться от него. Нарисуйте его так, чтобы путь снова и снова перекрывал себя и вам не пришлось беспокоиться об управлении лодкой, а вместо этого можно было сражаться с врагом.

Растение-Глаз будет стрелять в вас зелеными колючими шариками. Их можно уничтожить одним выстрелом из пушки, поэтому постарайтесь как можно быстро стрелять и поражать их, иначе они повредят ваш корабль. Дождитесь, пока глаз врага не откроется, и затем стреляйте в него. После нескольких попаданий противник будет побеждён, и Линк причалит к Острову Молида.

Когда вы прибудете на Остров Молида, еще раз выкопайте яму, которую вы вырыли во время вашего первого посещения острова. Она расположена к югу от пальмы между 2-й и 3-й хижинами на острове. Бегите на север и постучите в дверь, чтобы использовать Солнечный Ключ. Продолжайте идти на север и выходите из пещеры, чтобы оказаться в северной части острова.

Опционально: Камень Мудрости #5

Когда вы окажетесь снаружи на северной стороне Острова Молида, используйте Лопату, чтобы выкопать помеченное место в траве слева. Это создаст яму, поэтому идите вперёд и спускайтесь вниз. Откройте сундук, который вы найдёте здесь, чтобы получить Камень Мудрости.

Победите Миниблинов и Желтых Чучу на пути к северному концу острова. Вы окажетесь у Храма Отваги, но дверь будет заперта. На соседней табличке написано, что статуи должны сфокусировать взгляды на двери. Продолжайте идти вправо, и вы найдёте статую. Ударьте по ней мечом, чтобы активировать её, а затем нажмите стилусом, чтобы повернуть. Поверните её так, чтобы она её взгляд был направлен на северо-запад и луч попал на запертую дверь.

Бегите на юг и запад, и вы столкнётесь с парой Воинов Зора. Оглушите их Бумерангом, а затем добейте несколькими ударами меча. Как только они будут побеждены, появится другая статуя. Активируйте её, а затем поверните так, чтобы она была направлен на север и освещала дверь.

Спрыгните с уступа влево и затем поднимитесь по маленьким ступенькам. Находясь на высокой платформе, посмотрите на юго-запад, и вы найдёте третью и последнюю статую. Она уже смотрит в правильном направлении, и вам просто нужно активировать её. Используйте Бумеранг, чтобы активировать статую и свет от неё упал на запертую дверь.

Теперь, когда все три луча светят на дверь, она откроется. Бегите дальше и заходите внутрь, чтобы попасть в следующее подземелье, Храм Отваги.

6.2 Храм Отваги

- Текущий прогресс

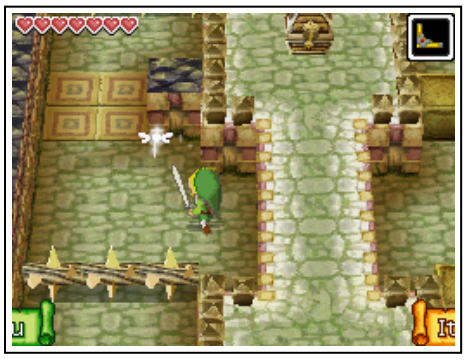
Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	9/31
Камни Силы	8/20
Камни Храбрости	4/20
Камни Мудрости	5/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Бревно с Шипами, Лезвие, Молдорм, Панцирь, Вайндер, Зелёный Чучу, Полс Войс, Бимос, Крайк, Крайклинг
Предметы:	Лук, Ключ Босса, Целое Сердце #5
Локации:	Храм Отваги
Камни Храбрости:	**#5 (chapter_06.html#CG5)**
Камни Силы:	**#9 (chapter_06.html#PG9), #10 (chapter_06.html#PG10)**
Камень Мудрости:	**#6 (chapter_06.html#WG6)**

~ Этаж 1F ~

Уворачивайтесь от Брёвен с Шипами и пробирайтесь в северный конец комнаты. Вы найдёте подозрительно выглядящую стену на севере, которая взорвется, если вы бросите в неё бомбу. Бегите к сундуку, открывайте его и забирайте случайное сокровище.



Идите по дороге в южном направлении и вы наткнётесь на Лезвие. Сделайте движение по направлению к нему, чтобы активировать его и потом бегите на юг. Становитесь на переключатель на полу, чтобы открыть дверь и создать сокращение. Поднимайтесь по ступенькам на север и открывайте сундук, в котором лежит Маленький Ключ: Спрыгните с выступа вправо и пройдите к запертой двери в северной части комнаты.

[/scrn]

Бегите на юг, и дверь закроется за вами. Появится пара Молдормов, слабым местом которых является большая красная часть на их теле. Наносите по ней удары мечом, а затем отойдите, когда враг попытается атаковать вас. Убивайте Молдормов и спускайтесь по ступеням.

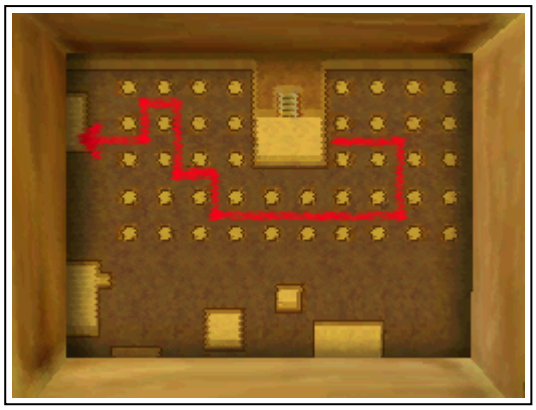
~ Этаж B1 ~

Подождите, пока движущаяся платформа не приблизится, а затем запрыгивайте на неё и езжайте на запад. Ударьте по Панцирю на платформе, чтобы скинуть его вниз и затем перепрыгивайте на следующую платформу. Пока вы двигаетесь, используйте Бумеранг, чтобы поразить сферический переключатель и поменять его на синий цвет. Затем переходите на следующую движущуюся платформу и двигайтесь на запад. Поднимайтесь по ступеням, чтобы вернуться на первый этаж.

~ Этаж 1F ~

Эта комната заполнена Золами, а также вы встретите нового врага, Вайндера. Эти электрические враги не могут быть побеждены и их следует избегать. Бегите в северный конец комнаты, и вы найдете пару табличек. Одна из них даст вам совет о том, как победить надвигающегося врага, а на другой написано: «вверх, вниз, вправо, затем влево» - это порядок для всего храма. Обязательно запишите эту информацию.

Рядом с табличкой слева есть подозрительная стена. Бросьте бомбу, чтобы взорвать её, и посмотрите на изображение карты на стене. Доставайте карту и переключитесь на этаж B1. Перенесите путь красной линии на вашу карту для дальнейшего использования.



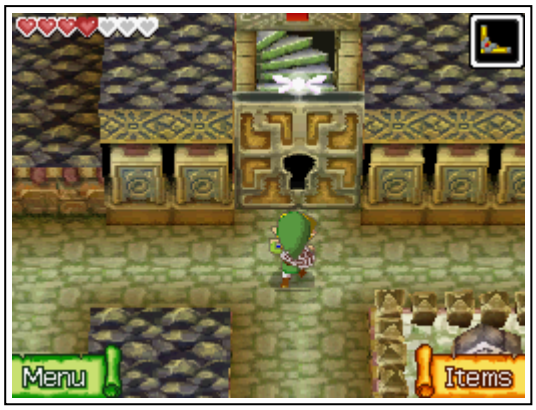
Опционально: Камень Силы #9

После взрыва стены, которая находится между двумя табличками, вы найдёте пару сундуков. Один из них содержит деталь оснастки, а другой – Камень Силы.

Взрывайте треснувшие блоки справа и идите в следующую часть комнаты. Вы найдёте зелёного Чучу. Этот вариант врага превратится в крошечную лужу, когда вы попытаетесь атаковать его мечом. Вместо этого оглушите его Бумерангом, и затем добивайте.

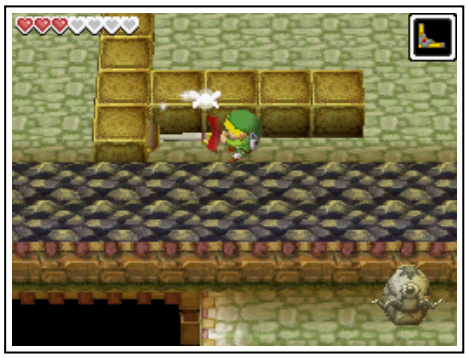
Идите на юг к южной платформе, и появится гигантский Полс Войс. Эти враги неуязвимы для меча Линка в настоящий момент. Вам нужно будет дуть в микрофон, заставляя их сжиматься в крошечный шарик, делая их уязвимыми для атаки. После победы над врагом, возьмите

Маленький Ключ, который он оставляет после себя. Наступите на ближайший переключатель, чтобы открыть дверь и создать сокращение для входа в подземелье. Используйте Маленький Ключ на запертой двери и поднимитесь по ступенькам на второй этаж.

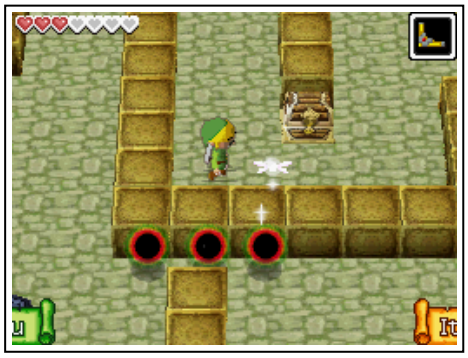


~ Этаж 2F ~

В этой комнате нужно потянуть за четыре рычага, и здесь пригодится подсказка о порядке в подземелье. Будьте осторожны, так как комната заполнена Вайндерами и Бимосами, и ни одна из них не может быть побеждена. Вы должны потянуть за рычаги в правильном порядке. Сначала потяните тот, что вверху, затем внизу, затем справа и, наконец, слева.



Как только вы активируете все четыре рычага, в центре экрана появится сундук. Откройте его, чтобы получить Квадратный Кристалл. Как и в случае с Большим Ключом, вы не сможете двигаться быстро, неся этот предмет. Отнесите его к лестнице и спускайтесь на этаж ниже.

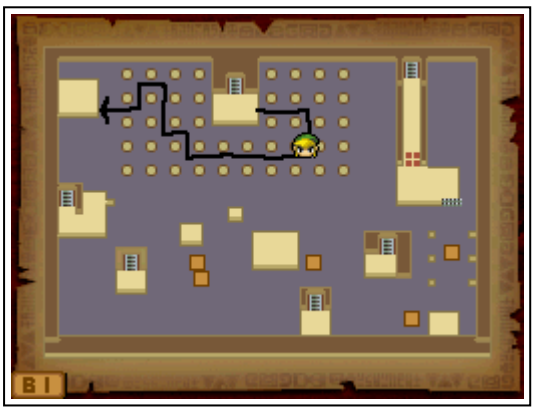


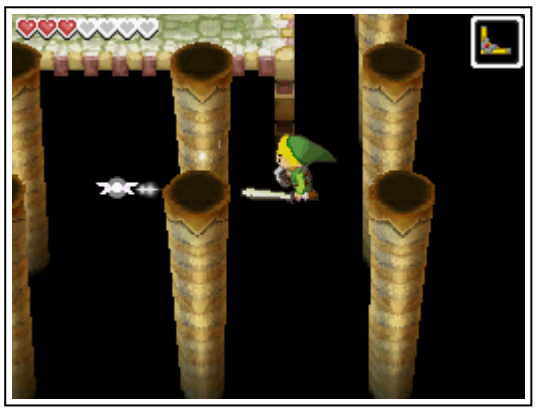
~ Этаж 1F ~

Снова на первом этаже, поднимитесь по ближайшим ступенькам и поместите кристалл на квадратный постамент. Это приведет к открытию одной из ближайших дверей, поэтому бегите дальше и возвращайтесь на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

В этой области есть невидимые этажи, по которым можно ходить. Это этаж, который соответствует той карте, которую мы видели ранее. Для справки, вы можете увидеть путь на карте ниже. Осторожно пробирайтесь дальше, уничтожая по пути врагов. Будьте осторожны, так как Панцири попытаются столкнуть вас с платформы.





В конце пути откройте большой сундук, чтобы получить предмет подземелья: Лук. Экипируйте его и выстрелите в цель с глазом, которая находится на северной стене, после чего мост вытянется в южном направлении.

Опционально: Большая зелёная рупия

Если вы посмотрите на карту, вы увидите небольшую платформу в самом центре карты, на которой есть сундук. Есть секретный путь, который ведёт от севера от сокровища, соединяясь с существующим секретным путем. Идите по этому пути и откройте сундук, чтобы получить большую зелёную рупию.

Перейдите мост и вы встретите Молдорма. Теперь вы можете победить этого врага одним выстрелом из лука в его уязвимое место красного цвета. Справа вы увидите сферу со стрелкой. Ударьте по ней мечом, пока она не развернёт остриё стрелки на восток. Теперь доставайте лук и выстрелите в сферу со стрелкой, чтобы стрела улетела вправо и затем вниз и активировала сферический переключатель и перекрасила его в красный цвет. Теперь, когда переключатель красного цвета, поднимайтесь по ступеням, чтобы вернуться на этаж 1F.

~ Этаж 1F ~

Опустив синие блоки, бегите на юг и победите двух Молдормов. Идите в вправо и стреляйте из лука в статую с глазом, в результате чего одна из ближайших дверей откроется.

Бегите туда, где вы оставили Квадратный Кристалл, и поднимите его с пьедестала. Отнесите его обратно в юго-западный угол комнаты и поместите его на другой пьедестал. Это приведёт к открытию одной из ближайших дверей. Поднимайтесь по ступенькам, чтобы вернуться на этаж 2F.

~ Этаж 2F ~

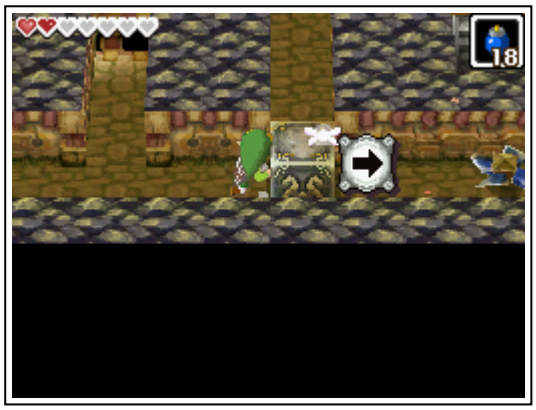
В этой комнате есть несколько Окторoков, некоторые из которых находятся по другую сторону пропасти на юге. Победите ближайших с помощью меча, а затем используйте свой лук, чтобы прикончить остальных Окторoков. После того, как вы покончите с ними, через пропасть вытянется мост. Перейдите мост и запрыгивайте на движущуюся платформу. Пробирайтесь в юго-западный угол области, а затем запрыгивайте на следующую движущуюся платформу.

Опционально: Камень Силы #10

Пока вы перемещаетесь по движущимся в восточном направлении платформам, посмотрите на верхнюю стену и вы увидите пару глаз-переключателей. Стреляйте в них из лука и появится сундук. Езжайте к нему и забирайте Камень Силы.

Следуйте по движущимся платформами в правую сторону комнаты, пробегайте мимо первых двух Лезвий и вы окажетесь у Бимоса. Пройдите слева от Бимоса, а затем используйте бомбу, чтобы взорвать треснувший блок.

Теперь идите справа от Бимоса и хватайтесь за передвигаемый блок. Подождите, пока Лезвие не окажется на правой стороне, а затем толкайте блок вниз. Вернитесь назад и затем сдвиньте подвижный блок до упора вправо. Откройте ближайший сундук и спуститесь вниз по ступенькам.



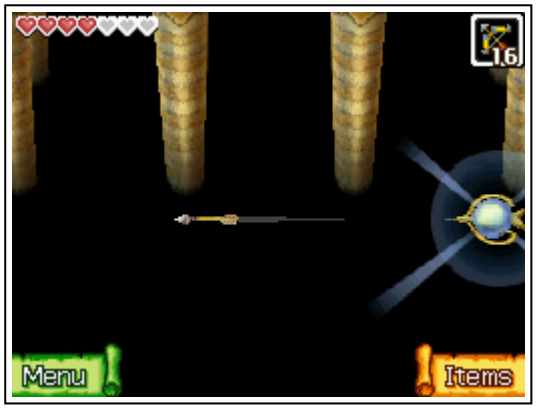
~ Этаж 1F ~

Вернувшись на первый этаж, просто идите на запад, избегая двух Вайндеров в комнате. Становитесь на переключатель на полу и вы откроете сокращение ко входу в подземелье. Затем спускайтесь по ступенькам на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

Езжайте на платформе вправо, а затем забирайтесь на неподвижную платформу. Прицельтесь Бумерангом сначала на зажжённый факел, а затем на потухшие, чтобы зажечь их. Всего имеется шесть факелов, и четыре нижних можно зажечь с неподвижной платформы в правой нижней части экрана. Езжайте на север но движущейся платформе и зажгите последние факелы, в результате чего шипы опустятся и вы получите доступ к следующей платформе.

Атакуйте Панцири, чтобы скинуть их с платформы, а затем поверните налево, чтобы найти сферу со стрелкой. Активируйте сферу Бумерангом дважды, чтобы она развернулась на запад. Выстрелите в сферу из лука, после чего она активирует несколько других таких же и в итоге попадёт в сферический переключатель и красные блоки опустятся. Это позволит получить доступ к ступеням и вернуться на первый этаж.



Опционально: Камень Мудрости #6

Прежде чем подняться, еще раз бросьте Бумеранг в сферу со стрелкой, чтобы она развернулась на север. Еще раз стреляйте в неё стрелой, и на этот раз она попадет в другие сферы, а затем в глаз-переключатель. После этого появится сундук с Камнем Мудрости.

~ Этаж 1F ~

В этом узком коридоре Полс Войс упадёт с потолка. Дуйте в микрофон, чтобы победить врага и он оставит после себя Маленький Ключик. Открывайте Маленьким Ключом запертую дверь и поднимайтесь на второй этаж.

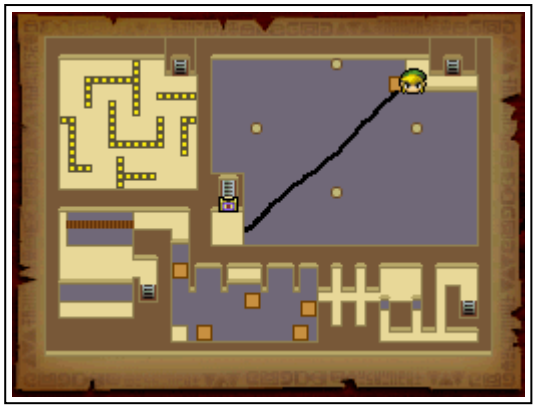
~ Этаж 2F ~

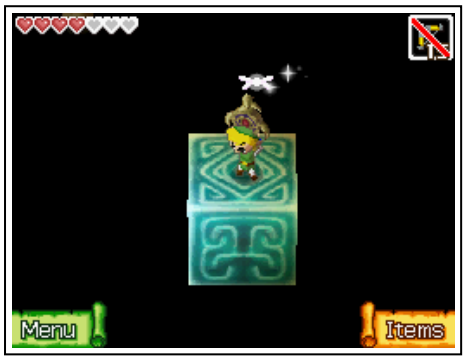
Становитесь на синий блок и посмотрите на карту. В этой области есть четыре колонны, и на каждой из них есть цель. Вы должны попасть в цели в правильном порядке. Здесь используется тот же порядок, что и в подземелье, когда мы решали загадку в северо-западной части предыдущего этажа. Порядок следующий: вверх, вниз, вправо и влево.

Чтобы двигаться по синей платформе, откройте карту и начертите путь, по которому должен будет двигаться блок. Будьте осторожны, чтобы не нанести слишком много пересечений, так как это приведет к путанице. Кроме того, вы стоите на большом блоке, поэтому не рисуйте линии через столбы. В любое время вы можете открыть свою карту и стереть нарисованные линии. Затем вы можете перерисовывать линии, чтобы перемещаться туда, куда вам нужно.

Как только все четыре глаза будут активированы, в верхней правой части комнаты появится сундук. Пройдите дальше и заберите из сундука Ключ Босса. Вернитесь на платформу и езжайте на ней в юго-западную часть комнаты. Используйте ключ на запертой двери и

поднимайтесь на третий этаж.





~ Этаж 3F ~

Прочитайте табличку, чтобы создать синий портал, который при желании вернёт вас ко входу в подземелье. Разбейте все близлежащие горшки, чтобы собрать дополнительные стрелы и сердечки. Когда вы будете готовы, поднимитесь по ступенькам, чтобы сразиться с боссом подземелья, Крайком.

Опционально: Камень Храбрости #5

Прежде чем подняться по лестнице, идите в северный конец комнаты, где вы увидите стену с трещиной и на другой стороне сундук. Взорвите бомбой стену и забирайте из сундука Камень Храбрости.

На первом этапе битвы повсюду будут разбросаны мелкие Крайклинги. Эти маленькие существа могут быть побеждены двумя ударами меча и оставляют после себя стрелы и сердечки. Постарайтесь держаться на расстоянии от Крайка; если он прикоснётся к вам, вы

нанесёте урон. Крайк также может схватить Линка и размахивать им, нанося постоянный урон каждую секунду. Быстро чертите стилусом на нижнем экране, чтобы вырваться.

На этом этапе вам нужно атаковать Крайка стрелами. Когда вы увидите, что Крайк смотрит прямо на Линка на верхнем экране, поворачивайтесь, пока Линк не окажется прямо перед камерой, а затем стреляйте из лука. Поначалу это может быть немного сложно, и несколько стрел сразу должны помочь вам попасть в Крайка.

После удачного попадания, Крайк начнёт вращаться и станет уязвимым для атак. Вы заметите маленькие фиолетовые сферы, торчащие из частей его тела. Это его слабые места, и вы можете атаковать их мечом или стрелять по ним из лука. Он будет довольно быстро

двигаться, поэтому будет сложно прицелиться и иногда придётся просто рубить беспорядочно мечом. Как только вы попадёте по всем фиолетовым сферами, первая фаза будет завершена.

Крайк потеряет свою неуязвимость, а большой синий хвост станет его новым уязвимым местом. Он будет быстро двигаться, поэтому будет трудно добраться до его спины. Атакуйте его в голову, и он будет закрывать лицо. В этот момент вы можете забегать за него и бить мечом по синему пятну. Повторяйте описанный процесс до тех пор, пока Крайк не будет побеждён.

После победы над Крайком вы получите дополнительные две минуты для песочных часов. Линк также встретится с Духом Храбрости. После короткого странного разговора, обязательно откройте сундук и заберите Целое Сердце. Заходите в синий портал и вы перенесётесь к выходу из подземелья.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**

- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги**
  - **6.1 – Остров Молида (chapter_06.html#c6_1)**
  - **6.2 – Храм Отваги (chapter_06.html#c6_2)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Phantom Hourglass: Прохождение: Корабль-Призрак (chapter_07.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак**
  - **7.1 – Опциональные предметы (chapter_07.html#c7_1)**
  - **7.2 – Поиски Корабля-Призрака (chapter_07.html#c7_2)**
  - **7.3 - Корабль-Призрак (chapter_07.html#c7_3)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

7.1 Всякая всячина на поверхности

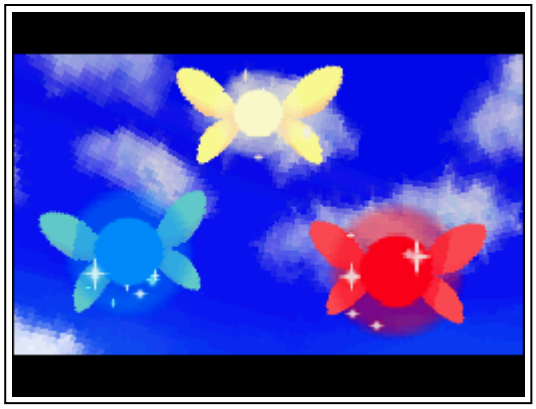
- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	9/31
Камни Силы	10/20
Камни Храбрости	5/20
Камни Мудрости	6/20

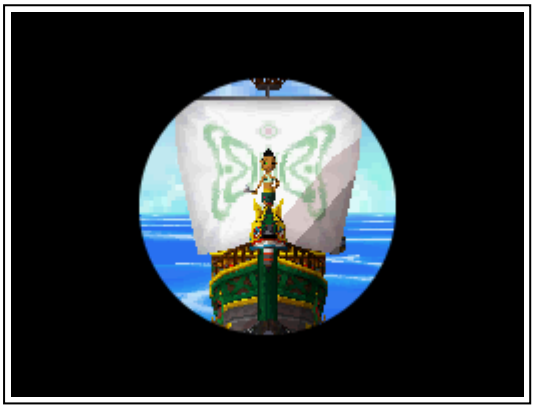
- Новое в этом разделе

Персонажи:	Джолина, Фридл
Предметы:	Колчан, Апгрейд к Колчану #1, Целое Сердце #6
Локации:	Тир
Карты:	**#10 (chapter_07.html#TM10)**
Камни Храбрости:	**#6 (chapter_07.html#CG6)**
Камни Мудрости:	**#7 (chapter_07.html#WG7), #8 (chapter_07.html#WG8)**

После завершения Храма Отваги вернитесь к Лайнбеку, и вы обнаружите, что Ошус тоже находится на берегу. Сиела соединится с феей и пробудится как Дух Храбрости. После пробуждения всех трех фей, теперь они могут помочь Линку найти Корабль-Призрак.



Возвращайтесь на корабль, проложите курс на север, и вас прервут. Появится пиратка по имени Джолин и устроит засаду на ваш корабль. Лайнбек будет прятаться и Джолин выведет вас на сражение.



Просто продолжайте с упорством отбиваться от Джолин. Как только она отскочит назад, это будет означать, что она готовится к сильной атаке. Когда она это сделает, увернитесь в сторону от атаки и затем нанесите ответный удар мечом. Повторяйте этот процесс, пока не ударите Джолин три раза. Вам нужно будет почирикать стилусом влево и вправо, когда на экране появится команда. Делайте это как можно быстрее, чтобы победить Джолин, и она уйдёт. Конфронтируйте Лайнбека, который прячется в коробке, и он вознаградит вас синей рупией.

Начиная с этого момента, местоположение Джолин всегда будет отображаться на вашей Карте Моря, и, если вы подплывете к ней, она устроит вам засаду. Хотя это может немного раздражать, это поможет вам набрать несколько рупий, так как Лайнбек будет давать вам рупии после каждого сражения, и каждый раз большей стоимости.

Теперь вы можете плыть к туману в северо-западном квадранте и искать Корабль-Призрак. Тем не менее, есть несколько дополнительных квестовых предметов, которые можно собрать. Читайте дальше, чтобы узнать как собрать дополнительные призы, или перепрыгивайте к следующему разделу этой главы, чтобы продолжить основной квест.

Опционально: Письмо Джолины

Вернитесь на Остров Молида, где вас ждёт посылка от Джолин. На самом деле это сообщение для Джоанны, сестры Джолин. Если вы помните, Джоанна – девушка-русалка, которую мы нашли на Банановом Острове. (Обратите внимание, если вы до этого не сталкивались с Джоан, вы не получите на данный момент это письмо) Почтальон попросит вас доставить его Джоанне, так что соглашайтесь.

