

Spirit Tracks: Прохождение – Начало Игры (chapter_01.html)

- Глава 1 – Начало игры
 - 1.1 – Деревня Абода ([chapter_01.html#c1_1](#))
 - 1.2 – Обучение управлением поездом ([chapter_01.html#c1_2](#)) ([chapter_01.html#c1_2](#))
 - ([chapter_01.html#c1_2](#))1.3 – Замок Хирула ([chapter_01.html#c1_3](#)) ([chapter_01.html#c1_3](#))
 - ([chapter_01.html#c1_3](#))1.4 – Катастрофа в Башне Духов ([chapter_01.html#c1_4](#)) ([chapter_01.html#c1_4](#))
 - ([chapter_01.html#c1_4](#))1.5 – Башня Духов ([chapter_01.html#c1_5](#)) ([chapter_01.html#c1_5](#)) ([chapter_01.html#c1_5](#))
- ([chapter_01.html#c1_5](#))Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

1.1 Деревня Абода

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Нико, Линк, Альфонзо, Рей, Мать из Деревни Абода, Джо
Враги:	Пчёлы
Локации:	Новый Хирул, Дом Линка, Деревня Абода
Сокровище:	Каштан

Как только вы введёте имя своего персонажа на экране выбора и начнёте игру, будет показаны несколько сценок, рассказывающих предысторию. Рассказанная история повествует о первых поселенцах и великой битве между демонами и духами добра. Битва

привела к тому, что Король Демонов был запечатан под землёй, с оковами для заточения Короля Демонов, и башней, которая действовала как замок.



После того, как сценки завершатся, покажут старика, который рассказывал предысторию. Этот пожилой мужчина на самом деле знаком нам по серии Zelda. Это Нико из Wind Waker, который также рассказывал предысторию в Phantom Hourglass.

История была настолько интересной ... что усыпила нашего героя Линка! Линк в конце концов проснётся, и Нико накричит на Линка за то, что тот уснул во время его прекрасной истории. Нико упомянет, что поскольку Линк его сосед по комнате, ему очень повезло стать слушателем великих историй Нико.



Со временем к Линку и Нико присоединится наставник Линка, Альфонзо. Альфонзо поднимет и встряхнёт Линка, чтобы разбудить его, а затем напомним ему, что сегодня важный день, так как Линк должен встретиться с принцессой, чтобы получить Сертификат Машиниста! Правильно, наш герой Линк сегодня заканчивает школу и сможет стать водителем собственного локомотива! Затем Альфонзо уйдет и перед этим скажет Линку встретить его на станции. Нико даст вам несколько инструкций о том, как использовать Nintendo DS для управления движением Линка. Если вы играли в Phantom Hourglass, вы уже должны быть знакомы с этими основными элементами управления. В противном случае не потребуется много времени, чтобы привыкнуть к управлению. Выйдите из дома внизу экрана.





Затем вам покажут Деревню Абода, небольшой городок на побережье, в котором есть всего три небольших дома и железнодорожная станция. Эта деревня действует как вводная область, как и многие из первых деревень в играх серии Zelda.

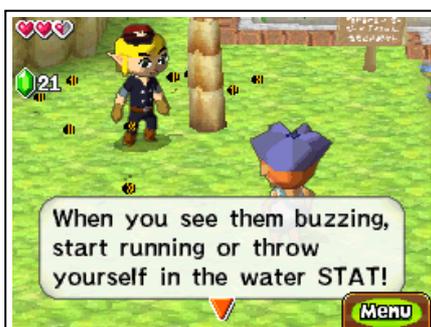
Опционально: Красная Рупия

Девушка возле дома справа научит Линка собирать камни и попросит расчистить камни перед домом. Уберите четыре камня, подняв их и отбросив в сторону. Поговорите с девушкой ещё раз, и она наградит вас красной рупией! Вы можете войти в дом, чтобы познакомиться с пожилой женщиной, но она не расскажет вам ничего нового.



Опционально: Пчелы Джо

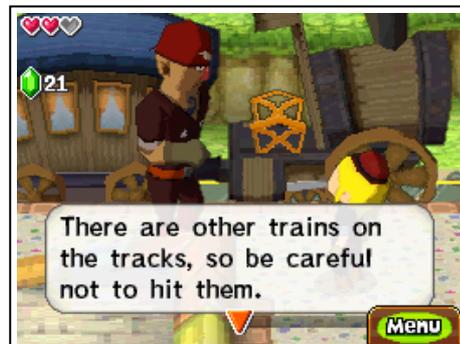
Недалеко от центра деревни вы увидите мальчика, который стоит возле дерева с ульем. Мальчик научит Линка делать кувырок и посоветует совершить кувырок и ударить по дереву. Сделайте это, после чего улей упадёт на землю и появятся пчёлы. После того, как мальчик назовёт вас неуклюжим, пчелы начнут вас преследовать. Просто бегайте по деревне, делая кувырки, чтобы уворачиваться, и спустя некоторое время пчелы перестанут преследовать вас. Они не слишком опасны, но могут сильно раздражать, если вы не двигаетесь достаточно быстро.



Идите к входу на вокзал, и вы увидите мальчика, с которым мы только что говорили. Поговорите с ним, он скажет, что просто пошутил, и подарит вам Каштан! Каштаны -- одно из сокровищ в игре, они нам пригодятся позже.



Помимо необязательных заданий, ещё дольше находиться в этой деревне необязательно. В верхней левой части города есть человек, который хочет выращивать огурцы... интересно. Также есть штемпельный пункт, но в данный момент он нам не нужен. Отправляйтесь на этот пункт и начнётся короткая сценка, показывающая, что дверь открыта и Альфонзо едет на своем поезде. Поговорите с Альфонзо и он повторит, что вам нужно встретиться с Принцессой Зельдой, чтобы получить возможность управлять поездом самостоятельно. Садитесь на борт, и Альфонзо позволит Линку управлять поездом в так называемом «Заключительном экзамене». Он скажет, что вам нужно добраться до Замка Хирула за 300 секунд или меньше.



1.2 Обучение управлением поездом

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥

Целые Сердца 0/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 0/20

Кролики 0/50

- Новое в этом разделе

Враги: Моинк



Как только Линк окажется в поезде, Альфонзо научит его пользоваться некоторыми функциями. Вы увидите коробку передач в правой части экрана с рычагом и четырьмя скоростями. Перемещение рычага в самый верх позволит поезду двигаться с максимальной скоростью. Чуть ниже стандартная, более низкая скорость. Ниже находится кнопка замедления, которая останавливает поезд. В самом низу находится аварийный тормоз, который также позволяет двигаться задним ходом. В правом верхнем углу экрана находится гудок. Линк может потянуть за него, чтобы отпугнуть животных с путей. Наконец, если вы коснётесь любой части экрана, это изменит угол камеры.

Вы увидите первую часть пути, обведенную на верхнем экране, и она довольно проста. Учитывая, что эта часть игры вводная, вам ничего не нужно будет здесь менять. Просто позвольте поезду завернуть за угол, и вы в конечном итоге увидите несколько Моинков на путях. Погудите, чтобы распугать их.

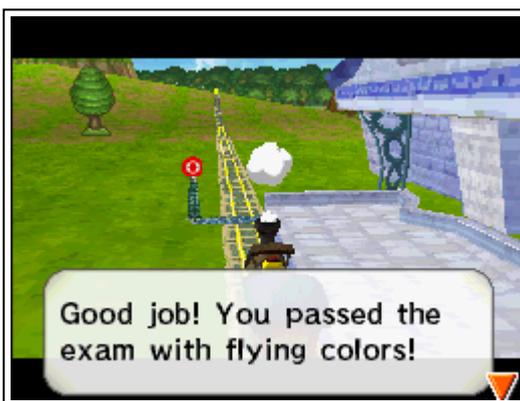


В конце концов вы доедете до первой развилки. Альфонзо объяснит, что рельсовый переключатель в нижней части экрана контролирует рельсы. Судя по карте, вы можете ехать прямо или повернуть направо. Мы не ехать прямо, потому что на нашем пути находится другой поезд. Отрегулируйте рычаг так, чтобы двигаться вправо. На путях красным будет отмечено направление, в котором вы будете двигаться.



Продолжайте ехать, пока не окажетесь у следующей развилки. На этом этапе вам нужно ехать вправо, поэтому убедитесь, что ручка направлена вправо. На следующей развилке поверните вправо, и хотя может показаться, что вы можете столкнуться с другим поездом, на самом деле всё будет в порядке. Здесь нет определённого пути, по которому вы должны двигаться, главное не столкнуться с другими поездами и добраться до замка за 300 секунд.

Когда вы будете проезжать по северо-восточному углу карты, Альфонзо укажет на Башню Духов. Вы почти добрались до замка и вам нужно использовать рычаг на коробке передач, чтобы остановиться на станции. По мере приближения сбавляйте скорость и затем полностью остановитесь.



1.3 Замок Хирула

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

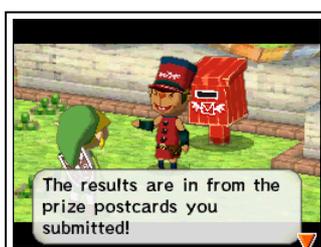
Персонажи:	Почтальон, Почтмейстер, Охрана Замка, Канцлер Коул, Принцесса Зельда, Учитель
Предметы:	Сертификат Машиниста, Письмо Зельды, Форма Новобранца
Локации:	Город Хирул, Городской Магазин, Замок Хирула

Короткий ролик познакомит вас с Городом Хирул. После пары добрых слов Альфонзо вы сможете побегать по городу. Вы можете зайти в различные здания и поговорить с некоторыми из жителей. Сейчас не так много интересных вещей в этом городе, кроме некоторой предыстории из истории королевства и нескольких персонажей, с которыми мы поговорим намного позже в игре.



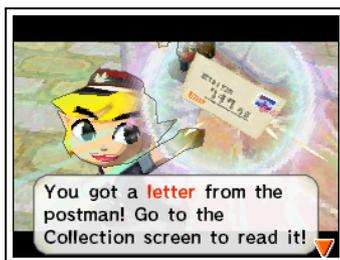
Опционально: Городской Магазин

Вы можете заглянуть в Городской Магазин, который находится справа от входа в Замок Хирула. В настоящее время на продажу выставлено пять предметов, два из которых являются сокровищами. Также в продаже есть Призовые Открытки. Их можно закинуть в почтовый ящик, и позже они могут принести большую награду. Красное зелье также продаётся за 100 рупий. Самым примечательным предметом является щит, который продается за разумные 80 рупий. На данный момент все немного дороговато, поэтому мы, скорее всего, вернёмся сюда позже.



Слева от входа в Замок Хирула вы увидите подпрыгивающий почтовый ящик, похожий на почтовые ящики из Phantom Hourglass. Подойдите к нему и Линк встретится с новым Почтальоном. В отличие от почтальона из Phantom Hourglass, у которого были крылья, этот почтальон бегает как почтальон из Twilight Princess или Majora's Mask. Однако более примечательна смешная манера, как он имитирует поезд во время ходьбы, ха! У почтальона уже есть письмо к вам, но теперь ему нельзя читать письма вслух. После того, как он отдаст вам ваше первое письмо, он убежит. Вы можете открыть меню в правом нижнем углу экрана, а затем открыть «Инвентарь». Затем перейдите в раздел с письмами, чтобы увидеть, что первое письмо на самом деле от Почтмейстера, который пояснит вам новую почтовую систему.

Теперь давайте отправимся на север, в Замок Хирула. Там, идите прямо и вы увидите двух стражей, которые «охраняют что-то» у входа. Они оба одеты в зелёную тунику, которую обычно носил Линк в предыдущих играх Zelda. Поговорите с пухлым охранником и он пропустит вас. Заходите в замок.

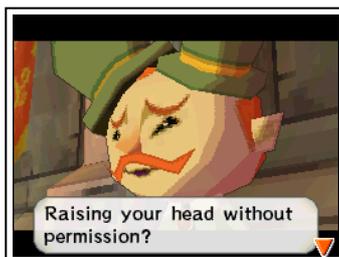


~ Замок Хирула ~

Идите прямо и поговорите с другим охранником, который скажет Линку проваливать. Однако охранников прервёт человек по имени Коул. Это странный персонаж с двумя шляпами. Немного пожурив Линка, он позволит вам пройти дальше на «нелепую церемонию». Этот Коул недобро относится как к Линку, так и охранникам. Поднимайтесь по лестнице на севере.



Далее мы видим, как Линк становится на колени на красной ковровой дорожке и... появляется Принцесса Зельда! После того, как они смотрят друг другу в глаза, Канцлер Коул подскочит и обзовет Линка «невоспитанным мальчишкой» за то, что тот смотрит на Принцессу Зельду без разрешения. Это будет продолжаться, Принцесса Зельда и Линк будут разговаривать, а Коул будет постоянно грубо прерывать их. В конце концов появится Учитель, Зельда возьмет Сертификат и передаст его Линку, официально повысив его до королевского машиниста!





Принцесса Зельда также подойдёт к Линку и протянет ему записку. Она попросит Линка прочитать её позже и остерегаться канцлера. Принцесса Зельда затем отправится в свою комнату. Канцлер Коул произнесёт еще несколько слов для Линка, после чего последует очень циничное заявление, наполненное неловкой улыбкой и злобно звучащей музыкой.



Как только мы получим контроль над Линком, открывайте письмо Принцессы Зельды и читайте его. Вы увидите, что она хочет, чтобы вы с ней встретились, и приложила к письму карту. Коснитесь значка карты и запишите направления, которые она дала вам, на вашей собственной карте на нижнем экране. Покиньте зал и теперь Линк сможет побродить по Замку. С левой стороны есть комната, где отдыхают охранники. Справа находится комната, где стражники практикуют фехтование. Мы вернёмся к ним немного позже, а пока давайте поднимемся по лестнице в правом нижнем углу экрана.



Если вы зарисовали маршрут, который показала вам Принцесса Зельда в письме, то вы увидите, что наша цель – это дверь в правом верхнем углу карты. Просто следуйте по пути, спрыгивайте и входите в дверь. Пройдите к лестнице в северном конце карты и поднимитесь наверх, чтобы войти в покои Принцессы Зельды.



Вы увидите, как Принцесса Зельда играет на Флейте Духов – предмете, который вскоре станет важным в игре. Принцесса Зельда расскажет Линку о Башне Духов и о том, как она пересекает землю с помощью Путей Духов. Однако Пути Духов начали исчезать, и она думает, что в башне что-то не так. Принцесса Зельда хочет отправиться туда, чтобы встретить там особого Мудреца, но ей нужна помощь Линка, чтобы выбраться наружу. Канцлер Коул запрещает Зельде покидать Замок, но Зельда подозревает, что Коул действительно что-то скрывает, и думает, что вот-вот произойдет что-то ужасное. После того, как вы согласитесь ей помочь, Принцесса Зельда даст Линку «Форму Новобранца», которая является его классической туникой. После того, как Линк переоденется, Принцесса Зельда и Линк отправятся в путешествие. Выходите из покоев принцессы.



~ Побег! ~

Охранники теперь патрулируют, и их местонахождение появится на карте. Принцесса Зельда объяснит Линку, что, поскольку теперь у него есть зеленая туника, охранники будут думать, что Линк один из них. Принцесса Зельда объяснит, как вы можете заставить её двигаться своим собственным путем, а не следовать за Линком. Вы можете нажать на символ переключателя, чтобы переключить управление между Принцессой Зельдой и Линком. Кроме того, одним нажатием кнопки Линк может свистнуть, и Принцесса Зельда последует за ним.

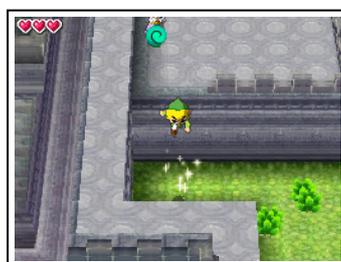


Мы хотим войти по тому же пути, по которому мы вошли, то есть по проходу в дальней правой части карты. Просто подождите, пока один из охранников не окажется на самом верху этой области, а другой - внизу. В этот момент вы можете одновременно двигаться

вместе с Принцессой Зельдой по среднему проходу. Обойдите охранников и выйдите через тропинку справа. Как вариант, вы можете поставить Линка перед стражником, чтобы он не смотрел на Зельду и она могла пробраться мимо него.



Теперь, когда мы на улице, охранников стало ещё больше. К счастью, их довольно легко обойти. Перво-наперво спрыгните в область ниже. Первые два охранника стоят на месте и вообще не патрулируют территорию. Линку нужно отвлечь их, поговорив с ними, пока Зельда крадется. Отделитесь от Зельды и обойдите куст справа. Поговорите с первым охранником, чтобы он смотрел вверх вправо. Теперь переключитесь на Зельду, нажав кнопку в нижнем левом углу экрана, и начертите ей путь, чтобы пройти мимо охранника и спрятаться между двумя кустами. Вернитесь к Линку и догоните Зельду. Теперь отправьте Линка одного и поговорите со следующим охранником, на этот раз заставив его повернуться лицом к левому верхнему углу. Пройдите с Принцессой Зельдой и подождите в самом низу карты.





Этот последний охранник немного сложнее. Его нельзя отвлечь разговором; вместо этого он отправится исследовать любой шум. Пусть Линк подберёт один из камней, который находится над ним, и бросит их в эту область. Охранник отправится проверять шум, после чего вы сможете управлять Зельдой и заставить её двигаться ко входу во двор замка. Следуйте за Принцессой Зельдой и выходите из двора.

Поговорив с Зельдой, вы снова вернётесь к поезду с Альфонзо. Альфонзо отметит новую одежду Линка, а обратит внимание на Принцессу Зельду. После небольшого разговора, Принцесса Зельда скажет Альфонзо, что она хочет, чтобы он отправился вместе с вами к Башне Духов. Мы узнаем, что Альфонзо когда-то был одним из величайших фехтовальщиков страны, но теперь он просто машинист поезда, живущий в сельской местности. Все на борт и вперед в Башню Духов!



1.4 Катастрофа в Башне Духов

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Поезд Демонов, Бирн, Рассел
Враги:	Шипорех, Киз, Чучу (Красный), Крыса
Предметы:	Пути Духов, Меч Новобранца, Щит, Цветок-Бомба
Локации:	Тоннель к Башне



Линк начнёт вести поезд к Башне Духов, но внезапно Пути Духов исчезнут и поезд начнёт сильно качаться. Линк упадёт на землю, а Принцесса Зельда и Альфонзо выберутся наружу, чтобы посмотреть, что происходит. Они быстро заметят, что Пути Духов пропали. Затем Альфонзо заметит что-то подозрительное в Башне Духов, где облако закроет небо и всё вокруг начнёт поглощать тьма. Затем сцена перейдёт к самой Башне Духов, которую окружают тёмно-фиолетовые облака. После нескольких взрывов башня развалится на несколько частей, которые станут парить над тем местом, где стояла башня, и молния начнёт заполнять пространство.



Из облаков появится устрашающий поезд и начнёт играть очень мрачная музыка. Канцлер Коул появится со зловецим смехом, и после того, как туман окутает его тело, будет раскрыта его настоящая внешность. Две его шляпы исчезли, обнажив два огромных рога на голове, безумно выглядящие глаза и рот, смотрящие вперед. Канцлер Коул покажет, что он не человек, затем к нему присоединится его сообщник Бирн, похожий на человека персонаж с массивной стальной рукой. Коул заявит, что единственное, что ему сейчас нужно, это... Принцесса Зельда. Альфонзо встанет на пути и попытается защитить принцессу с помощью меча. Альфонзо столкнётся с гораздо более сильным Бирном, который отбросит его на поезд.



Затем безличный Бирн приблизится к Принцессе Зельде, но Линк встанет у него на пути только для того, чтобы и его ударили. Затем Канцлер Коул поднимется в воздух и поразит принцессу пурпурно-чёрным облаком, который разделит дух и тело Зельды. Мы увидим, как дух покидает тело и летит обратно к Замку Хирула, в то время как её безжизненное тело остается на земле. Бирн заберёт тело Зельды и уйдёт с Коулом.



~ Замок Хирула ~

В следующей сцене Линк и Альфонзо лежат в Замке Хирула. Учитель подойдёт к Линку, как только тот проснётся. Поговорите с Учителем, и вы узнаете, как вы вернулись в Замок Хирула. Однако Учитель не знает местонахождение Принцессы Зельды, пока вы ему не расскажете, что случилось. Вы можете поговорить со стражей, если хотите, после чего выходите из комнаты.



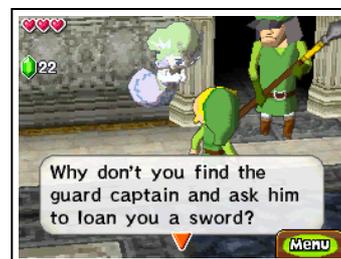
Отправляйтесь в центр комнаты. В короткой сценке покажут, как дух Принцессы Зельды появляется в замке и пытается поговорить со стражами, но не получает никакого ответа. Затем дух поднимется по лестнице. Следуйте за духом на второй этаж, и вы увидите, как Принцесса Зельда безуспешно пытается поговорить с другим стражником. Следуйте за духом в покои.



Как только вы войдёте в покои принцессы, дух развернётся и заговорит с вами. Он удивится, что, в отличие от стражи, Линк всё ещё может видеть принцессу. Принцесса произнесёт речь, в которой резюмирует всё, что только что произошло с Канцлером Коулом, Башней Духов и Путями Духов. Принцесса Зельда начнёт парить в воздухе, совершенно не подозревая, что без тела она стала намного легче. Она хочет снова отправиться в башню, потому что ей нужно поговорить с мудрецом. Однако, прежде чем уйти, она вкратце расскажет о Флейте Духов и попросит Линка принести её с собой.

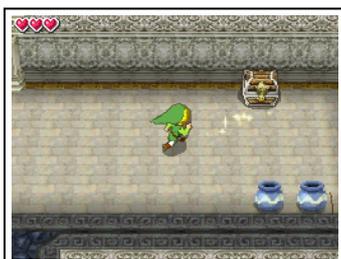


Попробуйте выйти из комнаты, и Принцесса Зельда напомнит вам, что Пути Духов исчезли, а у вас даже нет поезда, поэтому вам придётся найти новый путь к Башне Духов. Она упомянет секретный проход у чёрного входа в Замок, который Линк должен проверить. Выходите из комнаты и пройдите через красную дверь, чтобы вернуться в комнату для церемоний. Путь к задней двери лежит через дверь слева, так что идите через неё. Спускайтесь по ступенькам перед вами.



Поговорите со стражником у выхода, но он не пропустит Линка, пока у него нет меча, так как по ту сторону двери водятся монстры. Дух Принцессы Зельды появится снова и подскажет найти капитана стражи и попросить его одолжить вам меч. Справа от стражника есть сундук с сокровищами; откройте его и вы найдёте 20 рупий!

Вернитесь вверх по лестнице, по которой мы спустились. Прежде чем отправиться к капитану стражи, мы можем добраться до двух сундуков с сокровищами. Один из них находится в нижнем левом углу этой комнаты и держит красную рупию. В дальнем левом углу этой комнаты есть выход в замок, который симметричен выходу, который мы использовали на другой стороне замка. Выходите на улицу и открывайте сундук, чтобы найти еще одно сокровище! Это пригодится позже. Теперь возвращайтесь в комнату для церемоний с красной ковровой дорожкой. Отсюда выходите на юг, чтобы вернуться на первый этаж.