Опционально: Апгрейд к Колчану

Пока не покидайте Остров Молида, так как здесь есть еще много призов. Бегите к магазину, там есть новые предметы. В частности, теперь можно приобрести колчан за 1000 рупий. У вас как раз должно быть примерно столько на данный момент, если вы следовали этому гайду. Если это так, купите колчан, и вы сможете переносить до 30 стрел за раз. Если у вас не хватает денег, зайдите позднее, вы можете купить колчан в любое время в магазинах на Острове Молида и Мерк.

Опционально: Тир Романоса

Доберитесь до восточного края острова и войдите в хижину Романоса. Он только что открыл стрельбище-тир, где вы теперь можете потренироваться. Игра стоит 20 рупий, так

что почему бы не попробовать?

У вас есть 70 секунд на игру и неограниченное количество стрел. За попадание в призрака вы получаете по 10 очков, а за последовательные попадания вы будете получать дополнительные 10 очков, вплоть до 50. Не стреляйте по девушкам-мишеням, иначе вы потеряете 50 очков. Есть различные награды, в зависимости от набранных очков.

0 - 1299 очков: Ничего 1300 – 1699 очков: Случайное сокровище 1700 – 1999 очков: Апгрейд к Колчану, и после этого деталь оснастки за 2000 очков или больше: Целое Сердце, затем деталь оснастки

Прежде чем покинуть Остров Молида, обязательно проверьте почтовый ящик, в котором, скорее всего, вы найдёте письмо от Романоса. Он ещё раз благодарит вас, и, чтобы отпраздновать торжественное открытие своей новой мини-игры, подарит Линку деталь оснастки.

Опционально: Улучшение на Острове Духов

Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание. Если вы следовали этому руководству, вы уже должны были собрать 10 Камней Силы. Если так, отправляйтесь в плавание на юг от Острова Молида к ещё не открытому Острову Духов.

Проходите дальше, чтобы попасть в святилище духов. Покажите Камни Силы и Лиф, Дух Силы, получит улучшение. Меч Линка теперь будет гореть пламенем. Обязательно зайдите в меню и выберите Лиф, чтобы активировать улучшение. Теперь вместо Сиелы вас будет сопровождать Лиф.

Опционально: Карта Сокровищ #10

Возвращайтесь на Остров Мерк и идите к дому Ошуса на западной стороне острова. Если помните, статуя возле Храма Отваги намекнула на потерянное сокровище. К югу от дерева, рядом с пещерой возле дома Ошуса, доставайте Лопату и выкапывайте Карту Сокровищ.

Опционально: Пещера на Острове Мерк

Идите к Храму Короля Океана. К юго-востоку от входа в храм есть пещера, вход в которую мы недавно взорвали. Если вы еще этого не сделали, взорвите стену бомбой и войдите в пещеру.

Перепрыгивайте через платформы и рядом с сундуком вы найдете глаз-переключатель. Активируйте его стрелой, и он заставит мост протянуться через воду. Перейдите через мост и устраните Воина Зора, который здесь находится. Выходите из пещеры на юге.

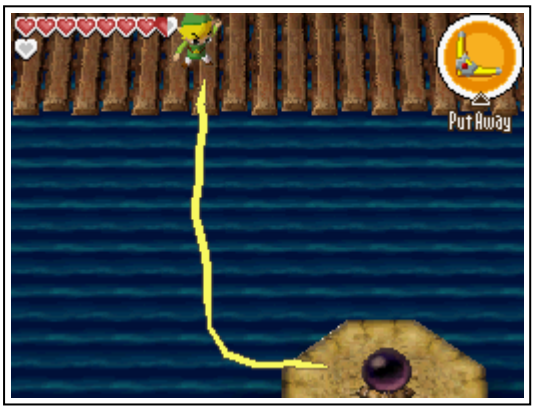
Слева будет табличка с секретом, которая скажет вам, чтобы вы провели линию от Таверны на Мерке до Храма Короля Океана. Поблизости есть слабое место, проведя через которое параллельную линию вы попадёте к секрету.

Посмотрите налево, и вы увидите глаз-переключатель, но он будет выше вас. Поднимайтесь по ступенькам справа, а затем активируйте цель из лука. Это приведет к появлению статуи. Прежде чем активировать статую, бегите за угол, затем на экран жнее и вы найдёте пару сундуков, в одном из которых лежит зелёная рупия, а в другом – деталь оснастки.

Возвращайтесь к статуе и активируйте её мечом. Разверните статую так, чтобы она была обращена в северо-западном направлении. Следуйте за светом, и он будет сиять прямо на стену. Кидайте бомбу на стену, и после взрыва появится потайная пещера. Внутри пещеры бегите на восток и выходите.

Опционально: Камень Храбрости #6

Внутри пещеры бегите к мосту и доставайте Бумеранг. Направляйтесь на юг, и вы увидите, что через по другую сторону воды есть сферический переключатель. Активируйте переключатель, и появится сундук. Бегите к нему и забирайте Камень Храбрости.



Опционально: Режим обмена у Фридла

Вернувшись наружу, вы можете подняться по ступенькам, чтобы встретиться с Фридлом, который открывает режим обмена. Это многопользовательская функция, которая позволяет вам обмениваться сокровищами и отправлять детали оснастки друзьям. Это совсем не обязательно, просто бонус. Идите в южный конец острова и активируйте переключатель на полу, чтобы мост протянулся к основной части Острова Мерк. Это позволит сделать сокращение к Фридлу.

Опционально: Камень Мудрости #7

К востоку от Фридла, в северо-восточном углу Острова Мерк. Идите на правую сторону и забирайте из сундука Камень Мудрости.

Опционально: Камень Мудрости #8

Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание. Наш следующий пункт назначения находится на Банановом Острове, куда мы хотим доставить Письмо Джолины Плывите к острову и затем войдите в Хижину Старого Странника. Покажите Письмо Джолины Джоанне, и она отблагодарит вас Камнем Мудрости.

Затонувшее Сокровище #10

Перед тем, как отправиться к Призрачному Кораблю, нам нужно собрать один последний предмет. Недавно вы заполучили Карту Сокровищ на Острове Мерк, а Затонувшее Сокровище с карты находится как раз неподалеку.

Затонувшее Сокровище #10 – К востоку от Острова Бурь. Вы найдёте случайную деталь оснастки.

7.2 Поиски Корабля-Призрака

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Карты Сокровищ 10/31

- Новое в этом разделе

Камни Силы	10/20
Камни Храбрости	6/20
Камни Мудрости	8/20

Наш следующий пункт назначения - страшный Корабль-Призрак. Сначала плывите в Северо-Западный Квадрант, в туман в западной части области. Когда Линк погрузится в туман, корабль Лайнбека внезапно выйдет из строя. После короткого разговора с Лайнбеком, три феи посоветуют отыскать Корабль-Призрак и предложат свою помощь. Корабль будет автоматически двигаться вперед, но вы сможете поворачивать влево или вправо. Три феи начнут трепетать и сходить с ума, как только вы направитесь в направлении Корабля-Призрака. Продолжайте поворачивать, пока их не станет колбасить по страшному и продолжайте двигаться вперёд. Это не так то просто, потому что Корабль-Призрак будет постоянно двигаться. В конце концов вы найдете его и поднимитесь на борт.

7.3 Корабль-Призрак

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	10/31
Камни Силы	10/20
Камни Храбрости	6/20
Камни Мудрости	8/20

- Новое в этом разделе

Враги:	По, Скуллтула, Риплинг, Сёстры Кубус
Предметы:	Жёлтое Зелье, Лиловое Зелье, Призрачный Ключ, Целое Сердце #7

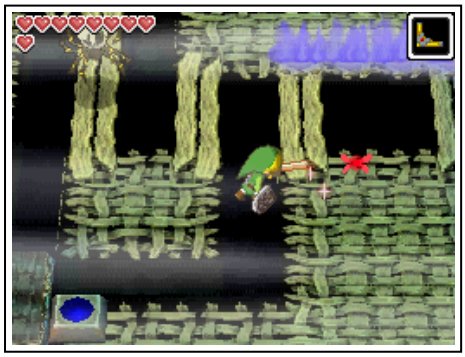
На палубе корабля будет несколько Киз, но их можно игнорировать. Просто спуститесь ко входу слева.

~ Этаж B1 ~

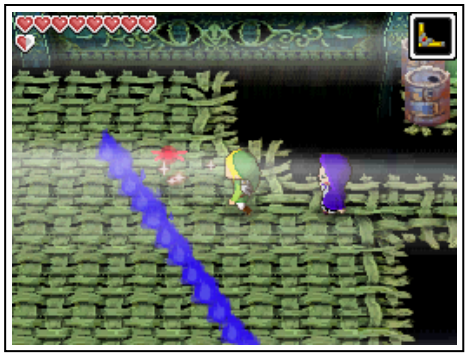
Как только вы войдёте, идите влево, и дверь сразу же закроется за вами. Появятся три По и они будут стрелять в вас голубыми огненными шарами. Просто быстро атакуйте их, прежде чем они исчезнут. После того, как все трое будут побеждены, идите влево и поговорите с первой дочерью из великого дома Кубус. Она попросит вас спасти трёх оставшихся сестер из семьи Кубус.

Идите по тропинке на север и стерегитесь Скуллтул. Эти пауки спускаются с потолка и их легко прикончить ударом меча или Бумерангом. Доставайте Бумеранг и используйте его, чтобы активировать переключатель, в результате чего шипы опустятся. Пройдите на восток, избегая синий огненный шар, который появится. Выше будет второй сферический переключатель, который надо активировать Бумерангом и этим вы опустите шипы.

В конце пути будет пламя, которое блокирует дальнейший путь. К счастью, вы можете перепрыгнуть через пропасть на юг, чтобы достичь юго-восточной части комнаты. Обойдите угол комнаты, избегая шипы на полу. Активируйте сферический переключатель, чтобы опустить шипы. Прежде чем подняться, откройте сундук и заберите Треугольный Кристалл. Начинайте нести его и прыгайте через яму. Поместите кристалл в треугольный пьедестал, расположенный чуть выше. После этого пламя потухнет.



Возвращайтесь к сундуку и поднимайтесь вверх, чтобы найти следующего члена семьи Кубус. Персонаж последует за вами и попросит вернуть её к сестре. Следуя за тобой, она будет пугаться каждый раз, когда рядом появляется Скуллтула. На этом этапе вам придётся победить врага, а затем снова поговорить с сестрой. Проведите её по извилистой тропинке и вернитесь в западную часть этой комнаты.



После воссоединения сестёр они попросят вас вернуть ещё двух оставшихся сестер. Вернитесь в восточную часть комнаты и спуститесь по лестнице, чтобы попасть на нижний этаж.

~ Этаж B2 ~

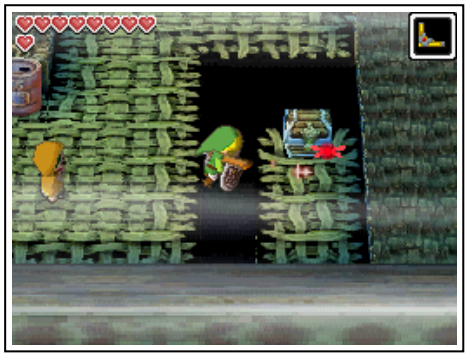
Второй этаж Корабля-Призрака заполнен безопасными зонами, очень похожими на те, что были в Храме Короля Океанов. Отправляйтесь на восток, и появится огромный Риплинг. Эти враги перемещаются так же, как Фантомы, и их линию обзора можно увидеть на карте выше. Их нельзя победить, но если Линк ударит их, они будут оглушены на короткое время. Если Риплинг увидит Линка, он сразу побежит к нему, размахивая косой, которая отнимает по два полных сердца. К счастью, эти враги не могут заходить в безопасные зоны в этом районе. Отправляйтесь на восток и пройдите через комнату, избегая Риплингов, шипованные этажи и Скуллтул. В северо-западном конце комнаты вы найдете следующую сестру Кубус.

После встречи с сестрой Кубус, ударьте ближайшую сферу, чтобы опустить шипы. Сестра скажет вам выбрать левый сундук, но вас должно насторожить что-то подозрительное в её разговоре. Выберите правый сундук, чтобы получить Жёлтое Зелье. Если вы выберете левый, вы получите чёрную антирупию, которая отнимет у вас 10 рупий. Кроме того, это приведёт к появлению второго Риплинга в комнате.

Вернитесь к лестнице в южной части комнаты. На этот раз, однако, мы сможем пройти через центральную часть комнаты, потому что шипы опущены. Открывайте сундук и забирайте Круглый Кристалл. Отнесите его на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

На этаже B1, поместите Круглый Кристалл в ближайший пьедестал, чтобы опустить пламя. Это создаст сокращение, которое приведёт вас и сестру Кубус к другим двум. По пути загляните сундук в южной части карты. Вы могли бы получить его и раньше, но если вы этого ещё не сделали, перепрыгните и откройте сундук, чтобы получить случайное сокровище. Воссоедините сестру Кубус с остальными и они попросят найти последнюю сестру. Вернитесь к лестнице в восточном конце комнаты и возвращайтесь на этаж B2.



~ Этаж B2 ~

На этот раз мы хотим попасть в юго-западную часть комнаты, где вы найдёте лестницу. Это довольно прямолинейный путь, если только вы не нарвались на второго Риплинга. Пройдите туда и спуститесь по ступенькам, чтобы попасть на этаж B3.

~ Этаж B3 ~

Здесь будет несколько рычагов, к которым мы скоро доберёмся. Идите на восток, и дверь закроется за вами. Быстро разберитесь с пятью Скуллтулами и пламя опустится. Рядом есть сферический переключатель, но вам не нужно его активировать. Это приведет к опусканию шипов, но также и к появлению Риплинга. Просто не обращайте на него внимания. Вместо этого поверните за угол в другую безопасную зону прямо над шипами и прочитайте каменную табличку. Из неё вы узнаете, в каком порядке надо тянуть за рычаги. 2 4 5 1 3.

Возвращайтесь в южный конец комнаты и тяните рычаги в указанном на табличке порядке. Тяните слева направо:

1. Потяните четвертый рычаг

2. Потяните первый рычаг
3. Потяните пятый рычаг
4. Потяните второй рычаг
5. Потяните третий рычаг

Верхние шипы опустятся и вы сможете попасть в центральную часть комнаты. Уберите бочки, которые стоят на пути, и наступите на переключатель на полу на западе. Этим вы затушите сиреневые огни в комнате. Отправляйтесь в северо-западный угол комнаты. По пути вы найдёте безопасную зону с сундуком, в котором лежит Лиловое Зелье.

В северо-западном углу комнаты есть несколько бочек, одна из которых трепещет. Поднимайте её и вы найдёте последнюю сестру Кубус. Отведите сестру обратно на этаж B2, а затем на этаж B1. Приведите её в западную часть этажа и она присоединится к остальным сёстрам.

После короткого разговора вы снова окажетесь снаружи, где сестры захотят сыграть в смертельный волейбол. В общем, вас ждёт битва с сёстрами.

Дьявольские Сёстры Кубус

Битва похожа на многие предыдущие битвы с боссами в серии игры. Сестры будут стрелять по вам шарами, а вы будете отбивать их мечом. По мере продолжения битвы сестры будут стрелять быстрее и быстрее. На первом этапе три сестры будут стрелять лазерными лучами, а красная сестра будет бросать в Линка шарами. Отбивайте шары в красную сестру, пока не добьёте её.

Во время второй фазы две сестры будут стрелять лучами, а третья будет швырять энергетическим шаром. Время от времени они будут бросать другой шар, который выглядит так, как будто он сделан из нескольких маленьких шариков. Уворачивайтесь от них, потому что их нельзя отразить мечом. Отражайте обычные снаряды обратно в сестёр, после чего они будут кидать их между собой и потом снова в Линка. Каждый раз, когда будут отбивать шар обратно в вас, отражайте его мечом до тех пор, пока он не ударит одну из сестёр. Повторяйте эту фазу, пока не поразите хотя бы одну из сестёр два раза, чтобы победить её. Когда останется только две сестры, битва продолжится том же ключе. Поскольку их всего две, отражение шаров будет проходить гораздо быстрее.

В последней фазе последняя оставшаяся сестра будет бросать в вас по три энергетических шара, из которых вы сможете отразить только один. Продолжайте играть дальше и атаковать сестру. Просто повторяйте описанный процесс до тех пор, пока последняя сестра не будет побеждена.

После того, как все сёстры будут побеждены, заберите Призрачный Ключ. Откройте сундук и заберите Целое Сердце, а затем войдите в синий портал. Вернитесь внутрь, и снова спуститесь на этаж B2. В северо-восточном углу комнаты используйте Призрачный Ключ на замке и поднимайтесь по лестнице. Наслаждайтесь длинной сценкой и переходите к следующей главе, где мы снова посетим Храм Короля Океанов.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак**
  - **7.1 – Опциональные предметы (chapter_07.html#c7_1)**
  - **7.2 – Поиски Корабля-Призрака (chapter_07.html#c7_2)**
  - **7.3 - Корабль-Призрак (chapter_07.html#c7_3)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Phantom Hourglass: Прохождение: Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4)**
  - **8.1 – Остров Зауза (chapter_08.html#c8_1)**
  - **8.2 – Храм Короля Океанов (Часть 4) (chapter_08.html#c8_2)**
  - **8.3 – Дополнительные предметы в юго-западном квадранте (chapter_08.html#c8_3)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

8.1 Остров Зауза

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	10/31
Камни Силы	10/20
Камни Храбрости	6/20
Камни Мудрости	8/20

- Новое в этом разделе

После завершения Корабля-Призрака вы должны сделать остановку на Острове Зауза. Это тот неизведанный остров, который мы нашли в четвёртой главе. Если вы еще не нашли его, он расположен к северу от Острова Бурь и к западу от Бананового Острова. Плывите туда и вы найдёте Остров Зауза рядом с северо-центральной частью северо-западного квадранта.

Заходите в одинокую хижину и поговорите с Заузом. После разговора рассмотрите изображение на стене и обязательно зарисуйте символ. Это классический символ триединства и уже скоро он нам понадобится. Выходите из хижины и возвращайтесь к Лайнбеку.

Телепортируйтесь с помощью Доски Циклонов в юго-западный квадрант и плывите оттуда на Остров Мерк. Как только вы прибудете туда, в почтовом ящике вас будет дожидаться письмо от Лайнбека. Прочтите его, и вы увидите, что к письму прилагается подарок; случайная деталь оснастки корабля. Теперь отправляйтесь на север и снова войдите в Храм Короля Океанов.

8.2 Храм Короля Океанов (Часть 4)

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	10/31
Камни Силы	10/20
Камни Храбрости	6/20
Камни Мудрости	8/20

- Новое в этом разделе

Карты:	Карта юго-восточного моря
Враги:	Фантом-Скороход, Визроб
Карты:	**#11 (chapter_08.html#TM11)**
Камни Силы:	**#11 (chapter_08.html#PG11)**
Камни Храбрости:	**#7 (chapter_08.html#CG7)**
Камни Мудрости:	**#9 (chapter_08.html#WG9)**

Не так уж много изменилось на первых этажах Храма Короля Океанов. Но теперь у нас есть лук и стрелы и это открывает доступ к нескольким новым объектам. Большая часть этого раздела будет охватывать этажи с короткими описаниями, выделяя в основном только новый материал, так как вы уже были здесь. Если вы действительно застряли на некоторых старых загадках, вы можете вернуться к предыдущим главам, где всё описано гораздо подробнее.

~ Этаж 1F ~

На первом этаже нет ничего нового, поэтому бегите к ступеням и спускайтесь на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

Первое заметное отличие Храма заключается в том, что на этом этаже и на многих последующих этажах некоторые синие фантомы были заменены на красных, так называемых Фантомов-Скороходов. Эти красные Фантомы двигаются немного быстрее, чем их синие аналоги, поэтому вы должны быть осторожны. Вы можете временно оглушить этих Фантомов, стреляя им в спину стрелами. Как и во время предыдущего визита, бегите в северо-восточный угол комнаты и используйте бомбы, чтобы взорвать блоки с трещинами. Используйте ближайший переключатель на полу, чтобы взять Маленький Ключ в северо-западном углу комнаты, а затем используйте его на запертой двери, чтобы попасть на следующий этаж.

~ Этаж B2 ~

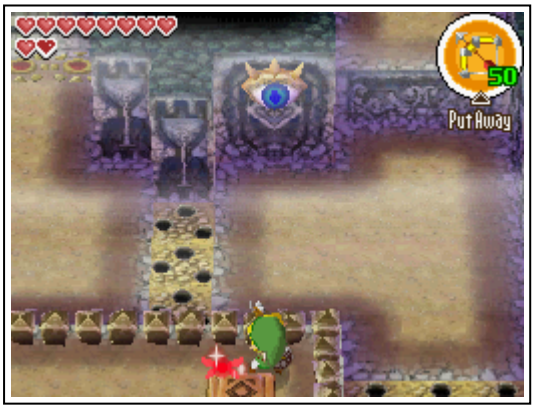
В этой комнате ничего не изменилось, кроме Фантома-Скорохода, который теперь появляется рядом с нижним экраном. Как и прежде, ударьте по двум сферическим переключателям в северо-восточной части комнаты, чтобы появился Маленький Ключ. Вы можете использовать бомбу, чтобы взорвать потрескавшуюся стену справа, чем вы создадите быстрый доступ к Маленькому Ключу. Нажмите на переключатель и забирайте ключ. Если Фантом увидит ключ раньше вас, он перехватит его. Просто атакуйте его сзади, оглушайте, и забирайте ключ. Открывайте дверь и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B3 ~

Большая часть этого осталась той же. Забирайте первый Камень Жизни из сундука в левом верхнем углу комнаты. Второй Камень Жизни находится в сундуке в нижней правой части комнаты. Третий находится в сундуке в безопасной зоне рядом с нижней левой частью комнаты. Вам нужно получить Маленький Ключ, скинув Фантома в яму, используя переключатели на полу. Кроме того, вы можете просто выстрелить ему в спину стрелой, чтобы оглушить его, после чего он уронит ключ.

Опционально: Камень Силы #11

На этаже B3 есть глаз-переключатель, к юго-востоку от того места, где вам нужно размещать Камни Жизни. Вы можете активировать его только находясь на более высокой платформе. Стреляйте в него стрелой, и на некоторое время рядом с местом, где вы размещаете Камни Жизни, появится сундук. Быстро бегите и забирайте из сундука Камень Силы #11. Поднимайтесь на экран выше и забирайте дополнительное время из жёлтого горшка, а затем спускайтесь на следующий этаж.



~ Этаж B4 ~

Как только вы войдёте в комнату, бегите в северо-восточный угол и стреляйте из лука в глаз-переключатель. Этим вы отключите все воздушные потоки, что значительно облегчит продвижение по комнате. Остальная часть этажа остается прежней. Желательно избавиться от Глаз-Фантомов, так как это сделает этаж немного легче. Взрывайте потрескавшуюся стену в западной части комнаты, активируйте сферический переключатель, и шипы опустятся. Открывайте Маленьким Ключом запертую дверь и поднимайтесь на второй этаж.

~ Этаж B5 ~

Справа от лестницы стреляйте из лука в глаз, чтобы добраться до безопасной зоны, где вы можете пополнить свои сердца, бомбы, стрелы и получить дополнительное время.

Остальная часть осталась той же, за исключением того, какой тип врагов теперь появляется. Вместо жёлтых Чучу и Миниблинов их заменили более опасные Огненные Пузыри и Молдормы. Это делает бои немного сложнее, но ничего страшного. Обратите внимание, что теперь, когда у вас есть лук, вы можете стрелять из него по пузырям, вместо того, чтобы использовать бумеранг и меч. Молдорма также можно победить одним выстрелом. Стреляйте в сферу в северо-восточном углу комнаты и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B6 ~

Опционально: Карта Сокровищ #11

К западу от того места, где вы заходите на этаж B6, выстрелите из лука в глаз-переключатель. После этого в северо-восточном углу появится сундук. К сожалению, у вас мало времени, и Глаза-Фантомы и Фантомы могут помешать вам. Рекомендуется сначала разобраться с Глазами-Фантомами. Забирайте из сундука Карту Сокровищ #11.

Вы можете игнорировать всё остальное в этой комнате и просто бежать к красной двери. Раньше мы рисовали песочные часы, но на этот раз, как предложил Зауз, нарисуйте символ триединства не отпуская стилуса, и дверь откроется.

В этой новой комнате появится портал, который знаменует середину Храма. В любой момент вы можете зайти в этот портал, чтобы быстро переместиться ко входу в храм или наоборот. Кроме того, в зависимости от того, сколько времени вам понадобилось, чтобы достичь этой точки, это же количество времени будет вычтено из ваших песочных часов. Таким образом, если у вас возникли проблемы со временем в более поздних частях храма, лучше всего будет снова пройти их, и сделать это за более короткое время. Нажмите на Дверь Отваги стилусом и проходите на следующий этаж.

Дополнительный Песок Времени

Есть интересный трюк,, который вы можете использовать, если вам нужно больше времени в ваших песочных часах. Возвращайтесь на этаж B6 и на этот раз рисуйте на красной двери символ песочных часов на красной двери, а не триединства. В этой комнате есть жёлтый

горшок, который даст вам дополнительное время. Затем возвращайтесь обратно и рисуйте символ триединства.

~ Этаж B7 ~

Наконец-то, совершенно новый этаж. Забирайтесь на двигающуюся платформу и перебирайтесь по другим на север. Убедитесь, что вы смотрите на запад, чтобы ваш щит мог отразить стрелы. Заходите в безопасную зону, и если вам нужно дополнительное время, используйте бумеранг и разбивайте жёлтый горшок справа, чтобы получить 30 дополнительных секунд.

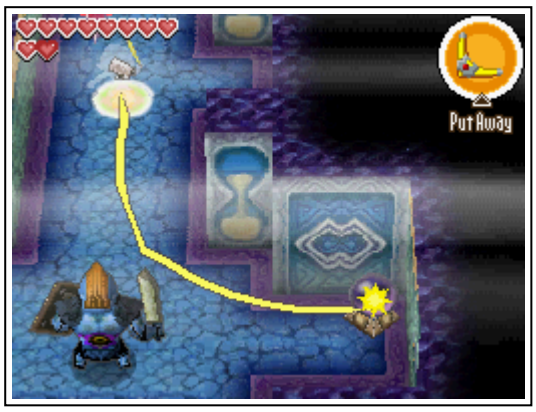
Перейдите на западную сторону карты, и вы заметите, что этаж стал немного другим. Когда вы побежите через этаж, прозвучит звонок и все близлежащие Фантомы будут оповещены о вашем местонахождении. Но если вы будете двигаться медленно, Фантомы не смогут вас услышать. Осторожно проберитесь на юг, и как только вы подойдёте достаточно близко, пробегайте к лестнице в юго-западной части комнаты. Мы скоро вернемся на этот этаж, а пока поднимемся по лестнице на следующий этаж.

~ Этаж B8 ~

Добравшись до этого этажа, просто подождите несколько секунд в безопасной зоне. Обязательно следуйте по маршруту красного Фантома, который находится рядом с вами, и вы увидите, что он двигается через проход в восточную сторону комнаты. Здесь есть скрытый путь. Зарисуйте путь Фантома на своей карте. Пройдите по этому пути, чтобы добраться до восточного конца комнаты. Поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на этаж B7.

~ Повторный визит этажа B7 ~

Восточная сторона этого этажа охраняется двумя Фантомами и безопасных зон не так уж много. Подождите, пока синий Фантом не направится на север, а красный на восток. Сворачивайте влево и затем за угол. Следуйте за красным Фантомом, но будьте осторожны при приближении, так как шаги будут издавать шум и оповещать Фантома. В восточном конце комнаты есть ещё один красный горшок. Поднимайте его, и пока синий Фантом не смотрит на север, идите в его направлении и кидайте горшок в его направлении, чтобы создать безопасную зону. Если Фантомы увидят вас, оставайтесь в безопасной зоне, пока они не уйдут.



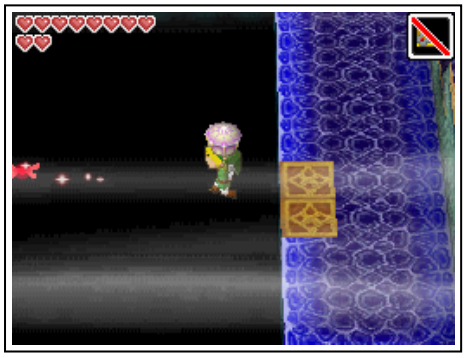
Из этой безопасной зоны, вы сможете использовать бумеранг и активировать переключатель в юго-восточном углу комнаты. Это приведёт к тому, что пламя в центре комнаты погаснет на короткое время. Подождите, пока путь не будет чистым, в частности, пока красный Фантом не отправится на север, а затем активируйте переключатель. Осторожно пройдите к пламени и, как только появится движущаяся платформа, забирайтесь на неё.

Езжайте на платформе на север, а затем переходите на платформу слева. Если вы не сделали этого раньше, обязательно разбейте жёлтый горшок, чтобы получить дополнительное время, а затем откройте сундук, чтобы получить Круглый Кристалл. Это также приведёт к тому, что пламя в восточной части комнаты погаснет. Перенесите этот кристалл через пропасть, в безопасную зону.

Независимо от того, как быстро вы двигаетесь, вы не будете шуметь, пока держите в руках кристалл. Подождите, пока красный Фантом не начнёт двигаться на север. Как только он достигнет северо-восточного угла комнаты, бегите на юг, чтобы пройти мимо. Маневрируйте назад, чтобы добраться до безопасной зоны возле лестницы. С кристаллом в руке, спускайтесь вниз, чтобы вернуться на этаж B8.

~ Повторный визит этажа B8 ~

Дождитесь, пока путь не расчистится, и бегите по невидимой платформе, чтобы добраться до западной стороны карты. Избегайте синего Фантома и несите Круглый Кристалл в безопасную зону в центре карты. Бросайте кристалл в отверстие, и соседние шипы опустятся. Когда путь будет свободен, пройдите на север мимо шипов и наступите на переключатель. Это приведёт к появлению воздушного потока, который пока что не ещё не пригодится. Здесь также будет жёлтый горшок, но вы можете попасть к нему и без помощи воздушного потока. Просто поднимайтесь на ближайшую лестницу, а затем используйте Бумеранг, чтобы разбить жёлтый горшок и получить 30 секунд времени. Затем спускайтесь по лестнице в северо-западном углу комнаты.



~ Этаж B9 ~

Наконец мы достигли следующего этажа, но у нас мало времени, потому что пламя будет блокировать дальнейший путь. Пока просто открывайте сундук, забирайте Треугольный Кристалл, и несите его обратно на этаж ниже.

~ Третье посещение этажа B8 ~

Вернувшись на этот этаж, избегайте Фантомов и несите Треугольный Кристалл через невидимую пропасть в восточную сторону комнаты. Затем отправляйтесь в северо-восточную часть комнаты, но будьте осторожны с красным Фантомом, который патрулирует эту область. Кроме того, очевидная безопасная зона в восточной части комнаты – это запертая дверь, поэтому не ходите к ней. Вместо этого бегите в северо-восточный угол карты и войдите в безопасную зону. Оставляйте на некоторое время Треугольный Кристалл в безопасной зоне.

Возьмите ближайший красный горшок и бегите на запад, где вы найдёте квадрат из блоков, один из которых имеет трещины. Бросайте здесь красный горшок, чтобы создать безопасную зону. Бросайте бомбу так, чтобы она взорвала треснувший блок. Скорее всего, это приведёт к тому, что ближайший Фантом побежит в вашем направлении, поэтому быстро бегите обратно в маленькую безопасную зону, которую вы только что создали. Когда путь будет свободен, бегите обратно, забирайте Треугольный Кристалл и устанавливайте его на пьедестал, который мы только что обнаружили.

Ближайшие шипы опустятся, и появится сундук. Когда путь будет свободен, пройдите мимо опущенных шипов и ударьте по сферическому переключателю, чтобы открыть дверь неподалёку.

Опционально: Камень Храбрости #7

На этаже B8, после того, как вы поместите Треугольный Кристалл на пьедестал, появится сундук, но он будет как бы парить в воздухе. Подождите, пока соседний Фантом не пойдёт на восток, а затем бегите к сундуку. Прямо над сундуком есть секретный путь, по которому можно добраться до него. Открывайте его и забирайте Камень Храбрости!

Когда путь будет свободен, бегите обратно в безопасную зону и снова забирайте Треугольный Кристалл. На этот раз несите его вниз по ступенькам в северо-восточном углу комнаты.

~ Повторный визит этажа B9 ~

Оставляйте Треугольный Кристалл в безопасной зоне, а затем идите и поговорите со скелетом приключенца. Если вы посмотрите на свою карту после разговора, вы увидите четыре черепа, по одному в каждом углу карты. Это соответствует расположению Визробов, которые находятся в этой комнате. Эти враги будет преследовать Линка, как только он повернётся к ним спиной. Если они приблизятся сильно близко к Линку, они ненадолго появятся и попытаются атаковать Линка своей косой. Если у них это получится, вы не только потеряете жизни, но и 15 секунд времени в песочных часах. Через несколько секунд Визроб снова появится в своем первоначальном месте.

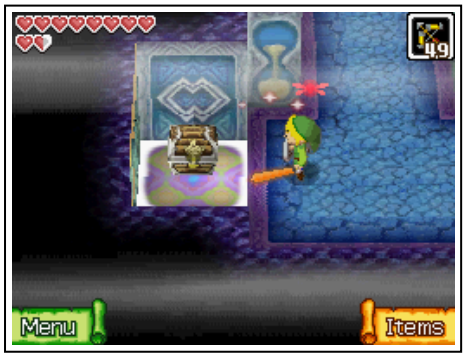
Хитрость заключается в том, чтобы позволить Визробу приблизиться, и когда он окажется прямо позади вас, немедленно атаковать противника, чтобы победить его. Успешно победив его, вы получите 30 секунд песка. Таким образом за четырёх Визробов вы получите две дополнительные минуты времени. В общем, мы советуем избавиться от всех четырех, прежде чем делать что-то ещё в этой комнате.

Опционально: Камень Мудрости #9

После победы над четырьмя Визробами на этаже B9, в центре комнаты появится сундук, в котором находится Камень Мудрости.

В южном конце комнаты есть сфера со стрелкой и глаз-переключатель. Если вы посмотрите на глаз-переключатель, он закроется и вы не сможете выстрелить в него из лука. Вместо этого, поверните сферу со стрелкой на север. Затем повернитесь лицом на запад или юго-запад, чтобы глаз-переключатель оставался открытым. Стреляйте в сферу со стрелкой и она перенаправит стрелу в глаз-переключатель, после чего шипы в юго-западном углу комнаты опустятся.

Избегайте Фантомов и проберитесь в эту новую безопасную зону. Нажмите на переключатель на полу и справа появится люк-ловушка. Подождите, пока Фантом не окажется прямо над люком, затем активируйте переключатель на полу и отправьте призрака в пропасть. Фантом оставит после себя Квадратный Кристалл, а в юго-западном углу комнаты появится сундук. Бегите к сундуку и забирайте деталь оснастки.



Возьмите Квадратный Кристалл и отнесите его в северо-западный угол комнаты. Поместите его на пьедестал и пламя неподалёку погаснет. Поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на этаж B8.

~ Четвёртое посещение этажа B8 ~

Активируйте переключатель на полу, чтобы появился воздушный поток. Затем бегите на юг и возьмите Круглый Кристалл, после чего шипы закроют вам путь обратно. Когда путь будет свободен, пройдите к воздушному потоку чуть южнее. Поднимайтесь на потоке на платформу выше. Обойдите платформу и прыгайте на участок к северу от шипов. Несите Круглый Кристалл на этаж B9.

~ Третье посещение этажа B9 ~

Наконец-то мы принесли все три кристалла на этот этаж. Один за другим, отнесите все кристаллы в северный конец комнаты и поместите их в соответствующие пьедесталы. Затем пройдите через открывшуюся дверь.

В новой комнате откройте сундук и заберите карту юго-восточного моря. Появится синий портал, и если вы войдёте в него, он вернёт вас ко входу в Храм.

Опционально: Карта Моря #4

На этом этапе вы можете пройти ещё глубже в Храм Короля Океанов и получить четвёртую Карту Моря и открыть северо-восточный квадрант Великого Моря. Но следующие несколько этажей являются сложными, и если у вас мало времени в песочных часах, лучше не рисковать. Чтобы попасть на следующий этаж, выходите из комнаты, в которую вы только что зашли. Вы должны поместить три кристалла на соответствующие пьедесталы и в определенном порядке. Сначала поместите Квадратный Кристалл, затем Круглый Кристалл и, наконец, Треугольный Кристалл. Когда вы направитесь на север, комната начнёт дрожать и вас вернут на этаж ниже. Когда вы снова выйдете из этой комнаты, вы появитесь на этаже B10.

Эта глава не будет охватывать оставшуюся часть Храма Короля Океанов. Если вы хотите продолжить исследование храма, переходите к главе 11.

8.3 Дополнительные предметы в юго-западном квадранте

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Карты Сокровищ	11/31
Камни Силы	11/20
Камни Храбрости	7/20
Камни Мудрости	9/20

- Новое в этом разделе

Предметы:	Целое Сердце #8, Улучшение к Сумке для Бомб #2
Карты:	**#12 (chapter_08.html#TM12), #13 (chapter_08.html#TM13)**
Камни Мудрости:	**#10 (chapter_08.html#WG10)**

Теперь, когда мы получили третью Карту Моря, появилась пара новых Карт Сокровищ, которые вы можете собрать и найти с их помощью новые сокровища в юго-восточном квадранте.

Опционально: Карта Сокровищ #12

После получения третьей Карты Моря, поговорите с Фридлом в северо-восточном углу Острова Мерк, и он подарит вам Карту Сокровищ.

Опционально: Карта Сокровищ #13

Вернитесь на Остров Молида и поговорите с молодой девушкой в красном платье возле дока, чтобы получить Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Мудрости #10

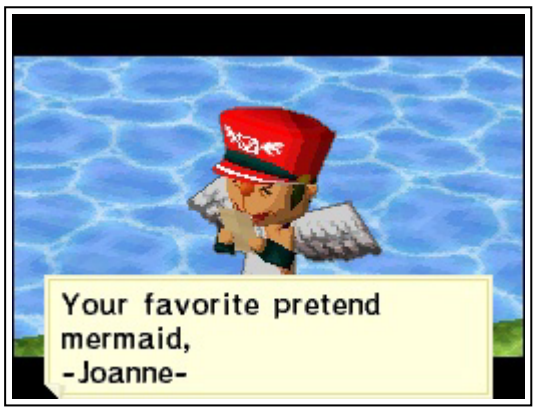
Возможно, вы уже приобрели Камень Мудрости, и мы кратко упомянули его ранее. После завершения Храма Ветра и успешного завершения мини-игры Сальваторе, Сальваторе пошлёт его вам по почте. Чтобы получить это письмо, должно пройти не менее 24 часов. Вы можете получить его раньше, если просто переставите внутренние часы приставки. Вы получите письмо от Сальваторе, и оно будет содержать Камень Мудрости.

Опционально: Улучшение на Острове Духов

Теперь, когда вы собрали 10 Камней Мудрости, вы можете отправиться на Остров Духа и показать ему набранные камни. Это улучшит фею Нери, Духа Мудрости. Это обновление принесёт несколько преимуществ. В частности, теперь Линк будет получать только половину урона от атак. Кроме того, теперь щит Линка тоже улучшится и вы сможете оглушать слабых врагов, просто тараня их. Наконец, если в Храме Короля Океанов Фантом ударит Линка, вы потеряете только 15 секунд времени вместо 30.

Опционально: Письмо Джоан

Возможно, вы уже получили его, и после доставки его Джоанне, она пошлёт вам благодарственное письмо. К письму прилагается деталь оснастки корабля.



Опционально: Скупщик Сокровищ

Как упомянуто ранее в руководстве, теперь на Острове Мерк появился скупщик сокровищ. Здесь вы можете продать лишние сокровища и детали оснастки. Цена каждой детали оснастки и сокровища варьирует от игры к игре. Скупщик может заплатить 0, 50, 150, 800 или 1500 рупий за любое конкретное сокровище или деталь оснастки. Цена, которую он предлагает заплатить за определённый предмет, останется действующей на время игры. Но когда вы начнёте новую игру, сокровища могут получить новые цены. На этом этапе вы должны обменять как можно больше своих сокровищ и дубликатов деталей оснастки корабля, чтобы получить дополнительные рупии.

Опционально: Улучшение к Сумке для Бомб #2

Плывите к Плавучему Магазинчику Биддла, где теперь можно купить улучшение к Сумке для Бомб за 1000 рупий.

Опционально: Целое Сердце #8

Нам нужно теперь в магазин по продаже шлемов. Этот специальный магазин появляется только в определённое время суток. Вы можете либо дождаться эту миссию, либо изменить внутренние часы приставки. Когда вы перезагрузите игру с новыми настройками времени, вместо обычного магазина появится магазин шлемов Бидла. С понедельника по пятницу магазин появляется после 22:00 и действует до полуночи. В субботу и воскресенье магазин появляется с 10 до 12 часов дня. В Замаскированном Корабле можно купить Целое Сердце за 1500 рупий.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4)**
  - **8.1 – Остров Зауза (chapter_08.html#c8_1)**
  - **8.2 – Храм Короля Океанов (Часть 4) (chapter_08.html#c8_2)**

- 8.3 – Дополнительные предметы в юго-западном квадранте (chapter_08.html#c8_3)
- Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)
- Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)
- Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)
- Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)
- Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Горонов (chapter_09.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов**
  - **9.1 – Юго-Восточный Квадрант (chapter_09.html#c9_1)**
  - **9.2 – Остров Горонов (chapter_09.html#c9_2)**
  - **9.3 – Храм Горонов (chapter_09.html#c9_3)**
  - **9.4 – Сбор предметов после прохождения Храма (chapter_09.html#c9_4)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

9.1 Юго-Восточный Квадрант

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤
Карты Сокровищ	13/31
Камни Силы	11/20
Камни Храбрости	7/20
Камни Мудрости	10/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Качок с Глазом, Крылатый Глаз, Гёрг
Карты:	**#14 (chapter_09.html#TM14), #15 (chapter_09.html#TM15)**
Камни Храбрости:	**#8 (chapter_09.html#CG8), #9 (chapter_09.html#CG9), #10 (chapter_09.html#CG10)**

Всё описанное в разделе 9.1 не является обязательным. Если вы хотите продолжить прохождение основного квеста, переходите к разделу **9.2 (chapter_09.html#c9_2)** и направляйтесь к Острову Горонов.

Опционально: Камень Храбрости #8

Как только вы прибудете в юго-восточный квадрант, появится группа из трёх пиратских кораблей. Плывите к ним и позвольте большому кораблю с парусом приблизиться к вам.

Миниблины с этого корабля нападут на вас и пойдут на абордаж. Разберитесь с ними и Лайнбек подарит вам Камень Храбрости.

Опционально: Юго-восточные Золотые Лягушки

В этом квадранте есть две Золотых Лягушки. Первая находится практически в центре квадранта, к востоку от Острова Горонов, самого большого острова в этой области. Это позволит вам получить быстрый доступ к Острову Ди Эс на юге и позволит вам быстро перемещаться в центр квадранта.

Следующую Золотую Лягушку можно найти около северного края квадранта, к северо-западу от Снежного Острова. Она позволит получить доступ к Острову Землекопа, Снежному Острову, а также она находится в непосредственной близости от северо-восточного квадранта, когда нам понадобится туда плыть.

Опционально: Племя Хо-Хо

В юго-восточном квадранте также есть свой магазинчик (Мореплаватель). Вы также познакомитесь здесь с Племенем Хо-Хо. Каждый день они ищут определённое сокровище и вы можете получить гораздо больше выручки, продавая сокровища им, вместо Скупщика Сокровищ. Предмет, который они ищут, меняется каждый день после полуночи (на внутренних часах консоли). Эти ребята также заплатят хорошие рупии за редкие Кольца Королей. Это хорошая идея, регулярно посещать корабль и обменивать все соответствующие сокровища, которые они ищут в этот день.

Опционально: Остров Землекопа

В северо-западной части квадранта есть не нанесённый на карту остров. Плывите к северу от трёх камней на карте, чтобы найти Остров Землекопа. Этот остров на самом деле представляет из себя мини-игру. Как только вы прибудете, ударьте статую и заплатите ей 50 рупий за игру. Перемещайтесь на воздушном потоке в основную часть острова, где вы найдёте большую песчаную территорию. Применяйте Лопату и вы найдёте синие, красные и большие зелёные рупии. Тем не менее, вам также могут попасться антирупии и большие антирупии, которые будут отнимать у вас рупии. Вся игра – дело удачи, просто копайте, пока не наберёте 10 предметов.

После того, как вы выкопаете 10 предметов, вам надо закончить игру и вернуться на корабль Лайнбека. Хотя вы можете продолжать копать, за это вас сильно оштрафуют. Сначала вам придётся заплатить 100 рупий, а затем у вас заберут ВСЕ рупии, если вы продолжите копать. Кроме того, стоимость игры станет 300 рупий, так что перестаньте копать!

Во время копания вы можете наткнуться на Счастливчика Ли. Он предложит сыграть в игру за 50 рупий. Награды составят 40, 150, или 300 рупий, поэтому всегда соглашайтесь, потому что вы всегда что-нибудь заработаете.

Хотя вы можете остаться и ещё раз покопать, давайте вернёмся сюда позднее. На данный момент у вас есть две Карты Сокровищ, которые можно откопать, но если мы продвинемся дальше по игре, появятся еще две новых. Вы можете выкопать эти два прямо сейчас или просто подождать, и потом собрать сразу все четыре.

Опционально: Карта Сокровищ #14

Эту Карту Сокровищ вы можете выкопать на Острове Землекопа, правда это произойдёт случайно. Если вы не нашли её после получения 10 предметов, вернитесь к Лайнбеку, поплавайте и снова причальте к Острову Землекопа.

Опционально: Карта Сокровищ #15

Эту Карту Сокровищ вы также можете выкопать на Острове Землекопа и это произойдёт случайно. Просто продолжайте копать, плавать и возвращаться на остров, пока не найдёте её.

Опционально: Остров Ди Эс

Есть ещё один не нанесённый на карту остров в юго-восточном квадранте, расположенный к юго-востоку от Острова Горонов. Как следует из названия, он имеет форму приставки

Nintendo DS. Если вам ещё предстоит отправиться на Остров Горонов, это будет первая встреча с населением острова. Они устраивают тут мини-игру, но она ещё не открылась. К счастью, здесь есть несколько предметов, которые можно собрать.

В верхней части карты есть несколько камней и каменных Чучу. Победите их всех, а затем достаньте Лопату. Вскапывайте все мягкие участки земли. Иногда вам будут попадаться ульи, змейки и маленькое количество рупий, но главный приз здесь – большие рупии. Здесь есть две большие зелёные рупии и даже большие красные рупии, так что копайте, копайте.

Опционально: Камень Храбрости #9

В западной части Острова Ди Эс вы найдёте небольшую статую, и если вы ударите ее, она скажет вам, что что-то скрыто под кнопкой меню на нижнем экране. Решение этой головоломки состоит в том, чтобы понять форму острова. Кнопка меню на экране DS расположена в нижнем левом углу нижнего экрана. Поэтому спрыгивайте в яму в южном конце острова и копайте в сам нижнем левом участке, чтобы найти Камень Храбрости.

Опционально: Камень Храбрости #10

В северном конце Острова Ди Эс спрыгивайте в яму и вы встретите двух Качков с Глазами. Чтобы победить их, стреляйте им в глаза из лука, чтобы оглушить их, и затем нанесите несколько ударов мечом. У этих врагов много здоровья, и они легко могут восстановиться и контратаковать. Так что не жадничайте ударами мечом. Победите их обоих и заберите из появившегося сундука Камень Храбрости.

Опционально: Улучшение на Острове Духов

Теперь, когда у вас набралось 10 Камней Храбрости, вы можете отправиться на Остров Духов и показать их в Святыне Духов. Это улучшит фею Сиелу, Духа Храбрости. Вы сможете после этого стрелять тонким лучом, который имеет большой радиус поражения.

Опционально: Затонувшее Сокровище

В предыдущей главе мы собрали несколько Карт Сокровищ, и пара соответствующих Затонувших Сокровищ находится в юго-восточном квадранте. Если вы ещё этого не сделали, не забудьте собрать эти Затонувшие Сокровища.

Затонувшее Сокровище #11 – Северо-Западный Квадрант – К северу от Острова Бурь, вы получите дополнительную минуту песка времени.

Затонувшее Сокровище #12 – Юго-Восточный Квадрант – К северу от Острова Ди Эс, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #13 – Юго-Восточный Квадрант – К востоку от Острова Землекопа, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #14 – Юго-Восточный Квадрант – К северо-западу от Острова Горонов, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #15 – Юго-Восточный Квадрант – К западу от Острова Горонов, вы получите деталь оснастки.

9.2 Остров Горонов

- Текущий прогресс

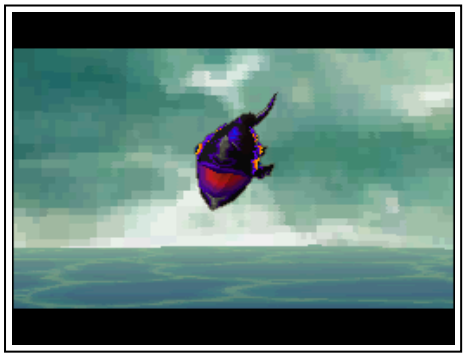
Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	15/31
Камни Силы	11/20
Камни Храбрости	10/20
Камни Мудрости	10/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Синий Чучу, Лайк Лайк
Карты:	**#16 (chapter_09.html#TM16)**
Камни Силы:	**#12 (chapter_09.html#PG12)**
Камни Мудрости:	**#11 (chapter_09.html#WG11)**

Мы хотим попасть на Остров Горонов, большой остров в юго-западной части этого региона. Как только вы приблизитесь, гигантский монстр выпрыгнет из моря и начнет кружить вокруг вас. Это морское существо имеет три глаза на каждой стороне своего тела. Прицеливайтесь из пушки и стреляйте в глаза. После одного удара глаз станет розовым, а после повторного удара он закроется навсегда.

Морской монстр будет время от времени стрелять в вас жёлтыми энергетическими шарами. Стреляйте в них из пушки. Существо также будет выпускать монстров ("наблюдателей"), поэтому вы должны прикончить их как можно скорее. Монстр также будет спускаться на поверхность моря и проводить стремительную атаку, от которой нельзя увернуться. Просто продолжайте отбивать его снаряды и атаковать его глаза, когда появится возможность, пока враг не будет побежден.



Когда вы прибудете на Остров Горонов, обойдите остров и поговорите с каждым Гороном, которого сможете найти. Это будет требованием для продолжения истории, поэтому обязательно поговорите со всеми Горонами, и не забудьте про тех, которые находятся внутри зданий. Вы также можете зайти в магазинчик в юго-западном углу острова, чтобы подкупить пополнения.

Один из Горонов находится к северу от гавани, и он боится монстров, которые на утесе. Вы можете устранить источник его страхов и получить от него хорошую награду, если хотите.

Опционально: Карта Сокровищ #16

Рядом с испуганным Гороном выкопайте воздушный поток. Отсюда стреляйте стрелами в жёлтого Чучу. Победив всех троих, Горон вознаградит вас Картой Сокровищ.

К северо-востоку от гавани вы найдёте знак, а по другую сторону воды есть Горон. Покричите или просто подуйте в микрофон, чтобы привлечь внимание Горона, и он вытянет мост. Продолжайте говорить со всеми Горонами на этой стороне острова, включая Горонов, которые блокируют ваш путь в восточной части острова. После того, как вы поговорили со всеми Горонами, Сиела подтвердит это и скажет, что теперь пришло время поговорить со Старейшиной Горонов.

В одном из домов на восточной стороне острова вы можете найти Большого Горона. К югу от его дома есть участок с мягкой почвой, где вы можете выкопать красную рупию, если хотите. Большой Горон признает Линка членом племени Горонов, только если он сможет успешно пройти тест. Заплатите ему 20 рупий и принимайте участие в мини-игре с загадками. Вам зададут 10 вопросов, касающихся Острова Горонов, а также 2 вопроса, относящихся конкретно к мини-игре.

Сколько всего Горонов живёт на острове? – 14

Сколько всего домов на острове? – 6

Сколько Горонов сейчас находятся в домах? – 7

Сколько Горонов сейчас находятся вне дома? – 7

Сколько Горонов из тех, что снаружи – взрослые? – 4

Сколько детей горонов живёт на острове? – 6

Сколько камней в этом доме? – 3

Чем любуется Горон, стоящий в этом месте? – Кораблём

Какого цвета были странные твари на холме? – Жёлтого

Что находится в этом месте? – Сундук

Очень лёгкий! Какой по счёту это вопрос? – 4 (всегда, когда задаётся этот вопрос, он четвёртый по счёту)

Сколько рупий ты уже выиграл? Простой вопрос! – 46 рупий (это всегда будет пятый вопрос, поэтому у вас к этому моменту всегда будет выиграно 46 рупий)

Камень Мудрости #11

После того, как вы успешно ответите на все шесть вопросов Большого Горона, он наградит вас Камнем Мудрости.

После завершения викторины поговорите с сыном Старейшины, Гонгороном, и он отведёт вас в храм. Он убежит, и вы должны найти его. Вы найдёте его в дальнем западном конце острова, так что вам придется вернуться назад. Вы можете поговорить с некоторыми другими Горонами, чтобы получить подсказки о его местонахождении, но в противном случае просто идите к западному концу острова, и вы в конечном итоге найдёте на одном из возвышений. Гонгорон затем спрыгнет вниз и снова убежит. Теперь отправляйтесь в дальний восточный конец острова, где вы найдёте убежавшего Гонгорона. Теперь вы сможете пройти вверх, так как теперь Горон пропустит вас.

Неподалёку находится цветок-бомба и две стены с трещинами. В лабиринте вам нужно использовать бомбы или цветки-бомбы, чтобы открывать путь дальше. Если вы выберете путь налево, он приведёт к желудю, который можно разбивать и получать бомбы. Кроме того, он приведёт к переключателю, который в конечном итоге позволит получить Камень Силы. Главный путь находится на правой стороне, так что разбивайте несколько потрескавшихся стен.