Наша следующая цель – комната в правой части карты, так как именно там стражи замка практикуют своё владение мечом. Войдите в комнату, поговорите с Хаски, и он даст Линку Меч Новобранца! Прежде чем выйти из комнаты, вы должны овладеть искусством фехтования. Из этого tutorials вы узнаете, как пользоваться мечом. Вы изучите три атаки, которые довольно легко выполнить. Выполняйте каждую атаку на трех стражниках замка, чтобы пройти дальше.

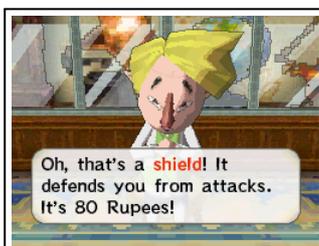
Изучив все три атаки, Линк теперь может забрать меч и покинуть комнату. Вернитесь к охраннику у заднего входа в Замок. Теперь, когда у вас есть меч в руке, он позволит Линку выйти.





Опционально: Покупка щита

Если вы по пути открывали сундуки с сокровищами и разбивали горшки, у вас должно быть не менее 60 рупий на данный момент. Теперь, когда у вас есть меч, вы можете рубить кусты, чтобы получить ещё больше денег. На самом деле мы пока мало что можем купить, но в Городе продается щит по хорошей цене в 80 рупий. Самое время, чтобы приобрести его, если вы готовы, или вы можете пропустить его сейчас и забрать позже.

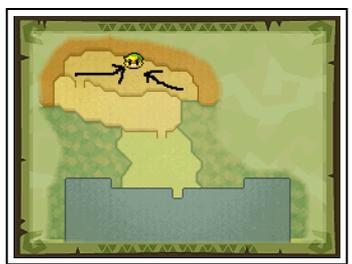


~ За Замком ~

Здесь Линк столкнётся с первыми настоящими врагами, это надоедливые жёлтые Шипорехи, которые ковыляют вокруг. В этой области их много, но их довольно легко победить. Всего два удара мечом или одна атака в прыжке прикончат их. Здесь есть стражник замка, и он подскажет, что раньше здесь была тропа, но она была закрыта из-за камней. Он не помнит, где именно это было, но предложит вам проверить стену.



Поднимайтесь по двум маленьким лестницам и победите всех на своем пути. Здесь есть два Цветка-Бомбы. Область стены, которую можно взорвать - это большая стена в верхнем центре этой части карты. Поднимайте Цветок-Бомбу и бросайте его возле стены наверху, что приведёт к взрыву, открывающему скрытую пещеру.



~ Тоннель к Башне ~

~ Этаж 1 ~

В этой пещере есть несколько врагов, часть из которых знакомы по предыдущим играм Zelda. Идите прямо вперед и победите летучую мышь, известную как Киз. Поверните за угол и победите четырех красных Чучу, используя простые удары мечом. После того, как все враги в этой области пещеры будут побеждены, взгляните на правую сторону пещеры. В правом нижнем углу есть блок, а в правом верхнем углу – переключатель. Нажмите на стрелку блока, толкните и потяните его через пещеру, чтобы он оказался наверху переключателя. Ближайшая дверь откроется, и вы увидите сундук. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ . Используйте его на запорной двери и поднимайтесь по лестнице.



~ Этаж 2 ~

В этой комнате есть серия каменных табличек, которые дадут ответ на предстоящую загадку. Победите красного Чучу и идите за угол, чтобы найти три каменные скрижали.

- Переключатель после нижнего переключателя – левый.
- Перед нижним ударьте верхний переключатель.
- Перед верхним ударьте правый переключатель.



Основываясь на этой информации, мы можем видеть, что правильный порядок: Справа, сверху, снизу и слева. Мы скоро воспользуемся этим. Победите красного Чучу справа от табличек. Вы заметите, что есть два Цветка-Бомбы, а также сундук с сокровищами. Откройте сундук, чтобы получить еще одну красную рупию. Теперь используйте Цветки-Бомбы, чтобы взорвать блоки, преграждающие путь на север.

Победите четырех желтых Шипорехов в этой области, а затем нажмите переключатели в том порядке, который был указан на скрижالياх. Дверь в углу комнаты откроется; пройдите через неё и поднимайтесь по лестнице.



~ Этаж 3 ~

Победите двух Киз и направляйтесь на север. Появится дух Принцессы Зельды и она услышит писк. Судя по всему, Принцесса Зельда невероятно боится... маленьких безобидных крыс. Рубите их мечом, и Принцесса Зельда поблагодарит вас за победу над этими «монстрами». Нет более ужасных существ, чем крысы. (Если она боится этих врагов, представьте, что произойдет, когда мы действительно столкнемся с сильными врагами?) Продолжайте движение на север и выходите из пещеры по лестнице наверху.



Линк появится снаружи возле Башни Духов. Взглянув на парящие над ним части Башни Духов, Линк и дух Принцессы Зельды начнут пробираться ко входу в Башню Духов.



1.5 Башня Духов

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥

Целые Сердца 0/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 0/20

Кролики 0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи: Анджин, Локомо, Малладус

Враги: Фантом

Предметы: Слеза Света, Карта Лесной Железной Дороги, Поезд Духов

Локации: Башня Духов

Войдя в Башню, Линк и Принцесса Зельда заметят гигантский поезд, который выглядит почти как статуя. Затем появится голос и скажет, что этот предмет - Поезд Духов. Эта женщина – Анджин, мудрец Башни Духов. Анджин следит за Башней Духов, и Принцесса Зельда, будучи в восторге от встречи с ней, рассказывает ей всё, что произошло до сих пор. Анджин отвечает забавным, но жестоким ответом, говоря о том, что Принцесса Зельда выглядит как дух. Также очевидно, что Анджин довольно стара и знает предков Принцессы Зельды. (Она имеет в виду нашу любимую Тетру из Wind Waker и Phantom Hourglass). Затем Анджин снова обсудит историю Башни Духов и Короля Демонов, которого теперь зовут Малладусом. Малладусу нужно тело Зельды, чтобы вернуться.



Принцесса Зельда встает прямо перед лицом Анджин, поскольку она очень зла из-за известий о том, что её тело, возможно, используется Малладусом. Чтобы остановить это, Линку и Зельде нужно будет восстановить Пути Духов, ведущие к четырем храмам по всей стране. В Башне Духов хранятся четыре карты путей, и Линк должен найти их, чтобы восстановить Пути Духов и получить доступ к различным храмам. Принцесса Зельда, всё еще в своём гневном настроении, начинает агрессивно кричать на Линка. Анджин прерывает её, говоря, что подняться на башню в одиночку невозможно и Линку потребуется помощь. После того, как Принцесса Зельда перечислит всевозможных потенциальных помощников, Анджин предложит Принцессе Зельде пойти самой, но с Линком.



После того, как, наконец, вы снова получите контроль над Линком, поднимайтесь по лестнице на севере. После ещё одного короткого разговора с Зельдой поднимитесь по круглой лестнице и пройдите в дверь. Идите прямо, после чего Зельда прокомментирует гигантские двери ... а затем появится огромный Фантом! Затем Принцесса Зельда предлагает свалить оттуда. Бегите обратно из этой комнаты, и вы вернетесь к Анджин.



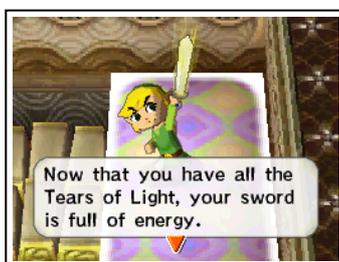
Анджин почувствует, что Линк выглядит немного напуганным, и снова подколует призрачно-бледный взгляд Принцессы Зельды. Анджин упомянет, что Фантомы когда-то защищали Башню Духов, но, похоже, обратились к злему духу. Она предложит Линку идею. Линк должен сначала получить три Слезы Света, после чего он может атаковать фантомов в спину и это заставит их замёрзнуть. После этого вы снова получите контроль над Линком. Поднимитесь по лестнице, затем по круговой лестнице и вернитесь в комнату, где вы столкнулись с Фантомом.



Если вы посмотрите на карту, то заметите, что Фантом теперь патрулирует внутреннюю часть комнаты. Три Слезы Света также показаны на вашей карте. Первая, за которой нужно идти, находится слева. Просто следуйте по пути по карте и бегите к ней. По пути Принцесса Зельда скажет вам, что мерцающие фиолетовые области – это безопасные зоны. Анджин телепатически обратится к вам и пояснит, что эти области защищены духами. Пока вы находитесь в них, вы скрыты от врага, и враги не могут зайти в них. Бегите в левую часть карты и возьмите первую Слезу Света!



Вторая Слезка Света, которую мы хотим получить, находится в верхней части карты. Добраться до неё довольно легко, и в этот момент Фантом должен патрулировать только правую часть экрана. Бегите и забирайте вторую Слезку Света. Третья Слезка немного сложнее. Оттуда, где вы собрали вторую Слезку, идите прямо направо. Здесь есть переключатель, по которому Линк может ударить своим мечом. Это создаст небольшой мостик, который приведёт к третьей Слезке Света, но мости появится только на короткий период времени. Линку придётся быстро бежать по комнате через внутреннюю часть, чтобы добраться до Слезки.



Со всеми тремя Слезами Света меч Линка теперь полон энергии, и он готов атаковать Фантомов сзади. Бегите к Фантому, преследуйте его за спиной и как только вы подойдёте достаточно близко, быстро нанесите ему удар. После удара Фантом на мгновение замрёт, но затем быстро развернётся, чтобы ударить Линка своим массивным мечом. Дух Принцессы Зельды попытается спасти Линка и полетит на Фантома. Это позволит

Принцессе Зельде фактически взять под свой контроль Фантома! Линк всё еще немного напуган, но Принцесса Зельда уверит Линка, что под доспехом скрыта именно она. Она упомянет, что, возможно, она сможет пригодиться в этой массивной броне.



Теперь, когда Принцесса Зельда управляет Фантомом, вы вдвоём можете сдвинуть массивную дверь в центре комнаты. Линк может перемещать Фантома так же, как он до этого перемещал Принцессу Зельду, когда управлял ею во дворе Замка Хирул. Нажмите на Фантома и переместите его к одной из дверей, а затем Линк толкнёт вторую дверь. Откройте дверь и поднимитесь по лестнице.



Идите направо, и вы увидите, что путь блокируют шипы, поэтому Линк не может пройти дальше. Однако, Фантом может пройти по шипам. Управляйте Фантомом, проведите его через шипы и нажмите выключатель за углом. Как только Фантом коснётся переключателя, шипы опустятся и позволят Линку пройти.



Бегите в правый нижний угол карты и победите двух желтых Шипорехов. Вы заметите, что возле запертой двери есть два переключателя. Вызовите Фантома и установите его перед одним из переключателей, в то время как Линк будет на втором переключателе. Это одновременно откроет дверь и позволит Линку продвинуться дальше.

Пусть Фантом следует за вами, и вы обнаружите, что здесь бегают крысы, которые будут окружать Фантома. Принцесса Зельда будет слишком напугана, чтобы двигаться дальше, поэтому не забудьте победить крыс, чтобы продолжить. Из маленькой крысиной норы будут постоянно вылезать крысы. Толкайте маленький блок, чтобы он заблокировал крысиную нору, не давая им мучить беспомощную Принцессу Зельду.



В верхнем левом углу этой комнаты стоит Фантом. Отправьте Принцессу Зельду через шипы и дайте ей нажать на переключатель, расположенный сразу за Фантомом. Это опустит шипы и позволит Линку догнать. Теперь используйте Принцессу Зельду и поговорите с Фантомом, чтобы он смотрел на север. Бегите Линком и ударьте Фантома по спине, чтобы он замер. Быстро продвигайтесь на север в безопасную зону и поднимайтесь по лестнице вместе с Зельдой.



На 3-м этаже Принцесса Зельда покинет тело Фантома и он исчезнет. Линк также потеряет способность своего меча. Это означает, что пол защищен от Фантомов и фактически является последним этажом Башни Духов... пока. Поднимитесь по лестнице и соберите Карту Лесной Железной Дороги! Это восстановит по крайней мере некоторые из Путей Духов, расположенных в этой области карты! Снаружи Башни Духов покажут небольшую сценку, где Следы Духов начнут появляться! Рядом появляется синий портал. Войдите в портал, и Линк будет отправлен обратно в главный зал башни, где находится Анджин.



Поговорите с Анджин, и начнётся следующая сценка. Анджин, кажется, вполне доверяет Линку и Принцессе Зельде! Она укажет, где находится ближайший храм, но, к сожалению, мы ещё не можем добраться до этого места, и у нас всё ещё другие дела. Анджин упомянет, что она является членом племени Локомо и что есть и другие люди, которых можно использовать для восстановления железнодорожных карт и, в свою очередь, большего количества Путей Духов в регионах. У Локомо есть специальные инструменты, и, играя на них, они могут генерировать энергию, питающую Пути Духов. Анджин также упомянет, что Флейта Духов, которую держит Линк, является одним из тех священных инструментов. Оказывается, именно Анджин подарила Флейту Духов предкам Зельды. Анджин попросит Линка и Зельду пойти в Лес и поговорить с Локомо по имени Гейдж.



Узнав, что у них нет поезда, Анджин предоставит им доступ к Поезду Духов. Она использует магию, чтобы превратить эту кажущуюся статую в настоящий поезд, который затем будет опущен на рельсы и будет готов к использованию. Линк и Зельда запрыгнут на поезд, и отправятся в путь! На этом завершается первая глава пошагового руководства Spirit Tracks!



- Глава 1 – Начало игры
 - 1.1 – Деревня Абода ([chapter_01.html#c1_1](#))
 - 1.2 – Обучение управлением поездом ([chapter_01.html#c1_2](#)) ([chapter_01.html#c1_2](#))
 - ([chapter_01.html#c1_2](#))1.3 – Замок Хирула ([chapter_01.html#c1_3](#)) ([chapter_01.html#c1_3](#))
 - ([chapter_01.html#c1_3](#))1.4 – Катастрофа в Башне Духов ([chapter_01.html#c1_4](#)) ([chapter_01.html#c1_4](#))
 - ([chapter_01.html#c1_4](#))1.5 – Башня Духов ([chapter_01.html#c1_5](#)) ([chapter_01.html#c1_5](#)) ([chapter_01.html#c1_5](#))
- ([chapter_01.html#c1_5](#))Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))

- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Лесная Область (chapter_02.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область
 - 2.1 – Деревня Лесорубов (chapter_02.html#c2_1)
 - 2.2 – Затерянный Лес (chapter_02.html#c2_2)
(chapter_02.html#c2_2)
 - (chapter_02.html#c2_2)2.3 – Святилище Леса (chapter_02.html#c2_3)
(chapter_02.html#c2_3)
 - (chapter_02.html#c2_3)2.4 – Храм Леса (chapter_02.html#c2_4)
(chapter_02.html#c2_4)
(chapter_02.html#c2_4)
- (chapter_02.html#c2_4)Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

2.1 Деревня Лесорубов

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Староста Деревни Лесорубов
Враги:	Снаргл
Локации:	Деревня Лесорубов

Теперь, когда мы вернулись в поезд, появился новый способ путешествовать, который немного проще для больших расстояний. Теперь вы можете использовать стилус, чтобы рисовать весь путь, который вы хотите пройти, вместо того, чтобы принимать решения по ходу движения. Вы можете изменить свой маршрут в любое время, нажав кнопку маршрута

или просто изменив переключатель железнодорожных путей в нижней части экрана. Теперь, когда мы полностью контролируем поезд, можно отправиться в любой пункт назначения, который вам под душе.



Следующим нашим пунктом назначения будет небольшая деревня в центре карты. Нанесите маршрут до места, название которого «???». По пути к этой деревне вы встретите несколько Моинков, бродящих по железнодорожным путям. Дерните за гудок, чтобы отпугнуть их. Кроме того, вы встретите врагов, известных как Снарглы. Они нападут на ваш поезд, если вы не сделаете ничего, чтобы их остановить. Погудите, чтобы временно отпугнуть их. Прodelайте это несколько раз, и они перестанут вас беспокоить. Вскоре вы прибудете в деревню, которая называется: 'Деревня Лесорубов' (Whittleton в оригинале)



~ Деревня Лесорубов ~

Деревня Лесорубов – небольшое поселение, в котором проживает множество лесорубов, зарабатывающих на жизнь вырубкой деревьев и продажей древесины. В городе всего четыре дома. Если вы не получили щит раньше, сейчас самое подходящее время для этого. Дом в форме «треугольника» на вашей карте, в самой левой части, – это городской магазин. Внутри вы можете приобрести щит за 80 рупий. На данный момент у вас должно быть более чем достаточно рупий. =)



Вы можете прогуляться и поговорить с горожанами, если хотите, но в противном случае отправляйтесь в хижину в северной части деревни. Войдите в дом и поговорите с вождём деревни. Он слышал о вашем путешествии и расскажет, что к западу от города есть

секретный путь к Святилищу Леса. Здесь живет лесной мудрец Гейдж. Вождь предупредит вас, что эта местность известна как Затерянный Лес, и если вы пойдете неправильным путем, вы окажетесь в начале. Он скажет, что некоторые из местных могут предоставить вам дополнительную информацию.



Если вы забредёте в дом на правой стороне деревни, у местного жителя есть для вас совет. Он подскажет Линку прислушиваться к деревьям, но не слушайте четвертое дерево, так как оно не имеет чувства направления. Имейте это в виду, так как этот совет скоро пригодится. В деревне на данный момент больше ничего нет важного. Бегите обратно к Поезду Духов и забирайтесь на борт.



2.2 Затерянный Лес

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Локации: Затерянный Лес

Наша следующая цель – Затерянный Лес, расположенный к западу от Деревни Лесорубов. Проложите маршрут по дороге, ведущей в лес. Войдя, вы заметите, что пейзаж немного изменился, поскольку теперь мы находимся в новой области, Затерянном Лесу.

Следуйте по тропинке прямо, пока не увидите коричневое дерево возле рельсов. Это дерево будет указывать влево или вправо, и сразу после дерева на дороге будет развилка, где Линк должен выбрать, в каком направлении двигаться дальше.



В Затерянном Лесу есть четыре таких развилки. Следуйте по дороге, на которую указывают деревья, чтобы пройти первые три развилки. Однако, как вы слышали от жителя деревни, не слушайте четвертое дерево. В какое бы направление ни указывало четвертое дерево, обязательно направляйтесь в противоположном направлении. Время реакции должно быть точным, поскольку после каждой развилки поезд будет немного ускоряться, что дает вам меньше времени, чтобы решить, какой маршрут выбрать. Правильно выбрав четыре пути, вы попадете в Святилище Леса.

2.3 Святилище Леса

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Гейдж
Враги:	Ворона, Скеллтула
Локации:	Святилище Леса
Песни:	Лесная Песня Локомо, Песня Пробуждения



Эта земля полна жёлтых Шипорехов, а также нового врага, Ворона. Вороны будут сидеть на верхушках деревьев и нападать на Линка, как только он приблизится. Враги не должны быть для вас большой проблемой. Идите в северо-восточный угол карты и поднимитесь по двум небольшим лестницам, которые ведут в область с двумя Цветками-Бомбами. Прежде чем идти по мосту, возьмите один из Цветков-Бомб и спуститесь по ступеням, направляясь налево, где вы найдете несколько треснувших блоков. Нажмите на ступеньки прямо перед блоками, чтобы бросить в них Цветок-бомбу, взорвать их и сделать сокращение.



Как только вы это сделаете, вернитесь к Цветкам-Бомбам и пройдите через мост, чтобы найти выключатель. Нажатие переключателя создаст небольшой мост слева от вас, но только на короткий период времени. Когда вы будете пересекать мост, вы увидите, что путь заблокирован большим количеством треснувших блоков, которые просто умоляют взорвать их.

Время головоломки! К сожалению, стрелочный мост не даёт нам достаточно времени, чтобы нажать на выключатель нашим мечом и вовремя получить Цветок-Бомбу вовремя. Чтобы решить эту довольно простую головоломку, возвращайтесь к Цветкам-Бомбам. Поднимите один, бегите по первому мосту и бросайте его прямо рядом с переключателем. Прежде чем он взорвется, бегите назад и возьмите второй Цветок-Бомбу. К этому моменту первый Цветок-Бомба взорвётся, активирует переключатель и даст вам несколько дополнительных секунд. Быстро бегите по мосту со вторым Цветком-Бомбой в руке и бросайте его в треснувшие блоки, чтобы открыть новый путь!



По дороге вы заметите странную статую, которая шумит. Не обращайтесь на неё внимания, мы скоро вернемся к ней. Спуститесь по ступеням и победите всех красных Чучу в этой области. Посмотрите на карту, в центр области, вам надо соединить статуи, обращенные друг к другу. Выходите с карты и осмотрите 8 статуй в этой области. Вы обнаружите, что две обращённых друг к другу – это статуя в верхнем левом углу возле закрытой двери и та, которая находится справа, к северу от статуи странного вида, которую мы видели ранее. Вернитесь к карте, проведите линию, соединяющую эти две статуи, и дверь наверху откроется! Проходите внутрь.



Вы встретитесь с Гейджем, мудрецом. Гейдж уже знает о вашей ситуации и скажет вам, что вы должны зарядить Башню Духов энергией леса. Линку нужно выучить особую песню, которую Гейдж должен сыграть на своей виолончели, пока Линк играет её на своей Флейте Духов. Поговорите с Гейджем ещё раз, и вы сможете попрактиковаться в использовании флейты.



Песня появится в верхней части экрана и представляет собой простую мелодию из трех нот оранжевого, жёлтого и фиолетового цветов. Гейдж проиграет мелодию первым, чтобы вы могли уловить темп и ноты. После этого вы можете попробовать сыграть мелодию сами. Чтобы играть на Флейте Духов, вы должны использовать стилус и сдвигать флейту так, чтобы нота, которую вы хотите сыграть, оказалась в центре. Затем просто дуйте в микрофон Nintendo DS, чтобы воспроизвести этот звук. Пока вы дуете, вы можете перемещать стилус по нижнему экрану, чтобы изменить ноту, которую хотите сыграть. Не теряйте дыхание, пытаясь сыграть правильно! Достаточно лишь легкого дыхания в микрофон, и обязательно быстро перемещайте стилус при изменении ноты. Потренируйтесь несколько раз, а затем нажмите кнопку «Назад».



Гейдж скажет, что теперь он будет играть другие звуки, а Линку нужно будет находить оранжевые, желтые и фиолетовые ноты. Не дайте ему сбить вас с толку, просто потренируйтесь несколько раз, и у вас всё получится. Нам потребовалось несколько раз, поэтому не волнуйтесь, если у вас не получится с первого раза. После трёх успешных попыток вам покажут как Линк и Гейдж играют дуэтом.

После исполнения, Карта Лесной Железной Дороги начнет светиться, открывая новые Пути Духов! Путь к Лесному Храму доступен! Покиньте эту область и возвращайтесь к странной статуе, которая издавала шум.