Как только вы достигнете северного конца лабиринта, вы можете пройти на запад, чтобы найти сундук с большой зелёной рупией. Последняя стена, которую нужно взорвать, никак не помечена, но на северной стороне стены вы можете увидеть символ на полу. Бросайте бомбу,

чтобы взорвать её, а затем бегите на запад.

Камень Силы #12

Когда вы будете проходить через лабиринт, поверните сперва налево и вы попадёте к переключателю на полу, в результате чего шипы неподалёку опустятся. Пройдя через лабиринт, снова войдите в него с запада и откройте сундук, чтобы получить Камень Силы.

Бросайте бомбы в Лайк Лайков, чтобы победить их, а затем поднимайтесь по ступенькам слева. Вы можете нажать на ближайший переключатель, чтобы вытянуть мост и было легче добраться до этой части острова. Как только вы будете готовы, идите вперёд и проходите в Храм Горонов.

9.3 Храм Горонов

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥
Карты Сокровищ	16/31
Камни Силы	12/20
Камни Храбрости	10/20
Камни Мудрости	11/20

- Новое в этом разделе

Предметы:	Целое Сердце #9
Враги:	Армос, Глазень
Карты:	**#17 (chapter_09.html#TM17)**

~ Этаж 1F ~

Бегите вправо и постарайтесь не попадаться синим Чучу и статуям Бимосам. Вы наткнётесь на переключатель на полу, который опустит находящиеся рядом шипы, но они снова появятся, как только вы сойдёте с кнопки переключателя. Хватайте статую Армоса и тяните её на переключатель, чтобы шипы не поднимались.

Бегите вперёд, и вы найдёте ещё одну статую Армоса, которая активируется, как только вы приблизитесь к ней. Бросьте бомбу, чтобы победить врага, а затем толкните статую на север, чтобы она встала на переключатель. Дверь с правой стороны комнаты откроется и вам надо пройти через неё.

Победите здесь ещё одну статую Армоса и нажмите на переключатель на полу. После этого неподалёку появится мост. Доставайте Лопату и копайте участки с мягкой землёй, чтобы найти воздушный поток. Поднимитесь на нём вверх и бегите по мосту влево.

Опционально: Карта Сокровищ #17

Прямо под мостом в зыбучих песках есть переключатель. Сорвите цветок-бомбу, который находится рядом с мостом, и бросьте его на пол ниже, чтобы он активировал переключатель. Затем быстро бегите вправо и забирайте из сундука Карту Сокровищ.

В левой стороне комнаты есть две статуи Армоса. Уничтожьте их с помощью бомб, и дверь неподалёку откроется. В следующей области идите как можно дальше вправо и экипируйте лук. Цельтесь вправо и вы увидите на расстоянии глаз-переключатель. Стреляйте в него, чтобы рядом появился сундук. Открывайте его и забирайте красную рупию. Активируйте находящийся рядом переключатель, чтобы шипы опустились и вы открыли быстрый доступ ко входу в Храм.

Слева есть потрескавшаяся стена, и если вы взорвёте её бомбой, вы попадёте в маленькую комнату с жёлудем и можете пополнить запас бомб. Тем не менее, вы можете также обнаружить здесь секретный проход справа. Вернитесь в предыдущую комнату и на этот раз поместите бомбу двумя столбами справа, чтобы открыть секретный проход. Бегите через него и затем спускайтесь по ступенькам на этаж ниже.

~ Этаж B1 ~

Победите двух появившихся Огненных Пузырей и пройдите через комнате. В северо-восточном углу комнаты вы снова встретитесь с Гонгороном. Поговорите с ним и на вас нападут Качок с Глазом. Стреляйте в него из лука и затем наносите удары мечом. Повторяйте этот процесс, пока враг не будет повержен. После победы вы сможете переключаться между управлением Гонгороном и Линком. Коснитесь иконки на нижнем экране, чтобы сменить персонажа.

Управляя Гонгороном, проберитесь к куче камней на юге. Под камнями прячется несколько каменных Чучу. Просто нажмите на них, и Гонгорон запустит в них свое тело. Прикончите всех каменных Чучу и Шипы рядом с Линком исчезнут.

Возьмите под свой контроль Линка и проходите через опущенные шипы к Лайк Лайкам. Используйте Бомбы или стрелы, чтобы победить врагов, и шипы рядом с Гонгороном опустятся. Управляя Линком, бегите на юг и активируйте переключатель. Теперь возьмите под контроль Гонгорона и катитесь через пропасть. Гонгорон будет автоматически прыгать. Нажмите здесь на переключатель на полу, и когда оба персонажа наступят на переключатели, появится большой сундук. Быстро бегите к нему за Линка и получайте Бомбчу.

Берите под управление Гонгорона и сразитесь с Глазнями в юго-восточном углу комнаты. Как только все они будут побеждены, дверь на западной стороне комнаты откроется. Возьмите под свой контроль Линка и пройдите через открытую дверь, чтобы сразиться с другими Глазнями. Избавьтесь от них всех и откройте сундук, чтобы получить обычное сокровище и опустить находящиеся рядом шипы.

Доставайте Бомбчу и проложите путь через маленькое отверстие к ближайшему переключателю. После активации переключателя шипы опустятся. Это также начнёт сценку, где Гонгорон будет пробираться через маленькую дыру в другую часть подземелья. Бегите влево и поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на этаж 1F.

~ Этаж 1F ~

Победите Чучу и разбейте желудь, если вам нужно больше Бомбчу. Отправьте Бомбчу через маленькое отверстие неподалёку, и он активирует переключатель. Это приведет к появлению моста, обеспечивающего быстрый доступ ко входу в Храм. Вернитесь вниз по ступенькам на этаж B1, а затем спуститесь по следующей лестнице, чтобы добраться до этажа B2.

~ Этаж B2 ~

Победите Лайк Лайка и затем поднимите ближайший камень. Прикончите каменного Чучу и пройдите к выключателю в северной части комнаты. Цель здесь состоит в том, чтобы одновременно активировать этот переключатель, а также тот, который находится справа. Чтобы сделать это, вам нужно будет встать рядом с переключателем слева и оттуда пустить Бомбчу через небольшие отверстия к переключателю справа. Как только Бомбчу активирует переключатель, активируйте другой взмахом меча. При одновременной активации обоих переключателей находящиеся рядом шипы опустятся, и вы сможете перейти на следующий этаж.

~ Этаж B3 ~

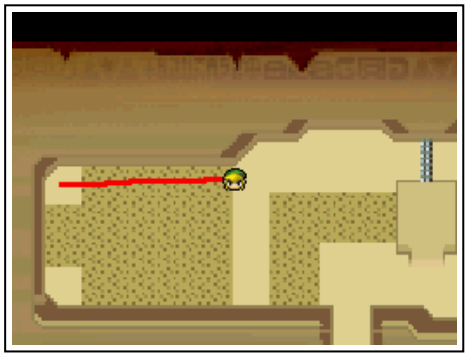
Бегите вокруг зыбучих песков и прикончите всех Миниблинов, которые здесь находятся. Открывайте появившийся сундук и забирайте красную рупию. В дальней северо-западной части комнаты будет ещё один переключатель и два набора из цветных блоков. Опустите красные блоки, а затем пустите Бомбчу, чтобы он прошёл через маленькое отверстие, мимо красных блоков, а затем мимо синих блоков, и, в итоге, к переключателю. Пускайте Бомбчу и как только он промчится мимо опущенных красных блоков, активируйте переключатели рядом, чтобы опустить синие блоки. Бомбчу активирует переключатель и шипы опустятся.

Бегите в северо-восточную часть комнаты, и вы найдёте там четыре статуи Армоса которые оживают при вашем приближении. Используйте бомбы, чтобы победить их, а затем толкайте каждую из четырех статуй на соответствующие переключатели на полу. После этого пламя неподалёку потухнет. Бегите в южный конец комнаты и поднимайтесь по ступеням.

~ Этаж B2 ~

Как только вы вернётесь на этаж B2, идите вправо и разберитесь с двумя Качками с Глазами. Продолжайте двигаться в северо-восточную часть комнаты и прикончите Слизня и Чучу. Здесь будет несколько шипов, блокирующих путь и управляющий ими переключатель, мимо которого мы только что прошли. Однако, шипы будут оставаться внизу только в течение короткого периода времени. Встаньте рядом с ними и отправьте Бомбчу к переключателю. Как только он активирует его, быстро пробегайте через шипы.

В северо-западном углу комнаты за зыбучим песком есть два сферических переключателя. Но эта область усеяна камнями и Глазнями. Избавьтесь от ближайших Глазней, используя меч и стрелы. Цель состоит в том, чтобы запустить несколько Бомбчу через песок и активировать оба переключателя. На это может уйти несколько попыток, так как камни и слизни могут помешать. Когда оба переключателя будут нажаты, справа появится большой сундук. Если вы победите здесь всех Глазней, рядом появится сундук со случайным сокровищем.



Шипы в северо-восточном углу снова вернулись. Встаньте рядом с ними и пустите Бомбчу через песок, чтобы активировать переключатель. Бегите через опущенные шипы и затем к сундуку, в котором лежит Большой Ключ. Вернитесь к лестнице в южном конце комнаты и возвращайтесь на этаж B3. Используйте ключ на большом замке и спускайтесь по лестнице, чтобы попасть на этаж B4.

Разбейте горшки и желуди, чтобы пополнить запасы. Обязательно проверьте табличку рядом, чтобы создать точку телепортации ко входу в храм. Как только будете готовы, поднимайтесь по коридору и идите к боссу.

Зыбучие пески будут мешать вас сражаться с Донгоронго, но, к счастью, наш приятель Горон поможет нам. Возьмите под свой контроль Гонгорона и катайтесь вокруг босса. Он будет стрелять по вам тремя огненными шарами, поэтому обязательно уворачивайтесь от них. Во время этой битвы появятся Глазни и некоторые нападут на Линка. В этот момент Сиела подскажет, что надо переключиться на Линка и отбить атаку Глазней. В любой момент вы можете видеть их местонахождение, поскольку они обозначены на карте черепами.

Ключом к победе над боссом является быстрое кувыркание вокруг него, а затем прыжок и атака в среднюю часть босса. Донгоронго иногда будет прекращать стрельбу шарами и попытается протаранить Гонгорона. После этого он на время вырубится и нужно использовать этот момент и атаковать его. После нескольких попаданий босс упадет на землю. Быстро переключитесь на Линка и экипируйте Бомбчу. Пустите Бомбчу, чтобы он попал прямо в пасть Донгоронго и взорвался внутри. Повторяйте этот процесс, пока не взорвёте в пасти Донгоронго три Бомбчу.

После трех попаданий Донгоронго упадет на землю и откроется дверь. Гонгорон побежит вперед, чтобы получить Чистый Металл, а также появится мост, который вам нужно пересечь. Но битва ещё не окончена, потому что сразу после того, как вы перейдёте через мост, босс снова вернётся.

Он будет вращаться и стрелять огненными шарами. Время от времени Донгоронго будет набирать воздух и готовиться к более сильной огненной атаке. Пока он вдыхает, доставайте бомбу и кидайте её в него. Донгоронго вдохнёт бомбу, она взорвется, и он будет оглушён. Бегите к нему и атакуйте мечом по синему слабому месту на его спине. Повторяйте этот процесс, пока Донгоронго не будет побеждён.

Линк получит ещё две минуты для песочных часов. Открывайте сундук, забирайте Целое Сердце и выходите в следующую комнату. Поговорите с Гонгороном, а затем заберите первый Чистый Металл, Кримсонин. Заходите в синий портал и вы перенесётесь к выходу из подземелья.

9.4 Сбор предметов после прохождения Храма

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥
Карты Сокровищ	17/31
Камни Силы	12/20
Камни Храбрости	10/20
Камни Мудрости	11/20

- Новое в этом разделе

Предметы:	Целое Сердце #10
Карты:	**#18 (chapter_09.html#TM18)**
Камни Храбрости:	**#11 (chapter_09.html#CG11)**

Прежде чем вам разрешат покинуть остров, вы должны вернуться к Старейшине Горонов. Идите к его дому в восточной части поселения и поговорите с ним. Он позволит вам забрать Чистый Металл, а также наградит 200 рупиями!

В этот момент вы можете покинуть остров и перейти к главе 10, чтобы продолжить основной квест. Однако на острове есть ещё пара мест, куда можно заглянуть.

Опционально: Карта Сокровищ #18

Доберитесь до входа в Лабиринт в северо-восточной части Острова Горонов. Если вы выберете левый путь, то наткнётесь на маленькую нору, в которую вы можете запустить Бомбчу. Нарисуйте путь для Бомбчу, чтобы он активировал переключатель. После этого в северо-восточном углу острова появится сундук. Он появится только на несколько мгновений, поэтому быстро подбегайте и открывайте сундук.

Опционально: Улучшение к Сумке для Бомбчу #1

Прежде чем покинуть Остров Горонов, загляните в магазин Горонов, расположенный в юго-западной части острова. Вы можете приобрести улучшение к Сумке для Бомбчу, которое стоит 1000 рупий. Это позволит вам переносить до 20 Бомбчу.

Опционально: Целое Сердце #10

После покупки улучшения к Колчану и Сумке для Бомбчу в одном из магазинов, в продаже появится Целое Сердце. Вы можете приобрести его за 2000 рупий, и оно доступно в любом из магазинов на островах Мерк, Молида или Острове Горонов. Если у вас недостаточно рупий, продайте часть сокровищ или детали оснастки Скупщику Сокровищ на Острове Мерк.

Опционально: Камень Храбрости #11

После завершения Храма Горонов, спустя некоторое время получите письмо от Гонгорона. Вам придётся выключить и включить приставку, чтобы это событие произошло. Гонгорон упомянет, что получил работу на неполный рабочий день на острове в юго-восточном квадранте, и в качестве подарка приложит к письму Камень Храбрости.

Опционально: Улучшение к Сумке для Бомбчу #2

Сначала получите письмо от Гонгорона. Отправляйтесь в плавание на Остров Ди Эс, расположенный к юго-востоку от Острова Горонов. Спрыгивайте в яму в южной части острова и поговорите с находящимся там Гороном. Давайте ему 50 рупий и играйте в Игру Горонов. В этой мини-игре вы будете управлять Гонгороном, кататься по острову Ди Эс и сбивать цели на своём пути. В конечном итоге вы прибудете к яме в северной части острова, где вы пересечёте финишную черту.

Вам надо успеть за 35 секунд или меньше, но вы получите некоторые награды, даже если вы не достигнете этой отметки.

Более 45 секунд – синяя или красная рупия

Между 35-45 секундами – синяя, красная или большая зелёная рупия

Меньше 35 секунд – Улучшение к Сумке для Бомбчу. (вслед за этим случайная деталь оснастки, случайное сокровище или большая красная рупия).

Просто запомните карту, расположение целей и постарайтесь не врезаться в стену. Это довольно забавная мини-игра, поэтому, даже если у вас уйдёт на получение главного приза несколько попыток, игра всё равно не сильно утомит.

Опционально: Затонувшее Сокровище

На Острове Горонов мы нашли три Карты Сокровищ, а это значит что мы можем теперь собрать три новых Затонувших Сокровища.

Затонувшее Сокровище #16 – Юго-Восточный Квадрант – К северо-востоку от Острова Горонов, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #17 – Юго-Восточный Квадрант – К югу от Снежного Острова, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #18 – Юго-Западный Квадрант – К югу от Пушечного Острова, вы получите деталь оснастки.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов**
  - **9.1 – Юго-Восточный Квадрант (chapter_09.html#c9_1)**
  - **9.2 – Остров Горонов (chapter_09.html#c9_2)**
  - **9.3 – Храм Горонов (chapter_09.html#c9_3)**
  - **9.4 – Сбор предметов после прохождения Храма (chapter_09.html#c9_4)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Льда (chapter_10.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда**
  - **10.1 – Снежный Остров (chapter_10.html#c10_1)**
  - **10.2 – Храм Льда (chapter_10.html#c10_2)**
  - **10.3 – Сбор предметов после прохождения Храма (chapter_10.html#c10_3)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

10.1 Снежный Остров

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	18/31
Камни Силы	12/20
Камни Храбрости	11/20
Камни Мудрости	11/20

- Новое в этом разделе

Враги: Юки

Отправляйтесь к острову, который находится в северо-восточном углу юго-восточного квадранта. Если вам ещё предстоит плыть в этом направлении, как только вы приблизитесь, вы обнаружите, что остров окружен льдом. Нарисуйте путь вокруг острова и стреляйте по льду из пушки. На каждый блок льда уйдёт по несколько попаданий. Если вам не удастся разбить весь лед, просто продолжайте плавать и стрелять по нему. Остерегайтесь врагов, которые могут нанести вред вашей лодке. Как только весь лёд будет разрушен, причаливайте к Снежному Острову.

Как только вы прибудете на остров, пробежитесь и поговорите с Ануки, чтобы узнать больше о Чистом Металле и отношениях между народами Ануки и Юки. Затем идите к хижине, которая находится на вершине холма, чтобы встретиться с Вождём. Он даст вам задание найти Юки, проникшего к Ануки. Направляйтесь на север к Поселению Ануки, где есть шесть домов.

Вы должны войти во все шесть хижин и поговорить со всеми шестью Ануки, прежде чем вы сможете двигаться дальше. Поговорив со всеми шестью Ануки, войдите в верхнюю среднюю хижину во второй раз. Это хижина Ару, но на самом деле он – Юки, замаскированный под Ануки. Конфронтируйте его и он в конце концов раскроется. Юки сдует вас и убежит. Вернитесь к Вождю и, услышав о ваших действиях, он предоставит вам доступ к Великому Леднику в восточной части острова.

Опционально: Большая Красная Рупия

В северо-восточном углу Поселения Ануки есть Камень Слухов, который подскажет вам нарисовать путь между камнем и хижиной Вождя. Эта линия проходит прямо у входа в Поселение Ануки, к востоку от моста. Доставайте Лопату и копайте землю прямо перед знаком, чтобы найти большую красную рупию.

Поговорите с Ануки, который блокирует путь, ведущий к восточной стороне острова. Услышав, что вы поговорили с Вождем, он разрешит вам пройти дальше. Пройдите через небольшую пещеру, чтобы добраться до Великого Ледника.

Поскольку мы на льду, поверхность скользкая, а также здесь очень ветрено. На ледяном поле будет шесть вражеских Юки. Эти крупные существа ходят по кругу и время от времени вдыхают воздух и готовятся к атаке. Пока Юка вдыхает, бросайте в него бомбу, и он засосёт её. После того, как она взорвётся, нанесите несколько ударов мечом, чтобы победить врага. Обойдите Великий Ледник и победите всех шестерых Юки, после чего путь на северо-восток будет открыт.

Бегите вперёд, и вы столкнётесь с тем Юки, который выдавал себя за одного из Ануки. Победите его так же, как вы победили предыдущих Юки и путь дальше откроется. Как только вы будете готовы, идите вперёд и проходите в Храм Льда.

10.2 Храм Льда

- Текущий прогресс

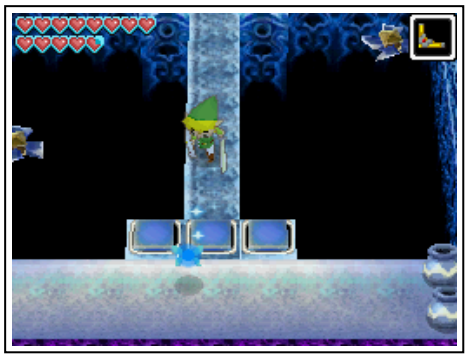
Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	18/31
Камни Силы	12/20
Камни Храбрости	11/20
Камни Мудрости	11/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Ледяной Череп, Ледяной Киз, Жук-Олень
Предметы:	Крюк, Целое Сердце #11
Камни Мудрости:	**#12 (chapter_10.html#WG12), #13 (chapter_10.html#WG13)**

~ Этаж 1F ~

Активируйте сферический переключатель, чтобы опустить красные блоки, и бегите вперёд. Отсюда используйте Бумеранг, чтобы снова ударить по переключателю, опустить синие блоки и пройти дальше. В правой части комнаты пройдите к ледяному выступу и избегайте шипы. Становитесь на переключатель на полу, чтобы открыть дверь. Становитесь прямо над опущенными синими блоками и нарисуйте путь для Бомбчу до всё того же переключателя. Это опустит красные блоки, что позволит вам подняться по ступенькам в северо-восточном углу комнаты.



~ Этаж 2F ~

Разбейте горшки, чтобы пополнить запас здоровья, а затем поднимайтесь на 3-й этаж.

~ Этаж 3F ~

Бегите в юго-восточный угол комнаты и запрыгивайте на верх деревянного колышка. Отсюда стреляйте из лука в сферический переключатель, чтобы лёд поблизости растаял. К северу от растаявшего льда можно найти сундук, в котором спрятана большая зелёная рупия, так что обязательно загляните в него. Здесь есть новый враг – Жук-Олень, и в настоящий момент его можно победить, только атаковав со спины.

Напротив стены в верхней части комнаты есть четыре рычага, и ваша цель – потянуть их в правильном порядке. Вы можете осмотреть комнату и найти несколько подсказок, если хотите, или просто потянуть их в порядке, указанном ниже. Три подсказки приведены ниже.

Рычаг, находящийся перед языком, тяни вторым.

Нарисуй линию точно на север. Тяни рычаг, находящийся в этом направлении, последним. (Ссылаясь на второй слева)

Первым тяни крайний левый рычаг.

Таким образом, надо тянуть их в следующем порядке:

1. Сначала дальний левый
2. Затем дальний правый
3. Затем второй справа
4. И наконец, второй слева

Это приведёт к открытию одной из дверей в комнате, что позволит вам добраться до второго уровня этого этажа. Поднимайтесь, и разберитесь с Ледяными Черепами Кизами, которые находятся на этой платформе, поскольку они могут помешать. Вы можете избавиться от них одним попаданием стрелы.

Пройдите через несколько мостов и проберитесь в юго-западную часть комнаты. На западе вы увидите сферический переключатель. Доставайте бомбу и бросайте её в переключатель, после чего синие блоки опустятся.

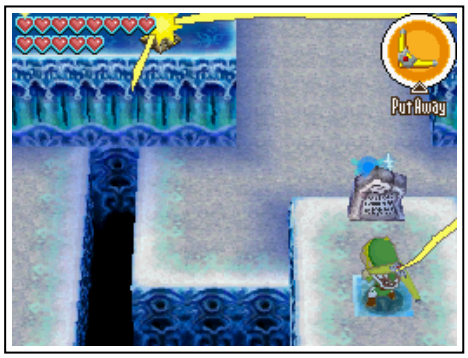
Опционально: Камень Мудрости #12

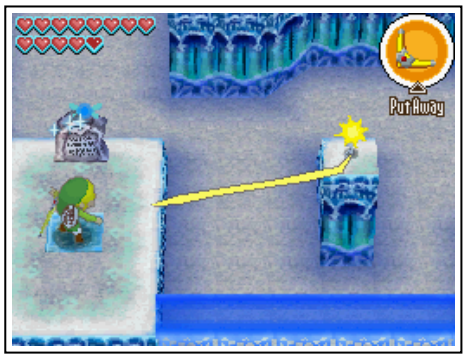
Кидайте бомбу, чтобы опустить синие блоки. Затем поднимайтесь по ступеням к северу от переключателя. Открывайте сундук и забирайте Камень Мудрости.

После того, как синие блоки опустятся, поднимайтесь на более высокий уровень этого этажа, и на этот раз мы сможем пройти через мост слева. Подойдите к каменной табличке, и она подскажет вам, что нужно делать дальше. Вам нужно встать на синюю плитку и активировать четыре переключателя в правильном порядке. Доставайте Бумеранг и рисуйте путь к переключателям в следующем порядке:

1. Северо-восточный
2. Северо-западный
3. Юго-западный
4. Юго-восточный

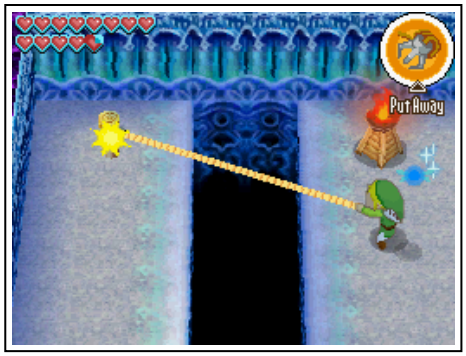
После этого на платформе рядом появится Маленький Ключ. Забирайте его Бумерангом и идите в северный конец комнаты. Используйте Маленький Ключ на двери и спускайтесь на этаж ниже.





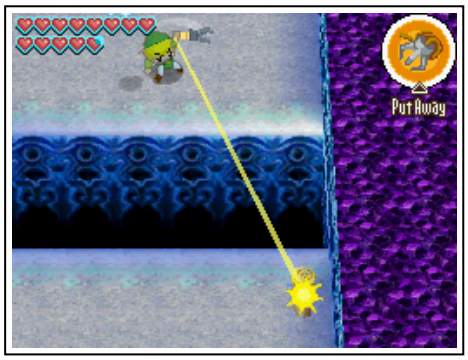
~ Этаж 2F ~

На этом этаже есть два Юки, и битва с ними такая же, как и с предыдущим. Победите обоих врагов и заберите из появившегося сундука Крюк. Этот предмет позволит Линку цепляться за объекты, а также создавать переходные канаты, по которым он может ходить или подпрыгивать. Идите влево и цепляйтесь за деревянный колышек. Затем спускайтесь по ступеням, чтобы вернуться на первый этаж.



~ Этаж 1F ~

Теперь, когда у вас есть Крюк, вы сможете стягивать маски с Жуков-Оленей. Это сделает их уязвимыми и после этого вы без труда сможете их победить. Убейте всех врагов, а затем осмотрите статуи. Используйте Крюк на статуе, которая находится в середине, чтобы вытащить её язык. Лёд неподалёку начнёт таять.



Цепляйтесь, перелетайте через пропасть и становитесь на переключатель, чтобы сделать сокращение ко входу в темницу. В первой комнате, рядом с красными блоками, есть две статуи. Цепляйтесь за языки и вытаскивайте их, чтобы лёд в юго-западной части комнаты растаял. Идите туда и спускайтесь на этаж ниже.

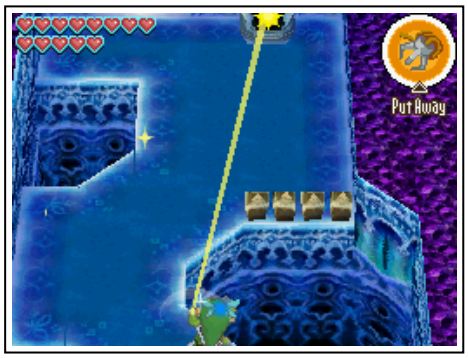
~ Этаж B1 ~

Поместите бомбу напротив потрескавшейся стены, чтобы создать проход. Становитесь на переключатель на полу за углом и появится сундук. Затем используйте Крюк, чтобы перепрыгнуть через пропасть и заберите из сундука Жёлтое Зелье и красную рупию. Активируйте переключатель на полу, и появится мост.