Подойдите к статуе, и вы увидите два круглых светящихся шара; один – бирюзового цвета, а другой – оранжевого цвета. Доставайте Флейту Духов и сыграйте на ней. Будет показан короткая сценка и в небо взлетит ракета. Статуя, похожая на говорящих камней из Phantom Hourglass, появится и заговорит с Линком. Эта песня известна как Песня Пробуждения, и если Линк сыграет её рядом со статуей, она проснётся и даст Линку ценную информацию. Это почти всё, что мы хотели сделать прямо сейчас, так что возвращайтесь к поезду.



Теперь, когда путь открыт, наша следующая цель – Храм Леса на севере. Рисуйте путь, ведущий к его входу. По пути, вы столкнетесь с новым врагом, Скуллтулой. Эти враги-пауки будут свисать над рельсовыми путями, но погудев, вы можете спугнуть их. Продолжайте двигаться по пути и входите в Храм Леса!



2.4 Храм Леса

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥
Целые Сердца	0/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Шипорех (зелёный), Ядовитый Газ, Таракан-Вонючка, Пузырь, Мотула, Шипастый Червь, Хозяин Ключей
Предметы:	Вихрь, Ключ Босса, Целое Сердце
Локации:	Лесной Храм
Песни:	Песня Исцеления

~ Вход ~

После короткого напутственного разговора с Зельдой идите на север, и вы увидите ещё одну статую. Коснитесь её, и из статуи появятся светло-зеленая, белая и еще одна светло-зеленая нота. Доставайте свою Флейту Духов и повторяйте эти три ноты. После этого появится Фея. Фея скажет, что если у вас мало здоровья, вы можете сыграть мелодию в любой момент, и она восстановит вашу жизнь. Восстановление здоровья может использоваться только в храмах и может использоваться только один раз за посещение! Песня известна как Песня Исцеления. Разобравшись с этим, пройдите через дверь наверху и приступайте к исследованию подземелья!





~ Этаж 1 ~

Прямо впереди вы увидите запертую дверь. Поверните за угол и идите вокруг, пока не увидите два каштана, растущих из земли, очень похожих на Цветки-Бомбы. Поднимите один из них и отнесите вправо, где через пропасть вы увидите переключатель. Коснитесь переключателя и Линк бросит каштан в него, после чего появится мост. Пройдите по нему и продолжайте движение к правой нижней части карты.



После того, как вы зайдёте, дверь за вами закроется и появятся три врага. Два из них – желтые пузыри, с которыми мы уже сражались раньше, а третий враг – немного более сильный зелёный Шипорех. После того, как все трое будут побеждены, появится сундук с сокровищами, и двери откроются. Откройте сундук, чтобы получить 100 рупий!

Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 2-й этаж.



~ Этаж 2 ~

Избегайте здесь ядовитый газ, так как Линк получит урон, если коснётся его. Мы скоро вернёмся в эту область, а пока просто пройдите в северо-восточный угол комнаты. Дверь за вами закроется, и появятся четыре Таракана-Вонючки. Этих надоедливых врагов не так уж сложно победить; просто рубите их мечом. Осторожно, эти враги оставляют после себя облако ядовитого газа! Победите всех четверых, и в углу комнаты появится сундук. Открывайте его, чтобы получить Вихрь!



Для Вихря понадобятся стилус и микрофон Nintendo DS. Экипируйте Вихрь из экрана меню. В любой момент вы можете нажать одну из плечевых кнопок Nintendo DS (R или L), и появится Вихрь. Направьте Вихрь в любом направлении, используя стилус, а затем дуйте в микрофон, чтобы запустить его. Вы можете использовать его против врагов, чтобы очистить фиолетовый туман или для активации переключателей и решения головоломок.

Вернитесь в юго-восточный угол комнаты и расчистите туман. Появится сундук с сокровищем! Вернувшись в северо-восточный угол комнаты, вы увидите, что путь слева от вас заблокирован. Однако в верхней части экрана есть переключатель, который можно вращать. Используйте Вихрь, чтобы вращать переключатель и дверь слева откроется!



Бегите в верхний левый угол и вы увидите одну из спящих статуй. Сыграйте Песню Пробуждения, чтобы разбудить её. Как и в Phantom Hourglass, эти статуи покажут, сколько сундуков с сокровищами ещё осталось на этом этаже. В зависимости от того, взяли ли вы сокровище в правом нижнем углу этажа, она может сказать, что осталось одно или ни одного сокровища. Очистите фиолетовый туман с помощью Вихря и возвращайтесь вниз.



~ Этаж 1 ~

В центре этой комнаты есть ключ, но Линк не может добраться до него. Доставайте Вихрь и целитесь в Маленький Ключ в центре комнаты. Подуйте в микрофон DS, и он отправит ключ в зону, доступную для Линка. Бегите и заберите его!



Бегите вправо и становитесь на выключатель, чтобы открыть дверь. Теперь мы вернулись в область, где были раньше, но теперь она кишит Тараканами-Вонючками! Победите их всех и пройдите в правый верхний угол карты. Уберите весь туман, и вы заметите, что там есть штампельный пункт. Не обращайтесь на это внимания, ищите переключатель на земле в верхнем левом углу. Становитесь на этот переключатель и в другом месте на полу появится сундук. Бегите обратно к сундуку и забирайте ещё 100 рупий!



Вернитесь ко входу в храм и используйте Маленький Ключ на запертой двери. Идите влево, и вы увидите еще одну статую, которую можно разбудить и узнать, сколько сундуков осталось найденными на этаже. Продолжайте пробираться в левую нижнюю часть карты. Дверь за вами закроется, и появится несколько Тараканов-Вонючек. Этих врагов нельзя победить мечом, пока с их тела не будет удален туман. Используйте Вихрь, чтобы сдувать фиолетовый туман, а затем рубите мечом, чтобы прикончить их. После этого поднимайтесь по лестнице.



~ Этаж 3 – Последний Маленький Ключ ~

В этом районе ещё больше Тараканов-Вонючек. Победите их и поднимайтесь по лестнице в левой части комнаты. Идите налево, и вы увидите через пропасть каштан и переключатель. Встаньте чуть ниже каштана и дуйте им прямо вверх. Это активирует переключатель и появится сундук. Открывайте его, чтобы получить Маленький Ключ, а затем возвращайтесь на этаж ниже.



~ Этаж 2 – Битва с Мотулой ~

Используйте Маленький Ключ на запертой двери в нижней части комнаты и входите, чтобы сразиться с более сильным врагом, известным как Мотула. Она будет быстро парить и время от времени будет выпускать пузыри тумана в сторону Линка. Выпускайте Вихрь и целитесь в Мотулу, но пока не используйте его! Если вы дунете преждевременно, Мотула отразит его обратно в вас, оглушит на короткое время и затем атакует. Вместо этого подождите, пока Мотула приготовится атаковать и выстрелит в вас пузырем. Используйте Вихрь и направляйте его обратно в Мотулу, чтобы оглушить её, затем бегите и атакуйте мечом! Для быстрой победы вы можете выполнить круговую атаку, и Мотула будет побеждена одним ударом.

Мотула не так уж сложна и будет побеждена всего после двух ударов мечом. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на третий этаж.



Идите в южный конец комнаты, и Принцесса Зельда укажет на огромный замок, сказав, что вам нужен специальный ключ, чтобы открыть его. Этот специальный ключ можно увидеть на карте в правом верхнем углу, но мы должны позаботиться о нескольких вещах, прежде чем мы сможем получить к нему доступ. Направляйтесь на юг и идите по дорожке направо, где вы встретите Шипастого Червя. Ударьте его мечом, и он превратится в шар с шипами. Используйте Вихрь и направьте шипастый шар так, чтобы он попал на блоки справа и заставил их взорваться!



Идите в юго-восточный угол карты и используйте Вихрь, чтобы избавиться от ядовитого газа. Становитесь на появившийся переключатель, и появится сундук. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище. Вы заметите здесь ещё одну статую, которую можно

разбудить, чтобы узнать, сколько сундуков осталось на этом этаже. (Подсказка, их больше нет). Нажмите на переключатель справа, и откроется в нижнем левом углу карты откроется дверь.



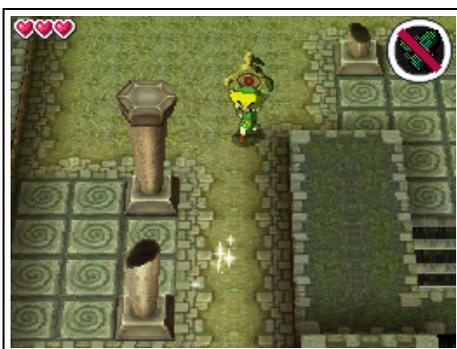
Бегите дальше, и вы найдете двух Шипастых Червей, несколько блоков через пропасть наверху и переключатель. Как и прежде, нанесите удары по ним, чтобы превращать их в шипы. Затем используйте Вихрь, чтобы сбросить и взорвать преграду. Теперь повторите этот процесс, но на этот раз нацельтесь на переключатель. В результате откроется дверь в правом верхнем углу карты, и Линк получит доступ к Ключу Босса!



Бегите, и вы заметите, что сразу за Ключом Босса есть карта с линией и двумя черепами. Это путь, по которому Линк должен идти, удерживая Ключ Босса. Если Линк возьмет Ключ Босса и отклонится от этого маршрута, появятся страшно выглядящие Хозяева Ключей и попытаются отнять ключ. Они отберут его и бросят обратно туда, где он был изначально. Возьмите Ключ Босса и осторожно следуйте по пути, указанному на карте. Бросайте Ключ Босса в гигантский замок, чтобы открыть дверь. Поднимитесь наверх, чтобы попасть на 4-й этаж храма.



Разбейте любой из ближайших горшков, чтобы пополнить свою жизнь. Коснитесь каменной таблички, и появится синий портал. Войдя в этот портал, Линк сможет вернуться ко входу в подземелье. Как только будете готовы, пройдите через дверь и приготовьтесь сразиться со Стагноксом.



Стагнокс совершит свой драматический выход с вершины Храма и медленно спустится на землю. Вы сразу увидите гигантский рог на его голове, а также его пурпурное пятно на спине с ядовитым газом. Как вы уже догадались, его ярко-фиолетовая задняя часть – его слабое место. После жутковатого вопля, начнётся битва.

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область
 - 2.1 – Деревня Лесорубов (chapter_02.html#c2_1)
 - 2.2 – Затерянный Лес (chapter_02.html#c2_2) (chapter_02.html#c2_2)
 - (chapter_02.html#c2_2)2.3 – Святилище Леса (chapter_02.html#c2_3) (chapter_02.html#c2_3)
 - (chapter_02.html#c2_3)2.4 – Храм Леса (chapter_02.html#c2_4) (chapter_02.html#c2_4) (chapter_02.html#c2_4)
- (chapter_02.html#c2_4)Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net (<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Башня Духов 2 (chapter_03.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2
 - 3.1 – Сбор предметов в Городе Хирул (chapter_03.html#c3_1)
 - 3.2 – Башня Духов, часть 2 (chapter_03.html#c3_2)
(chapter_03.html#c3_2)
(chapter_03.html#c3_2)
(chapter_03.html#c3_2)
- (chapter_03.html#c3_2)Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

3.1 Сбор предметов в Городе Хирул

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥
Целые Сердца	1/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Тёмный Поезд, Окторок
Предметы:	Целое Сердце, Призовая Открытка
Локации:	"Все на одного!"

~ Лесная Область ~

Теперь, когда Лесной Храм пройден, наша следующая основная цель – Башня Духов. Есть несколько дополнительных вкусностей, которые мы можем найти в Городе Хирул, так что проложите путь к нему, если хотите; в противном случае отправляйтесь в Башню Духов. Однако как только вы прибудете в восточную часть карты, ранее дружественные поезда превратились в устрашающие Тёмные Поезда! Они двигаются намного быстрее, и их единственная цель – сбить поезд Линка и уничтожить его, так что будьте осторожны!



Возможно, вам придется изменить свой путь из-за этих Тёмных Поездов. Не забывайте следить за картой выше и особенно за стрелками направления, где пути разделяются. Это даст понять, в какую сторону будут двигаться Тёмные Поезда, поэтому вы можете заранее спланировать свой маршрут, чтобы избежать их.

~ Город Хирул ~

Все остальное содержимое в этом разделе необязательно. Если вас это не интересует, переходите к следующему разделу.

Опционально: "Все на одного!"

Поскольку мы завершили Храм Леса, теперь открыта первая фаза игры "Все на одного!". Она находится в здании в юго-восточной части города. Игра стоит 50 рупий, и цель состоит в том, чтобы убить всех врагов, которых вы можете, не потеряв жизни. Однако вы не сможете восстанавливать сердца, поэтому единственный способ восстановить своё здоровье – запастись зельями. Вы можете купить зелья в местном магазине, если они вам понадобятся.



Мы уже сражались со всеми врагами, кроме одного, Окторока. Это распространённые враги в серии Zelda, но они будут первыми, с которыми мы столкнемся в Spirit Tracks. Их довольно просто победить, всего двумя ударами меча или одной атакой в прыжке. Остерегайтесь камней, которыми они плюются. Комната 7 может быть сложной, с её двумя Мотулами, но комната 9 определенно является ещё большей проблемой. В комнате 10 вы снова сражаетесь со Стагноксом. Битва, впрочем, такая же, как и раньше; единственная разница в том, что вы не получите сердец выздоровления в комнате. Делает это ещё более сложной задачей, особенно после того, как вы уже прошли девять комнат!

Мини-игра: "Все на одного!" (зелёная дверь)

необходимо: Храм Леса завершён

Стоимость: 50 рупий

Призы: Целое Сердце



Комната 1 – шесть жёлтых Шипорехов

Комната 2 – семь Октороков

Комната 3 – пять Крыс, четыре Пузыря

Комната 4 – шесть красных Чучу

Комната 5 – шесть Шипастых Червей

Комната 6 – шесть Киз

Комната 7 – две Мотулы

Комната 8 – три жёлтых Шипореха, три Окторока

Комната 9 – четыре жёлтых Шипореха, четыре Окторока, четыре красных Чучу

Комната 10 – Панцирный Колосс Стагнокс



После победы над Стагноксом зайдите в синий портал и вы вернётесь в первую комнату. Если вы сможете пройти через всё это в разумные сроки, ваш приз – это... Целое Сердце! Вы можете сыграть в игру снова, если хотите, и ваша награда будет простым сокровищем.



Опционально: Призовые Открытки

Также неплохо зайти в Городской Магазин, расположенный в правой части, перед тем, как вы войдёте во внутренний двор замка. К настоящему времени у вас должно быть около 300 рупий. Вы также можете приобрести Призовые Открытки за 100 рупий. Наконец, всегда полезно иметь при себе красное зелье, оно стоит 100 рупий. Покидайте магазин.

Перед тем как покинуть город, вы можете подбежать к почтовому ящику и отправить 10 Призовых Открыток, которые вы только что купили. Они могут пригодиться позже! Бегите обратно к вашему поезду и забирайтесь на борт.



3.2 Башня Духов, часть 2

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥♥♥♥

Целые Сердца 2/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 0/20

Кролики 0/50

- Новое в этом разделе

Враги: Геозард, Миниблин, Армос

Предметы: Карта Снежной Железной Дороги

Езжайте к Башне духов, если вы ещё не там. Как только вы приедете, поднимайтесь по лестнице, как и раньше, но на этот раз Принцесса Зельда скажет, что теперь есть ещё одна ведущая наверх лестница. Пройдите до этой более высокой области и войдите на 4-й этаж Башни Духов.



~ Этаж 4 ~

Сразу после того, как вы войдёте, начнётся сценка, где вам покажут двух Фантомов, а также расположение трех Слёз Света. Первая, которую вы видите, – парит над лавой. Встаньте на участок к югу от ней, доставайте Вихрь и направляйте его в сторону Слезы. Вихрь унесёт Слезу в северную часть комнаты. Обходите Фантома, используя фиолетовые безопасные зоны, и забирайте первую Слезу Света!



Вторая Слеза Света находится в правом верхнем углу, и до неё немного легче добраться. Просто следуйте по пути, не упуская из поля зрения направление взглядов Фантомов, потому что они могут видеть вас издали. Подождите, пока огненные статуи перестанут извергать огонь, и забирайте Слезу Света из безопасной зоны.

Третья слеза находится в левой части карты. Верхний путь патрулирует Фантом, так что выбирайте нижний. Однако, на левой стороне есть полоска огня, которая не исчезает! Вы заметите, что Фантом будет без проблем проходить сквозь огонь. Вам нужно будет дождаться момента, когда Фантом встанет перед огнем на верхнем пути, что позволит Линку быстро пробежать мимо и собрать последнюю Слезу Света!



Подождите, пока представится хорошая возможность пробраться за одним из двух Фантомов и нанести ему удар в спину. Если вы находитесь на левой стороне карты, просто подождите в безопасной зоне и атакуйте Фантома, возвращающегося по верхнему пути, прямо перед тем, как он снова вступит в огонь. Если это нижний Фантом возле лавы, просто оставайтесь в одной из безопасных зон и следуйте за ним. Как только вы подкрадётесь к одному из них, атакуйте в спину своим мечом. Нажмите на него еще раз, и Принцесса Зельда сможет взять его под свой контроль. Ура! Принцесса быстро прокомментирует, что как Фантом она сможет выдерживать невероятную жару. Подсказка...

Перед тем как продолжить, вы увидите сундук справа от того места, где вы взяли первую Слезу Света. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



К югу от этого сундука вы заметите большую область лавы, и если Линк попытается перебежать, он сожжет себя. Однако металлическое тело Фантома сможет пройти сквозь лаву невредимым. Отправьте Фантома в лаву, но держите его поближе к уступу. Теперь Линк может запрыгнуть на Фантома. Отсюда управляйте Фантомом и перевезите Линка в правую сторону и обратно на поверхность. Коснитесь земли, и Линк спрыгнет с Фантома. Бегите за угол и поднимайтесь по лестнице на 5-й этаж.

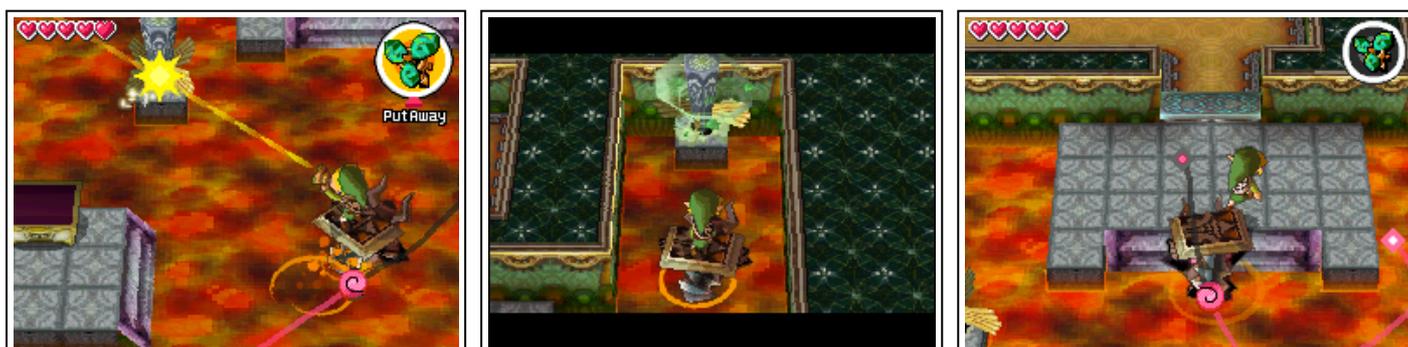


~ Этаж 5 ~

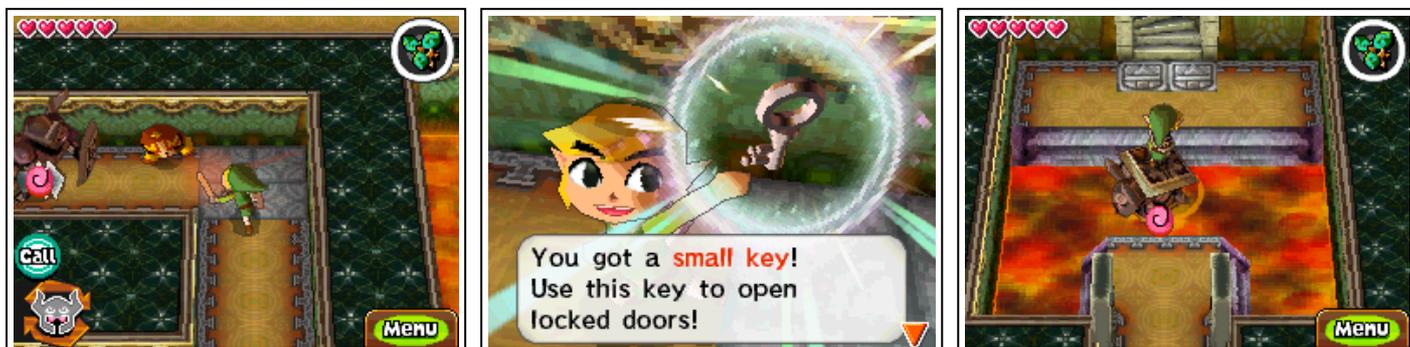
Бегите за угол, и вы найдёте лаву. Отправьте Фантома в лаву, а затем снова запрыгивайте на него. Пройдите через лаву влево, и вы увидите сундук. Спрыгивайте с Фантома, открывайте сундук и забирайте 100 рупий! Теперь снова запрыгивайте на Фантома. Вы заметите, что здесь летают два Киза. Не проблема! Пока Линк находится на Фантоме, он всё ещё может выполнять атаки и прикончить некоторых Киз. Линк также может использовать свой Вихрь, чтобы избавиться от этих надоедливых врагов.



К северу от сундука вы увидите маленький вращающийся тотем. Используйте Вихрь, чтобы заставить его начать вращаться. На северо-востоке есть ещё один такой тотем, и вы можете определить их по маленькой точке на вашей карте. Идите и снова используйте Вихрь. Как только обе эти вращающиеся штуковины закрутятся, дверь откроется.



Поднимайтесь по лестнице и продолжайте движение влево. Вы заметите, что враг находится в левой нижней части карты. Это не что иное, как желтый Шипорех, только вот этот немного другой. Этот враг начнёт убегать, когда Линк попытается погнаться за ним. Однако, поскольку у нас есть и Фантом, и Линк, мы можем объединить усилия. Рисуите линию для Фантома так, чтобы когда Линк атаковал жёлтого Шипореха, он побежал к Фантому и таким образом был загнан в угол. Как только вы загоните его в угол, атакуйте мечом, и он оставит после себя Маленький Ключ! Поднимите Маленький Ключ и используйте его на двери выше.



~ Этаж 6 ~

Как только вы окажетесь на 6-м этаже, дверь за вами закроется, и появится массивный Геозард. Принцесса Зельда предложит вам работать вместе, чтобы победить этого малыша. Что ж, так и сделаем! Переместите Фантома и затем нацельтесь на Геозарда. Пока Фантом атакует Геозарда спереди, прокрадитесь к спине и нанесите несколько ударов мечом. В этом нет ничего особенного; просто повторяйте процесс, пока с боссом не будет покончено. Время от времени многократное переключение между Линком и Фантомом может быть довольно неприятным за такой короткий промежуток времени, но в конечном итоге вы научитесь этому.



Обойдите углы, чтобы добраться до юго-западной части карты, где вы найдете Миниблина, сидящего на вершине движущейся статуи, которая чем-то напоминает Армоса из Phantom Hourglass. К сожалению, Миниблин слишком высоко, чтобы Линк мог прицелиться в него. Внизу комнаты есть пламя, преграждающее путь. Переместите Фантома, чтобы он остановил пламя, а затем пробегайте Линком.



Чуть севернее есть небольшая лестница, ведущая на более высокую платформу. Установите Фантома на нижнюю платформу и запрыгните на него. Теперь, когда Линк находится на Фантоме, вы можете уничтожить этого надоедливого Миниблина, подойдя ближе, прыгнув, используя меч, или используя Вихрь. Есть ещё два Миниблина на вершине статуй в квадратном коридоре справа, так что победите и их, если хотите (это совершенно необязательно).



Оставайтесь на Фантоме и пройдите в южный конец комнаты. Путь преграждают три ряда пламени, но второе на самом деле выше. Пройдите первое пламя справа, а затем рассчитайте свое движение, чтобы не обжечься, пройдя мимо второго пламени. Пройдите третье пламя справа, и вы заметите, что здесь есть Маленький Ключ на более высокой платформе. Используйте Вихрь, чтобы сбить ключ на нижний этаж. Спрыгивайте с Фантома и забирайте ключ.



Используйте Фантома, чтобы заблокировать огонь для двух нижних групп пламени. Бегите к запертой двери (не обращая внимания на Миниблинов), используйте Маленький Ключ и поднимайтесь на 7-й этаж.

~ Этаж 7 ~

Принцесса Зельда покинет форму Фантома и меч Линка потеряет свою силу, что означает, что мы находимся в конце этой части Башни Духов. Поднимайтесь по лестнице и забирайте Карту Снежной Железной Дороги! Это восстановит часть Путей Духов к северо-западу! После этого войдите в синий портал, чтобы вернуться ко входу в Башню Духов.



Поговорите с Анджин, которая посоветует вам исследовать Снежную Область, чтобы восстановить больше путей. Прыгайте обратно в поезд, и отправляйтесь в Снежную Область! На этом завершается глава 3 данного пошагового руководства.



- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2
 - 3.1 – Сбор предметов в Городе Хирул ([chapter_03.html#c3_1](#))
 - 3.2 – Башня Духов, часть 2 ([chapter_03.html#c3_2](#))
([chapter_03.html#c3_2](#))
([chapter_03.html#c3_2](#))
- ([chapter_03.html#c3_2](#))Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Снежная Область (chapter_04.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область
 - 4.1 – Возвращение в Деревню Абода (chapter_04.html#c4_1)
 - 4.2 – Сбор предметов в Лесной Области (chapter_04.html#c4_2)
(chapter_04.html#c4_2)
 - (chapter_04.html#c4_2)4.3 – Деревня Ануки (chapter_04.html#c4_3)
(chapter_04.html#c4_3)
 - (chapter_04.html#c4_3)4.4 – Святилище Снега (chapter_04.html#c4_4)
(chapter_04.html#c4_4)
 - (chapter_04.html#c4_4)4.5 – Путь к Храму Снега (chapter_04.html#c4_5)
(chapter_04.html#c4_5)
 - (chapter_04.html#c4_5)4.6 – Храм Снега / Храм Метели (chapter_04.html#c4_6)
(chapter_04.html#c4_6)
(chapter_04.html#c4_6)
- (chapter_04.html#c4_6)Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

4.1 Возвращение в Деревню Абода

- Текущий прогресс

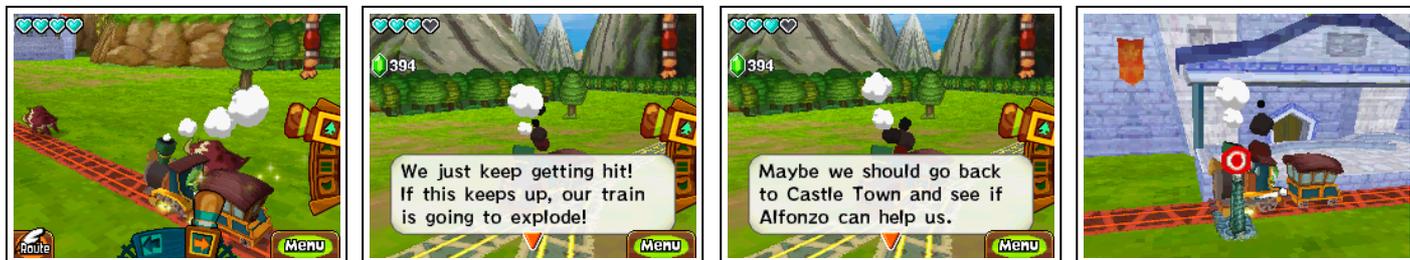
Количество сердец	♥♥♥♥♥
Целые Сердца	2/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	0/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Быкосвин
Предметы:	Журнал, Пушка
Штемпельные	Деревня Абода
Пункты:	

Как только вы отправитесь в путь, вы заметите, что возле рельсов бегают новые враги, известный как Быкосвин. В отличие от Моинков, которые разбегаются, эти зверушки не побоятся атаковать ваш поезд, нанеся урон! Принцесса Зельда предлагает посетить

Альфонзо в Городе Хирул, так что давайте сделаем это нашей следующей остановкой.



Как только вы будете на месте, направляйтесь к Замку, и вы увидите прыгающий почтовый ящик. Почтальон доставит письмо от... Альфонзо, в котором в основном говорится, что вы должны забрать его и отвезти обратно в Деревню Абода. Идите в Замок Хирула и пройдите к месту, где мы в последний раз видели Альфонзо.



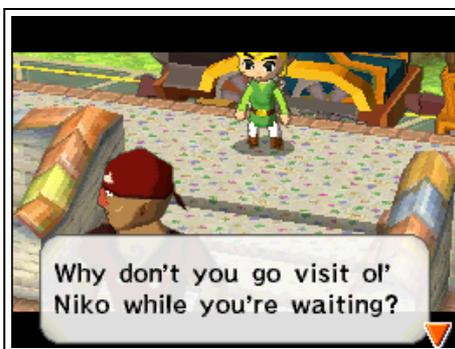
Альфонзо теперь снова на ногах и готов к работе. После небольшого разговора он согласится встретиться с вами у поезда. Здесь, в Городе Хирул, сейчас делать почти нечего, так что вы можете сразу вернуться к поезду.



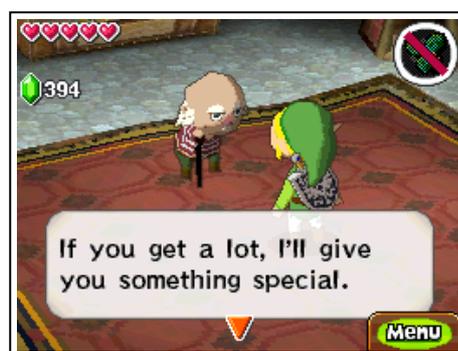
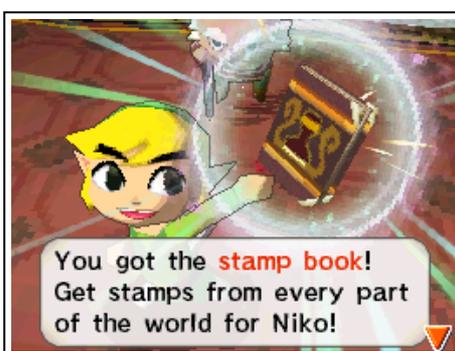
Запрыгивайте на борт и прокладывайте свой маршрут до Деревни Абода. Помните, что вам придется обходить Тёмные Поезда, которые преграждают путь, а также не упускать из виду надоедливых птиц, которые пытаются причинить вам вред.

~ Деревня Абода ~

Как только вы вернётесь в Деревню Абода, Альфонзо предложит улучшить что-нибудь для вашего поезда. Это займет некоторое время, поэтому он попросит вас сходить и посмотреть, чем занимается Нико. Побегайте немного по городу, а затем отправляйтесь к Нико.



Нико рад вас видеть и расскажет историю своей юности, когда он был путешественником. Он любил марки, но в то время у него никогда не было журнала, в который бы он мог их собирать. Однако теперь он у него появился, и он отдаст его Линку в надежде, что Линк выполнит просьбу Нико по сбору марок со всего мира! Нико также упомянет, что подарит Линку что-то особенное, если тот соберет кучу марок.



Опционально: Штемпельный Пункт в Деревне Абода

Выйдите из дома и идите на север, где вы найдете штемпельный пункт! Используйте пункт в Деревне Абода, чтобы поставить штамп в полученном Журнале! Вы можете просмотреть Журнал на экране инвентаря, где также показывается карту всех мест, где вы поставили отметки. Мы будем заполнять его по мере прохождения игры.



Теперь давайте проверим, как там Альфонзо. Идите к вокзалу, и Альфонзо покажет модернизированный поезд Линка. Теперь он оснащен пушкой! Пушка позволит Линку стрелять во врагов, которые окружают его поезд, а также разбивать валуны, которые он

видит на своем пути! Запрыгивайте на поезд!



А пока отправляйтесь в Снежную Область, следуя по путям в северо-западном углу карты. Как только вы наконец покинете из лесистую местность, вы окажетесь у большого валуна, преграждающего путь! Используйте только что полученную пушку несколько раз и взорвите эту преграду.

4.2 Сбор предметов в Лесной Области

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥
Целые Сердца	2/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	1/20
Кролики	0/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Зайчик, Кукко
Предметы:	Сачок
Локации:	Заповедник Кроленд
Кролики:	Лесной Кролик #1, Лесной Кролик #2, Лесной Кролик #3, Лесной Кролик #4
Штемпельные Пункты:	Святылище Леса, Деревня Лесорубов, Храм Леса

Примечание: Весь контент в этом разделе содержит необязательные предметы для сбора; если вам это не интересно, перейдите к пункту 4.3, чтобы продолжить с главным квестом.

Опционально: Заповедник Кроленд

Продолжайте двигаться, и вы найдете ещё одну станцию. Остановитесь здесь, чтобы проверить Заповедник Кроленда!

Какое странное место... это рай для кроликов! Поговорите со стоящим рядом Кроликом, и он расскажет вам всё об этом месте. Скажите ему, что вы очень заинтересованы Заповедником, и после того, как вы убедите его, он даст Сачок! Затем Кролик расскажет, как ловить кроликов. Вы будете ехать в поезде, и из-за валунов будут выглядывать кролики. Как только вы заметите одного, погудите, чтобы он подпрыгнул и его было легче заметить. Взрывайте валун, за которым он прячется, и начинайте охоту. На этом этапе вы автоматически переключитесь на Сачок. Просто попытайтесь нажать на кролика в нужный момент, чтобы поймать его. Разве не мило?



Прежде чем мы покинем это место, вы можете открыть сундук в пруду на этой станции. Линк может добраться до этой области, прыгнув с более высокого утеса на северо-востоке. Это сложный прыжок, но, безусловно, выполнимый. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.

Больше здесь ничего важного нет, так что возвращайтесь к поезду.



~ Лесные Кролики и Штампы ~

Поскольку теперь у нас есть Сачок для ловли кроликов и Журнал для марок, мы можем поймать 4 лесных кролика и получить 3 марки. Это совершенно необязательно, поэтому, если вы не хотите этого делать, переходите к следующему разделу. Вы были предупреждены! =)

Опционально: Лесной Кролик #1

Когда вы покинете Заповедник Кроленд, возвращайтесь на юг. На углу, перед тем как вернуться в лес, вы увидите скалу с кроликом за ней. Взрывайте валун из пушки, чтобы начать свою первую охоту на кролика! Просто следуйте за ним стилусом и коснитесь экрана, когда он перестанет прыгать, чтобы поймать его. УРА!



Опционально: Святилище Леса

Наша следующая остановка – Святилище Леса. Штемпельный Пункт находится в верхней средней части карты. Используйте бомбы на переключателе, чтобы перейти мост или взорвать валуны, если вы ещё этого не сделали. Как только вы доберетесь Святилища, сделайте в Журнале второй штамп! Здесь, в Святилище Леса, есть еще одно дело. В южной части карты есть сундук, рядом с которым находится Кукко. Встаньте на платформу выше слева и используйте Вихрь, чтобы сдуть Кукко с платформы с сундуком. Затем бегите, хватайте Кукко и возвращайтесь на предыдущую платформу. Используйте Кукко, чтобы перелететь к сундуку, и забирайте 200 рупий! Возвращайтесь к поезду.



Опционально: Лесной Кролик #2

Отправляйтесь на юг по направлению к Деревне Абода. По пути, на прямом участке между Деревней Абода и Деревней Лесорубов, на восточной стороне ищите валун. За ним прячется кролик, так что взрывайте камень и ловите лесного кролика #2!



Опционально: Штемпельный пункт в Деревне Лесорубов

Затем отправляйтесь в Деревню Лесорубов и бегите в северную часть деревни. Выходу у северо-восточных деревьев, и вы найдете штемпельный пункт. Поставьте третий штамп в недавно приобретенный Журнал!



Опционально: Лесной Кролик #3

Запрыгивайте в поезд и продолжайте свой путь на север к Замку Хирула, пробираясь мимо Тёмных Поездов, которые здесь патрулируют. В северо-западном углу, рядом с озером возле Замка Хирула, прячется лесной кролик #3.



Опционально: Лесной Кролик #4

Наша последняя остановка – Храм Леса. Подойдя к нему, посмотрите направо и вы найдёте лесного кролика #4!



Опционально: Штемпельный Пункт в Храме Леса

У нас есть ещё один штемпельный пункт внутри самого храма. Он находится в правой верхней части первого этажа храма. Используйте Вихрь, чтобы рассеять туман, преграждающий вам путь. Поставьте штамп и возвращайтесь к поезду. Теперь мы можем двигаться дальше в северные земли Хирула!



4.3 Деревня Ануки

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥
Целые Сердца	2/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	4/20
Кролики	4/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Ануки, Вождь, Йеко, Кофу, Йефу, Ноко, Булу
Враги:	Ледяной Чучу, Белый Волк
Предметы:	Портал, Целое Сердце
Локации:	Снежная Область, Деревня Ануки
Кролики:	Снежный Кролик #1
Песни:	Песня Открытия
Штемпельные Пункты:	Деревня Ануки

Давайте отправимся на север, в Снежную Область. Путь довольно прост, после того, как вы пройдёте Заповедник Кроленд. На вашем пути будет несколько Быкосвинов, которых вы можете взорвать из пушки, после чего вы доберётесь до Снежной Области.

После того, как вы закончите восхищаться огромной заснеженной землей, вы поймёте, что на этой новой территории очень мало мест, куда вы можете отправиться. Тут есть небольшая деревня, единственная, в которой Линк может остановить свой поезд. Однако эта земля открывает для Линка новые возможности. Линк теперь получает доступ к порталам. Портал – это каменные арки, простирающиеся над Путиами Духов. Каждый портал имеет выход где-то в надземном мире. Сначала Линку нужно посетить главный портал и ударить по кристаллу, который находится на вершине арки. Это активирует портал, после чего Линк может сможет перемещаться между вратами.



На первой развилке дороги поверните направо и вы найдёте портал А. Выстрелите из пушки по треугольнику на каменной арке, чтобы активировать портал. Теперь каждый раз, когда вы едете на поезде рядом с этими воротами, просто погудите и появится портал. Эти врата отправят вас в центральную часть Лесной Области, к северу от Деревни Лесорубов. Наша следующая остановка – Деревня Ануки, единственное поселение, к которому у нас есть доступ, так езжайте туда.

Опционально: Снежный Кролик #1

Если хотите, можете сделать небольшую паузу и найти первого снежного кролика. Он расположен к западу от деревни, на северной стороне путей. После того, как вы поймаете кролика, отправляйтесь в Деревню Ануки.



Ануки – это снежное племя, живущее в очень холодном климате. Если вы играли в Phantom Hourglass, то возможно вы помните, что Ануки населяли Снежный Остров. Здесь шесть построек, и повсюду есть Ануки. Если хотите, можете побегать и поговорить со всеми Ануки.



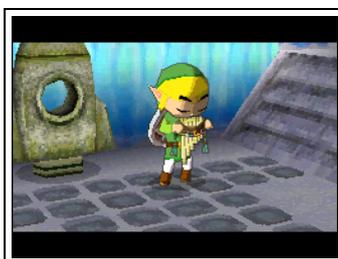
Бегая по деревне, вы заметите знакомого врага, который появляется из снега. Это Чучу, но на этот раз в ледяной вариации. Не трогайте их, иначе Линк замёрзнет и получит урон. Вместо этого используйте Вихрь, чтобы оглушить их, а затем приканчивайте их несколькими ударами меча. Ещё один новый враг, Белый Волк, появится из-под земли и бросится к Линку. Они также довольно искусны в уклонении от атак Линка, но только на мгновение. Просто постоянно пытайтесь атаковать волков, и у вас всё получится.

Опционально: Штемпельный Пункт в Деревне Ануки

Поскольку мы находимся на новом месте, мы можем посетить штемпельный пункт! Он расположен в северо-восточном углу поселения. От железнодорожной станции бегите на восток, а затем на север, между деревьями, чтобы найти штемпельный пункт. Добавляйте пятую марку в Журнал, полученный от Нико.



В центре поселения расположена ещё одна шумящая статуя. Коснитесь статуи, и вы увидите четыре ноты: оранжевую, желтую, оранжевую и бирюзовую. Сыграйте мелодию, статуя активируется и покажет, что Линк разучил Песню Открытия! На месте статуи появится сундук. Открывайте его и забирайте красное зелье.



Продолжайте общение с Ануки, если хотите, и вы узнаете, что вождь живет в доме на самом высоком холме. Далее вы узнаете, что Вождь – это не просто титул, это его настоящее имя. Вождь скажет, что здесь повсюду монстры, и он пытается собрать деревенскую стражу. Он хочет объединить в пары всех Ануки, но ему нужна ваша помощь, так как у некоторых Ануки есть строгие требования к тому, с кем они будут работать. Линк должен выяснить, кто подходит к кому!



Есть шесть домов, и Ануки находятся либо внутри, либо снаружи каждого из домов. Мы пронумеруем эти дома от верхнего левого угла к нижнему правому, чтобы всё было организовано.

#1 🧔 Йеко

Не будет работать с кем-то, у кого ".. куцые рога и одет в синее".

#2 🧔 Вождь

"Лично я хочу быть в паре со старым ануки"

#3 🧔 Кофу

"Но я не буду работать с теми, у кого, как и у меня, большие рога".

#4 🧔 Йефу

"У моего партнёра не должны быть слишком пышные рога".

#5 🧔 Ноко

"Лично я ненавижу тех, кто носит всё жёлтое."

#6 🧔 Булу

"Я не выношу ануки с волосами на лице."

Основываясь на всей этой информации, мы можем прийти к выводу, что пары будут 1 и 6, 2 и 4, 3 и 5. Возвращайтесь к Вождю и поговорите с ним. Он даст вам лист, и вы должны соединить линию между Ануки, которые должны работать друг с другом. Сопоставьте Ануки на основе чисел выше, чтобы решить эту дилемму за них. В качестве благодарственного подарка Вождь даст Линку красную рупию.

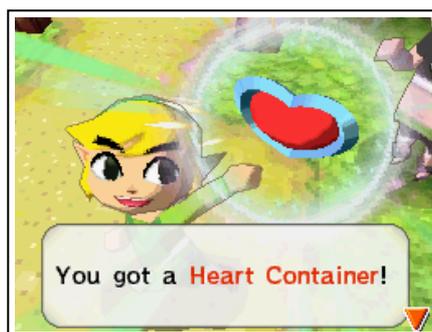
Но что ещё более важно, Вождь расскажет о следующем Мудреце по имени Стим в Святилище Снега. Вождь упомянет, что они не могут попасть в святилище, так как в пещере, преграждающей путь, живет «гигантский монстр».

Поскольку мы выполнили задание Вождя и знаем, где находится Святилище Снега, давайте вернёмся к нашему поезду и запрыгнем в него.



Опционально: Целое Сердце #3

Если вы ещё этого не сделали, поймайте снежного кролика, который находится на северной стороне путей к западу от Деревни Ануки. Это важный кролик, так как это наш пятый кролик.



Теперь, когда мы поймали пять кроликов, давайте вернёмся в Заповедник Кроленд. Как только вы прибудете туда, поговорите с владельцем, и в награду за поимку пяти кроликов он даст вам Целое Сердце! Теперь у вас должно быть 6 сердец! Выходите и возвращайтесь на север, в Снежную Область.

4.4 Святилище Снега

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	3/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	5/20
Кролики	5/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Стим
Враги:	Роктайт
Предметы:	Лиловое зелье:
Локации:	Святилище Снега
Песни:	Песня Снежных Локомо
Штемпельные Пункты:	Святилище Снега

Езжайте на поезде к тоннелю, и вы обнаружите там гигантского одноглазого Роктайта. Как вы, наверное, догадались, его слабым местом является массивный глаз. Роктайт будет постоянно пытаться подползти к Линку и использовать свое большое тело, чтобы запрыгнуть на поезд. Чтобы этого избежать, вам нужно будет постоянно стрелять из пушки по глазу. Просто продолжайте нажимать стилусом, где вы ожидаете увидеть глаз, и это

будет удерживать Роктайта подальше. Просто повторяйте этот процесс несколько раз, пока Линк, наконец, не минует пещеру и не переберётся на другую сторону. Вы окажетесь в Святилище Снега.



~ Святилище Снега ~

Опционально: Магазин в Святилище Снега

Вы можете войти в ближайшую хижину и увидеть, что продается Целое Сердце, но он стоит очень дорого: 2000 рупий! Мы обязательно вернёмся сюда позже, чтобы забрать его, а пока давайте пропустим его. Это также первый раз, когда Линк может приобрести фиолетовое зелье, которое заполнит 8 сердец, а не 6, как красное зелье. Здесь есть щит, но здесь он дороже, чем в других магазинах. Кроме Целого Сердца здесь больше ничего интересного нет, так что выходите из магазина.



Опционально: Штемпельный Пункт в Святилище Снега

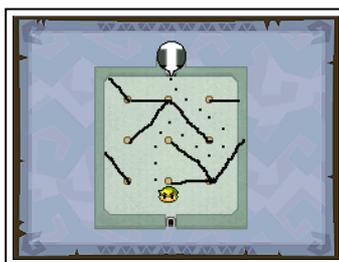
Вы заметите, что рядом с левой стороной станции есть штемпельный пункт. Поднимайтесь к нему и делайте штамп.



Прогуляйтесь и разберитесь с разными врагами, так как это место кишит Ледяными Чучу и Белыми Волками. Продолжайте перемещаться по этой области, продвигаясь к правому верхнему углу карты.



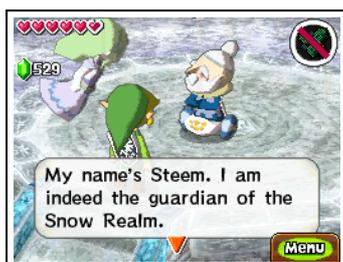
Пройдите по остальной территории и победите нескольких ледяных Чучу. Войдите в пещеру в верхнем левом углу и коснитесь таблички. Вы увидите, что если нажать на переключатель, вы не сможете пересечь статуи. Хорошая идея – побегать и посмотреть, куда смотрят все статуи, чтобы понять, какой путь вам нужно выбрать.