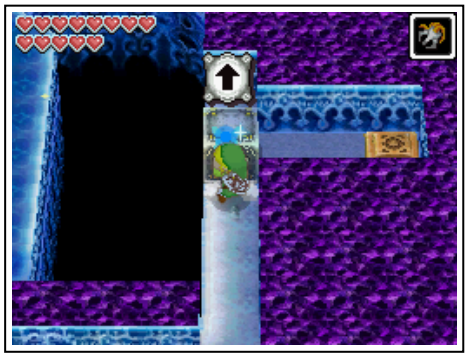
Прямо над сундуком вам надо положить бомбу и проделать дыру в стене. Это пригодится нам скоро, чтобы сократить путь. Бегите в правую сторону и устанавливайте другую бомбу напротив северной стены на синей плитке, чтобы сделать брешь. Вы можете проверить

ближайший Камень Слухов, поскольку он подскажет вам, что вам нужно делать дальше. Цепляйтесь Крюком за деревянный колышек справа, а также за деревянный колышек через пропасть справа. Появится канат, по которому вы можете пройти на другую сторону.

К северу от факела, через пропасть, есть рычаг. Потяните его с помощью Крюка и в юго-восточном углу комнаты появится сундук. Идите на север и разберитесь с Жуками-Оленями, которые попадутся на пути. Рядом есть ещё одна статуя с языком и надо потянуть за него Крюком. При этом вам надо находиться как можно ближе к нижней части экрана. Как только вы вытянете язык, он начнёт затягиваться обратно. Пока язык вытянут, шипы в юго-восточном углу комнаты не будут мешать вашему продвижению. Быстро бегите по льду к сундуку. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ.



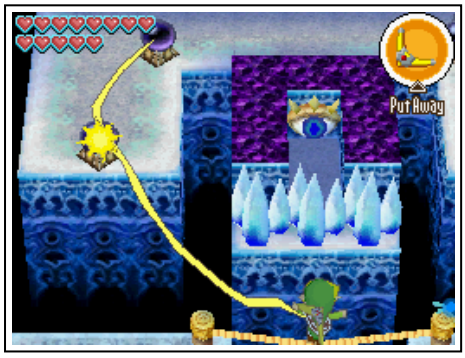
Толкайте находящийся рядом блок вверх и становитесь на переключатель на полу, чтобы протянуть мост через пропасть. Теперь бегите в северо-восточный конец комнаты и используйте на запертой двери найденный ключ. Ударьте по сферическому переключателю Бумерангом, стоя под синим блоками. После этого красные блоки в этой комнате опустятся.



Опционально: Камень Мудрости #13

После того, как вы откроете дверь в северо-восточному углу комнаты, загляните в сундук неподалёку и заберите Камень Мудрости.

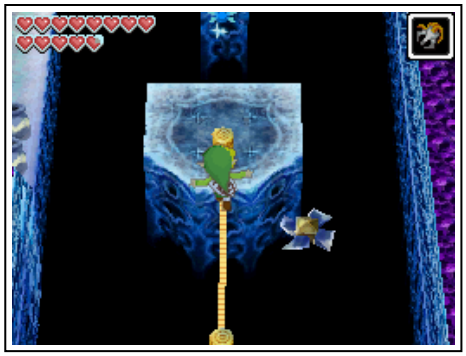
Вернитесь к Камню Слухов, который находится рядом с центром комнаты. Слева от камня есть два деревянных колышка. Используйте Крюк для создания натяжного каната. Разберитесь с Кизами, чтобы они не мешали. Теперь доставайте Бумеранг и нарисуйте путь, чтобы он активировал все четыре сферических переключателя. Лёд неподалёку начнёт таять. Теперь доставайте лук и стреляйте в цель с глазом.



Бегите в юго-западную часть комнаты и встаньте у южной стены. Отсюда, цепляйтесь за язык статуи и тяните его. После этого дверь в северном конце комнаты откроется. Чтобы попасть туда, вам нужно преодолеть ряд платформ вдоль западной и северо-западной стороны комнаты. Обходите, цепляйтесь где нужно Крюком и не упадите с платформы. Если вы не успеете вовремя, вам придётся вернуться в юго-восточный угол комнаты. Когда вы доберётесь до двери, она останется постоянно открытой. Спускайтесь по ступенькам, чтобы попасть на этаж ниже.

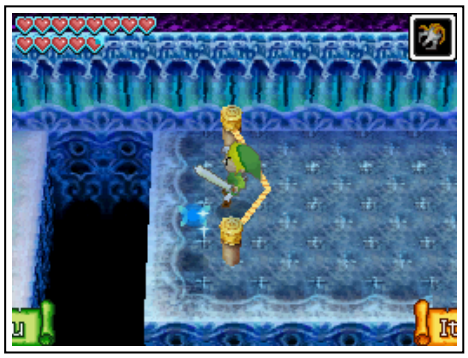
~ Этаж B2 ~

Проберитесь в западную сторону комнаты и перебирайтесь через пропасть, используя крюк. Идите вправо, и вы столкнетесь с вражеским Юки и Слизнем. Разберитесь с ними и лёд рядом растает.



Создавайте натяжной канат между двумя колышками с помощью Крюка. Переходите по канату и не наткнитесь на шипы. Избавьтесь от ледяных Киз, так как они могут причинить много неприятностей. Создавайте ещё один натянутый канат и перебирайтесь в северный конец комнаты.

Здесь есть два деревянных колышка, и пропасть слишком велика, чтобы вы могли её перепрыгнуть. Поэтому снова натягивайте канат между двумя колышками. Затем прижмите канат слева и Линк наклонится. Теперь попытайтесь быстро перебежать через пропасть. Канат перебросит вас через пропасть, и вы приземлитесь в северо-западном углу комнаты.



Подбегите к четырем переключателям и сделайте круговую атаку, чтобы активировать все четыре одновременно. Появится сундук, и дверь в южной части комнаты откроется. Вы можете взорвать южную стену, чтобы сделать сокращение. Пробирайтесь к южному концу комнаты и пройдите через новый проход.

Рядом с центром комнаты есть два факела. Натяните канат между факелами и подпрыгните на нём на ледяную платформу выше. Отсюда цепляйтесь за факел слева, а затем за факел сверху. Доставайте лук и стреляйте в глаз-переключатель вверху, чтобы открыть дверь.

Бегите в северный конец комнаты, и вы найдете пару глаз-переключателей. Глаза закроются, если вы будете на север. Вам нужно встать на синюю плитку, расположенную между двумя глазами-переключателями. Создайте канат, используя два деревянных колышка. Лицом на юг, стреляйте в канат и стрелу отрекошетит и отправит сторону северной стены. Цельтесь так, чтобы попасть по канату по диагонали и стрела могла отрекошетить и попасть в глаз-переключатель. Попадите в оба глаза-переключателя и появится сундук. Бегите к нему и забирайте Маленький Ключ.

Вернитесь в южный конец комнаты и активируйте переключатель, чтобы создать мост. Открывайте дверь Маленьким Ключом и в следующей комнате дверь закроется за вашей спиной. Разберитесь с Юки и двумя ледяными Кизами. Заберите из сундука большую красную рупию и идите в юго-восточный угол карты.

Используйте Крюк, чтобы добраться до колышка в южной области. Затем заберитесь на колышек и цепляйтесь за другой, что выше. Повторяйте процесс, пока не заберётесь на вершину этого подъёма, где вам надо активировать переключатель на полу. Пройдите дальше через появившийся проход и осторожно пройдите по узкой ледяной платформе. В дальнем западном конце пути, нажмите на переключатель на полу, в результате чего лёд растает.

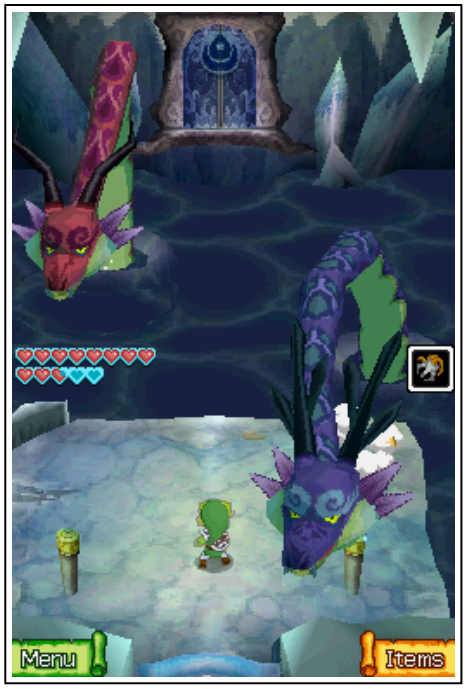
Вернитесь к большому сундуку и заберите из него Ключ Босса. Отнесите ключ по лестнице на этаж выше. Используйте Ключ Босса и пополните запасы здоровья с помощью горшков. Обязательно осмотрите табличку, чтобы создать точку телепортации, и, как только вы будете готовы, поднимайтесь по ступеням, к боссу подземелья.

~ Глиок, Двуглавый Дракон ~

Глиок является двухголовым боссом подземелья. Огненная голова будет стрелять в вас огненными шарами, в ледяная голова будет стрелять снежными. Обе атаки направлена на центр платформы и от них легко увернуться. Кроме того, головы время от времени будут пытаться укусить Линка, но пока вы двигаетесь, у вас хорошие шансы не попасться под раздачу.

Ключом к победе над Глиоком на этом первом этапе является использование его элементарных атак против него самого. Когда огненная голова готовится к атаке, используйте Крюк, чтобы создать канат, соединяющий верхний левый колышек и нижний правый. Когда огненный шар будет уже в пути, он отрекошетит от каната и ударит босса в ледяную голову. Аналогично, когда ледяная голова атакует, создавайте канат, соединяющий верхний правый колышек и нижний левый, что приведет к рикошету ледяного шара атаке по огненной голове.

Время от времени обе головы будут скрываться под водой и создавать приливную волну. Запрыгивайте на один из колышков и подождите, пока не появится немного льда. Как только лёд приблизится, отпрыгивайте и продолжайте двигаться, чтобы вам не задело. Когда головы Глиока вернуться на поверхность, повторите процесс, пока обе маски не будут разрушены.



Затем Глиок откусит передние два колышка, что помешает вам проводить рикошетные атаки. А также он изменит тип атаки и будет всасывать воздух для массивной атаки. От атак трудно увернуться, но к счастью вы можете предотвратить их. Используйте Крюк на одном из деревянных колышков и соедините его с кончиком языка босса. Голова рухнет на землю, после чего вы должны будете нанести по ней серию ударов мечом. Повторяйте процесс, вытягивая языки обеих голов, пока Глиок не будет побежден.

Открывайте сундук, забирайте Целое Сердце и бегите в следующую комнату. Забирайте второй Чистый Металл, Азурин. Войдите в портал, чтобы покинуть подземелье.

10.3 Сбор предметов после прохождения Храма

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	18/31
Камни Силы	12/20
Камни Храбрости	11/20
Камни Мудрости	13/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Рупиевый Лайк
Карты:	**#19 (chapter_10.html#TM19), #20 (chapter_10.html#TM20), #21 (chapter_10.html#TM21), #22 (chapter_10.html#TM22)**
Камни Силы:	**#13 (chapter_10.html#PG13), #14 (chapter_10.html#PG14), #15 (chapter_10.html#PG15), #16 (chapter_10.html#PG16)**
Камни Мудрости:	**#14 (chapter_10.html#WG14), #15 (chapter_10.html#WG15)**
Камни Храбрости:	**#12 (chapter_10.html#CG12), #13 (chapter_10.html#CG13), #14 (chapter_10.html#CG14), #15 (chapter_10.html#CG15), #16 (chapter_10.html#CG16)**

Всё, что описано в этом разделе, полностью опционально. Теперь, когда у нас есть Крюк, можно вернуться ко всем тем деревянным колышкам, которые мы встречали, и собрать новые сокровища. Сейчас можно собрать кучу драгоценных камней и Карт Сокровищ, но если вы хотите продолжить основной квест, отправляйтесь на Остров Мерк и переходите к Главе 11. **ПРИМЕЧАНИЕ**: Если вы уже нашли последнюю Карту Моря и хотите продвинуться дальше по истории, переходите к главе 12 и отправляйтесь в северо-восточный квадрант.

Опционально: Камень Силы #13

Запрыгивайте на колышек рядом со входом в Храм Льда. Отсюда, цепляйтесь за ряд колышков слева и продвигайтесь вверх. Как только вы доберётесь до верхней части, идите один экран вниз. Цепляйтесь за колышек справа и пройдите по восточному периметру острова. На нижнем уровне вы найдёте сундук. Откройте его, чтобы получить Камень Силы.

Опционально: Сокровище на Великом Леднике

В юго-западной части Великого Ледника поднимайтесь по ступенькам и цепляйтесь за колышек, который находится в южном конце острова. Отсюда вы можете подняться выше и отправляйтесь на восток. Здесь будет пара сундуков, которые раскиданы до центра Великого Ледника. Открывайте их все и вы получите красные рупии. В юго-восточном углу карты есть еще один сундук, в котором хранится большая зелёная рупия.

Опционально: Большая золотая рупия

В Поселении Ануки используйте Крюк, чтобы добраться до небольшого острова к юго-востоку от поселения. Доставайте Лопату и копайте в центре острова, чтобы найти большую золотую рупию!

Опционально: Карта Сокровищ #19

К юго-западу от Поселения Ануки перейдите по мосту на маленький остров и копайте в центре, чтобы найти Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Мудрости #14

На дальнем западном конце Снежного Острова на одной из платформ на высоте вы увидите сундук. Поднимайтесь по находящимся рядом ступенькам, и цепляйтесь за сундук. Откройте его и вы получите Камень Мудрости.

Опционально: Камень Мудрости #15

Спустя некоторое время после завершения Храма Льда, вы получите письмо от Ару. Он поблагодарит вас за помощь и в знак благодарности подарит вам Камень

Мудрости. Вам нужно будет сохранить свою игру и перезагрузить её, чтобы это событие произошло.

Опционально: Камень Храбрости #12

Возвращайтесь на Остров Горонов и отправляйтесь к Горону, который боялся жёлтого Чучу. От моста рядом с южно-центральной частью острова идите на север, чтобы найти этого Горона. Отсюда используйте Крюк на камне, чтобы перебраться на платформу. Идите к сундуку и забирайте из него Камень Храбрости.

Опционально: Камень Храбрости #13

Возвращайтесь на Остров Тлеющих Углей и пройдите в северо-западную часть острова. Здесь есть небольшой остров с сундуком. Цепляйтесь за сундук, перепрыгивайте к нему и забирайте Камень Храбрости.

Опционально: Камень Силы #14

Возвращайтесь на Остров Молида и заходите в пещеру в восточной части острова. Поднимитесь по ступенькам и перепрыгивайте через платформы, двигаясь в восточном направлении. Когда вы доберётесь до самой восточной высокой платформы, не спрыгивайте вниз. Вместо этого, цепляйтесь Крюком за сундук на более высокой платформе на востоке. Открывайте его и забирайте Камень Силы.

Опционально: Карта Сокровищ #20

Отправляйтесь в восточную часть Острова Молида. Здесь есть каменная табличка, и если вы посмотрите через воду на восток, вы увидите бочку. Цепляйтесь за неё Крюком и затем за табличку. Линк притянет бочку и разобьёте её о табличку, после чего из бочки выскочит Кукко. Хватайте Кукко и летите на остров. Затем летите вниз к следующему острову и под деревом вы найдёте участок мягкой земли. Доставайте Лопату и выкапывайте Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Храбрости #14

К западу от Храма Отваги на Острове Молида вы найдёте деревянный колышек и еще один есть на соседнем острове. Создайте натянутый канат и пройдите по нему. Открывайте сундук и забирайте Камень Храбрости.

Опционально: Камень Силы #15

Плывите к Острову Духов и идите на восток. Справа от сундука есть деревянный колышек, за который надо зацепиться Крюком. Пересекайте остров и используйте стрелы, чтобы победить Окторoков. В правой части региона вы встретите пару Лайк Лайков, а также двух рупиевых Лайков. Победите их бомбами или стрелами, а затем откройте сундук и заберите Камень Силы.

Опционально: Камень Силы #16

Вернитесь на Банановый Остров в северо-западном квадранте. Как только вы прибудете туда, вы обнаружите, что рядом с причалом есть маленький остров. Цепляйтесь за сундук и забирайте из него Камень Силы.

Опционально: Карта Сокровищ #21

В Поселении Ануки один из Камней Слухов дал вам подсказку о сокровище рядом с Хижиной Старого Странника. Выкопайте землю справа от знака перед домом Старого Странника и вы найдёте Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Храбрости #15

Отправляйтесь в северо-восточную часть Бананового Острова. С помощью Крюка создайте натянутый канат и перебирайтесь на большой остров. Открывайте два сундука, в одном из которых вы найдёте большую зелёную рупию, а в другом Камень Храбрости.

Опционально: Карта Сокровищ #22

На острове к северо-востоку от Бананового Острова вы найдёте два деревянных колышка. Создайте натянутый канат и запустите Линка на маленький остров с тремя каменными табличками. Прочитайте все три и вы получите подсказку, что нужно копать между двумя сундуками. Вернитесь на большой остров и копайте между сундуками, чтобы получить Карту Сокровищ.

Опционально: Камень Храбрости #16

Возвращайтесь на Неведомый Остров и заходите в пещеру, где вы до этого встретили Золотого Вождя Цилоса. В восточной стороне комнаты протяните канат между двумя колышками. Пройдите по нему и заберите из сундука Камень Храбрости.

Опционально: Затонувшее сокровище

Мы собрали четыре Карты Сокровищ и теперь можем найти соответствующие Затонувшие Сокровища. Одно из них находится к востоку от Бананового Острова, но нам всё ещё нужно найти Карту Моря северо-восточного квадранта, прежде чем мы сможем попасть туда.

Затонувшее Сокровище #19 – Северо-Западный Квадрант – К северо-востоку от Острова Бурь, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #21 – Юго-Западный Квадрант – К северо-западу от Острова Молида, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #22 – Юго-Восточный Квадрант – К югу от Острова Землекопа, вы получите деталь оснастки.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**

- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда**
  - **10.1 – Снежный Остров (chapter_10.html#c10_1)**
  - **10.2 – Храм Льда (chapter_10.html#c10_2)**
  - **10.3 – Сбор предметов после прохождения Храма (chapter_10.html#c10_3)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Phantom Hourglass: Прохождение: Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5)**
  - **11.1 – Храм Короля Океанов (Часть 5) (chapter_11.html#c11_1)**
  - **11.2 – Северо-Восточный Квадрант (chapter_11.html#c11_2)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

11.1 Храм Короля Океанов (Часть 5)

- Текущий прогресс

Количество сердец	❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤
Карты Сокровищ	22/31
Камни Силы	16/20
Камни Храбрости	16/20
Камни Мудрости	15/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Золотой Фантом
Карты:	Карта Северо-Восточного Моря
Карты:	**#23 (chapter_11.html#TM23)**
Камни Силы:	**#17 (chapter_11.html#PG17)**
Камни Мудрости:	**#16 (chapter_11.html#WG16)**
Камни Храбрости:	**#17 (chapter_11.html#CG17)**

Теперь, когда у нас есть Бомбчу и Крюк, у нас есть возможность собрать много новых предметов в ранних областях Храма Короля Океанов. Почти на каждом этаже есть что-то новое. Кроме того, теперь есть несколько новых сокращений, так что вы можете добраться до середины храма гораздо быстрее и улучшить запасное время. Но если вы хотите пропустить эту часть, можете войти в жёлтый портал и сразу переместиться на этаж B7.

~ Этаж 1F ~

В этой комнате нет ничего нового, поэтому спускайтесь на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

Опционально: Камень Храбрости #17

Как только вы спуститесь на B1, слева от входа есть деревянный колышек, а также ещё один через пропасть. Используйте Крюк, чтобы создать канат и пройдите по нему. Пока вы будете передвигаться, выстрелите из лука в глаз-переключатель После этого в северо-восточном углу комнаты появится сундук. Дождитесь, пока Красный Фантом в правой стороне не направится вниз и быстро перебегайте вправо. Открывайте сундук, прежде чем он исчезнет и вы найдёте внутри Камень Храбрости!

Больше в этой комнате ничего нет. Используйте бомбы в северной стороне комнаты, чтобы получить ключ в северо-западном углу. Спускайтесь по лестнице на этаж F2.

~ Этаж B2 ~

Бегите сразу вниз и используйте бомбу, чтобы взорвать стену. Как и прежде, нам нужно активировать два сферических переключателя, чтобы появился Маленький Ключ. Когда путь будет безопасен, бегите и заберите его. Потяните рычаг, который находится за синим Фантомом и вы создадите сокращение пути.

Опционально: Камень Мудрости #16

В западном конце комнаты, к западу от запертой двери, киньте бомбу к северной стене, чтобы попасть в безопасную зону. Отсюда вы получите доступ к небольшой дыре в северо-западной части комнаты, куда можно запустить Бомбчу. Активируйте переключатель с помощью Бомбчу и в восточном конце комнаты появится сундук. Быстро бегите к нему, открывайте и забирайте Камень Мудрости.

~ Этаж B3 ~

Нам больше не нужно собирать все Камни Жизни в этой комнате, поскольку теперь есть новый потайной путь. Но нам всё ещё нужно забрать Маленький Ключ у Фантома, так как он пригодится на следующем этаже. Заходите в безопасную зону и ждите, пока Фантом не пройдёт мимо. Затем стреляйте в него из лука, чтобы оглушить его. Затем выстрелите ещё раз из лука, чтобы выпал ключ, который немедленно надо забрать.

Бегите в северо-западный угол комнаты, и вы найдёте пару светильников. Становитесь над светильниками и натягивайте между ними канат. Запускайте Линка на платформу выше с помощью каната. Бегите дальше в безопасную комнату. Обязательно разбейте жёлтый горшок, чтобы получить дополнительное время и спускайтесь вниз на следующий этаж.

~ Этаж B4 ~

На этаже B4 будет несколько изменений. Бегите в северо-восточный угол комнаты и стреляйте в глаз-переключатель, в результате чего все воздушные потоки остановятся. Теперь пробирайтесь в северо-западный угол комнаты и избавьтесь от Глаза-Фантома. Разбейте красный горшок, чтобы создать безопасную зону. Отсюда запускайте Бомбчу в разные дыры на полу и активируйте сферические переключатели. Один из них опустит шипы, чтобы вы могли получить Маленький Ключ, а другой позволит вам добраться до новой двери в северо-западном углу комнаты. Забирайте Маленький Ключ и проходите через дверь.

~ Этаж B5 ~

Как только вы окажетесь на этом этаже, запрыгивайте в потоки и продвигайтесь к следующему этажу. Здесь есть Карта Сокровищ, которую надо забрать.

Опционально: Карта Сокровищ #23

Рядом с испуганным Гороном копайте мягкий участок земли и вы откроете воздушный поток. Активируйте сферический переключатель и забирайте из большого сундука Карту Сокровищ.

~ Этаж B6 ~

Больше на этом этаже ничего нового нет, так что бегите к красной двери. Если хотите, можете нарисовать символ песочных часов и зайти в комнату с жёлтым горшком. Затем возвращайтесь к двери и рисуйте символ Триединства, чтобы пройти дальше. Если вы зайдёте в жёлтый портал, ваше новое время сохранится, так что у вас должно быть больше времени для прохождения остальной части Храма.

~ Этаж B7 ~

Езжайте на платформах к северному концу комнаты и заходите в безопасную зону. Отсюда используйте Крюк на сундуке, чтобы перебраться на другую сторону. Открывайте сундук и забирайте Круглый Кристалл. Кстати: если вы взяли Маленький Ключ на этаже B3, вы можете использовать его здесь на запертой двери в северо-восточном углу комнаты и спуститься на этаж B8. Если нет, придётся воспользоваться лестницей в юго-восточной части комнаты.

Опционально: Камень Силы #17

Справа от безопасной зоны в северной части комнаты вы найдёте деревянный колышек. Запрыгивайте на него и активируйте переключатель на юго-востоке с помощью Бумеранга. После этого на некоторое время появится сундук. Вам нужно

активировать его, когда ближайший красный Фантом будет двигаться в южную часть экрана. Бегите к сундуку и забирайте из него Камень Силы.

~ Этаж B8 ~

Нам больше не нужно проходить в западную сторону этой комнаты. Нам всё ещё нужно активировать переключатель в восточной стороне комнаты, но поскольку есть небольшая дыра, через которую можно запустить Бомбчу, мы можем воспользоваться этим способом. Нарисуйте путь для Бомбчу, чтобы активировать сферический переключатель. Затем отнесите Круглый Кристалл на этаж ниже.

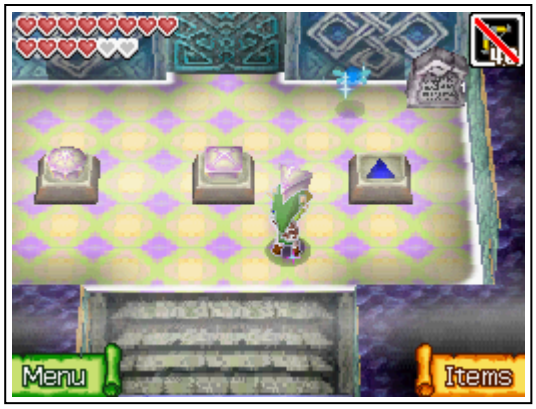
~ Этаж B9 ~

Этаж не сильно изменился, и нам всё ещё нужно собрать все три кристалла. Берите Круглый Кристалл и поместите его около двери в верхней средней части комнаты. Прикончите четырёх Визробов, чтобы получить дополнительное время для песочных часов.

Нам нужно получить Треугольный Кристалл от Фантома. Хотя вы можете заморочиться с глазом в южном конце комнаты и люком-ловушкой, гораздо проще будет просто выстрелить Фантому в спину несколько раз. Фантом будет оглушён и уронит кристалл. Бегите и забирайте его и несите в северо-западный угол комнаты.

Установите Треугольный Кристалл на пьедестал, чтобы опустить пламя. После этого также появится сундук с Квадратным Кристаллом. Теперь отнесите все три кристалла в северную часть комнаты.

Чтобы пройти дальше, установите все три кристалла на пьедесталы в правильном порядке.



1. Сначала установите Квадратный Кристалл
2. Затем установите Круглый Кристалл.
3. Последним установите Треугольный Кристалл.

Когда все три кристалла будут установлены в правильном порядке, проходите через дверь выше и этаж начнёт трястись. Из-за порядка, в котором вы устанавливали кристаллы, комната будет служить вам лифтом. Как только вы покинете комнату, вы окажетесь на этаже B10.

~ Этаж B10 ~

Следующие этажи вы могли пройти или посмотреть и во время последнего визита храма. Но с Крюком и Бомбчу проходить этаж будет гораздо проще. На этом этаже также появляются Золотые Фантомы. Проблема тут заключается в том, что если один из Фантомов или Глаз-Фантомов заметит вас, Золотой Фантом телепортируется прямо к вам.

Находясь в безопасной зоне, запустить бомбчу в дыру неподалёку. Нарисуйте путь вниз, после чего Бомбчу активирует переключатель и шипы опустятся. Вы также можете избавиться от Глаз-Фантомов с помощью Бомбчу.

Затем нам надо избавиться от обоих Золотых Призраков. Дождитесь, пока Фантом не будет в правой стороне комнаты и начнёт двигаться вниз, после чего бегите в северо-восточный угол комнаты. Запрыгивайте на деревянный колышек, и используйте Крюк, чтобы добраться до безопасной зоны. Толкайте большой валун вниз и он свалится с края и уничтожит Золотого Фантома. Теперь бегите в северо-западную часть комнаты и используйте этот валун, чтобы победить второго Золотого Фантома.