Как только вы будете готовы, активируйте переключатель. Идите по пути слева от статуи прямо перед вами, и идите на север к средней статуе. Обойдите среднюю статую и пройдите в правую часть комнаты, проходя под средней статуей справа. Обогните статую справа и идите по диагонали к двери. Найти правильный путь действительно не так уж сложно. Проходите через дверь.

Поднимайтесь по ступеням, чтобы встретиться со Стимом, Локомо из Святилища Снега. Как и в случае с Локомо, которого мы встретили в Святилище Леса, у него есть новая мелодия, которую вы можете разучить. Она немного сложнее, так как состоит из четырех нот. Начинается она с бирюзовой ноты, а затем быстро сменяется серебряной, бирюзовой и оранжевой. Обязательно немного потренируйтесь со Стимом, а затем приготовьтесь к финальному исполнению. На эту мелодию может потребоваться немного больше усилий.

Как только вы, наконец, сыграете дуэтом со Стимом, некоторые Пути Духов снова появятся и позволят Линку получить доступ к Храму Снега! Отсюда Линк сможет быстрее попасть в Деревню Ануки. Покидайте этот участок и возвращайтесь к поезду.



4.5 Путь к Храму Снега

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	3/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	6/20
Кролики	5/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Феррус
Враги:	Снеговик
Локации:	Станция "Родник"
Кролики:	Снежный Кролик #2

Опционально: Снежный Кролик #2

Очень быстро, прежде чем мы продолжим, можно поймать снежного кролика, так как открылись новые пути. Выйдя из Святилища Снега, сверните направо на первом съезде, который ведет к Деревне Ануки. Вы найдете снежного кролика на западной стороне путей.



В этот момент, если вы попытаетесь отправиться в Храм Снега, вы попадёте в ужасную метель, которая в конечном итоге отбросит вас обратно ко входу в лабиринт. Мы пока не можем попасть в храм. Если вы вернётесь в Деревню Ануки, вы можете поговорить с Вождём, и он подскажет вам найти персонажа по имени Феррус, который живет на востоке и без ума от поездов.



Давайте послушаемся совета Вождя и направимся на восток, в ту область, где патрулирует Тёмный Поезд. По пути вы встретите новый тип врагов: Снеговиков. Стреляйте в их из пушки, чтобы защититься, а затем стреляйте в тело, чтобы добить. Покинув леса и завернув за угол, вы попадёте на станцию, которой нет на карте.

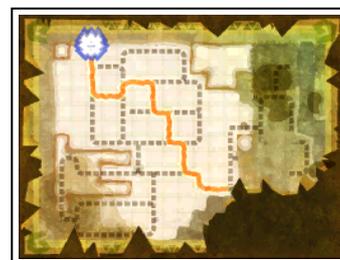
~ Станция "Родник" ~

Исследуете местность, и вам попадутся несколько Белых Волков, а также ворона, сидящая на верхушке дерева. Не обращайте внимания на этих врагов и войдите в небольшой дом в правой части карты. Дома никого нет, но на столе есть записка, на которую укажет Принцесса Зельда. Взгляните на неё и вы увидите какие-то наброски, напоминающие карту местности к востоку от того места, где вы находитесь, где патрулирует темный поезд. Пометьте эти локации на карте. На стене в комнате есть ещё одна записка, в которой обсуждаются разные способы передвижения. В записке упоминается, что к югу от деревни Ануки есть ещё одно особое место. Это отсылка к воротам портала, которые мы нашли ранее. В любом случае, выходите из хижины и возвращайтесь к поезду.



~ "Фанат Поездов" ~

Мы хотим взглянуть на эти места, которые были на карте. Направляйтесь на восток, на следующей развилке дороги поверните направо, ежайте до того места, где была первая пометка на карте. Вы увидите человека у рельсов, который делает снимки. Замедлите поезд и остановитесь прямо перед ним, после чего начнётся разговор. Мужчина представится как Феррус и спросит, куда вы держите путь. Скажите ему, что вы едете к Храму. Он расскажет об альтернативном пути, а затем покажет старую карту. Подуйте в микрофон, чтобы сдуть пыль, и вы увидите на карте путь. Зарисуйте его себе на карту.



Снова на поезде, проложите маршрут до Храма Снега, используя маршрут, который Феррус показал вам на своей карте. Вы можете объехать одну из развилок, чтобы развернуть поезд и повернуть его в правильном направлении. Продолжайте ехать по долгому пути, разбираясь со снеговиками, которые будут мешать.

Метель значительно сузит поле вашего обзора. Однако, поскольку путь у нас начерчен на карте, заблудиться будет не проблема. Отправляйтесь в следующее подземелье игры, Храм Снега!

4.6 Храм Снега

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	3/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	6/20
Кролики	6/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Октайв, Мини-Фризард, Ледяной Киз, Огненный Киз, Фрааз
Предметы:	Бумеранг, Ключ Босса, Целое Сердце
Локации:	Храм Снега
Штемпельные Пункты:	Храм Снега

~ Этаж 1F ~

Проходите через дверь на севере в следующую комнату. Продолжайте идти прямо и победите Киз. Вы больше ничего не можете сделать здесь, так что продолжайте идти прямо на север в главную комнату подземелья.

Принцесса Зельда укажет на большой колокол, и станет очевидно, что колокола будут играть большую роль в этом подземелье. Если вы посмотрите на землю, вы увидите, что есть три квадрата с символами колокольчика. В этом подземелье мы найдём три колокола, и мы хотим толкнуть их, чтобы они приземлились на этих квадратах, похожих на колокольчики.



Первый большой колокол находится здесь, а участок, на который он должен упасть, находится чуть севернее. Толкните колокол, чтобы он упал. Колокол теперь ниже, поэтому Линк может ударить его своим мечом. К северу от колокола на стене висит знак. На нём

указаны ноты для колокола. На самом деле это подсказка о том, что вам нужно делать потом, но на данный момент она только запутает. Просто подбегите к колоколу и дважды нанесите ему удар мечом. После этого дверь в нижнем правом конце комнаты откроется.



Пройдите через дверь, и вы увидите здесь небольшую лестницу, но вы не можете перепрыгнуть на платформу справа, так как проём слишком велик. В другом месте комнаты вы увидите блок, лежащий на поверхности льда. (одна из классических головоломок в Zelda). Нужно поднять блок наверх, чтобы мы могли запрыгнуть на него и перепрыгнуть пропасть. На самом деле это очень просто; просто толкайте блок вниз и он заскользит по льду. Толкайте влево, вверх, вправо, а затем вверх, чтобы установить его на место. Теперь поднимайтесь по ступенькам, прыгайте на блок, а затем перепрыгивайте вправо.



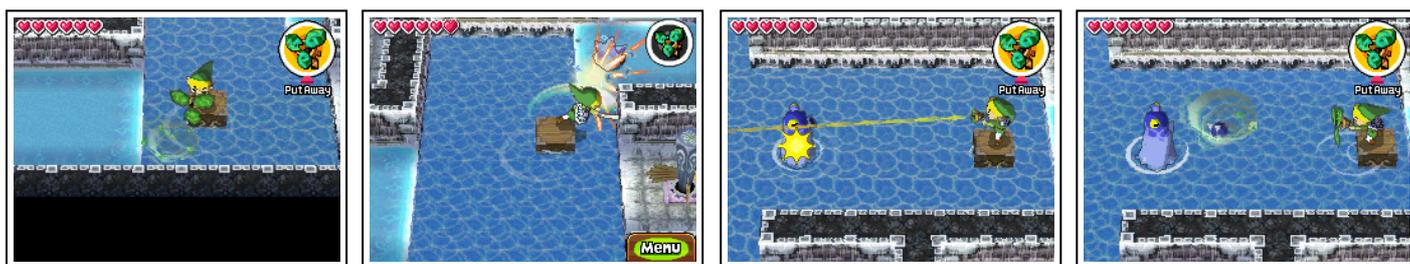
Идите в южный угол карты, и вы найдете здесь нового врага. Эти враги известны как Октайвы, и ведут себя как водяные Октороки из предыдущих игр серии Zelda. Они вылезают из воды и плюют камнями изо рта. Если вы подойдёте к краю, вы увидите, что на воде есть переключатель. Доставайте Вихрь, затем рассчитайте время для отражения камня, которым они выстреливают. Цель состоит в том, чтобы отбить камень и направить его на переключатель. Может потребоваться несколько попыток, но после успешного выполнения появится мост. Пересекайте мост и спускайтесь по лестнице.



Толкайте блок вправо, он заскользит по льду и упадёт в воду. Прыгайте на блок и затем доставайте Вихрь. Цельтесь влево и используйте Вихрь, чтобы ветром отправить Линка и блок вправо. Здесь есть тотем, так что доставайте ещё раз Вихрь и используйте его, чтобы повернуть тотем. Это откроет дверь на севере.



Также к северу находится новый враг, известный как Мини-Фризард. Если Линк атакует их Вихрем, они начнут хаотично двигаться по льду. Используйте Вихрь, чтобы добраться до Фризарда, а затем атакуйте его мечом или Вихрем. Желательно скинуть врага в воду, где он перестанет создавать вам проблемы. Используйте Вихрь, чтобы добраться до платформы, а затем поднимайтесь вверх.



Здесь есть ещё один блок, толкайте его влево, и он приземлится в воду. Здесь будут другие Октайвы, которые будут стрелять в Линка камнями. Используйте Вихрь и отбрасывайте камни обратно во врагов, чтобы победить их. Используйте Вихрь, чтобы двигаться вдоль воды и к югу, где есть сундук, содержащий красную рупию.



Прыгайте обратно на блок и перебирайтесь через воду, побеждая всех на своем пути. В воде будут мешать три Октайва, и если вы победите всех троих, появится сундук. Открывайте его и забирайте случайное сокровище.

Идите вверх и налево, и за вами закроется дверь. В этой комнате будет три ледяных Киза. Эти летучие мыши покрыты льдом и заморозят Линка, если он попытается их атаковать. Вместо этого используйте Вихрь, чтобы оглушить их. Это также заставит исчезнуть их

ледяное поле и сделает их уязвимыми для меча Линка. Прикончите всех трёх врагов и появится большой сундук. Открывайте его и получайте предмет этого подземелья – Бумеранг!

Возвращайтесь в комнату справа и доставайте бумеранг. Через пропасть есть два переключателя. Используйте бумеранг и начертите путь так, чтобы он коснулся обоих переключателей. Это создаст мост и позволит Линку перейти. Пересекайте мост и поднимайтесь по ступеням.



~ 1-й этаж – 2-й колокол ~

Пройдите за угол, и вы увидите ледяных Киз. Используйте бумеранг, чтобы победить их, а затем начертите путь бумерангу, чтобы он коснулся переключателя. Это заставит слева открыться дверь, которая ведёт в главную комнату темницы. Кроме того, если вы победите обоих Киз, в углу комнаты появится сундук. Бегите и забирайте из него случайное сокровище.



Теперь бегите к колоколу, и прямо над ним вы заметите еще один знак на стене. Взгляните на него, там будет серия колокольчиков. Если вы помните, средняя линия была для колокола, который уже в центральной комнате, поэтому верхняя линия должна быть для этого колокола. Цель состоит в том, чтобы вытолкнуть его в главную комнату и установить на квадратный переключатель справа. Для этого толкайте колокол в следующем порядке и просто дайте ему скользить по льду. Толкайте его вниз, влево, вверх и влево, чтобы переместить колокол в верхний левый угол. Оттуда толкайте его вниз, вправо, вниз, влево, а затем вниз, и он упадет на квадратный блок.



Теперь, если вы ещё помните знак, порядок был: средний, верхний, верхний и средний. Поскольку колокольчик посередине представляет его центральный колокол, мы должны активировать его первым. Доставайте бумеранг и рисуйте линию так, чтобы бумеранг попал в средний колокол, затем в правый, затем снова в правый и, наконец, в средний колокол. Если всё сделано правильно, дверь в юго-западном углу комнаты откроется и вам нужно выйти через неё.

Здесь есть один зажжённый факел и четыре негорящих, но уловка в этой комнате заключается в том, что вы должны зажечь факелы в правильном порядке. Если вы воспользуетесь бумерангом, а затем нарисуете траектории по всему снегу, он растает, и Линк сможет увидеть землю. На земле рядом с каждым факелом вы можете увидеть символ с несколькими точками, который показывает правильный порядок зажигания факелов. Порядок следующий: верхний правый, нижний правый, верхний левый, затем нижний левый. Это приведёт к тому, что дверь в углу комнаты откроется, так что спускайтесь по лестнице.



~ Нижний этаж 1 ~

Пройдите мимо запертой двери и вы увидите здесь одну из статуй. Вы можете разбудить её, сыграв Песню Пробуждения, но всё, что она сделает, это попросит 20 рупий, чтобы сказать вам, где на этом этаже находятся два сундука. Поскольку мы всё равно найдём эти сундуки, нет особых причин тратить рупии.

В центре воды во льде есть пламя. Используйте бумеранг и нарисуйте путь в воде, заставив участки воды превратиться в лёд! Лёд достаточно крепкий, чтобы Линк мог перебежать по нему, но он не вечен, поэтому вам придется двигаться быстро. Рисуйте траекторию направо, где есть сундук с Маленьким Ключом. Теперь вернитесь в левую сторону и используйте ключ на запертой двери.



Идите вверх и дверь за вами закроется. В этой комнате есть четыре Мини-Фризарда и факел. Используйте бумеранг и сначала прицельтесь в факел, а затем в Мини-Фризардов. Попадание в Мини-Фризарда горящим бумерангом превратит его в обычного Окторока.

Добейте всех четырех Окторок мечом, и в этой комнате откроются две двери.



Идите направо, и вы увидите в воде замёрзший тотем. Экипируйте бумеранг и возьмите на прицел факел в задней части комнаты. Чертите после этого путь к тотему, и он растает.

Отсюда вы не можете использовать Вихрь на тотеме, так как стена блокирует путь. Вместо этого используйте бумеранг на пламени льда, которое находится в воде, и создайте путь на воде. Идите по только что созданному льду и доставайте Вихрь. Используйте его, чтобы повернуть тотем, который откроет дверь справа. Завершите ледяную тропу бумерангом и поднимитесь вверх.



Здесь из под воды появятся несколько Октайвов. Используйте Вихрь и отбрасывайте камни обратно во врагов, чтобы победить их. Вы также можете оглушить их, используя бумеранг, после чего подбегаете ближе и атакуете мечом. Используя блоки льда на воде, пройдите в северо-восточную часть области.

Здесь находится ещё один штампельный пункт, так что доставайте Журнал и ставьте штамп. Всего здесь четыре водных врага, а также несколько факелов. Продолжайте создавать путь для Линка и с помощью бумеранга зажигайте факелы. Победите всех четырёх врагов, и сундук появится на платформе в углу комнаты. Пройдите в угол комнаты и откройте сундук, чтобы получить 100 рупий! Поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на 1-й этаж.



Вы заметите, что третий и последний колокол находится здесь, но мы успеем сделать ещё одну вещь. Идите на юг и войдите в дальнюю комнату. В этой комнате будет четыре огненных Киза. Используйте бумеранг, чтобы победить их. Под ногами куча снега и два факела. Используйте бумеранг, прицельтесь в факелы, а затем обведите весь снег, чтобы растопить его. Под снегом вы найдёте порядок, в котором надо проиграть колокола. Помните, что новый колокол, который мы здесь получаем, представляет собой колокол не на нижней строке. Порядок: нижний, средний, средний, верхний, средний. Возвращайтесь в комнату с третьим колоколом.



Толкайте колокол вверх, вправо, вниз, влево, а затем вверх так, чтобы колокол находился с левой стороны около середины льда. Если вы посмотрите через воду, Линк теперь может образовать прямую дорожку из льда, так что если он толкнет блок, тот проскользнет обратно в главную комнату.



Однако в настоящее время вам мешает дверь. К югу от двери есть переключатель. Используйте бумеранг на ледяном пламени и создайте ледяную дорожку, чтобы получить доступ к переключателю. Становитесь на него и дверь, ведущая в главную комнату, откроется. Также в самом верху экрана в этой комнате находится сундук. Рисуйте ледяную дорожку, чтобы добраться до него, а затем забирайте красную рупию!

Теперь давайте используем бумеранг и создадим немного льда над водой, чтобы вы могли толкнуть блок. Как только будет создана вся дорожка из льда, бегите к блоку и толкайте его вправо, чтобы отправить в главную комнату.



В главной комнате есть не зажженный факел. Используйте бумеранг, чтобы захватить факел из комнаты слева, а затем зажгите факел в главной комнате. Теперь используйте этот факел и бумеранг, чтобы создать лёд над водой внизу. После создания льда, толкайте блок вниз, влево, а затем вниз, чтобы отправить его в область сплошного льда ниже. Отсюда толкайте его влево, вверх и вправо, и он встанет на место.



Теперь, когда все три колокола установлены, мы можем ударить по ним в окончательном порядке. Как вы помните, порядок был: нижний, средний, средний, верхний, средний. Что касается трёх колоколов в этой большой комнате, это означает, что нам нужно бить в них в следующем порядке: левый, средний, средний, правый и средний. Начертите путь бумерангом, чтобы он ударял в колокола именно в этом порядке, и это заставит дверь наверху открыться!



Идите к двери, и вы увидите ещё один незажжённый факел с правой стороны. Используйте факел, который мы только что зажгли с левой стороны, чтобы зажечь правый, и это вызовет появление сундука у северной стены. Открывайте его и забирайте красную рупию. Здесь есть статуя, но, как и все статуи в подземельях, она просто сообщает вам, сколько сундуков доступно на текущем этаже. Не обращайте внимания на неё, а также на фризарда и поднимайтесь по лестнице.

~ 2-й этаж – Ключ Босса ~

Идите на юг, и вы найдёте ещё трех ледяных Чучу, а также замок, отделяющий от босса. Однако теперь, когда у нас есть бумеранг, мы можем легче оглушить Чучу. Победите всех троих и пройдите за угол, чтобы найти знак на стене. На нём изображены шесть факелов и три подписаны как огонь и три как лёд. Вы можете нанести эту информацию на карту, если хотите, а затем отправляйтесь в северо-западный угол карты.



Есть два зажжённых факела и шесть незажженных. Знак на стене показывает, какие факелы нужно зажечь огнем, а какие – льдом. Два факела слева и один внизу справа - это те, которые Линку нужно зажечь огнём. Остальные три нужно зажечь льдом. Однако Линк должен зажечь все шесть факелов одним броском бумеранга. Сначала вам нужно зажечь ледяные факелы. Доставайте бумеранг и проведите линию от ледяного факела к тому, что находится вверху справа, вверху, внизу, затем к огненному факелу вверху слева, внизу слева, а затем внизу справа. Это близко к максимальной длине, на которую вы можете кинуть бумеранг, поэтому при нанесении траектории будьте экономнее. Как только вы зажжёте все факелы, справа откроется дверь, через которую вам надо пройти.

Дверь за вами закроется, и появятся четыре Белых Волка. Агрессивно преследуйте этих врагов, и как только все четверо будут уничтожены, дверь справа откроется.



Пройдите за угол, и вы наткнётесь на лед. На северной стороне льда есть переключатель. Становитесь на него и появится мост. Встаньте близко к краю, доставайте Вихрь и нацельтесь на большой ключ. Порыв перенесёт ключ на мост, который вы только что создали. Идите туда и заберите Ключ Босса! Пройдите по мосту и бросьте ключ на гигантский замок. Поднимайтесь по лестнице в следующую область.



По обе стороны от этой комнаты стоят горшки. Вы можете использовать бумеранг на горшках, чтобы пополнить свои сердца. Нажмите на каменную табличку, и она создаст портал к началу подземелья. Когда будете готовы к битве, поднимайтесь по лестнице, чтобы сразиться с Фразом, Мастером Льда и Огня.

Есть чередующиеся формы Фрааза, а также две фазы боя. Первая форма – это когда Фрааз представляет собой одно большое гоблиноподобное существо. Фрааз будет поглощать энергию огня или льда, и это легко отличить по тому, горит ли он синим или красным. Когда Фрааз втягивает лед, используйте бумеранг и наводите его на факел с огнём; затем цельтесь в Фрааза. Бумеранг подхватит пламя и затем атакует им Фрааза, заставив его тело сжаться. Если Фрааз уже втянул много воздуха и его тело огромно, тогда потребуется два удара другим типом элемента, чтобы оглушить его. Как только Фрааз будет оглушён, бегите и атакуйте его мечом. Повторяйте этот процесс, пока Фрааз не разделится на двух меньших существ.



Эта форма Фрааза может сильно раздражать. Одно из существ загорится огнем, а другое – льдом. Цель этого этапа – использовать элементы друг против друга. Ударьте по огненному существу льдом, и наоборот. Когда существа перестанут бегать, выберите один из факелов, а затем взгляните на свою карту выше. У каждого из разделенных мини-гоблинов будет синий или красный значок, обозначающий, к какому элементу они относятся. Если вы нацеливаетесь на синее пламя, то нацельтесь на существо с красным значком. После того, как вы оглушите эту миниатюрную часть Фрааза, подбегайте и атакуйте мечом. Как только один из них выйдет из строя, другой может попытаться оживить своего партнера, используя фиолетовый шар. Просто победите их обоих как можно быстрее, чтобы предотвратить это. После того, как оба будут побеждены, они снова объединятся, чтобы стать более крупным Фраазом.



Теперь Фрааз поумнеет и уничтожит два факела. На этом этапе вам нужно дождаться, пока Фрааз выстрелит в Линка огнём или льдом. Уклоняйтесь от атак, и огонь или лед останутся на полу. Когда Фрааз переключится на противоположный элемент, используйте бумеранг, чтобы нацелить на огонь или лед, а затем ударьте Фрааза, чтобы оглушить его. После оглушения нанесите удар мечом. Повторяйте этот процесс, пока Фрааз снова не развалится.

Поскольку факелов теперь нет, вам придётся подождать, пока маленькие версии Фрааза выстрелят либо огнем, либо льдом. Они оставят свой след на земле, и вы сможете использовать бумеранг, чтобы ещё раз схватить огонь и лед и поразить соответствующее существо. Повторяйте этот процесс, пока вы не добьёте малышей. Помните, вы должны действовать быстро, иначе они оживят друг друга.

Заключительная фаза – снова объединённый Фрааз, и на этот раз он более беспощаден. Он стреляет огнём и льдом даже быстрее, чем раньше, и в большем количестве! Просто повторяйте стратегии, которые мы использовали, чтобы окончательно победить Фрааза.



После завершения довольно сложной битвы с Фраазом начнётся сценка. Это очень похоже на ту сцену, когда мы завершали Храм Леса. Появится статуя, и вы увидите серебряный камень жизни. Пути Духов восстановятся и очередная часть Башни Духов вернётся на своё место!

После этого засветится Карта Снежной Железной Дороги, которая поможет быстрее добраться до Башни Духов. После небольшого разговора с Принцессой Зельдой, подойдите и откройте сундук, чтобы получить Целое Сердце! Затем войдите в синий портал и вас отправят ко входу в храм. На этом завершается четвёртая глава пошагового руководства Spirit Tracks!



- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область
 - 4.1 – Возвращение в Деревню Абода ([chapter_04.html#c4_1](#))
 - 4.2 – Сбор предметов в Лесной Области ([chapter_04.html#c4_2](#)) ([chapter_04.html#c4_2](#))
 - ([chapter_04.html#c4_2](#))4.3 – Деревня Ануки ([chapter_04.html#c4_3](#)) ([chapter_04.html#c4_3](#))
 - ([chapter_04.html#c4_3](#))4.4 – Святилище Снега ([chapter_04.html#c4_4](#))

- (chapter_04.html#c4_4)**
- **(chapter_04.html#c4_4)4.5 – Путь к Храму Снега (chapter_04.html#c4_5)
(chapter_04.html#c4_5)**
- **(chapter_04.html#c4_5)4.6 – Храм Снега / Храм Метели (chapter_04.html#c4_6)
(chapter_04.html#c4_6)**
- (chapter_04.html#c4_6)**
- (chapter_04.html#c4_6)**
- **(chapter_04.html#c4_6)Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)**
- **Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)**
- **Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)**
- **Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)**

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Башня Духов 3 (chapter_05.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3
 - 5.1 – Путь к Башне (chapter_05.html#c5_1)
 - 5.2 – Тайники в Башне Духов (chapter_05.html#c5_2)
(chapter_05.html#c5_2)
 - (chapter_05.html#c5_2)5.3 – Башня Духов, часть 3 (chapter_05.html#c5_3)
(chapter_05.html#c5_3)
(chapter_05.html#c5_3)
- (chapter_05.html#c5_3)Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

5.1 Путь к Башне

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	4/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	7/20
Кролики	6/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Биддл
Предметы:	Сумка для Бомб, Клубная Карта, Целое Сердце
Локации:	Магазинчик Биддла
Кролики:	Снежный Кролик #3, Снежный Кролик #4, Снежный Кролик #5, Снежный Кролик #6, Снежный Кролик #7
Штемпельные Пункты:	Станция "Родник", Город Хирул

Наша следующая цель – Башня Духов. Но секундочку, мы можем собрать массу предметов и сундуков, прежде чем отправиться в Башню Духов. Если вы хотите продолжить прохождение основного квеста, отправляйтесь в Башню Духов в юго-восточной части

Опционально: Пять снежных кроликов

Выйдя из Храма Снега, вы заметите, что метель закончилась и солнце село! Кроме того, в этой области карты теперь появятся два тёмных поезда, которые будут охотиться на вас. Так как метель утихла, мы можем поймать пять новых снежных кроликов.

Снежный Кролик #3 – К востоку от Храма Снега. Езжайте по первому пути на восток, затем на следующей развилке поверните вправо, и кролик окажется на восточной стороне путей.



Снежный Кролик #4 – Сразу на юге от Храма Снега. Когда вы больше не сможете ехать на юг, кролик будет на западной стороне следов.



Снежный Кролик #5 – Там, где была метель, теперь есть четыре горизонтальных группы путей. Пятый кролик прячется на третьей горизонтальной дорожке сверху и находится в её южной части.



Снежный Кролик #6 – После 3-го кролика, отправляйтесь на юг и затем сразу на восток. Кролик находится на северной стороне путей.



Снежный Кролик #7 – В юго-восточном углу области, где была метель. Кролик находится на восточной стороне путей.



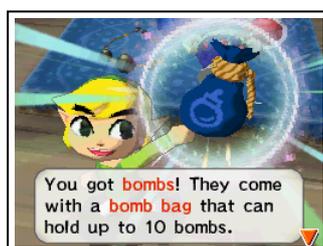
Опционально: Магази́нчик Биддла

В следующий раз, когда вы остановитесь на станции с почтовым ящиком, вы получите письмо от Биддла с просьбой зайти в его магазин. Когда вы будете путешествовать по миру на поезде, рядом с некоторыми путями на карте будет появляться значок Биддла. Езжайте к воздушному шару и давите гудка. Биддл приземлится рядом с железнодорожными путями. Вам нужно остановить ход, чтобы зайти к нему.

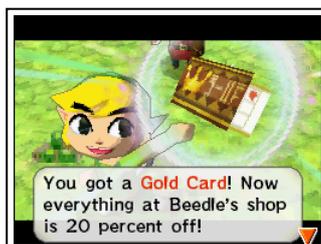


У Биддла есть несколько предметов на продажу, самый крутой из которых – Сумка для Бомб! Это позволит Линку переносить до 10 бомб. Она стоит разумные 500 рупий. Если вы следили за прохождением и собирали все сокровища до сих пор, у вас должно было накопиться достаточное количество. Биддл также продает сокровища, бомбы и красное зелье.

После того, как вы купите что-нибудь у Биддла, он расскажет о своей программе членства. Скажите ему, что вы заинтересованы, и он пришлет вам Клубную Карту. В следующий раз, когда вы остановитесь на станции с почтовым ящиком, вы получите письмо от Биддла. За каждые 10 рупий, потраченных в магазине Биддла, вы получаете 1 членский балл. Получение новых баллов повысит ваш статус членства и принесёт вам скидки в магазине. Главный приз – после того, как вы наберёте 500 очков, Биддл подарит вам Целое Сердце! Однако до этого ещё далеко.



Чем больше вы будете закупаться у Биддла, тем больше вы будете экономить. После получения 200 очков Биддл наградит вас Серебряной Картой, которая снизит стоимость предметов на 10%. После получения 500 очков вас наградят вас Золотой Картой, которая снизит стоимость предметов на 20%. После получения 1,000 очков вас ожидает Платиновая Карта, которая снизит стоимость предметов на 30%. Наконец, набрав 20 000 очков, Биддл вручит вам Бриллиантовую Карту. За них вы получите Кольцо Королей, а также 50%-ную скидку на предметы.



Опционально: Штемпельный Пункт на Станции "Родник"

Мы хотим сделать быструю остановку на станции "Родник", где мы можем добраться до штемпельного пункта. Идите на север от здания и встаньте возле небольшого озера. Используйте бумеранг на ледяном факеле и создайте ледяную дорожку на озере. Используйте этот мост, чтобы добраться до штемпельного пункта, который находится слева от ледяного факела. Теперь у вас будет восемь штампов! Вернитесь к поезду и покидайте станцию.



Опционально: Спрятанные рупии в Деревне Ануки

С нашими недавно приобретенными бомбами мы можем открыть пещеру в Деревне Ануки. К востоку от хижины Вождя ищите трещину в северной стене. Взорвите её и входите в образовавшуюся пещеру. Здесь есть сложная головоломка, которую Линк должен решить, чтобы добраться до сундука. Толкайте блок по льду в следующих направлениях: запад, север, восток, север, восток, север, восток, юг, восток, юг, запад и север. Теперь, когда блок встал на своё место, мы можем запрыгнуть на него и добраться до сундука. Открывайте его, чтобы получить красную рупию стоимостью в 200 рупий! Выходите из пещеры.



В Деревне Ануки есть еще один сундук. Бегите в западную часть деревни, и вы найдёте небольшой пруд. Используйте бумеранг на ледяном факеле и создайте ледяную дорожку. Пройдите по ней и заберите из сундука большую зелёную рупию! Это всё, чем можно было заняться в Деревне Ануки, так что возвращайтесь к поезду.

Опционально: красная рупия и штемпельный пункт

Возможно, вы получили письмо от Рассела, мечника из Замка Хирула. Это будет нашим следующим шагом, так что возвращайтесь на юг в Лесную Область и затем отправляйтесь в Город Хирул.

Прежде чем отправиться на север к Расселу, в городе можно собрать несколько предметов. Теперь, когда у нас есть бомбы, мы можем взорвать валуны, расположенные в северо-восточной части города. Это позволит вам добраться до крепостного вала города. Бегите на юг и заверните за угол, чтобы добраться до сундука с красной рупией.



Возвращайтесь обратно и пройдите в северо-западный угол города. Здесь вы найдете штемпельный пункт, чтобы увеличить число штампов до девяти! Бегите на юг и заверните за угол, чтобы добраться до сундука с красной рупией. Это всё, что здесь можно было собрать, так что прыгайте вниз и направляйтесь на север, к Замку Хирула.

Опционально: Целое Сердце от Мечника

Заходите в замок и идите направо. Бегите туда, где вы изначально получили меч, и поговорите с Расселом. Всего за 50 рупий вы можете потренироваться мечом и получить хороший приз! В этой области вас будут окружать трое стражников. Цель состоит в том, чтобы нанести 60 ударов мечом, прежде чем трижды пропустить атаку оппонента.



Лучшая стратегия – встать между охранником справа и другим, тем что внизу. Просто бейте одного из охранников снова и снова, но следите за другим. Когда он приготовится к атаке, быстро развернитесь и ударьте его, прежде чем он нанесёт вам

урон. Пока вы стоите между двумя охранниками справа и внизу, тот, что слева, вас не будет беспокоить. После достижения 60 ударов Рассел наградит вас Целым Сердцем!

Это всё, что мы можем сейчас сделать, так что бегите обратно к поезду. Езжайте на восток и войдите в Башню Духов в третий раз.

5.2 Тайники в Башне Духов

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Целые Сердца 5/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 9/20

Кролики 11/50

- Новое в этом разделе

Это совершенно необязательный раздел. Теперь, когда мы получили и Вихрь, и Бумеранг из двух предыдущих храмов, мы можем повторно посетить несколько предыдущих этажей Башни Духов, чтобы найти новые сундуки, в которых есть сокровища! Как только вы доберётесь до Башни Духов, поднимайтесь по ступенькам и войдите в первую дверь, чтобы попасть на 1-й этаж башни.

~ Первый Этаж ~

Если вы посмотрите на карту, то заметите, что в северо-западной части есть пропасти, которые вы не можете пересечь. Однако теперь, когда у вас есть бумеранг, вы можете начертить путь через пропасти, и активировать переключатель. После этого в северном конце комнаты появится сундук. Бегите и забирайте из него случайное сокровище!



Перед тем, как подняться на второй этаж, соберите три Слезы Света ещё раз, так как они понадобятся нам этажом выше. Как только вы это сделаете, используйте меч на Фантоме, чтобы Зельда снова захватила его. После этого поднимайтесь по ступенькам в центре комнаты на второй этаж.

~ Второй Этаж ~

Пройдите в северо-восточный угол комнаты, и вы увидите пропасть, которую нельзя перепрыгнуть. Переместите Фантома к краю пропасти и доставайте Вихрь. Достаточно будет порыва вихря, чтобы массивный Фантом перебрался через пропасть. Кто бы мог подумать, что эти вихревые порывы настолько сильны! Пройдя через пропасть, Зельда наступит на переключатель рядом с сундуком это создаст небольшой мост, по которому Линк сможет перейти. Перейдите по мосту и откройте сундук, чтобы получить редкое сокровище!



Пусть Фантом спрыгнет с уступа слева, а затем запрыгивайте на его щит. Пройдите за угол и возвращайтесь на восток. Здесь есть сундук, который находится на более высокой платформе. Поскольку мы находимся на Фантоме, теперь мы можем добраться до этого более высокого выступа. Запрыгивайте туда и забирайте из сундука сокровище.



Наша последняя остановка на этом этаже – северо-западный угол комнаты. Пусть Зельда отвлечёт вражеского Фантома, а вы бегите в северо-западный угол, где есть треснувшая стена. Поместите бомбу, чтобы взорвать её, но будьте осторожны, так как это предупредит неподвижного Фантома! Помните, что Линк не может пройти через открывшийся проход, пока Фантом не находится рядом. Лучше всего взорвать дыру, а затем убежать, чтобы вражеский Фантом не увидел вас. Затем, как только он вернётся на свое место, благополучно перебежите в угол и позовите Зельду. Пройдите и откройте сундук, чтобы получить ещё одно редкое сокровище!

Наша следующая цель – четвёртый этаж Башни Духов. Лучше всего подняться по лестнице на третий этаж, а затем войти в синий портал, чтобы вернуться ко входу в Башню Духов. Отсюда поднимитесь по лестнице и идите на 4-й этаж.

~ Четвёртый Этаж ~

На этом этаже нет ничего нового, куда бы мы могли попасть. В восточном конце карты есть область, до которой мы скоро доберемся, но сначала мы должны пройти на пятый этаж. Для этого нам нужно взять под контроль Фантома. Бегите и соберите три Слезы Света, как мы это делали раньше. После того, как вы возьмёте под контроль Фантома, как и раньше, запрыгивайте ему на спину и перебирайтесь через лаву. Пройдите к лестнице и поднимайтесь на 5-й этаж Храма.

~ Пятый Этаж ~

Продвигайтесь по этой комнате так же, как и раньше. Запрыгивайте на Фантома и перебирайтесь через лаву. Победите летающих Кизов и отправляйтесь на западную сторону карты. На севере есть область лавы, которую мы ранее пропустили, потому что в то время нам туда не нужно было. Отправьте Фантома на лаву и запрыгивайте на него. Стоя на Фантоме, встаньте на платформу в центре лавы. Отсюда доставайте свой бумеранг и нарисуйте путь за угол на север. Вы найдёте переключатель слева, который надо ударить бумерангом и после чего дверь справа откроется!



Передвигайтесь вправо и проберитесь через лаву, не обращая внимания на северную дверь. Есть два пути с тремя языками пламени, преграждающими путь. Среднее пламя находится выше и помешает, только если вы находитесь на Фантоме. Отправляйте Фантома по верхнему маршруту и, пока он блокирует пламя, бегите вместе с Линком, пока не достигнете северо-восточного угла комнаты.

Поместите бомбу в треснувшую стену в северо-восточной части комнаты. Войдите в маленькую комнатку и откройте сундук, чтобы получить еще одно сокровище. Вернитесь на основную часть пола и идите в юго-восточный угол комнаты. Спуститесь по ступенькам, чтобы вернуться на 4-й этаж Храма.

~ Четвёртый Этаж ~

Здесь есть небольшая пропасть с правой стороны, и нам нужно использовать тот же трюк с Вихрем, что и раньше, чтобы перебраться через неё. Пусть Фантом (Зельда) встанет прямо рядом с пропастью, а затем сдуйте его Вихрем на другую сторону. Оказавшись на другой стороне, поставьте Фантома на ближайший переключатель на полу, и тогда загорится факел на вашей стороне. Используйте бумеранг и начертите путь от зажжённого факела к югу от пропасти до незажжённого факела к северу от пропасти. Теперь, когда горят оба факела, появится небольшой мост, позволяющий Линку пересечь пропасть.



Тут есть большое пламя, преграждающее путь на север. За пламенем есть набор из четырёх блоков, которые можно взорвать бомбами. Доставайте бомбу, а затем коснитесь на Фантома, чтобы передать бомбу Зельде. Проведите Фантома через пламя к валунам. Бросайте бомбу рядом с валуном, и как только он взорвётся, Фантом сможет перейти. Становитесь на переключатель и пламя исчезнет, после чего Линк сможет воссоединиться с Фантомом. Бегите Линком и открывайте сундук, чтобы получить ещё одно сокровище!

На этом этаже больше нечего делать, поэтому давайте вернёмся к лестнице в южном конце комнаты и поднимемся по ней. На пятом этаже вернитесь в северную часть карты. Прыгайте на Фантома и перебирайтесь через лаву, чтобы добраться до лестницы в северном конце комнаты. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 6-й этаж.

~ Шестой Этаж ~

Как только вы окажетесь на шестом этаже Башни Духов, вас встретят не один, а ДВА Геозарда! Используйте Фантома, чтобы дать отбойный отпор. После нескольких ударов по каждому Геозарду, они будут побеждены и откроется дверь на юг.



Пройдите в дверь, и вы увидите несколько сундуков! В каждом из трёх сундуков поменьше есть простые сокровища, а в большом – редкие сокровища!

Это все секреты, которые мы можем найти на первых этажах Башни Духов. Теперь мы можем продолжить основной квест. Вы можете вернуться обратно на четвертый этаж Башни, а затем вернуться к большой винтовой лестнице. Вы также можете просто сохранить свою игру, перезагрузить, и вы окажетесь у входа в Башню Духов. Поднимайтесь по винтовой лестнице и заходите на 8-й этаж Башни Духов.

5.3 Башня Духов, часть 3

- Текущий прогресс

Количество сердец ♥♥♥♥♥♥♥♥

- Новое в этом разделе

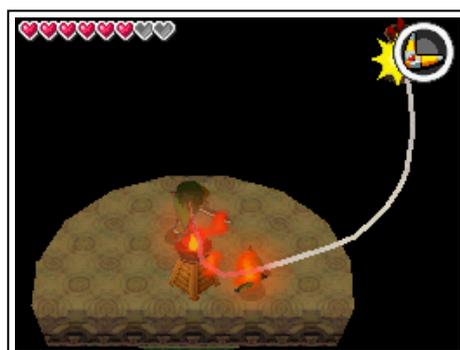
Целые Сердца 5/13
Камни Жизни 0/20
Штемпельные Пункты 9/20
Кролики 11/50

Враги: Ноктюрн, Фантом с
Факелом, Вождь Геозардов
Предметы: Ключ Босса, Карта
Океанской Железной
Дороги

Если вы ещё этого не сделали, поговорите с Анджин, и вы узнаете, что ваш следующий пункт назначения – следующий участок Башни Духов. Поднимайтесь по лестнице, а затем взбирайтесь на вершину новой винтовой лестницы. Войдите в дверь, чтобы заняться следующей частью Башни Духов.

~ Восьмой Этаж ~

Вы сразу же заметите, что для этой части Башни нет карты. Пол черный как смоль, если не считать факелов, которые освещают некоторые места. Начинайте свой путь вправо, и в конце вы увидите несколько неосвещенных факелов. Используйте бумеранг и наведите его на зажженный факел, а затем на не зажженный факел. Продолжайте движение на восток, где путь разделится и, вы можете идти вверх или вниз.



Опционально: Сокровище на 8-м этаже

Идите вверх и используйте бумеранг, чтобы зажечь все факелы. У северной стены уже зажжены два факела. После того, как вы зажжёте факел справа, вы увидите Цветок-Бомбу. Поднимайте Цветок-Бомбу и бросайте его так, чтобы он взорвался между двумя зажжёнными факелами. Пройдите в отверстие, которое создаст бомба, и заберите сокровище из сундука!



Возвращайтесь в комнату внизу и идите на юг, зажигая по пути все факелы. В конце концов вы столкнётесь с призраком, который парит в тёмных частях комнаты. Имя врагу – Ноктюрн, и Линк не может победить их в данный момент. Вы также увидите здесь табличку, но так как она во тьме, вы не сможете её прочитать. Всё, что там сказано, это то, что стену справа (которую мы также пока не видим) можно разбомбить. Поскольку в данный момент мы ничего не можем делать на этом этаже, просто идите направо и поднимайтесь по лестнице на 9-й этаж.

~ Девятый Этаж ~

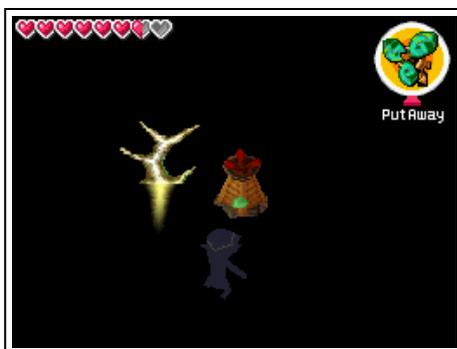
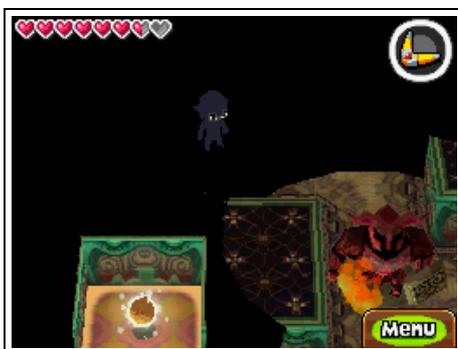
Сразу после того, как вы войдёте, начнётся сценка, где вам покажут двух Фантомов, а также расположение трёх Слёз Света. Следующая комната может быть довольно неприятной, так как там не так много факелов. Зажгите факел слева от вас с помощью бумеранга. Двигайтесь налево, и вы увидите табличку рядом с несколькими незажжёнными факелами. Зажгите три факела, избегая Ноктюрнов, а затем прочитайте табличку. Она говорит: нужно задуть один факел в углу, куда обитают призраки. Это может показаться немного запутанным, но мы вскоре воспользуемся этим утверждением.

Бегите на север, и вы увидите большую безопасную зону с двумя факелами. Используйте один из факелов, чтобы зажечь незажжённый факел справа. Когда путь освободится, используйте теперь зажжённый факел, чтобы зажечь другой факел прямо над ним. Продолжайте двигаться на север, и слева вы найдёте безопасную зону, а также бомбу и несколько неосвещённых факелов. Снова используйте бумеранг, чтобы зажечь эти два факела.



Идите налево, и вы найдёте несколько Ноктюрнов. Идите налево, и вы найдёте ещё один незажжённый факел, так что зажигайте его! Здесь по коридору есть несколько Ноктюрнов, но есть ещё и незажжённый факел. Вам нужно немного отойти в темноту, а затем использовать зажжённый факел, чтобы зажечь другой. Бегите к только что зажжённому факелу, и слева от вас вы найдёте безопасную зону. Пройдите в нижний левый угол, войдите в безопасную зону и возьмите первую Слезу Света.

Вернитесь назад к безопасной зоне, которая находится рядом с Цветком-Бомбой. Выходите вправо и затем идите вниз. Добравшись до первого факела, пройдите к стене с правой стороны. Вы увидите безопасную зону, но она заблокирована стеной. Пройдите вниз, вправо, а затем вверх, чтобы добраться до безопасной зоны и забрать вторую Слезу Света.



Подождите, пока с правой стороны не появится Фантом, затем идите вниз, а затем направо. Встаньте у стены справа и идите вверх, чтобы в конце концов найти отверстие с правой стороны. Теперь бегите в северо-восточный угол комнаты, где вы найдёте факел. Помните, в табличке говорилось, что в углу, где бродят Фантомы, был одинокий факел? Ну вот это и есть этот факел. Доставайте вихрь и задувайте пламя. В стене появится какая-то устрашающая трещина.

Используйте одну из своих бомб или бегите в безопасную зону слева за Цветком-Бомбой, чтобы взорвать треснувшую стену. Заходите внутрь, чтобы получить 3-ю Слезу Света.

Выходите из комнаты и следуйте за одним из Фантомов. Ударьте его по спине своим усиленным мечом, а затем коснитесь Фантома, чтобы Принцесса Зельда взяла его под контроль. Меч Фантома действует как пламя, которое освещает небольшую область вокруг. Кроме того, Фантом теперь может убивать Ноктюрнов, парящих по залам.



Опционально: Сокровище на 8-м этаже

Теперь Зельда контролирует Фантома и вы можете вернуться в южный конец комнаты. Если вы помните, на предыдущем этаже была каменная табличка, которую мы не могли прочитать, потому что было темно. Теперь, когда у нас есть Фантом с факелом, мы можем её прочитать. Это необязательно, но если хотите найти сокровище, возвращайтесь на восьмой этаж. Прочитайте каменную табличку и она подскажет вам разбомбить стену справа. Пройдите Фантомом с факелом к стене и вы увидите трещину. Взрывайте её и проходите внутрь, чтобы найти сундук, в котором лежит случайное сокровище! Теперь возвращайтесь на девятый этаж.