После победы над Золотыми Фантомами появится сундук. После Фантома останется Маленький Ключ, который надо обязательно забрать. В юго-западном углу комнаты разбейте красный горшок, чтобы создать безопасную зону. Отсюда запускайте ещё одного Бомбчу через отверстие, чтобы прикончить Глаза-Фантома (если вы этого ещё не сделали). Нам также надо активировать сферический переключатель, чтобы опустить шипы.

Используйте Крюк на деревянном колышке, чтобы перебраться к безопасной зоне в южном конце комнаты. Справа от этой безопасной зоны есть стена, которую можно взорвать. Взрывайте её и заходите в образовавшуюся брешь. Обойдите комнату и разберитесь с Глазами-Фантомами. Как только все враги будут побеждены, на платформе выше появится сундук. Возвращайтесь в южный конец комнаты и запрыгивайте на деревянный колышек. Цепляйтесь за сундук и забирайте из него большую зелёную рупию.

Если вы уже разобрались с Золотыми Фантомами, открывайте сундуки в западной части комнаты. Как только вы будете готовы, открывайте запертую дверь и спускайтесь в следующую комнату.

~ Этаж B11 ~

В этой комнате будет два Золотых Фантома и четыре Глаза-Фантома. Настоятельно рекомендуем избавиться от Глаз-Фантомов как можно быстрее. Ждите, пока Фантомы не удалятся и разберитесь с Глазами-Фантомами в юго-восточной и восточной частях комнаты. Теперь терпеливо прибирайтесь в западную сторону комнаты и избавьтесь от остальных Фантомов. Если вас заметят, быстро бегите в безопасную зону. После того, как все Глаза-Фантомы будут побеждены, в северо-восточном углу комнаты появится сундук со случайным сокровищем.

Выше есть четыре переключателя, которые надо активировать. Однако нам нужно выдвинуть несколько мостов, чтобы добраться до них. В северо-восточной и северо-западной частях комнаты есть два красных рычага, за которые можно потянуть. Пробирайтесь туда и тяните за оба, чтобы в северной части комнаты появились мосты. Доставайте Лопату и копайте на участке к северу от того места, где вы вошли в комнату. Используйте поток и перебирайтесь к другим переключателям, которые тоже надо активировать.

В юго-восточном углу комнаты есть сферический переключатель, после активации которого в юго-западной части комнаты появится мост. Этот мост появится только на некоторое время, так что не медлите. В южном конце комнаты, слева от пропасти, копайте мягкий участок земли, чтобы найти воздушный поток. Активируйте сферический переключатель в нижней правой части комнаты и быстро бегите к воздушному потоку. Примечание: можно активировать сферический переключатель на расстоянии с помощью Бумеранга. Это даст вам дополнительную секунду или две.

Если Фантом заметит вам, просто продолжайте бежать. Фантомы не смогут добраться до вас, если вы заберётесь на платформы выше. Бегите дальше и активируйте переключатель на полу в нижней левой и нижней правой части комнаты. Когда все переключатели будут активированы, проходите через появившийся в западной части комнаты проход.

~ Этаж B12 ~

В этой комнате вам надо собрать три Камня Жизни и отнести их в безопасную зону в верхней части комнаты. Тяните за рычаг, чтобы опустить шипы и затем разберитесь с Глазом-Фантомом, который патрулирует эту сторону комнаты. Пробирайтесь в северо-западный угол комнаты и забирайте из сундука Камень Жизни. После этого появится синий Фантом. Подождите, пока он не начнёт смотреть на запад и затем бегите в большую безопасную зону. Воспользуйтесь красным горшком, чтобы создать безопасную зону посередине. Когда путь

будет безопасным, забрасывайте Камень Жизни в один из трёх участков. Как только вы установите один из Камней Жизни, появится Визроб. Когда он приблизится, атакуйте его мечом и вы получите дополнительное время для песочных часов.

Затем вам надо пробраться в восточный конец комнаты. Осторожно зайдите за угол и избавьтесь от Глаза-Фантома. Открывайте сундук в северо-восточном углу и появится красный Фантом. Дождитесь, пока он не начнёт идти влево и быстро бегите. Осторожно пройдите и установите второй Камень Жизни. Если вы до этого победили Визробов, заберите из сундука деталь оснастки.

Третий Камень Жизни носит с собой Золотой Фантом, так что дождитесь, пока он не начнёт удаляться и атакуйте его в спину из лука. Бегите и забирайте его Камень Жизни и относите его в безопасную зону. Установите третий камень и спускайтесь на этаж ниже.

~ Этаж B13 ~

Эта комната по большей части пуста. Спрыгивайте вниз и забирайте из сундука последнюю Карту Моря, которая откроет северо-восточный квадрант. Заходите в синий портал, чтобы вернуться ко входу в храм.

11.2 Северо-Восточный Квадрант

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	23/31
Камни Силы	17/20
Камни Храбрости	17/20
Камни Мудрости	16/20

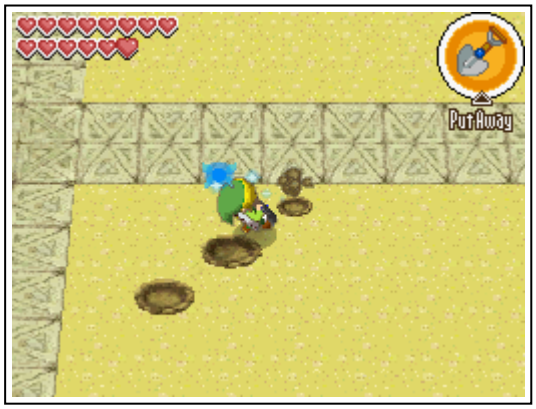
- Новое в этом разделе

Предметы:	Новая Одежда Героя, Калейдоскоп, Бортовой Журнал, Каштан, Свиток Воина, Призовая Открытка, Целое Сердце #12
Карты:	**#24 (chapter_11.html#TM24) , #25 (chapter_11.html#TM25) , #26 (chapter_11.html#TM26) , #27 (chapter_11.html#TM27)**
Камни Мудрости:	**#17 (chapter_11.html#WG17), #18 (chapter_11.html#WG18)**

Теперь у нас есть доступ к северо-восточному квадранту, есть много новых дел. Однако, это всё опционально. Если вы хотите продолжить основной квест, переходите к главе 12.

Опционально: Карта Сокровищ #24

Возвращайтесь на Остров Землекопа и играйте в мини-игру. Теперь, когда у вас есть доступ к северо-восточному квадранту, можно выкопать ещё две Карты Сокровищ.



Опционально: Карта Сокровищ #25

Продолжайте играть в мини-игру, пока не выиграете эту Карту Сокровищ. Всего на Острове Землекопа есть четыре Карты Сокровищ, две из которых относятся к северо-восточному квадранту.

Опционально: Северо-восточная Золотая Лягушка

В северо-восточном квадранте можно найти одну Золотую Лягушку. Плывите от Снежного Острова на север, в северо-восточный квадрант. В этой области есть три камня, вот там и прячется Золотая Лягушка. Стреляйте по ней из пушки и зарисовывайте символ на карте.

Квест с торговлей: Одежда Героя

Плывите к Мореплавателю в северо-восточном квадранте. Уничтожьте всех появляющихся врагов и поговорите с Улыбчивым. Снова поговорите с ним и он спросит вас, хотите ли вы получить Таинственный или Обычный подарок. Неважно, что вы выберете, Улыбчивый в любом случае даст вам Новую Одежду Героя.

Опционально: Карта Сокровищ #26

После уничтожения врагов на Мореплавателе, поговорите с Улыбчивым, и он даст вам Карту Сокровищ.

Квест с торговлей: Калейдоскоп

Телепортируйтесь в северо-западный квадрант и отправляйтесь к Мореплавателю. Поговорите с самопровозглашённым героем и отдайте ему Одежду Героя. В обмен он даст вам Калейдоскоп.

Квест с торговлей: Бортовой Журнал

Телепортируйтесь в северо-восточный квадрант и отправляйтесь к Мореплавателю. Поговорите с Хо-Хо в левом нижнем углу корабля, и вы узнаете, что ему как раз не хватает Калейдоскопа. В обмен он даст вам Бортовой Журнал.

Квест с торговлей: Каштан

Телепортируйтесь в северо-западный квадрант и отправляйтесь к Мореплавателю. Прикончите врагов на борту и поговорите с Навом. Отдайте ему Бортовой Журнал и вы получите от него Каштан.

Квест с торговлей: Свиток Воина

Каштан надо отвезти Старому Страннику. Если вы отправитесь в его дом на Банановом Острове, вы его там не найдёте. Джоана скажет, что он отправился в путешествие. Телепортируйтесь в северо-восточный квадрант и вы увидите ещё один корабль Мореплаватель. Плывите к нему и вы найдёте на корабле Старого Странника. Поговорите с несколько раз и отдайте ему Каштан. Когда вы уйдёте, он ещё скажет, что дома он припас для вас что-то особенное.

Возвращайтесь на вашу лодку и телепортируйтесь в северо-западный квадрант. Когда вы приблизитесь к Банановому Острову, появится ещё одно огромное Растение-Глаз, в точности такое же, с каким вы сражались на Острове Молида. Разберитесь с ним, и затем идите в Дом Старого Странника. Открывайте сундук и забирайте Камень Мудрости. Это позволит вам выполнять более сильную круговую атаку. Просто нарисуйте три круга за короткий промежуток времени, и Линк начнёт вращаться.

Опционально: Призовая Открытка

Если вы снова вернётесь к Улыбчивому на корабль в северо-восточном квадранте, вы обнаружите, что его корабль снова подвергся нападению. Победите их и поговорите с Улыбчивым. Он наградит вас Призовой Открыткой. Вы можете сбросить её в любой почтовый ящик. За это вы получите по почте награду, сокровище или деталь оснастки.

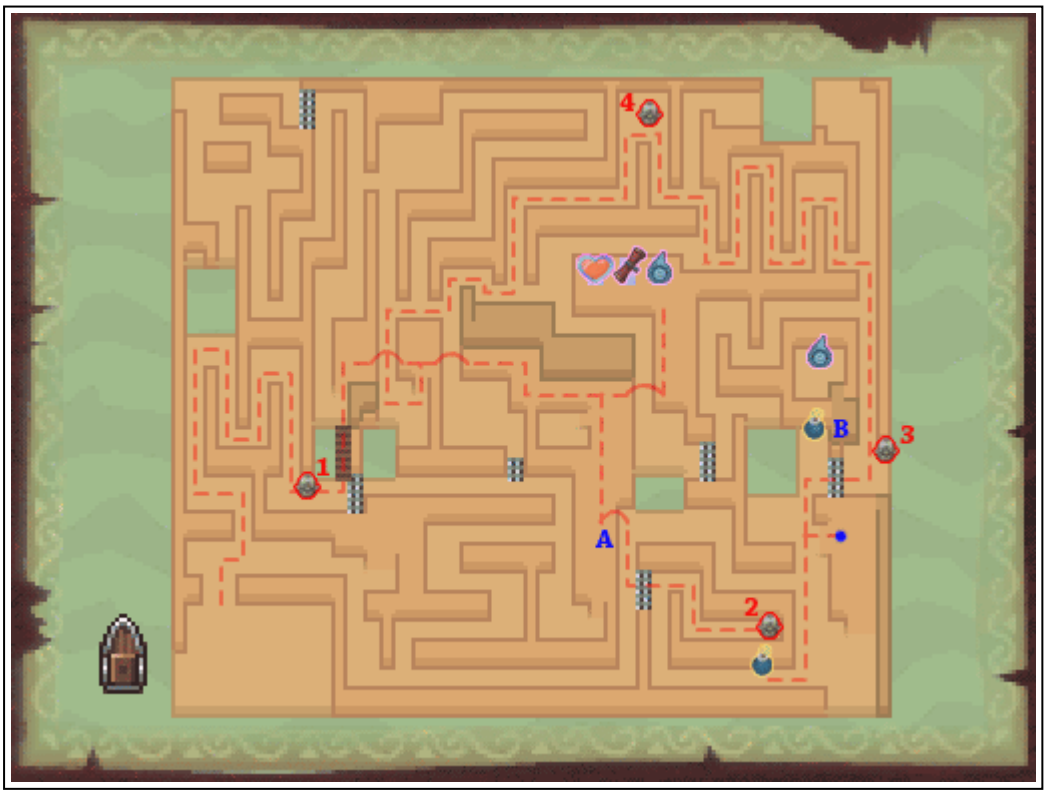
Опционально: Остров Лабиринта

В северном конце северо-восточного квадранта есть не нанесённый на карту остров, известный как Остров Лабиринта. Это по сути просто огромная мини-игра, где вам надо пробираться через различные лабиринты за определённое время и выполнять различные цели. Это довольно забавное времяпровождение и вы можете получить довольно неплохие призы. Есть три режима сложности, где среди призов могут быть Камень Мудрости, Карту Сокровищ и Целое Сердце. Сразу после начала мини-игры на вашей карте появятся новые символы. Доставайте карты и зарисовывайте их, прежде чем они исчезнут.

Опционально: Камень Мудрости #17

Независимо от уровня сложности лабиринта, вы можете отправиться в восточную часть острова, где есть сундук, который легко увидеть, но, до которого, видимо, невозможно добраться. К югу от сундука есть стена, которую можно взорвать. Кидайте к стене бомбу и взрывайте её, чтобы найти сундук с Камнем Мудрости.

Опционально: Остров Лабиринта, лёгкий уровень сложности

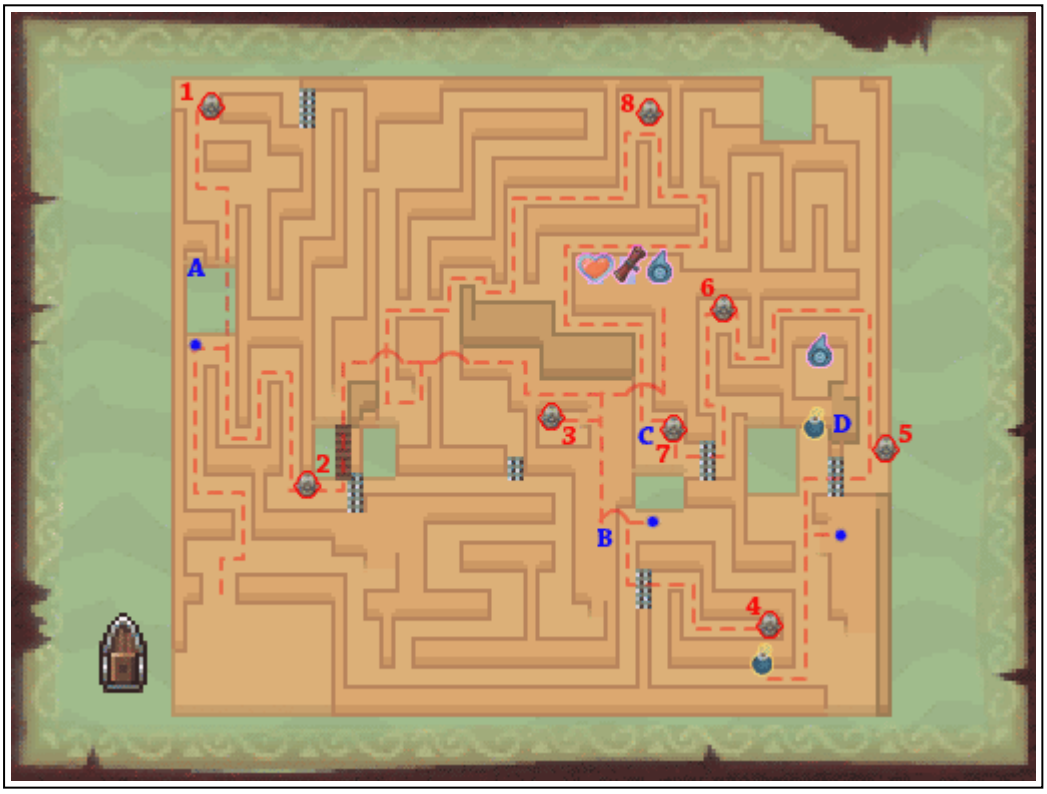


- **Статуя #1**: Заходите в лабиринт и направляйтесь на север. Бегите по извилистой тропинке, и она приведет вас к первой статуе. Разбивайте её.
- **Препятствие A**: Перейдите по мосту выше и затем забирайтесь по ступенями на платформу выше. Перепрыгивайте через два пробела вправо и продолжайте двигаться вправо. Вы окажетесь у ещё одного пробела, но пока не перепрыгивайте. Вместо этого идите на юг, и ищите переключатель. Ударьте по нему мечом, и шипы справа опустятся.
- **Статуя #2**: Спрыгните с края вправо, спуститесь вниз и проходите через опущенные шипы. Бегите вправо, и вы окажетесь у второй статуи. Вы можете бросить бомбу рядом со статуей, и затем ударить ее мечом. Это нанесёт вам урон, но одновременно создаст сокращение.
- **Препятствие B**: Поднимайтесь вверх и забирайтесь по второй лестнице справа. С помощью лука стреляйте в глаз-переключатель по другую сторону пробела. После этого шипы на нижней платформе опустятся и слева появится ненужный мост.
- **Статуя 3**: Бегите вниз по ступенькам и пройдите через опущенные шипы, чтобы найти третью статую.
- **Статуя 4**: Бегите вверх и затем второй поворот влево. Следуйте по этому длинному извилистому пути, и когда вы доберетесь до точки, где у вас будет выбор, сворачивайте на север. Тогда у вас будет ещё два варианта и выберите второй путь на север. Продолжайте идти вверх и ударьте по четвёртой и последней статуе.
- Следуйте по длинному пути влево и на развилке идите налево. Следуйте по пути, спуститесь немного вниз и продолжайте идти на запад, пока не дойдете до стены. Бегите вниз и поднимайтесь по ступеням на платформу выше. Перепрыгивайте через пробел вправо и продолжайте бежать вправо до следующего пробела. Перепрыгивайте через него, бегите и забирайте Камень Мудрости.

Опционально: Камень Мудрости #18

Камень Мудрости вы получите в качества приза за прохождение лёгкого пути на Острове Лабиринта.

Опционально: Остров Лабиринта, средний уровень сложности



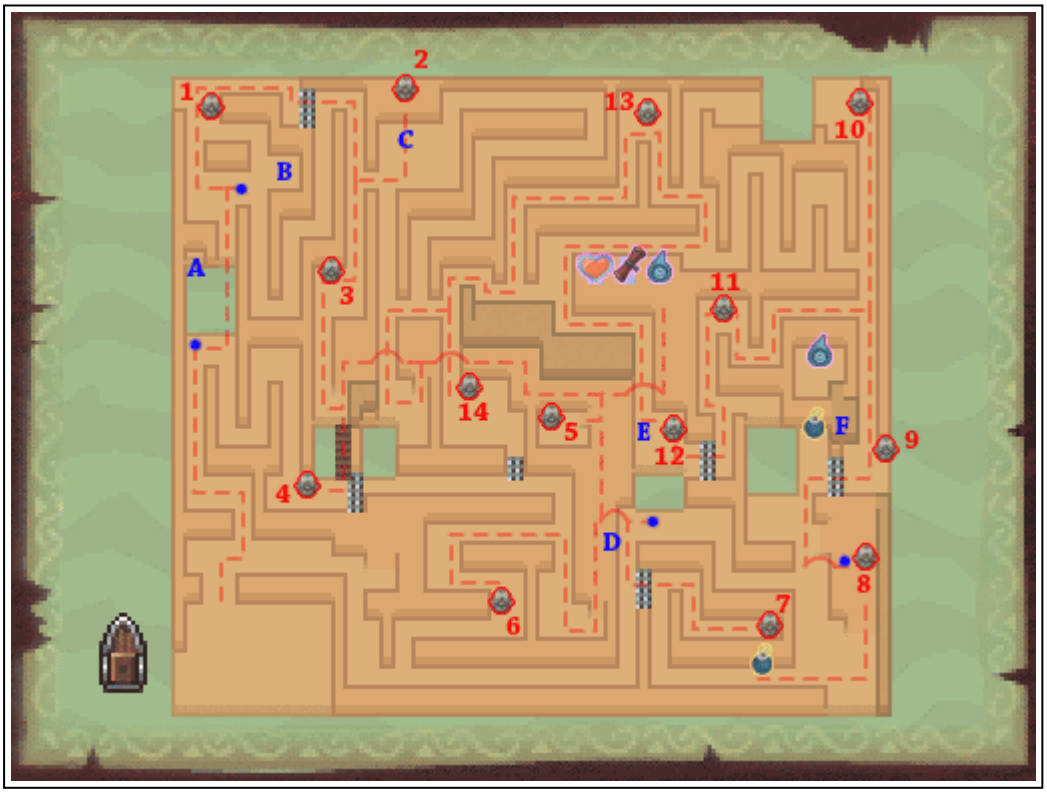
- **Препятствие A**: Заходите в лабиринт и направляйтесь на север. У первой синей точки, используйте лук и стреляйте в глаз-переключатель выше, чтобы создать мост.
- **Статуя #1**: Пересекайте мост и бегите в верхний левый угол карты. Ударяйте мечом по первой статуе.
- **Статуя #2**: Бегите на юг через мост, но на этот раз идите вниз по правому проходу. Следуйте по извилистой тропе и ударьте вторую статую.
- **Статуя #3**: Пересекайте мост и поднимайтесь по ступеням на платформу выше. Перепрыгивайте через небольшие пробелы справа и продолжайте бежать вправо. На небольшом закрытом участке есть ещё одна статуя. Спрыгивайте вниз и бейте третью статую.

- **Препятствие B**: Поднимайтесь по ступеням справа и бегите вниз. На этой высокой платформе есть сферический переключатель. Активируйте его, чтобы опустить шипы справа.
- **Препятствие C**: Спрыгивайте с края справа. Прямо над вами есть небольшой пруд с водой. Доставайте Бумеранг и нарисуйте ему путь до переключателя по другую сторону пруда. Этим вы опустите шипы справа от переключателя.
- **Статуя #4**: Теперь идите вниз и проходите через опущенные шипы. Бегите вправо, и вы окажетесь у четвёртой статуи. Вы можете бросить бомбу рядом со статуей, и затем ударить её мечом. Это нанесёт вам урон, но одновременно создаст сокращение.
- **Препятствие D**: Поднимайтесь вверх и забирайтесь по второй лестнице справа. С помощью лука стреляйте в глаз-переключатель по другую сторону пробела. После этого шипы на нижней платформе опустятся и слева появится ненужный мост.
- **Статуя #5**: Бегите вниз по ступенькам и пройдите через опущенные шипы, чтобы найти пятую статую.
- **Статуя #6**: Бегите вверх и затем первый поворот влево. Следуйте по извилистой тропинке, и вы должны оказаться у шестой статуи.
- **Статуя #7**: Просто идите вниз и через шипы, которые мы опустили ранее Ударяйте по седьмой статуе.
- **Статуя #8**: Теперь бегите вверх по левой стороне. Пробегайте мимо платформы с сундуками и направляйтесь вправо. Возьмите сокращение на север и после этого у вас будет два варианта, как продолжать путь на север. Бегите по второму пути слева и вы попадёте к восьмой последней статуе.
- Следуйте по длинному пути слева и на развилке идите налево. Следуйте по пути, спуститесь немного вниз и продолжайте идти на запад, пока не дойдете до стены. Бегите вниз и поднимайтесь по ступеням на платформу выше. Перепрыгивайте через пробел вправо и продолжайте бежать вправо до следующего пробела. Перепрыгивайте через него, бегите и забирайте Карту Сокровищ.

Опционально: Карта Сокровищ #27

Карту Сокровищ вы получите в качества приза за прохождение среднего по сложности пути на Острове Лабиринта.

Опционально: Остров Лабиринта, тяжёлый уровень сложности



- **Препятствие A**: Заходите в лабиринт и направляйтесь на север. У первой синей точки, используйте лук и стреляйте в глаз-переключатель выше, чтобы создать мост.

- **Препятствие B**: Пересекайте мост и продолжайте идти на север ко второй синей точке, где надо использовать Бумеранг и активировать сферический переключатель слева. Это опустит шипы в области чуть выше.
- **Статуя #1**: Бегите в верхний левый угол карты и ударяйте мечом по первой статуе.
- **Препятствие C**: Бегите направо через опущенные шипы. Пройдите по второму пути вниз, а затем бегите вправо. Используйте Крюк, чтобы создать канат и отпружинивайте на платформу выше.
- **Статуя #2**: Разбейте вторую статую и спрыгните с уступа внизу.
- **Статуя #3**: Бегите по канату и проходите по узкому проходу слева. Просто идите на юг, где вас будет ждать третья статуя.
- **Статуя #4**: Идите на юг, и вы окажетесь у небольшого моста. Пробегайте по нему и после этого атакуйте четвёртую статую.
- **Статуя #5**: Бегите обратно по месту и на этот раз поднимайтесь по ступеням на платформу выше. Перепрыгивайте через небольшие пробелы справа и продолжайте бежать вправо. На небольшом закрытом участке есть ещё одна статуя. Спрыгивайте вниз и бейте пятую статую.
- **Препятствие D**: Поднимайтесь по ступеням справа и бегите вниз. На этой высокой платформе есть сферический переключатель. Активируйте его, чтобы опустить шипы справа.
- **Статуя #6**: Бегите вниз по ступенькам и поднимайтесь вверх по левой стороне. Сворачивайте на первом повороте влево и пробегайте через проход к шестой статуе.
- **Препятствие E**: Бегите к сферическому переключателю, который вы до этого активировали и спрыгивайте с уступа справа. Прямо над вами есть небольшой пруд с водой. Доставайте Бумеранг и нарисуйте ему путь до переключателя по другую сторону пруда. Этим вы опустите шипы справа от переключателя.
- **Статуя #7**: Теперь идите вниз и проходите через опущенные шипы. Бегите вправо, и вы окажетесь у седьмой статуи. Вы можете бросить бомбу рядом со статуей, и затем ударить её мечом. Это нанесёт вам урон, но одновременно создаст сокращение.
- **Статуя #8**: Бегите вправо, поднимайтесь по ступенькам и бейте 8-ю статую.
- **Препятствие F**: Спрыгните с края слева и поднимайтесь по ступеням на севере. С помощью лука стреляйте в глаз-переключатель по другую сторону пробела. После этого шипы на нижней платформе опустятся и слева появится ненужный мост.
- **Статуя #9**: Бегите вниз по ступенькам и пройдите через опущенные шипы, чтобы найти девятую статую.
- **Статуя #10**: Просто бегите прямо по правой стороне карты, и вы в конечном итоге придете к десятой статуе, расположенной в северо-восточном углу карты.
- **Статуя #11**: Бегите вниз и затем берите второй поворот влево. Следуйте по извилистой тропинке, и вы должны оказаться у одиннадцатой статуи.