Рядом с началом этажа есть три факела. Возвращайтесь в эту область и пройдите налево по южному пути, который простирается над большой пропастью. Пускай Фантом идёт впереди вас. Ведите Фантома и внимательно следуйте за ним Линком. Еще одна интересная особенность меча Фантома заключается в том, что он может зажигать факелы, поскольку он сам горит.



Доберитесь до нижнего левого угла карты, и вы увидите два неосвещенных факела и закрытую дверь. Фантомом ударьте по обоим факелам, чтобы зажечь их. Перед тем, как покинуть этот этаж, можно забрать ещё одно сокровище, как описано ниже. Если вам это не интересно, поднимайтесь по лестнице на 10 этаж.

Опционально: Сокровище на 9-м этаже

Вернитесь обратно по узкому пути над пропастью. Добравшись до горизонтального участка на севере, поверните налево и вы увидите факел. С помощью управляемого Фантома зажигайте его и вы сможете (с трудом) увидеть небольшой проход через пропасть на севере. Установите Зельду так, чтобы она оказалась на краю узкой платформы; затем переместите Линка позади неё. Доставайте Вихрь и используйте его, чтобы перебросить Фантома через пропасть и добраться до новой области.



Перемещайте Фантома дальше по дорожке, пока не увидите кнопку на полу в нише справа. После того, как вы наступите на неё, это создаст мост, который позволит Линку перейти через пропасть. Направляйте Линка туда, где находится Зельда; затем продолжайте перемещаться на север, где есть большой сундук с сокровищем.

~ Десятый Этаж ~

Идите направо и вы увидите переключатель. Пусть Линк наступит на него, а затем перемещайте Фантома вправо и вверх. Вы увидите второй переключатель, который тоже надо активировать. Когда оба переключателя будут нажаты, дверь рядом с Линком откроется. Подзовите Фантома и проходите через дверь. Здесь есть каменная табличка, которая говорит вам, чтобы вы светили как можно больше, чтобы найти ответ.



Опционально: Сокровище на 10-м этаже

Идите на север, пока не дойдёте до стены. Отсюда идите налево и затем вниз, пока Принцесса Зельда не испугается бегаящих крыс. Убейте двух крыс и идите налево и вверх. Используйте Фантома, чтобы зажечь факел, а затем откройте сундук с сокровищем!



Идите к тому месту, где на карте указана запертая дверь. Вы заметите, что на земле есть несколько квадратов золотого цвета. Это то, что имелось в виду на той табличке.

Пройдитесь, чтобы увидеть все квадраты золотого цвета, и вы заметите, что они образуют форму буквы «Z».

Идите в юго-восточный угол карты, при этом пускайте вперёд Фантома. Вы увидите здесь красную дверь. Нажмите на неё, и она скажет вам нарисовать символ. Нарисуйте букву «Z», как показано на полу, и дверь откроется. Здесь вы найдёте Ключ босса, но он защищён электрическим током, поэтому Линк не может подобрать его сам. Вызывайте Фантома и отправляйте его забирать Ключ Босса.



Как только Фантом возьмёт ключ, появятся три Хозяина Ключей. Их цель – перехватить Ключ босса и вернуть его туда, где он находился изначально. Фантом должен отнести Ключ Босса к запертой двери в верхней части экрана, но Линк должен защищать Фантома от Хозяев Ключей. Эти Хозяева Ключей будут появляться снова даже после того, как вы их победите, поэтому не пытайтесь убить их снова и снова. Просто очищайте область, а затем быстро продвигайте Фантома. Как только вы подойдёте, попросите Фантома бросить ключ в замочную скважину, чтобы открыть дверь. Поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

~ Одиннадцатый Этаж ~

Как только вы подниметесь по лестнице, дверь за вами закроется и появится могучий Геозард. Это вождь Геозардов, но на самом деле он не намного сложнее, чем обычный Геозард. Общая идея та же; просто ставьте Фантома за Геозардом, пока вы крадёте за ним. Атакуйте вдвоём мечом, и враг в конце концов отскочит. Геозард также будет извергать огонь изо рта, который наносит урон Линку, поэтому постарайтесь этого избежать. Повторяйте этот процесс, пока враг не будет повержен.



После победы появится сундук. Бегите и забирайте из него случайное сокровище. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 12-й этаж.

Это последний этаж, поэтому Принцесса Зельда покинет тело Фантома, а меч Линка вернётся в нормальное состояние. Поднимайтесь по ступенькам и возьмите Карту Океанской Железной Дороги. Заходите в синий портал, чтобы вернуться в начало подземелья.



Поговорите с Анджин, и она скажет вам, что Локомо в Океанской Области – это Карбин. Запрыгивайте в поезд и переходите к шестой главе прохождения.



- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3
 - 5.1 – Путь к Башне ([chapter_05.html#c5_1](#))
 - 5.2 – Тайники в Башне Духов ([chapter_05.html#c5_2](#)) ([chapter_05.html#c5_2](#))
 - ([chapter_05.html#c5_2](#))5.3 – Башня Духов, часть 3 ([chapter_05.html#c5_3](#)) ([chapter_05.html#c5_3](#))
- ([chapter_05.html#c5_3](#))Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net (<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Океанская Область (chapter_06.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область
 - 6.1 – Ремонт моста (chapter_06.html#c6_1)
 - 6.2 – Святилище Океана (chapter_06.html#c6_2)
(chapter_06.html#c6_2)
 - (chapter_06.html#c6_2)6.3 – Деревня Папуча (chapter_06.html#c6_3)
(chapter_06.html#c6_3)
 - (chapter_06.html#c6_3)6.4 – Путь к Храму Океана (chapter_06.html#c6_4)
(chapter_06.html#c6_4)
 - (chapter_06.html#c6_4)6.5 – Храм Океана (chapter_06.html#c6_5)
(chapter_06.html#c6_5)
(chapter_06.html#c6_5)
- (chapter_06.html#c6_5)Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

6.1 Ремонт моста

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	5/13
Камни Жизни	0/20
Штемпельные Пункты	9/20
Кролики	11/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Лайнбек III, Рабочий на мосту
Враги:	Лайк-Лайк
Предметы:	Кольцо Королей, Древний Щит, Целое Сердце
Локации:	Фактория, Торговая Компания Лайнбека, Пещера Лайк-Лайка, Пещера Лайнбека, Пещера Кольца Королей
Кролики:	Лесной Кролик #5

Опционально: Лесной Кролик #5

Отправляйтесь в юго-восточную часть карты и когда вы сделаете последний поворот внимательно следите за правой стороной. Вы увидите кролика, выглядывающего из-за камня. Взрывайте валун и ловите 5-го лесного кролика и 12-го кролика вообще. Этот кролик хорошо спрятан за камнем над холмом. Вскоре вы восстановите пути, чтобы вам было легче добраться до этого кролика.



Если вас ещё не прибыли к цели, езжайте в юго-восточный край карты. Когда вы будете приближаться, вы заметите разрушенный мост! Вы также заметите, что здесь есть станция. Подъезжайте к станции, известной как Фактория.

~ Фактория ~

Бегите к дому, который находится на этой остановке, и вы встретите очень знакомое лицо: Лайнбек Третий. Он управляет торговой компанией, но из-за того, что мост сломан и Пути Духов исчезли, это сильно ударило по его бизнесу. Он упомянет, что знает специалиста по ремонту мостов, который живет в Снежной Области. Он живет на станции под названием "Дом Плотника". После прохождения Храма Снега вы сможете попасть на эту станцию, так что, возможно, вы уже встречались с ним. Выходите из дома и возвращайтесь к поезду.



Покидайте Факторию и отправляйтесь к Башне Духов. На самом деле это самый быстрый способ добраться до восточной части Снежной Области. Как только вы сойдёте с поезда, поговорите с Анджин и сразу же возвращайтесь к поезду, но в качестве пункта назначения

выбирайте Снежную Область. Как только вы окажетесь на месте, езжайте вперёд, до первой следующей остановки.

~ Дом Плотника ~

Бегите в дом и несколько раз поговорите с работником, чтобы рассказать ему о сломанном мосте. Он готов отправиться прямо сейчас и сразу пойдёт к поезду.

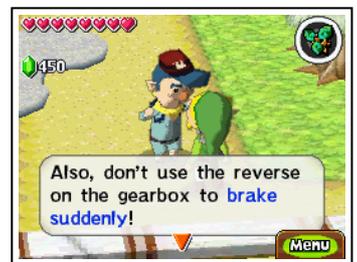


Опционально: Большая зелёная рупия

Прежде чем отправиться к поезду, в дома рабочего есть небольшой секрет. К востоку от дома вы найдёте четыре камня. Отбросьте их в сторону и сыграйте Песню Открытия. После этого появится сундук; открывайте его, чтобы получить большую зелёную рупию.



А теперь бегите к поезду, и вы наткнётесь на Ферруса, нашего друга-фотографа. Он попросит вас соблюдать все знаки для поездов, а также следить за скоростью поезда. Нельзя делать резкие остановки или забывать включать гудок поезда у обозначенных знаков; иначе плотник сойдет с поезда и накричит на вас. Все на борт! Теперь возвращайтесь в Башню Духов, а затем полностью весь путь обратно на станцию с Факторией. Не забывайте придерживаться всех железнодорожных знаков и всегда остерегаться врагов!

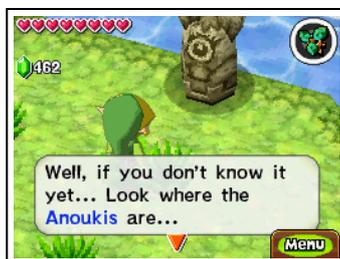
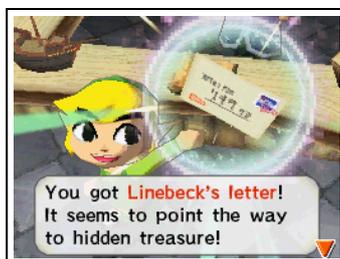


~ Повторный визит на Фабрику ~

Плотник отправится работать на мосту. Бегите, чтобы проверить этот процесс, и к вам присоединится Лайнбек Третий. Лайнбек не хочет платить 5000 рупий за ремонт моста, поэтому это бремя ляжет на Линка.



Как только обсуждение закончится, бегите в дом Лайнбека и поговорите с ним. Лайнбек упомянет, что его дед оставил ему записку об очень редком Кольце Королей стоимостью в 8000 рупий, но он так и не смог выяснить, где оно было спрятано. Выходите из дома и идите налево. Если вы ещё не выучили Песню Открытий, сыграйте Песню Пробуждения для статуи, чтобы выучить её. Теперь заходите в пещеру слева.



Внутри пещеры вы увидите Лайк-Лайка. Будьте осторожны, так как эти враги могут стащить ваш щит, если засосут вас. Их сложно победить, поэтому лучше просто бежать мимо них. Если вы всё же решите остаться и сражаться, лучше всего будет бросить бомбу ему в рот, пока он пытается вас засосать.

Опционально: Штемпельный Пункт на Фактории

Бегите вперёд, и вы заметите, что с левой стороны есть штемпельный пункт. Перепрыгивайте влево и взрывайте бомбой валун, преграждающий путь. Прыгайте дальше и делайте штамп в Журнале! Это даёт нам 10-й штамп, за который мы скоро получим награду!



Выходите из пещеры в через северный выход, и вы окажетесь к северу от железнодорожных путей. Вы можете прочитать табличку, чтобы узнать, что здесь похоронен легендарный капитан Лайнбек. Как грустно. Вы увидите статую с небольшими нотами. Порядок: фиолетовая, жёлтая, оранжевая, бирюзовая и серебряная. Доставайте Флейту Духов и сыграйте эти ноты. Песня просто великолепна, она известна как Песня Света. Из-под земли появится кристалл и будет светить на северо-восток.



Подойдите к краю, где светит свет. Доставайте бумеранг и начертите путь туда, где светит свет, чтобы найти переключатель в воде. Активируйте его и появится небольшой мост на востоке.

Бегите и пересекайте мост, чтобы найти треснувшую дыру в стене. Используйте бомбы или Цветки-Бомбы с моста, чтобы взорвать дыру. Входите в пещеру.

Победите шесть октороков в этой пещере, и найдите два хрустальных переключателя и сундук. Однако в этом сундуке есть что-то подозрительное! Его потряхивает и если вы попытаетесь открыть его, выскочит Лайк-Лайк, так что не делайте этого!

Доставайте письмо Лайнбека, за записаны несколько подсказок к поиску кольца.

1. Зайди в секретное место, сыграй песню и следуй за светом.
2. На пересечении лучей иди четыре шага на север и шесть шагов на запад.

Довольно просто, правда?

Встаньте рядом с каждым из кристаллов и сыграйте недавно разученную Песню Света. Кристаллы активируются и создадут пересекающиеся друг с другом лучи. В записке Лайнбека говорится, что мы должны сделать четыре шага на север и шесть на запад от того места, где пересекаются лучи. Сделайте это, а затем доставайте Флейту Духов. Сыграйте Песню Открытия, чтобы найти спрятанное сокровище! Помните, песня состоит из нот: оранжевая, желтая, оранжевая, бирюзовая.



Появится старый сундук. Открывайте его и забирайте Кольцо Королей! Выходите из пещеры, возвращайтесь к Фактории и поговорите с Лайнбеком Третьим. Покажите ему Кольцо Королей, которому он очень обрадуется. Рабочий на мосте также только что закончил свою работу и примкнёт к разговору о Кольце Королей. Мастер по ремонту моста согласится взять кольцо в качестве оплаты и уйдёт. Лайнбек скажет, что с этого момента вы можете приносить ему любое сокровище, и с его помощью он сможет улучшить ваш поезд.



Если хотите, можете сходить на новый мост. Ремонтник всё ещё стоит там... так что я думаю, он не хочет ехать домой. Это всё, что вам нужно сделать прямо сейчас, так что вы можете вернуться к поезду и отправляться в Океанскую Область. Однако перед этим вам предстоит выполнить множество дополнительных квестов! Если вы хотите продолжить, продолжайте читать этот раздел. В противном случае перейдите к разделу 6.2.

Теперь неплохо было бы наконец обменять кучу сокровищ, которые мы собрали. Если вы следовали прохождению, у вас должно быть уже более 1000 рупий. Однако мы хотели бы иметь 2000 рупий, чтобы купить Целое Сердце в магазине в Святилище Снега. Продавайте любые сокровища, а затем выходите из хижины.



Опционально: Древний щит

Если вы следили за дополнительным контентом, мы собрали десять штампов в Журнале от Нико. Нарисуйте путь к Деревне Абода и двигайтесь дальше. Как только вы приедете, отправляйтесь к Нико и расскажите ему о ваших достижениях! Нико обрадуется и одарит вас Древним Щитом! Это тот же щит, который использовал Герой Ветров из Phantom Hourglass! Щит действует идентично щиту, который Линк уже использовал, за исключением одного заметного изменения. Этот щит не может быть украден Лайк-Лайками, которые бродят по некоторым пещерам. В любой момент, если вы захотите снова переключиться на свой старый щит, вы можете просто поговорить с Нико. После этого выходите и садитесь в поезд.



Опционально: Целое Сердце в Святилище Снега

Наша следующая остановка будет в Святилище Снега в Снежной Области. Чтобы получить следующий предмет, вам нужно иметь под рукой не менее 2000 рупий. Если у вас недостаточно рупий, вы можете продать какое-нибудь сокровище у Лайнбека Третьего. Если вам всё ещё не хватает денег, вы можете просто продолжать проходить игру и вернуться к этому пункту позже.

Езжайте к Святилищу Снега. Используйте ворота телепортации А к северу от Деревни Лесорубов, чтобы быстро добраться до Снежной Области. Когда вы доберётесь до Святилища Снега, зайдите в магазин рядом со входом. На продажу выставлено Целое Сердце за баснословные 2000 рупий. Заплатите продавцу, чтобы получить шестое сердце! Выйдите из магазина и снова садитесь в поезд.



Используйте ворота портала А, если хотите, и возвращайтесь к Фактории в юго-восточном углу Лесной Области.

6.2 Святилище Океана

- Текущий прогресс

Количество сердец

Целые Сердца 6/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 10/20

Кролики 12/50

- Новое в этом разделе

Враги: Лобарьер

Локации: Океанская Область,
Святилище Океана

Езжайте на восток по новому мосту и войдите в Океанскую Область. Пропустите первую остановку в Деревне Папуча и продолжайте двигаться на восток к Святилищу Океана (мы вернемся в Папуча чуть позже). По прибытии идите к пещере. Вам преграждает путь странно выглядящий враг, известный как Лобарьер. У него какой-то каменный предмет, которым он ударяет Линка, если тот подходит близко. Используйте бумеранг и начертите путь, чтобы ударить Лобарьера со спины и оглушить его. Оббегайте его и добивайте мечом. Входите в пещеру выше.



Здесь вас ждет еще один Лобарьер. Победите его, используя тот же метод, что и раньше, а затем обойдите пещеру, пока не дойдёте до места с пропастью. Здесь есть два Цветка-Бомбы и через пропасть вы увидите несколько валунов и переключатель. Поднимайте Цветок-Бомбу и бросайте его через пропасть, чтобы он взорвал камни. Затем доставайте бумеранг и активируйте переключатель, чтобы создать мост, который нужно пересечь. Продолжайте идти через пещеру, победив еще одного Лобарьера, а затем поднимайтесь по лестнице.

Теперь вы вернётесь на гораздо большую территорию. Если вы осмотритесь и проверите свою карту, вы заметите, что здесь есть шесть статуй с лицами, расположенных на нескольких островах. Есть одна запертая красная дверь, и она намекает, что найти правильный путь – это проследить, в каком направлении смотрят все статуи. Бегите по острову, победив окороков слева, а также еще несколько Лобарьеров. Все статуи обозначены на карте маленьким кружком. Бегите к ним и проследите, куда они смотрят.

Чтобы добраться до острова слева, используйте бумеранг, чтобы активировать хрустальный переключатель за Окороками. Чтобы добраться до острова справа, возьмите Кукко и парите к острову с выступа в правом верхнем углу карты. Вы также можете использовать Кукко, чтобы добраться до острова к югу отсюда, где вы найдете сундук со случайным сокровищем.



После того, как вы нарисуете путь от всех лиц, вы увидите, что пересекающиеся линии создают две эквивалентные ромбовидные формы, расположенные рядом друг с другом. Восьмерка на боку или математический знак бесконечности могут быть лучшим способом описать это. Бегите к красной двери и нарисуйте этот знак, чтобы открыть дверь. Войдите в святилище.

Карбина, того Локомо, которого мы ищем, здесь нет. Однако вместо этого мы найдём записку, в которой говорится: "Я в деревне Папуча, навещаю своих небесных друзей". Покидайте святилище и выходите наружу. Идите в юго-восточную часть карты и спускайтесь вниз. Активируйте переключатель, чтобы создать мост, который послужит сокращением. Бегите обратно к поезду и затем езжайте в Деревню Папуча, к западу от вас.

6.3 Деревня Папуча

- Текущий прогресс

Количество сердец 

- Новое в этом разделе

Персонажи: Карбин, Гадалка

Локации:

Целые Сердца 6/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 10/20

Кролики 12/50

Деревня Папуча

Песни: Песня Птиц

Побегайте по деревне и поговорите с жителями, если хотите. Принцесса Зельда увидит Карбина, который парит в воздухе вместе с птицами. Не обращайтесь на это пока что внимания, а вместо этого войдите в самый большой из четырёх домов. Поговорите с Гадалкой, и после всего этого бормотания она скажет вам, что есть возле одинокого дерева есть потайной камень.



Вернитесь на юг через мост и встаньте рядом с одинокой пальмой. Достаньте Флейту Духов и сыграйте Песню Открытия. Прямо под пальмой появится еще одна из тех статуй, которые гудят. Коснитесь статуи и вы увидите следующие ноты: фиолетовую, желтую и фиолетовую. Сыграйте эту мелодию, и птичка, удерживающая Карбина, опустит его.

Поговорите с Карбином, и тому, видимо, не очень нравится, что Линк играет в Песню Птиц, которая позволяет призывать птиц. После короткого разговора с Принцессой Зельдой, Карбин попросит вас отвезти его обратно в Святилище Океана.



Прежде чем отправиться, можно взять ещё один сундук. Идите в северо-восточную часть карты и прыгайте по островкам на западе. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище. Теперь бегите обратно через деревню и садитесь в поезд.

6.4 Путь к Храму Океана

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 6/13

Камни Жизни 0/20

Штемпельные Пункты 10/20

- Новое в этом разделе

Враги: Миниблин, Большой Блин, Океанский Окторок, Октомин

Камни Жизни: Карбин.

Выберите в качестве точки назначения Святылище Океана. Поскольку у вас теперь пассажир на борту, вы должны придерживаться всех дорожных знаков по пути и стараться не быть сбитыми врагами. К счастью, знаков не будет. Когда вы будете проезжать по мосту, ваш поезд будет захвачен группой пиратов Миниблинов. Начнётся фаза с битвой внутри поезда. Бессчётное количество миниблинов будет запрыгивать в поезд через окна. Рубите их мечом одного за другим и не позволяйте им подобраться к Карбину.



После того, как с Миниблинами будет покончено, появится огромный монстр: Большой Блин. Большой Блин вооружён большой дубиной и будет использовать её, чтобы атаковать Линка. Он движется невероятно медленно, так что просто рубите его мечом. Когда он начнёт готовиться к атаке, отступайте, чтобы увернуться от удара дубиной. Повторяйте этот процесс снова и снова, может показаться, что это длится бесконечно. Затем Миниблины начнут прыгать из окон, чтобы атаковать Карбина. Разберитесь с Миниблинами и добивайте Большого Блина.

После того, как эта мини-игра закончится, завершите путь к Святылищу Океана. По прибытии Карбин даст Линку Камень Жизни. Карта Лесной Железной Дороги начнёт сиять и в южной части карты откроется новый путь! Затем Карбин отправится в Святылище.



Следуйте за Карбином и бегите в Святылище. Помните, вы можете использовать сокращение, которое мы создали в восточной части области. Поговорите с Карбином ещё раз, и вы сможете разучить следующую песню! Эта немного сложнее: бирюзовая, оранжевая, а затем фиолетовая. Здесь пропускается желтая нота, поэтому вам придется очень быстро перейти к фиолетовой. После тренировки сыграйте правильно мелодию и

Линк начнёт играть вместе с Карбином. Это может быть довольно сложно, но убедитесь, что вы не играете ноты и дожидаетесь, пока Карбин не доиграет свои. Карта Океана начнёт светиться и появится доступ к Храму! Затем Карбин даст вам письмо с описанием пути к Храму. Покидайте святилище и возвращайтесь к поезду.



Опционально: Шесть морских кроликов

Новые трассы в Лесной Области сейчас не слишком важны. Новая область облегчит доступ к лесному кролику #5, если вы еще не поймали его. Вы также можете попасть ко вторым вратам портала, ведущим в Снежную Область. Вы можете активировать их сейчас, если хотите, но в этом нет необходимости.

Теперь, когда новая часть путей в Океанской Области стала доступна, есть шесть новых кроликов, которых мы можем там поймать.

Морской Кролик #1 – К востоку от Святыни Океана на южной стороне путей.



Морской Кролик #2 – К востоку от морского кролика #1, на северной стороне путей.



Морской Кролик #3 – К северу от морского кролика #2, на северной стороне путей.



Морской Кролик #4 – К северо-востоку от Святилища Океана на южной стороне путей.