- **Статуя #12**: Просто идите вниз и через шипы, которые мы опустили ранее Ударяйте по двенадцатой статуе.
- **Статуя #13**: Теперь бегите вверх по левой стороне. Пробегайте мимо платформы с сундуками и направляйтесь вправо. Возьмите сокращение на север и после этого у вас будет два варианта, как продолжать путь на север. Бегите по второму пути слева и вы попадёте к тринадцатой статуе.
- **Статуя #14**: Следуйте по длинному пути слева и на развилке идите налево. Бегите вниз и справа от сферического переключателя вы найдёте там последнюю статую.
- Теперь бегите назад вверх и сворачивайте в левый поворот. Бегите вниз и поднимайтесь по ступеням на платформу выше. Перепрыгивайте через пробел вправо и продолжайте бежать вправо до следующего пробела. Перепрыгивайте через него, бегите и забирайте Целое Сердце.

Опционально: Затонувшее Сокровище

Мы собрали несколько новых Карт Сокровища и теперь можно собрать соответствующие Затонувшие Сокровища. Это включает в себя пару Карт Сокровищ, которые мы нашли ранее по квесту, чьи Затонувшие Сокровища находятся в северо-западном-квадранте, к востоку от Бананового Острова.

Затонувшее Сокровище #4 – Северо-Западный Квадрант – К юго-востоку от Бананового Острова, вы получите дополнительный песок для песочных часов.

Затонувшее Сокровище #20 – Северо-Западный Квадрант – К востоку от Бананового Острова, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #23 – Юго-Восточный Квадрант – К севе-западу от Снежного Острова, вы получите минуту песка для песочных часов.

Затонувшее Сокровище #25 – Северо-Восточный Квадрант – К востоку от Острова Мёртвых, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #26 – Северо-Восточный Квадрант – К западу от Острова Древних Руин, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #27 – Северо-Восточный Квадрант – К востоку от Острова Лабиринта, вы получите деталь оснастки.

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5)**
  - **11.1 – Храм Короля Океанов (Часть 5) (chapter_11.html#c11_1)**
  - **11.2 – Северо-Восточный Квадрант (chapter_11.html#c11_2)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Phantom Hourglass: Прохождение: Храм Мато (chapter_12.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато**
  - **12.1 – Остров Мёртвых (chapter_12.html#c12_1)**
  - **12.2 – Остров Древних Руин (chapter_12.html#c12_2)**
  - **12.3 – Храм Короля Мато (chapter_12.html#c12_3)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

12.1 Остров Мёртвых

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	27/31
Камни Силы	17/20
Камни Храбрости	17/20
Камни Мудрости	18/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Сталфос
Предметы:	Амулет Королей
Карты:	**#28 (chapter_12.html#TM28), #29 (chapter_12.html#TM29)**
Камни Силы:	**#18 (chapter_12.html#PG18)**
Камни Храбрости:	**#18 (chapter_12.html#CG18)**

Плывите к Острову Мёртвых, расположенному в северо-восточной части северо-восточного квадранта. Когда вы прибудете туда, войдите в пещеру, и вы найдёте несколько книг. Можете прочитать некоторые из них, чтобы получить некоторую предысторию и советы об общем дизайне острова. В одной из книг говорится, что в этой комнате есть сокровище. Идите влево и выходите из пещеры.

Опционально: Тайное Сокровище

В западной части комнаты используйте бомбу у плоской стены на севере, чтобы взорвать дыру. Этот участок усеян антирупиями, включая большую, которая отнимает 50 рупий. Используйте лук, чтобы избавиться от Кизов и они не спихнули вас на антирупии. Пройдите через узкий проход, и в северной части комнаты вас ждет множество сокровищ. Соберите рупии и затем откройте все четыре сундука. Поднимайтесь по ступеням справа, чтобы быстрее попасть к выходу.

Опционально: Карта Сокровищ #28

В первой пещере на Острове Мёртвых взорвите брешь в стене на западной стороне и пройдите через лабиринт с антирупиями. В одном из сундуков лежит Карта Сокровищ.

Опционально: Камень Храбрости #18

В первой пещере на Острове Мёртвых взорвите брешь в стене на западной стороне и пройдите через лабиринт с антирупиями. В одном из сундуков Камень Храбрости.

Основная часть острова наполнена вражескими рупиевыми Лайками и Сталфосами. Было бы неплохо избавиться от большинства из них, чтобы они вас не беспокоили. Если вы войдёте в массивный храм в северо-восточном углу карты, вы найдёте пару каменных табличек. Прочитайте их, чтобы узнать, что этот храм – лабиринт, и вам нужно знать правильный путь. (Правильный путь: вверх, вправо, вправо, вверх и вверх). Однако сам путь вы узнали бы, только пройдя по остальной части острова. Есть несколько сокровищ, которые можно было бы собрать.

Табличка справа даст подсказку, которая необходима для прохождения остальной части острова: "Священное дерево растёт на подбородке короля. 13 на запад, 7 на север." Выходите из храма и идите в юго-восточный угол острова. Форма острова такова, что король носит корону, а глаз, рот и подбородок находятся в этом юго-восточном углу. Находящееся здесь дерево, является священным, и о нём упоминалось на табличке. Идите 13 квадратов на запад, а затем на 7 квадратов север. Копайте мягкий участок земли Лопатой и вы найдёте подземную пещеру.

Взорвите стену перед вами и прочитайте табличку, чтобы получить следующую подсказку. Соберите все рупии и обязательно откройте сундук, чтобы получить драгоценный камень. Пройдите через остальную часть пещеры, избегая движущихся валунов на вашем пути.

Опционально: Камень Силы #18

Когда вы найдёте потайную пещеру, взорвите северную стену и заберите из пещеры Камень Силы.

Опционально: Карта Сокровищ #29

Пройдя через подземную пещеру, выбирайтесь наружу около королевского глаза и открывайте находящийся рядом сундук, чтобы получить Карту Сокровищ.

Выйдя наружу, сразу применяйте полученный совет. Становитесь у королевского глаза (маленький пробел на платформе выше). Идите на запад и цельтесь на запад из лука. Стреляйте, чтобы активировать переключатель. После этого ворота в северном конце комнаты откроются.

Бегите дальше, и осмотрите все надгробия. На некоторых из них есть слова, которые почти стёрты. Читайте их и вы найдёте правильный порядок прохождения Призрачного Коридора. Возвращайтесь в Храм в северо-восточном углу карты. Теперь перейдём к порядку, который мы только что узнали. Север, Восток, Восток, Север и Север.

Бегите к пьедесталу и поговорите с четвёртым рыцарем, Брантом. После этого поднимайтесь по ступеням и забирайте из сундука Королевские Бусы. Они позволят вам попасть к водяному смерчу в северо-восточном квадранте, который защищает вход к Острову Древних Руин. Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание.

Опционально: Затонувшее Сокровище

Мы только что нашли две Карты Сокровищ, и теперь, когда у вас есть Королевские Бусы, можно получить Затонувшее Сокровище возле Острова Древних Руин.

Затонувшее Сокровище #24 – Северо-Восточный Квадрант – К западу от Острова Древних Руин, вы получите деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #28 – Северо-Восточный Квадрант – К северо-западу от Острова Древних Руин, в сундуке лежит случайное сокровище.

Затонувшее Сокровище #29 – Северо-Восточный Квадрант – К западу от Острова Лабиринта, вы найдёте деталь оснастки.

12.2 Остров Древних Руин

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Карты Сокровищ	29/31
Камни Силы	18/20
Камни Храбрости	18/20
Камни Мудрости	18/20

- Новое в этом разделе

Предметы:	Королевский Ключ
Камни Силы:	**#19 (chapter_12.html#PG19)**
Камни Храбрости:	**#19 (chapter_12.html#CG19)**
Камни Мудрости:	**#19 (chapter_12.html#WG19), #20 (chapter_12.html#WG20)**

Плывите к Острову Древних Руин. Когда вы приблизитесь к острову, Королевские Бусы заставят водяной смерч утихнуть и вы сможете причалить. Как только вы причалите, идите вперёд, входите в пещеру и победите Воина Зора. Прочитайте табличку, если хотите, и выходите из пещеры.

Наша цель – пройти до храма в северо-западном углу острова. Для этого вам придётся пройти небольшой островной лабиринт в юго-западном углу. Эта область также наводнена рупиевыми Лайками, поэтому избавьтесь от них мечом или с помощью бомб или стрел. Некоторые пробелы слишком велики, чтобы вы могли их перепрыгнуть, поэтому придётся идти по долгому пути. В конце концов вы доберётесь до моста, который ведёт на экран выше.

Опционально: Большая зелёная рупия

Добравшись до северо-западной части острова, вы можете спрыгнуть с края и направиться на запад. Здесь вас ждёт красный рупиевый Лайк, которого вы должны победить. После этого копайте мягкий участок земли и вы найдёте большую зелёную рупию.

Спрыгивайте с выступа и бегите вправо. Здесь будет два набора ступеней. Идите по пути, ведущему на север и пройдите по обдуваемому пути, избегая валуны. Этот путь в конечном итоге приведёт вас к храму. Пройдите внутрь и в дальнем конце комнаты поговорите с третьим рыцарем, Бремером. После этого он откроет вам новый путь.

Выходите из храма, и вы увидите, что мост удлинился. Бегите по мосту и направляйтесь на восток. Победите Миниблинов, которые находятся вдоль пути и продолжайте двигаться на восток, пока не пересечёте мост и не достигнете северо-восточной части острова.

Теперь мы хотим добраться до пирамиды в дальнем северо-восточном углу карты. Просто бегите на восток через мосты. Тут будет несколько Сталфосов, которые бросаются костями, но лучше просто игнорировать их. Тот, что в конце, немного сложнее, но вы можете прикончить его стрелой.

Внутри храма вам придётся перемещаться по первому этажу, избегая валуны и стрелы. Вскоре после стрел, остерегайтесь ловушек в восточной части комнаты. Забирайтесь вверх и пройдите мимо Сталфоса. Затем по ступеням, чтобы попасть ко второму рыцарю, Дойлену. Он даст вам Королевский Ключ и поручит вам отнести его Бремеру.

Вернитесь к северо-западному углу острова, на этот раз по северному пути. Когда вы будете идти на север, вам попадутся несколько Сталфосов. Стреляйте в них стрелами и продолжайте идти по пути. Как только вы вернётесь в храм, поместите Королевский Ключ в отверстие, и вода высохнет по всему острову, после чего появится нижний уровень, по которому вы теперь можете передвигаться.

Опционально: Камень Мудрости #19

Теперь, когда уровень воды на острове понизился, есть новая пещера рядом с северо-западной частью острова. Не спрыгивайте на нижний уровень. Вместо этого вернитесь к первоначальному мосту, который выдвинул Бремер. Отсюда спуститесь к пещере, которая указана на вашей карте. Внутри соберите рупии и откройте сундук, чтобы получить Камень Мудрости.

Теперь прыгайте с края на самый нижний уровень острова, обозначенный более светлым цветом на карте. Отправляйтесь на восток в северо-восточную часть острова.

Опционально: Большая зелёная рупия

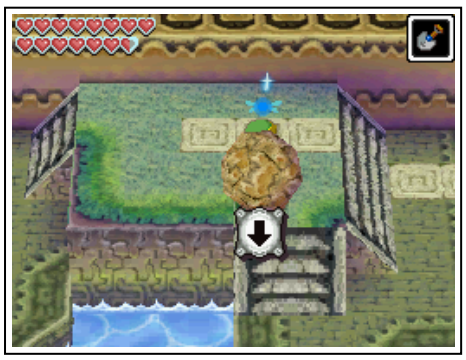
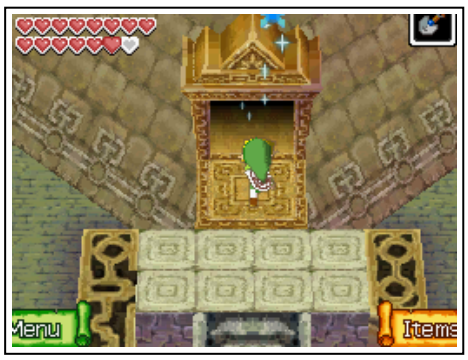
Как только вы достигнете северо-восточной части острова, на нижнем уровне, после схода воды, бегите вправо, чтобы вы оказались к юго-западу от большой пирамиды. Открывайте сундук и забирайте большую зелёную рупию.

Наша следующая цель – добраться до пирамиды в юго-восточной части острова. Когда вы отправитесь на юг, вы найдёте несколько больших валунов. Идите вправо и уберите с дороги валун. Поднимайтесь по двум проёмам ступеней и сдвигайте другой валун влево. Он упадет с края, протаранит другой валун и откроет путь. Поднимайте камень и идите на экран ниже.

Опционально: Камень Мудрости #20

Поднимайтесь по ступеням и ищите большой валун. Толкайте его вверх и затем вправо. Он прокатится через мост и разобьёт другой камень. Убирайте камень, который находится на пути, и поднимайтесь на экран выше. Открывайте сундук и забирайте Камень Мудрости.

Поднимайтесь по ступеням, и вы найдёте валун. Толкайте его один раз вправо и затем вниз, чтобы он скатился на другой валун. В этой области есть несколько Сталфосов, но лучше будет избегать их. Бегите вправо и пробирайтесь ко входу в пирамиду. Внутри, поднимайтесь по ступеням и поговорите с первым рыцарем, Максом. Он предложит вам пройти испытание и откроет путь вперёд. Идите вперёд и выходите из пирамиды.

Вернитесь наружу и бегите вправо, туда, где Макс открыл дверь. Рядом с каменной табличкой есть красная дверь. Нужно открыть дверь, но надо будет решить головоломку в юго-западной части острова. Теперь, когда вода ушла, эта область превратилась в лабиринт. К счастью, вам не нужно самим решать головоломку. Вы можете просто нарисовать необходимый символ на двери. Пропустите несколько абзацев, чтобы увидеть изображение с соответствующим символом. Но есть и несколько опциональных объектов, которые можно собрать в этом месте.

К северо-западу от Храма Макса, поднимайтесь по ступенькам и активируйте переключатель на полу. Это выдвинет мост, открывая сокращение к юго-западной части острова. Пройдите туда, а затем спуститесь на нижний уровень. Будьте осторожны с рупиевыми Лайками, которые населяют эту область. В этой области есть несколько каменных табличек. Рядом с каждой есть звезда с указанием направления. Местоположение статуи связано с колышком, который находится на красной двери.

- * – Следуй на восток от меня. Мной всё начинается и оканчивается.
- ** – Следуй на юг от меня.
- *** – Следуй на северо-запад от меня.
- **** – Следуй на юго-запад от меня.
- ***** – Следуй на север от меня. Звёздный путь явит тебе символ.

Опционально: Камень Силы #19

В северо-восточном углу лабиринта идите на экран выше вы найдёте сундук, который ранее находился под водой. Открывайте его и забирайте Камень Силы.

Опционально: Камень Храбрости #19

Возвращайтесь в Храм Бремера в северо-западной части карты. Отсюда пересекайте мост, который выдвинул Бремер и снова идите в дальний восточный регион острова, оставаясь на платформе вверху. К юго-западу от пирамиды Дойлена находится сундук, который ранее находился под водой. Открывайте его и вы получайте Камень Храбрости.

Опционально: Большая Красная Рупия

К северо-западу от пирамиды Дойлена есть небольшая платформа, через которую вы можете перепрыгнуть. Пройдите по северо-западной стороне Храма Мато, и вы найдёте сундук, в котором лежит большая красная рупия.

Возвращайтесь на юго-восток острова и идите к красной двери. Теперь надо нарисовать символ, который связан с головоломкой, которую мы решили до этого.

1. Начинайте сверху слева.
2. Тяните линию в верхний правый угол.
3. Затем в нижний правый.
4. Затем тяните линию в центр.
5. Затем в нижний левый угол.
6. И затем обратно в верхний левый.

Бегите вперёд и поднимайтесь на экран выше, где вас ждут два Воина Зора. Разберитесь с обоими и проходите в Храм Мато.

Опционально: Улучшение на Острове Духов

Теперь, когда вы собрали 20 Камней Мудрости, вы можете отправиться на Остров Духов и отнести их в Святыню. Но это вам надо будет отправляться на другой конец света, поэтому лучше сделать это после прохождения Храма Мато.

12.3 Храм Короля Мато

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	29/31
Камни Силы	19/20
Камни Храбрости	19/20
Камни Мудрости	20/20

- Новое в этом разделе

Враги:	Крутящийся Панцирь
Предметы:	Молот, Целое Сердце #13
Камни Храбрости:	**#20 (chapter_12.html#CG20)**

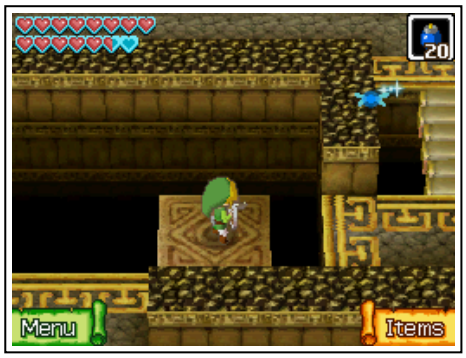
~ Этаж 1F ~

Бегите мимо сферических переключателей и следуйте по пути вправо. Взгляните на плитки и вы найдёте место, где стену можно взорвать. Так и поступайте и поднимайтесь вверх, после чего осторожно проходите мимо ловушки. Путь на север заблокирован ямой. Нам нужно вернуться ко входу в подземелье и бросить бомбу рядом со сферическим переключателем справа. Прежде чем она успеет взорваться, быстро бегите по пути, по которому мы только что прошли. Как только бомба взорвётся и активирует переключатель, появится мост. Быстро бегите по нему, прежде чем истечёт время.

Пройдите в северный конец комнаты и появится пара Сталфосов. Прикончите их и мост соединится с платформой на севере комнаты. Проходите туда и становитесь на переключатель на полу, чтобы зажечь факел. Теперь можно возвращаться ко входу в

подземелье. Можно пойти по пути вдоль восточного периметра, но будьте осторожны с ловушкой рядом со входом.

Затем вам надо пробраться в западную часть комнаты. Точно так же, если вы нажмёте на переключатель рядом со входом, на западе временно появится мост. Следующий путь будет сложнее, так как придётся навигировать по нескольким двигающимся платформам. Не обращайте внимания на две платформы, которые находятся рядом, вам надо сконцентрироваться на платформе в западной части комнаты. Посмотрите на свою карту, и как только платформы начнут двигаться на восток, кидайте бомбу к сферическому переключателю.



Осторожно переберитесь по первым двум двигающимся платформам и будьте осторожны с потайным люком. Если вы правильно рассчитали время, следующая движущаяся платформа появится как только вы подъедете, и вы можете запрыгнуть на неё и попасть к мосту. Здесь будет ещё два Сталфоса. Прикончите их и пройдите по появившемуся мосту. Становитесь на переключатель на полу, чтобы зажечь факел. Шипы рядом опустятся и вы сможете спуститься вниз по лестнице.

~ Этаж B1 ~

Это огромная комната, которую мы посетим ещё несколько раз. На данный момент мы отрезаны от большей части комнаты. Победите двух Сталфосов и идите на юг. Поднимайтесь по ступеням, чтобы вернуться на этаж 1F.

~ Этаж 1F ~

Избегайте Крутящихся Панцирей и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

~ Этаж 2F ~

Открывайте дверь справа и идите к лабиринту. Здесь будет много рупиевых Лайков, а путь слева приведёт к сокровищу. Идите по пути вправо и спрыгивайте с края. Поднимайтесь по ступеням на следующий этаж.

~ Этаж 3F ~

Прикончите обоих Сталфосов и рупиевого Лайка в этой комнате. Открывайте сундук и забирайте предмет этого подземелья – Молот! Вернитесь обратно на этаж 2F.

~ Этаж 2F ~

Используйте Молот, чтобы активировать ржавый переключатель на полу. Переключатель опустится в пол и дверь откроется. Встаньте на следы, и разбейте столб. Это подбросит Линка на уступ выше. Повторите этот процесс несколько раз и вы попадёте на платформу с Крутящимися Панцирями. Теперь, когда у вас есть Молот, вы можете разбивать этих врагов. Спрыгивайте с уступа и спускайтесь по ступеням.

~ Этаж 1F ~

Прикончите Крутящиеся Панцири и ударьте по переключателю на полу. Спускайтесь по ступеням на большой этаж B1.

~ Этаж B1 ~

Бегите влево и поднимайтесь по ступеням к валуну. Сталкивайте валун с уступа вправо, чтобы он столкнулся с другим и тем самым открыл проход. Бегите в северо-западную часть комнаты, и дверь закроется. Прикончите обоих появившихся Сталфосов, в чем вам теперь поможет Молот. Как только дверь откроется, спускайтесь на этаж ниже.

~ Этаж B2 ~

Активируйте два переключателя на полу и балка с шипами начнёт двигаться. Подождите, пока она не сдвинется влево и пробегайте мимо. Становитесь на двигающуюся платформу, приканчивайте Молотом Сталфосов и активируйте переключатели на полу в обеих сторонах комнаты. Забирайтесь на следующую двигающуюся платформу и продолжайте бить Молотом по переключателям или врагам. У самого дна, ударьте по переключателю справа и шипы начнут двигаться. Поднимайтесь по ступеням, открывайте сундук и забирайте Маленький Ключ. Затем поднимайтесь по ступеням и вы попадёте в предыдущую комнату.

Опционально: Камень Храбрости #20

В юго-западном углу комнаты, к югу от шипованной балки есть сундук. Открывайте его и забирайте Камень Храбрости.

~ Этаж B1 ~

Становитесь на переключатель на полу и дверь неподалёку откроется. Бегите в северный конец комнаты и используйте на запертой двери найденный ключ. Ударьте по символу пирамиды и вода уйдёт. Бегите в западную сторону комнаты на нижнем уровне и вы увидите крестики и нолики. Нужно поменять все ящики на нолики. С помощью Молота разбейте ящик посередине и девять других повернутся. Если не получится, придётся снова собрать их, но это не составит особых проблем.

Пробирайтесь к западной стороне комнаты и используйте катапульту, чтобы подняться на платформу выше. Разбейте желудь, если вам нужны стрелы, и затем обратите внимание на юго-восток. Вы можете выстрелить из лука в символ пирамиды и вода снова заполнит комнату. В юго-западной части комнаты вы найдёте ещё одну решётку с крестиками и ноликами. Здесь надо просто поменять все плитки на крестики или нолики, символы не играют роли. Просто атакуйте, пока все на примут один символ и дверь откроется.

Бегите вправо и поднимайтесь вверх по мосту. Отсюда, если вы посмотрите на запад, вы снова увидите символ пирамиды. Стреляйте в него из лука, чтобы снизить уровень воды. Разбивайте горшки и спускайтесь по лестнице на этаж B2.

~ Этаж B2 ~

Здесь вы найдёте сетку четыре на три, и вам снова надо переставить все плитки на крестик или нолик. Неважно, какой символ, главное чтобы все на всех плитках были одинаковые символы. Как только вы это сделаете, появится мост. Перейдите мост и поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на предыдущий этаж.

~ Этаж B1 ~

Бегите вправо и запишите расположение крестиков и ноликов на сетке. Используйте Молот на катапульте и вы подпрыгнете гораздо выше. Разбейте желудь, чтобы получить стрелы, если хотите. Доставайте Бумеранг и рисуйте ему путь на восток. Ударьте им по сфере со стрелкой, чтобы она развернулась на юг. Стреляйте по ней из лука и сфера направит стрелу в символ пирамиды, после чего начнёт наполняться вода.

Перейдите через мост и вы найдёте рисунок с сеткой. Нужно сделать рисунок таким же, какой теперь находится под водой. Стреляйте снова в символ со стрелой и уровень воды опустится. Вы можете видеть сетку внизу, и одновременно измените сетку вверху, чтобы они были одинаковыми. После этого дверь на западе откроется.

Спрыгивайте с края и катапультируйтесь к открытой двери. Спрыгивайте вниз и бегите на запад, где есть сундук с большой зелёной рупией. Теперь поднимайтесь по ступеням на северо-западе и сдвигайте с пути валун. Продолжайте толкать валун на запад, пока он не загрузится в катапульту. Затем используйте Молот, чтобы отправить валун на платформу выше. Затем толкайте валун на восток, чтобы он скатился и разбил другой валун.

Открывайте сундук, забирайте Маленький Ключ, затем катапультируйтесь на платформу выше. Спрыгивайте с края и пробирайтесь в северо-восточный угол комнаты. Открывайте запертую дверь и продолжайте идти к валуну. Запускайте его на более высокую платформу, а затем катапультируйтесь туда сами. Продолжайте катапультировать этот валун несколько раз, пока он не упадёт на серую плиту на самой верхней платформе. Катапультируйтесь вверх и сталкивайте валун влево, чтобы разбить другой валун. Бегите, открывайте сундук, и забирайте Ключ Босса. Спрыгивайте прямиком на юг, где находится сундук, и спускайтесь по лестнице.

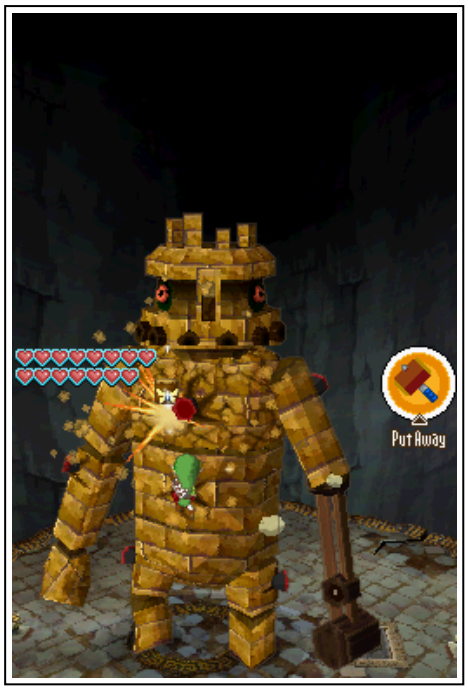
~ Этаж B2 ~

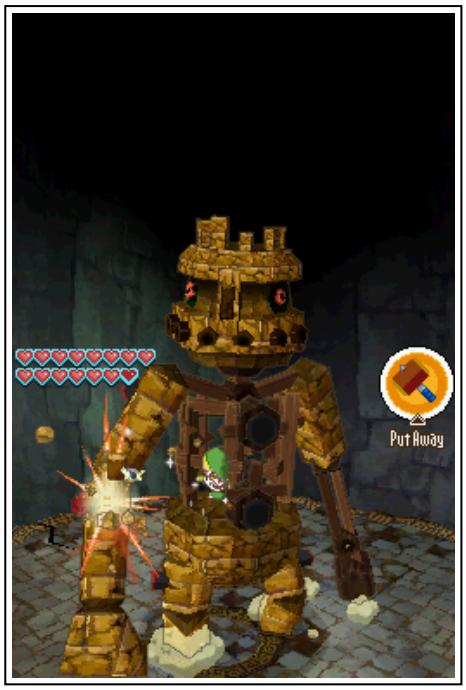
Поместите Ключ Босса на платформу и доставайте Молот. Прикончите Сталфосов, которые будут появляться по сторонам комнаты. Забирайте Ключ Босса и открывайте запертую дверь. Катапультируйтесь вверх и спускайтесь по ступеням. Спрыгивайте с края и изучите каменную табличку, чтобы создать портал, ведущий ко входу. Как только вы будете готовы, спускайтесь по ступеням к боссу подземелья.

~ Эокс, Древний Каменный Воин ~

Эокс – гигантский воин, который занимает оба экрана Nintendo DS. Если вы ещё не догадались, слабые места на теле босса, это большие красные болты. Здесь также есть четыре катапульты, которыми вы можете запускать себя в воздух. Находясь в воздухе,

используйте Молот и атакуйте босса по красным болтам. Каждый раз, когда вы ударите по красному болту, часть Эокса разрушится и после нескольких удачных атак, его внешняя броня полностью исчезнет.





Во время этой фазы Эокс будет пытаться раздавить вас рукой, а также стрелять стрелами из отверстий рядом с его головой. Однако этот босс невероятно медлителен, и от его атак очень легко уклониться. По болтам, которые находятся на спине Эокса, попасть будет труднее. Просто пробегайте между ног Эокса, а затем катапультируйтесь с другой стороны.

После того, как все первые болты будут сломаны, от Эокса останется только внутренний каркас, а также на его теле появятся новые большие болты. На этом этапе вам снова надо подпрыгивать воздух и атаковать болты Молотом. После удара по болту он станет синим. Через некоторое время болты снова будут становиться красными, поэтому вам нужно торопиться. Ударьте по всем четырём болтам, чтобы они стали синими, и Эокс упадет на землю.

На этом последнем этапе только голова Эокса будет подпрыгивать по земле. Следите за стрелами, которыми босс будет стрелять в разные стороны. Подождите, пока Эокс не приблизится к вам, а затем используйте катапульту, чтобы запрыгнуть боссу на голову. Ударьте по кристаллу на его голове. Повторяйте описанный процесс до тех пор, пока Эокс не будет побеждён.

После победы над Эоксом вы получите дополнительные две минуты песка в песочные часы. Если вы полностью следовали этому руководству, то у вас должно было набраться 25 минут, то есть максимальное количество времени. Обязательно откройте сундук, чтобы получить последнее Целое Сердце. Теперь у вас будет максимальное количество сердец, 16! Спускайтесь по ступеням и поговорите с Мато. После этого он откроет портал. Обязательно возьмите Акванин, который Мато оставит после себя!

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато**
  - **12.1 – Остров Мёртвых (chapter_12.html#c12_1)**
  - **12.2 – Остров Древних Руин (chapter_12.html#c12_2)**
  - **12.3 – Храм Короля Мато (chapter_12.html#c12_3)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)**

Содержание (http://arekuse.net/guides/zph/index.html) - перейти на описание на arekuse.net (https://wp.me/P443ZQ-go)

Phantom Hourglass: Прохождение: Король Океанов (Часть 6) (chapter_13.html)

- **Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)**
- **Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)**
- **Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)**
- **Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)**
- **Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)**
- **Глава 13 – Король Океанов (Часть 6)**
  - **13.1 – Призрачный Меч (chapter_13.html#c13_1)**
  - **13.2 – Храм Короля Океанов (Часть 6) (chapter_13.html#c13_2)**
  - **13.3 – Беллум (chapter_13.html#c13_3)**

13.1 Призрачный Меч

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	29/31
Камни Силы	19/20
Камни Храбрости	20/20
Камни Мудрости	20/20

- Новое в этом разделе

Предметы:	Призрачный Меч
Камни Силы:	**#20 (chapter_13.html#PG20)**

Возвращайтесь к Лайнбеку и отправляйтесь в плавание. Со тремя Чистыми Металлами на руках, можно снова отправляться к Заузу. Телепортируйтесь в северо-западный квадрант и причаливайте к Острову Зауза. Поговорите с Заузом и отдайте ему Чистые Металлы. Он попросит вам подождать некоторое время, пока он обрабатывает их. Возвращайтесь к Лайнбеку и вы обнаружите, что получили письмо от Джолины. Она бросила вам вызов на последний поединок. Что же, отправляйтесь к ней.

Это один из немногих случаев, когда вы вынуждены сражаться с Джолиной, так как Зауз закончит обрабатывать клинок только после завершения этого поединка. Позвольте кораблю Джолины атаковать вас и сражайтесь с ней в последний раз. Битва похожа на предыдущие, за исключением того, что на этот раз Джолина будет более свирепа. Она будет немного быстрее и не сдастся после пары пропущенных ударов. Продолжайте атаковать, пока Джолина не будет побеждена.

Возвращайтесь на Остров Зауза, и к этому моменту ковка меча будет завершена. Но, к сожалению, у него отсутствует рукоять! Зауз скажет, что вам нужно посетить Ошуса на Острове Мерк, потому что знает как объединить меч и Песок Времени.

Возвращайтесь на Остров Мерк и идите к Ошусу в западную часть острова. Поговорите с ним, и он наполнит клинок Песком Времени, после чего вы получите Призрачный Меч. С силой этого клинка Линк сможет победить Беллума.

Выходите из хижины и отправляйтесь в Храм Короля Океанов. Как только вы доберётесь до северо-восточной части острова, начнётся сценка с Лайнбеком. После короткой беседы отправляйтесь в Храм Короля Океанов.

Опционально: Камень Силы #20

После завершения Храма Мато, Король Мато пришлёт вам письмо. Но это произойдёт только после того, как вы сохраните игру и перезагрузите приставку. Король Мато выразит свою благодарность и вознаградит Линка Камнем Силы.

Опционально: Улучшения Камня Духов

На данный момент вы должны были собрать все 20 Камней Силы, все 20 Камней Храбрости и все 20 Камней Мудрости. Плывите к Острову Духов, где вы получите последние улучшения. Улучшение за Камни Силы позволит наносить больше урона, улучшение за Камни Храбрости позволит получать меньше урона, а за Камни Мудрости вы получите возможность стрелять из меча лучом.

13.2 Храм Короля Океанов (Часть 6)

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	29/31
Камни Силы	20/20
Камни Храбрости	20/20
Камни Мудрости	20/20

- Новое в этом разделе

Карты: **#30 (chapter_13.html#TM30), #31 (chapter_13.html#TM31)**

Последнее прохождение Храма Короля Океанов мало отличается от предыдущего. На некоторых поздних этажах Храма есть пара мест, где можно применить недавно приобретенный Молот. Тем не менее, главное отличие состоит в том, что теперь, когда у вас есть Призрачный Меч, вы сможете победить всех Фантомов. Кроме того, если вы победите всех Фантомов на этаже, появится дополнительный сундук с сокровищами.

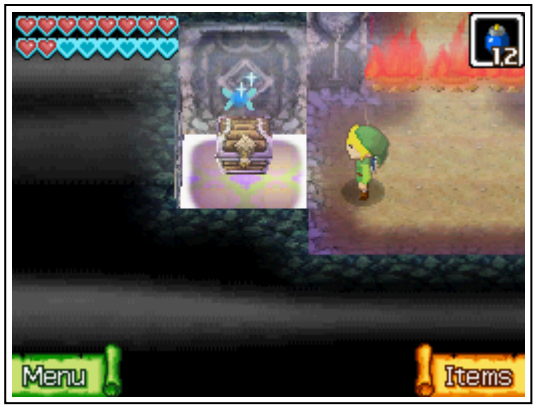
На всех этажах до середины храма за победу над Фантомами вы будете получать случайное сокровище. После середины храма вы начнёте получать детали оснастки и рупии. Таким образом, если вам не нужны эти дополнительные сокровища, можете продвигаться к середине храма. Этот гайд кратко расскажет обо всех этажах храма. Вы также можете заглянуть в отдельный гайд, чтобы попробовать пройти храм за 25 минут.

~ Этаж 1F ~

В этой комнате нет ничего нового, поэтому спускайтесь на этаж B1.

~ Этаж B1 ~

В этой комнате есть два красных Фантома, которых вы теперь можете победить мечом. Подождите, пока они не начнут удаляться от вас, и атакуйте их в спину. Откройте сундук в левом нижнем углу комнаты, чтобы получить случайное сокровище. Возьмите Маленький Ключ и спускайтесь по ступенькам.



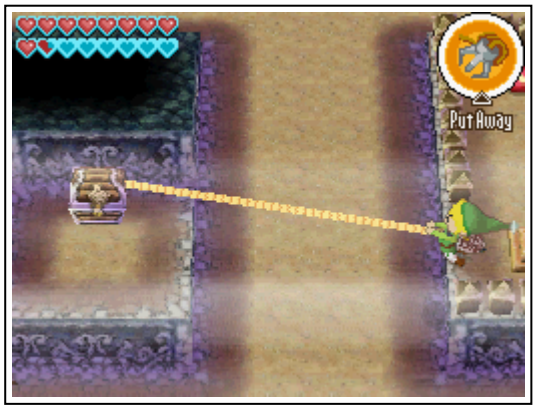
~ Этаж B2 ~

В этой комнате есть два Фантома, и тот, что находится в северной части комнаты, может доставить вам неприятностей, поскольку он стоит спиной к стене. Главное здесь – позволить Фантому увидеть вас и быстро бежать в безопасную зону в северо-восточном углу. Как только он повернётся, чтобы идти назад, атакуйте его.

Активируйте два переключателя, чтобы упал Маленький Ключ. Бегите и забирайте его. Убейте красного Фантома, используя восточную безопасную зону, если это необходимо. Открывайте дверь и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B3 ~

Обойдите комнату, прикончите обоих Фантомов и рядом с южным концом комнаты появится сундук. Вам нужно будет пробраться на платформу в юго-восточной части комнаты и использовать Крюк, чтобы добраться до сокровища. Открывайте его и забирайте случайное сокровище. Не забудьте захватить Маленький Ключ в этой комнате, так как он поможет сэкономить время чуть позднее. В северо-западном углу комнаты используйте Крюк на двух факелах и запрыгивайте вверх, чтобы пропустить головоломку в этой комнате. Пройдите через следующую дверь и спускайтесь на этаж ниже.



~ Этаж B4 ~

Прикончите первого Фантома сразу после того, как вы зайдёте на этаж, и затем бегите и убивайте второго. В западной части комнаты появится сундук со случайным сокровищем. Вы можете взять Маленький Ключ, и затем используйте Бомбчу в северо-западном углу комнаты, чтобы активировать переключатель. Открывайте запертую дверь в этом углу комнаты и используйте лестницу, чтобы спуститься на этаж ниже.

~ Этаж B5 ~

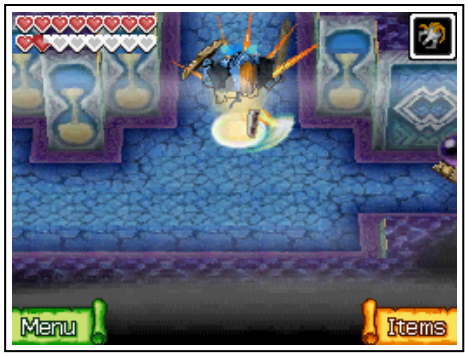
В этой комнате нет ничего нового. Бегите к лестнице в северном конце комнату и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B6 ~

Прикончите двух фантомов и в южном конце комнаты появится сундук. Открывайте его и забирайте случайное сокровище. Нарисуйте символ Триединства на красной двери и спускайтесь на следующий этаж.

~ Этаж B7 ~

На этом этаже есть три Фантома и когда вы победите их всех, в северо-западном углу карты появится сундук. Фантома в юго-восточном углу лучше победить, заманив в находящуюся рядом безопасную зону или используя ближайший красный горшок. Однако, как только вы доберётесь до правой стороны комнаты, единственный способ вернуться в левую часть комнаты – это спуститься на этаж B8, пройти по потайному пути в южном конце комнаты, а затем подняться вверх по лестнице на этаж B7. В сундуке спрятана деталь оснастки. Обязательно возьмите Круглый Кристалл, лежащий в сундуке в северной части комнаты. Забирайте его и затем спускайтесь на этаж ниже.



~ Этаж B8 ~

Прикончите трёх Фантомов в этой комнате и в восточной стороне появится сундук. Открывайте его и забирайте деталь оснастки. Используйте бомбчу, чтобы активировать переключатель и открыть дверь рядом с северо-восточной стороной комнаты. Затем отнесите Круглый Кристалл на этаж ниже.

~ Этаж B9 ~

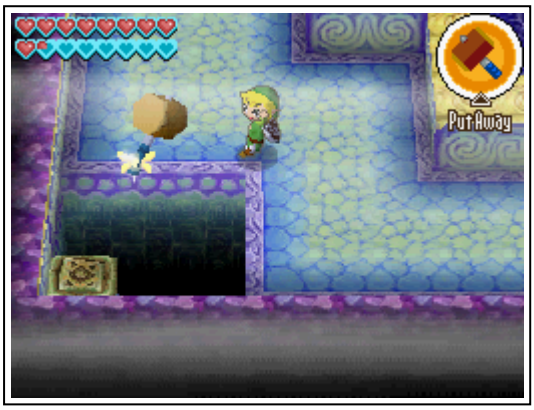
Эта комната не изменилась со времени последнего посещения храма. До этого мы могли победить Фантома с помощью двери-ловушки, а теперь вы можете прикончить его Призрачным Мечом. Мы советуем выманить его в юго-западный угол и потом атаковать его. Открывайте сундук и забирайте деталь оснастки. Используйте Квадратный Кристалл, чтобы получить Треугольный Кристалл в северо-западном углу комнаты. Затем поместите кристаллы в правильном порядке: Квадратный, круглый и треугольный. Проходите через дверь и спускайтесь на этаж ниже.

~ Этаж B10 ~

Это еще одна комната, где мы ранее могли победить обоих Фантомов. От входа сначала используйте бомбчу, чтобы она прошла через маленькое отверстие и активировала сферический переключатель внизу. Этим вы опустите шипы слева. Дождитесь Фантома в правой части комнаты и прикончите его. Затем используйте меч на валуне, чтобы добить второго Фантома. Появится сундук с сокровищами, в котором лежит большая зелёная рупия.

Опционально: Карта Сокровищ #30

В юго-западному углу комнаты есть ещё один переключатель на полу. Используйте свой Молот, чтобы активировать его, и появится большой сундук. Открывайте его и вы получите Карту Сокровищ!



~ Этаж B11 ~

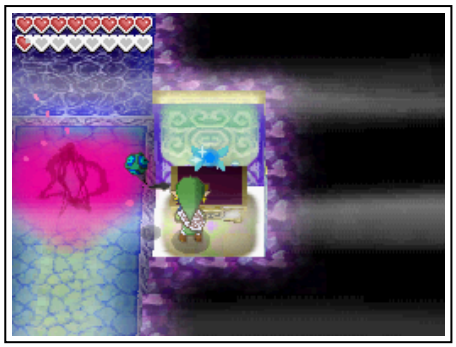
В этой комнате мы рекомендуем заманить Фантомов в безопасную зону и атаковать их, как только они отвернутся. После победы, открывайте сундук в юго-западной части комнаты и вы получите большую красную рупию. Не обращайте внимания на головоломку в этой комнате, вместо этого спускайтесь по лестнице в восточной части комнаты.

~ Этаж B12 ~

Опционально: Карта Сокровищ #31

Активируйте переключатель и в восточном конце комнаты появится сундук. Этот сундук оснащён таймером, так что вам нужно поторопиться. Используйте Молот, чтобы катапультироваться через край и быстро бегите к сундуку, чтобы получить

Карту Сокровищ. Лучше избавиться от Фантома и Глаз-Фантомов, прежде чем пытаться забрать это сокровище.



Вам надо собрать три Камня Жизни в этой комнате, как и раньше. Однако, на этот раз мы можем победить всех трёх Фантомов. Как только они все будут побеждены, открывайте сундук и забирайте большую золотую рупию! Поместите все камни в соответствующие места и спускайтесь на следующий этаж.

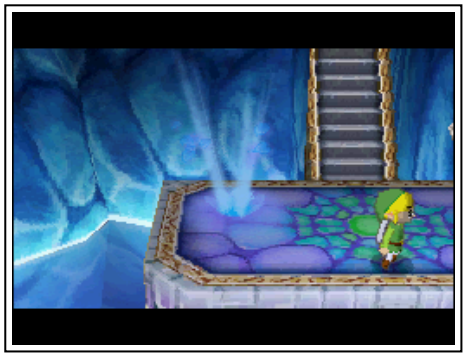
~ Этаж B13 ~

Этот этаж сильно отличается от того, каким он был, когда мы в последний раз были здесь. Как только вы выйдете из безопасной зоны, появятся три Синих Фантома. Если они заметят вас, красное пламя закроет выходы по сторонам и вам придётся либо победить их или же использовать Лопату. А именно, вам надо найти красный горшок в северо-восточном углу комнаты. Затем спрыгивайте с края на левой стороне и быстро бросайте горшок на землю. Бегите в безопасную зону, чтобы Фантомы не могли причинить вам вреда.

Стоя в безопасной зоне, вы можете использовать Молот, чтобы приманить Фантомов. Осторожно разберитесь со всеми тремя синими Фантомами и появятся три красных Фантома. Прикончите и их и затем трёх телепортирующихся Фантомов. Как только все девять

Фантомов будут повержены, проходите через открывшуюся дверь.

Наконец-то! Бегите через мост и он развалится. Появится синий портал, с помощью которого вы можете вернуться ко входу в Храм Короля Океанов. Вы можете зайти снова в этот же портал, чтобы телепортироваться в эту комнату. Беллум ждёт вас вверху, поэтому неплохо было бы провести дополнительную подготовку. Купите зелий, а также все улучшений, которые возможны. Кроме того, улучшите корабль Лайнбека до максимального уровня.



Опционально: Затонувшее Сокровище

Мы подобрали две Карты Сокровищ при последнем посещении Храма Короля Океанов. Хотя это совсем не по пути, но вы можете покинуть храм и поднять соответствующие Затонувшие Сокровища.

Затонувшее Сокровище #30 – Северо-Восточный Квадрант – К югу от Острова Древних Руин, вы найдёте деталь оснастки.

Затонувшее Сокровище #31 – Северо-Восточный Квадрант – К югу от Острова Мёртвых, вы найдёте большую золотую рупию.

Опционально: Дополнительный сундук

Когда вы снова будете прочёсывать Храм Короля Океанов, после победы над девятью фантомами на этаже B13, в последней комнате появятся два сундука. В них обычно лежат детали оснастки и сокровища, а также есть вероятность найти часть Золотого Набора Оснастки.

13.3 Беллум

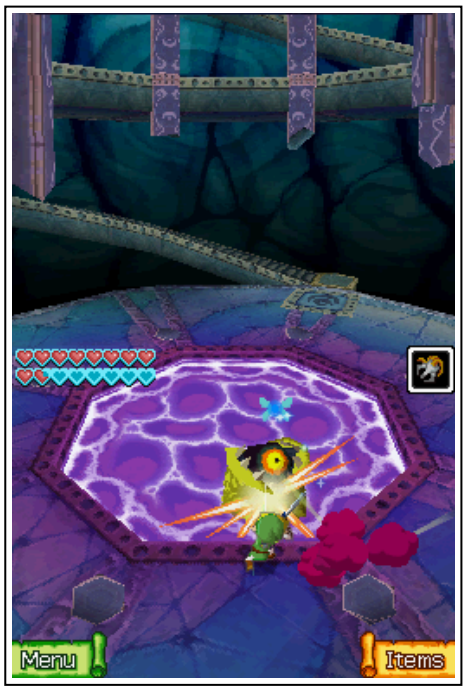
- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥♥
Карты Сокровищ	31/31
Камни Силы	20/20
Камни Храбрости	20/20
Камни Мудрости	20/20

- Новое в этом разделе

Когда Беллум появится, он упадёт в лужу сиреневой слизи и начнётся первая фаза сражения. Босс будет медленно кружить и время от времени кидать в вас сиреневой слизью. Слизь будет разделяться на маленькие части, которые будут атаковать вас. Вы можете избавиться от них простым ударом меча, и иногда они будут оставлять после себя пополняющие предметы.

Вам надо использовать Крюк, чтобы стягивать слизь с Беллума. Как только достаточно слизи будет счищено, останется последний кусок, который находится справа от рта босса. Этим вы притяните Беллума к себе и оглушите его. Наносите серию ударов мечом и Беллум начнёт прыгать по луже. Гоняйтесь за ним и продолжайте атаковать мечом. После достаточного количества ударов, Беллум покинет свою лужу и поднимется на второй этаж.



Поднимайтесь по ступеням на второй этаж и вы увидите, чтоб щупальца Беллума держатся за различные колонны. Беллум периодически будет пытаться атаковать вас одним из щупалец, но пока вы двигаетесь, вам ничего не грозит. Доставайте лук и стрелы и стреляйте в глаза на щупальцах на столбах. Двигайтесь вокруг комнаты и стреляйте по щупальцам. Как только все будут подбиты, Беллум упадёт на первый этаж. Снова начнётся первая фаза битвы, хотя на этот раз Беллум будет стрелять больше. Просто используйте метод с Крюком, описанный выше.

Беллум вернётся на второй этаж вторая часть битвы снова повторится. Однако на этот раз глаза на щупальцах будут оставаться открытыми только на короткое время. Продолжайте двигаться, и как только какой-нибудь глаз откроется, стреляйте в него стрелой. Если у вас кончатся стрелы, вам придётся прикончить пару слизней, которыми стреляет Беллум, потому что они могут оставлять после себя стрелы и другие объекты.

После нескольких попаданий, Беллум поднимется на самый верх. Беллум будет более агрессивно размахивать своими щупальцами. Когда он атакует всеми своими щупальцами, вы можете спрятаться за одним из столбов. Как и прежде, перемещайтесь по комнате и стреляйте во все глаза из лука. Как только все они будут поражены, из Беллума появится большой шар. Сиела пролетит к нему и соединится с ним. Это вернёт ей часть потерянных воспоминаний, и она снова пробудится как Дух Времени и Храбрости.

Возвращайтесь на нижний этаж, при этом лестничные пролёты будут рушиться. Сиела будет оставлять Призрачные Сферы, которые вам надо собирать и после этого на земле будет появляться символ песочных часов. Пока Беллум летает по кругу, коснитесь символа песочных часов и рисуйте этот символ. Это на мгновение остановит время. Если в это время Беллум движется по кругу, вы можете подбежать к нему и атаковать его в глаз.

Пока Беллум кружит и вы остаётесь рядом с лужей, он не сможет причинить вам вреда. Это просто вопрос выбора правильного ритма и начертания символа песочных часов. После достаточного количества попаданий, с Беллумом будет покончено.

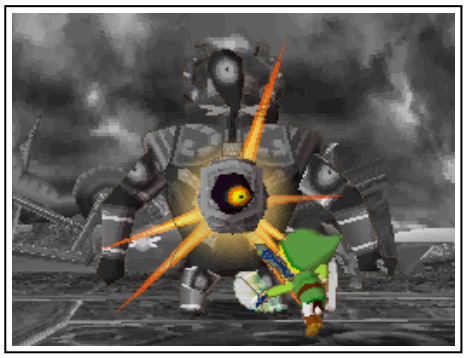
Комната начнёт рушиться, а Ошус вернёт Линка и Сиелу обратно на Корабль Лайнбека. После короткой сцены, показывающей пробуждение Тетры, она будет схвачена Беллумом и мы перейдём к следующей битве с боссом.

Беллум заберёт Тетру на Корабль-Призрак и заразит её слизью. Во время этой битвы Лайнбек будет управлять кораблем и двигаться из стороны в сторону. Корабль-Призрак будет стрелять в вас слизью и вам надо отбивать эти снаряды из пушки. Продолжайте кружить вокруг босса и стрелять во все появляющиеся глаза. Они будут постоянно появляться, просто держите их на мушке. Некоторые большие глаза будут появляться на палубе корабля. Продолжайте двигаться и стрелять в глаза, пока все не будут уничтожены. После этого Корабль-Призрак будет разрушен.

Линк и команда поднимутся на борт разрушенного Корабля-Призрака. Снова появится Беллум и схватит Линка и Тетру. На этот раз на помощь придёт сам Лайнбек, но не надолго. Беллум захватит тело Лайнбека и мы перейдём к последней фазе битвы с Фантомом Лайнбека.

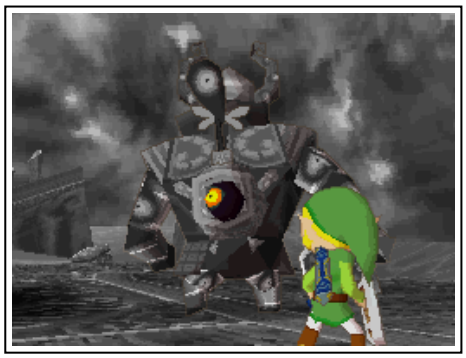
Этот огромный фантом хорошо защищён и неуязвим с лицевой стороны. Сиела подскажет атаковать его со спины, но каждый раз, когда вы будете пытаться зайти с тыла, фантом будет разворачиваться. Сиела тогда выпустит Призрачную Сферу. Как и до этого, рисуйте символ песочных часов, чтобы остановить время. Но когда вы зайдёте боссу за спину, вы обнаружите, что глаз закрыт, и босс неуязвим.

Затем Сиела будет находиться за Беллумом и верхний экран будет использоваться для дополнительного обзора. Теперь вы можете видеть, когда глаз открывается. Сиела схвачена Беллумом и не может использовать Призрачную Сферу. Вам нужно освободить её, атакуя Беллума. Атакуйте босса и вы сцепитесь мечами. Чирикайте стилусом, чтобы освободиться и наносите ещё один удар, чтобы на время освободить Сиелу. Теперь она сможет активировать Призрачную Сферу. Обойдите вокруг и подождите, пока глаз не откроется. Затем рисуйте символ часов, чтобы остановить время. Быстро оббегайте босса и атакуйте мечом по глазу.



Когда вы будете держаться на расстоянии от Беллума, время от времени он будет проводить сильную круговую атаку, от которой очень тяжело увернуться. Попробуйте увернуться кувырком, но это практически невозможно. Поэтому, чем ближе вы остаётесь рядом с Беллумом, тем меньше вероятность, что он проведёт эту атаку.

Когда вы будете атаковать мечом, обычно вы будете успевать нанести всего три удара. Быстро снова атакуйте его, прежде чем мечи снова сцепятся. Когда-нибудь мечи снова сцепятся и вам надо будет чиркать стилусом. Забирайте Призрачную Сферу и повторяйте процесс. Это всё, что нужно делать, так что просто продолжайте, пока Беллум не будет побеждён.



Вот и всё! Похлопайте себя по плечу, вы прошли одну из лучших игр для Nintendo DS. Откиньтесь и наслаждайтесь концовкой и титрами. Дождитесь окончания титров, чтобы увидеть дополнительную сценку!

- Глава 1 – Остров Мерк (chapter_01.html)
- Глава 2 – Храм Огня (chapter_02.html)
- Глава 3 – Король Океанов (Часть 2) (chapter_03.html)
- Глава 4 – Храм Ветра (chapter_04.html)
- Глава 5 – Король Океанов (Часть 3) (chapter_05.html)
- Глава 6 – Храм Отваги (chapter_06.html)
- Глава 7 – Корабль-Призрак (chapter_07.html)
- Глава 8 – Король Океанов (Часть 4) (chapter_08.html)
- Глава 9 – Храм Горонов (chapter_09.html)
- Глава 10 – Храм Льда (chapter_10.html)
- Глава 11 – Король Океанов (Часть 5) (chapter_11.html)
- Глава 12 – Храм Мато (chapter_12.html)
- Глава 13 – Король Океанов (Часть 6)
  - 13.1 – Призрачный Меч (chapter_13.html#c13_1)
  - 13.2 – Храм Короля Океанов (Часть 6) (chapter_13.html#c13_2)
  - 13.3 – Беллум (chapter_13.html#c13_3)