Морской Кролик #5 – К западу от морского кролика #4, на юго-восточной стороне путей.

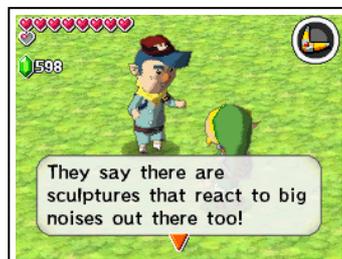


Морской Кролик #6 – К западу от морского кролика #3, на северной стороне путей.



~ Три Сферы Карбина ~

Открывайте письмо от Карбина, и вы увидите числа. Первое число в письме Карбина соответствует небольшому острову в восточной части карты. Когда вы будете проезжать, вы увидите, как Феррус снова фотографирует. Он подскажет вам погудеть, чтобы активировать сферы.



Езжайте к острову, который Карбин пометил как первый. Осмотритесь и вы увидите сферу. Как только сфера попадёт в поле зрения, дайте гудка и шар станет синим. Тайминг немного странный, но просто продолжайте гудеть и следить за шаром и у вас всё получится.

Второе число в письме Карбина соответствует острову к северо-западу от нашего текущего местоположения, так что отправляйтесь туда. Езжайте на север и затем сворачивайте на запад. Сфера находится на правой стороне путей. Погудите, прежде чем заехать в туннель или сразу после того, как вы его покинете. Эта сфера также станет синей.



Третья и последняя сфера находится к юго-западу отсюда. Езжайте дальше и покажется, что пути заканчиваются, судя по карте. Но продолжайте двигаться и вы увидите сферу слева. Смотрите на него и активируйте гудок, чтобы сфера стала синей. Поскольку мы активировали все три шара в правильном порядке, в конце путей появится рыба... так что езжайте ей прямо в пасть!

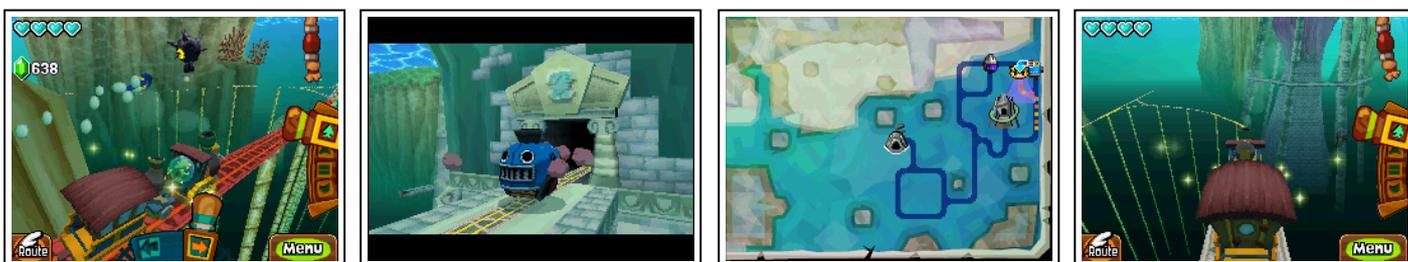


По прибытии в подводную зону наша следующая остановка – Храм Океана. Нарисуйте путь к Храму. Вокруг плавают несколько Океанских Октороков; стреляйте водными ракетами из своей пушки, чтобы победить их. Вы также увидите несколько Октоминов. Стреляйте по ним из пушки, и вы будете вознаграждены рупиями.



Когда вы приблизитесь к храму, появится вражеский бронепоезд. Эти бронепоезда намного умнее темных поездов, с которыми мы сталкивались раньше. Они двигаются быстрее и могут менять свой маршрут, чтобы атаковать поезд Линка.

Лучший способ избежать первого бронепоезда – отправиться в северо-западную часть этой области. Там, с правой стороны храма, появится второй вражеский поезд! Просто продолжайте движение по выбранному вами курсу, пока не доберётесь до правой верхней части карты. Бронепоезд справа подъедет к развилке, и какой бы путь он ни выбрал, Линк выберет должен ехать по другому пути. Теперь, когда вы миновали второй бронепоезд, а первый поезд плетётся где-то позади, направляйтесь к Храму Океана!



6.5 Храм Океана

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	6/13
Камни Жизни	1/20
Штемпельные Пункты	10/20
Кролики	18/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Жёлтый Чучу, Чекусака, Синий Чучу, Фитопс
Предметы:	Кнут, Ключ Босса, Целое Сердце
Локации:	Храм Океана
Штемпельные Пункты:	Храм Океана

Как только вы сойдёте с поезда, направляйтесь к главной части храма. Поднимайтесь и поворачивайте налево, чтобы найти желтых Чучу. Эти Чучу атакуют электрическим током, так что будьте осторожны. Сначала оглушите их своим бумерангом, а затем атакуйте мечом.

Здесь есть четыре каменных таблички. Порядок такой: верхний, нижний, левый и правый. Запомните это, так как мы скоро им воспользуемся.

Идите на север, и вы увидите несколько стрелков вдоль северной стены. Придерживайтесь нижней части этой области и бегите вправо. Вы можете разбудить статую здесь, чтобы узнать о сокровище на этом этаже. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 2-й этаж.

~ Этаж 2F ~



Спускайтесь вниз и становитесь на платформу, которая перенесёт Линка через пропасть. Убедитесь, что вы смотрите на запад, чтобы ваш щит мог отразить стрелы. Идите на юг и становитесь на другую движущуюся платформу. Порядок помните? Левый, правый, верхний и нижний. Здесь есть четыре переключателя, поэтому используйте свой бумеранг и ударьте их в указанном порядке, после чего дверь с правой стороны откроется. Позвольте платформе перенести вас и проходите дальше.

Идите вправо и за углом вы увидите переключатель. Валуны, которые скатываются по дорожке и будут падать в яму. Если вы нажмёте переключатель, дыра сместится на несколько делений к югу. Нужно встать в нижнем коридоре и использовать бумеранг, чтобы активировать переключатель и изменить положение люков. Хотя его эффект сейчас может быть не ясен, он меняет место падения валунов на этаже ниже. Используйте движущиеся платформы, чтобы вернуться на первый этаж подземелья.

~ Этаж 1, повторный визит ~

Бегите обратно на север от входа, и теперь путь справа будет проходимым. В дальнем правом углу есть странная разноцветная лиана, которая мешает вам пройти. Пока не обращайтесь на неё внимания и поднимайтесь по лестнице на севере.

~ Этаж 2, Восточный Угол ~

Победите двух желтых Чучу на этом этаже. Справа вы обнаружите статую. Вы можете разбудить её и узнать, что в нижнем углу комнаты есть сундук, до которого мы сейчас не можем добраться. Но не беспокойтесь, скоро мы до него доберёмся.

Идите в правую часть комнаты. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 3-й этаж храма.

~ Этаж 3F ~



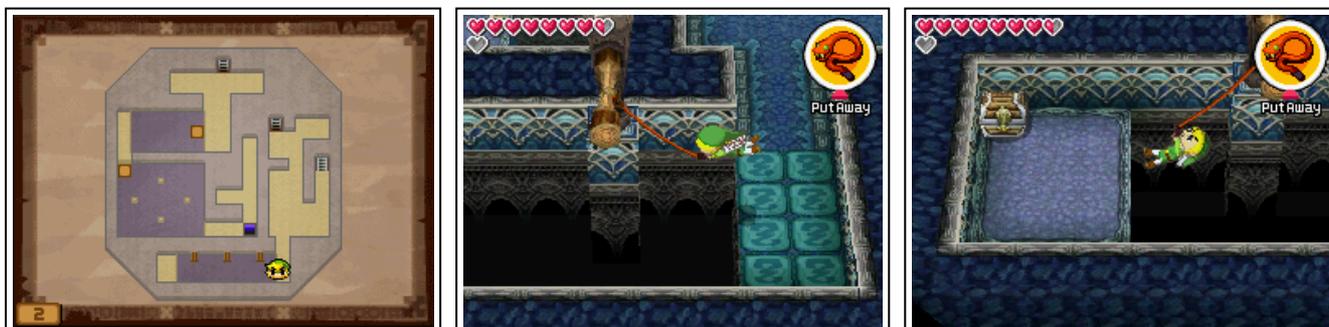
Идите в комнату слева, и вы встретите врага, известного как Чекусака. Этот враг может схватить Линка своим кнутом. Когда он начнёт притягивать Линка, быстро атакуйте его своим мечом, не давая ему нанести удар. Линк освободится от кнута. Атакуйте врага бумерангом и затем атакуйте его мечом. Чекусака также может мотать Линка вперед и назад своим кнутом. Просто продолжайте отбиваться, пока не отобьёте кнут. Открывайте сундук и заберите предмет этого подземелья – Кнут!

~ Тайные Сокровища ~

Теперь, когда у нас есть Кнут, мы можем собрать несколько секретных сундуков с предыдущих этажей, а также найти станцию со штепсельным пунктом. Они не являются обязательными, так что вы можете пропустить их, если хотите.

Опционально: Сокровище

Вернитесь в восточный конец комнаты и спускайтесь по лестнице. В южном конце комнаты используйте только что найденный кнут на деревянных шестах. Перемещайтесь от шеста к шесту, нажимая на них стилусом, и Линк пересечёт их в стиле Индианы Джонса. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



Опционально: Ещё одно сокровище

Бегите к лестнице и возвращайтесь на первый этаж. В восточном конце комнаты используйте кнут на разноцветных лозах, преграждающих вам путь. Убирайте два

шипа, и вы сможете пройти дальше. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



Опционально: Ещё одно сокровище

Бегите в южный конец комнаты и затем по деревянным шестам, чтобы пройти в юго-западный угол комнаты. Используйте кнут на статуе рыбы, чтобы потянуть за ручку. После этого в верхней части комнаты появится сундук. Бегите туда и забирайте из него сокровище.



Опционально: Штемпельный Пункт в Храме Океана

В северном конце 2-го этажа слева от лестницы есть стена, которую можно взорвать. Взрывайте стену и вы найдёте потайной участок второго этажа. Как только вы войдёте, вы заметите, что есть ещё один вход в правой части комнаты. Вернитесь на юг и поместите бомбу у стены с правой стороны, чтобы создать секретное отверстие. Затем идите на север в потайную зону этого этажа. Используйте Кнут на шипах, чтобы расчистить путь. Бегите на север и затем используйте бумеранг, чтобы активировать переключатель справа. В левой стороне комнаты появится деревянная балка.



Выходите на юге и бегите в западную сторону потайного участка на 2-м этаже. Используйте кнут, чтобы перебраться в северный конец комнаты. Используйте кнут на статуе рыбы, чтобы потянуть за ручку. После этого дверь справа откроется.



Идите на юг и следите за движущейся платформой. Дождитесь, пока она не доедет до левой стороны. Цепляйтесь за деревянную балку и запрыгивайте на движущуюся платформу. Позвольте ей перенести вас в правую сторону, а затем бегите к штампельному пункту. Поставьте 11-й штамп!

Это все секреты, которые мы могли найти на данный момент. Пройдите весь путь в храме обратно, чтобы вернуться на 3-й этаж храма, где мы сражались с Чекусакой.

~ Этаж 3F ~

Из центральной комнаты Линк теперь может идти в четырёх направлениях. Идите на запад, используя кнут на деревянном шесте, который свисает над пропастью. Это позволит Линку перепрыгнуть через пропасть и приземлиться на другой стороне. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 4-й этаж храма.

~ Этаж 4 ~

Есть каменная табличка, рассказывающая о трёх ручках, но Линк должен тянуть только самую дальнюю. Бегите на юг и используйте кнут на деревянном шесте, чтобы перепрыгнуть. Победите нескольких желтых Чучу, либо используя бумеранг, чтобы сначала оглушить их, либо дважды ударив их своим новым оружием. Дёргайте за ручку в углу комнаты, и откроется дверь в середину комнаты.



Здесь над большой пропастью простираются три платформы. Помните, что говорилось на каменной табличке: потяните за самую дальнюю ручку, то есть за правую. Это создаст лестницу, ведущую в нижнюю часть комнаты. Бегите и спускайтесь по лестнице.

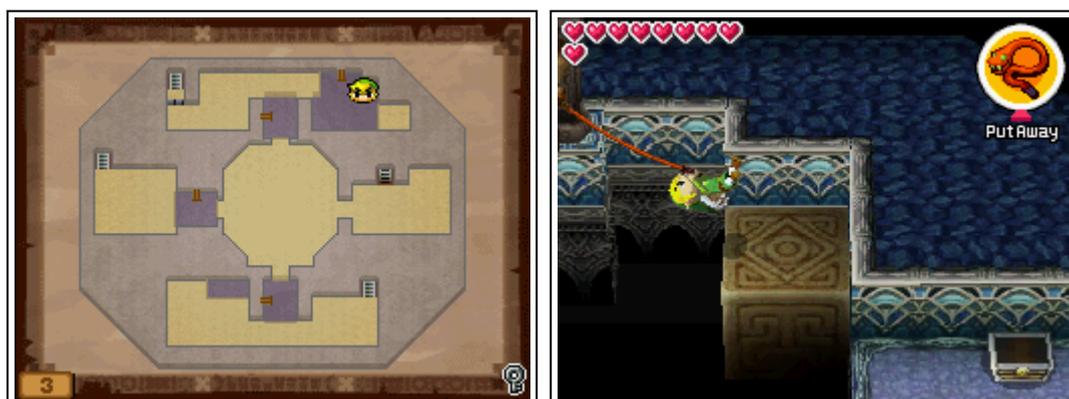
~ Этаж 3, повторный визит ~

Бегите в левую часть комнаты, и вы увидите две статуи рыб у северной стены. Используйте кнут, чтобы вытащить меч из статуи рыбы слева. Не убирая кнут и меч, коснитесь второй статуи рыбы, чтобы вставить меч. После этого появится сундук и деревянная балка и Линк сможет попасть в середину комнаты отсюда. Забирайте из сундука Маленький Ключ и затем с помощью Кнута перебирайтесь в центр комнаты.



Опционально: Сокровище

Используйте кнут на балке, чтобы перебраться в северную часть комнаты. Отсюда направляйтесь вправо и зацепитесь хлыстом за балку. Подождите, пока платформа не окажется под Линком и спрыгивайте на неё. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



Идите в северную часть комнаты и затем на запад. Победите двух желтых Чучу, открывайте дверь и возвращайтесь на 4-й этаж.

~ Этаж 4, Северная Часть ~

Потяните кнутом за рычаг слева, чтобы открыть дверь внизу. Однако нам не нужно идти туда, поскольку мы уже были там; вместо этого мы хотим отправиться на восток. Здесь есть три деревянных шеста, за которые Линк может цепляться. Как только вы будете максимально справа, быстро касайтесь следующей деревянной балки, чтобы зацепиться за неё. Повторяйте этот процесс, чтобы перебраться в правую часть комнаты.



Двигайтесь на юг, и вы встретите двух найдете двух Чучу в шлемах. Используйте кнут, чтобы стянуть шлем с Чучу и станет ясно, что это просто красный Чучу. Победите их обоих, и двери откроются. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 5-й этаж храма.

~ Этаж 5 ~

Здесь вы обнаружите новые лозы. Пока не обращайтесь на них внимания и идите в центр комнаты. Убейте двух Чекусак, которые находятся в этой комнате. Их не так уж сложно победить; просто используйте кнут, чтобы оглушить их и затем атакуйте их мечом. Идите в западную часть комнаты и разберитесь с Чучу с шлемом.

Пройдите до упора влево и активируйте рычаг кнутом, чтобы поднять летающий пропеллер. Цепляйтесь кнутом за него и он перенесёт вас в юго-западный угол комнаты. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 6-й этаж.



~ Этаж 6 ~

В этой комнате вы наткнётесь на двух синих Чучу. Они защищены электричеством и неуязвимы для кнута или бумеранга. Вместо этого используйте кнут на статуе выше, чтобы вытащить меч. Удерживайте меч на кнутах и атакуйте им синих Чучу. Победите обоих и в

дальнем правом углу комнаты появится деревянная балка. Здесь мы больше ничего не можем сделать, так что выходите из комнаты и возвращайтесь на 5-й этаж.

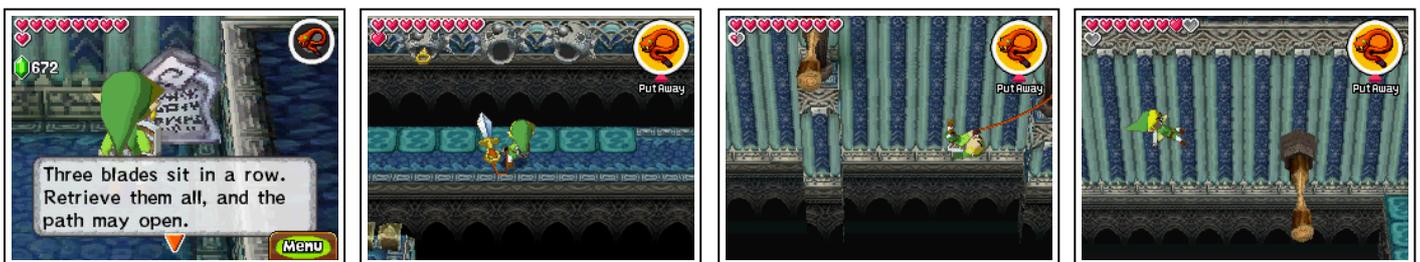
~ Этаж 5, часть 2 ~

Потяните за рычаг и позвольте пропеллеру поднять Линка на платформу выше. Вытягивайте мечи из статуй рыб, а затем кидайте их в сторону, чтобы они сломались. После того, как вы вытащите все три меча, деревянные балки в верхней части комнаты опустятся и вы сможете продвигаться дальше.

Пройдите в северо-восточный угол комнаты и используйте кнут на странном существе, чтобы оторвать несколько щупалец. Проходите по открытому пути и используйте кнут, чтобы перебраться через большую пропасть. Поднимайтесь по лестнице в верхнем левом углу комнаты, чтобы вернуться на 6-й этаж.

~ Этаж 6, часть 2 ~

В верхней части этой комнаты есть пять деревянных балок, по которым можно пробраться дальше. Однако пятая балка расположена намного ниже других, то есть вам надо начать падать и сразу же ухватиться за последнюю балку. Многократно жмите на последнюю балку когда будете падать. Возможно придётся помучаться, но в итоге у вас всё получится. После приземления на платформу с правой стороны активируйте переключатель, после чего одна из балок опустится и это упростит перемещение в будущем.



Идите на юг и победите Чучу в шлеме. Прочитайте каменную табличку и она подскажет вам запомнить расположение мечей. Пройдите по этажу и обязательно отметьте, в каких рыбных статуях находятся мечи. Вы можете пометить их на своей карте.

Идите в восточный конец комнаты и используйте кнут на деревянной балке, чтобы перебраться через пропасть. Открывайте сундук и забирайте Маленький Ключ.

Опционально: Сокровище

Перепрыгивайте обратно и пройдите в западную часть комнаты. Удалите шипы с виноградной лозы с помощью кнута и затем потяните за рычаг. После этого на в комнате появится сундук. Бегите и забирайте из него случайное сокровище.



С Маленьким Ключом в кармане, и зная, в каких рыбных статуях есть мечи, возвращайтесь к лестнице в верхнем левом углу карты. Спускайтесь по лестнице, чтобы попасть на 5-й этаж.

~ Этаж 5, часть 3 ~

Перепрыгивайте обратно и затем расставьте все мечи так, чтобы они были в том же порядке, как в комнате сверху. Если вы не делали пометок на карте, вот расположение мечей.

Вверху слева - меч посередине и крайний правый.

Вверху справа - меч посередине и крайний правый.

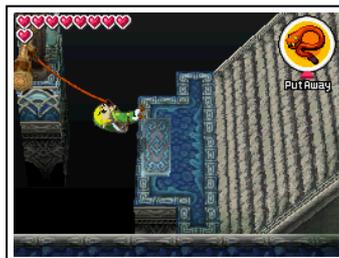
Внизу слева - нет мечей.

Внизу справа - меч слева и справа.

После того, как все четыре пункта будут настроены в том же порядке, что и этажом выше, в нижней правой части комнаты откроется дверь. Бегите в южную часть комнаты и используйте на запертой двери найденный Маленький Ключ.

Перепрыгивайте с помощью деревянной балки и затем поднимайтесь по большой лестнице. Поднимайтесь по ступеням, чтобы вернуться на 6-й этаж.

~ Этаж 6, часть 3, Ключ Босса ~



Тяните за рычаг и появится летающий пропеллер. Цепляйтесь за него кнутом и он отнесёт вас влево. Как только вы окажетесь над движущейся платформой, спрыгивайте на него. Затем идите влево и активируйте переключатель, чтобы создать мост.

Поднимайте Ключ Босса и идите на север, где к вам присоединятся три врага! Они могут быть довольно агрессивными, и вам, вероятно, придётся отбиваться от них всех. Враги будут снова появляться спустя несколько секунд, так что вам придётся постоянно отбиваться от них. Быстро приканчивайте их и открывайте замок вверху лестницы. Поднимайтесь по лестнице на 7-й этаж.

~ Этаж 7 ~

Используйте кнут на балке, чтобы перебраться в северную часть комнаты. Расчистите лозу в комнате, а затем коснитесь каменной таблички слева, чтобы создать портал для входа в храм. Разбивайте горшки в комнате, пополняйте жизни и как только будете готовы, поднимайтесь по лестнице, чтобы сразиться с боссом храма!

Дверь за вами закроется, и вам покажут локацию в короткой сценке. Как только вы получите контроль над Линком, начните подниматься на башню используя кнут. С одной из деревянных балок будет свисать лоза, а в центре её туловища находится большой глаз. Вытягивайте один из шипов с помощью кнута и затем кидайте его в глаз на лозе, чтобы уничтожить его.



Продолжайте подниматься по башне, используя кнут на деревянных балках и перепрыгивать через пропасти. Потяните за рычаг в конце пути, чтобы создать еще один пропеллер. Хватайтесь кнутом за пропеллер и перемещайтесь к боссу, Шипастому Паразиту Фитопсу.

В первой части битвы Фитопс будет размахивать двумя щупальцами и не давать Линку подобраться ближе. Тело Фитопса, включая его глаз, покрыто фиолетовыми пузырями. С помощью кнута хватайте его за щупальца, чтобы вытащить шип. Удерживайте шип и атакуйте им в лицо Фитопса. После успешного удара, часть фиолетовой брони, закрывающего его глаз, спадёт. Повторяйте этот же процесс, чтобы удалять остальные фиолетовые пузыри. После двух прямых попаданий, вы глаз Фитопса появится целиком.

Хватайте ещё один шип из его щупальца и атакуйте им глаз Фитопса. Босс упадёт на землю и у вас будет некоторое время для проведения атаки по глазу. Подбегайте и атакуйте глаз мечом, пока Фитопс не оклемается.



Главная атака Фитопса на ранней фазе – стрелять грязью по Линку. Однако, после того как Фитопс возродится, он выкинет серию щупалец, от которых тяжело увернуться. Однако они не очень опасны, так как каждый удар делает только половину урона.

Первая фаза битвы повторится, поэтому повторяйте описанный выше процесс, чтобы наносить урон по глазу. После нескольких последовательных ударов, Фитопс начнёт вторую фазу боя и будет орудовать на арене сразу всеми четырьмя щупальцами. Босс будет стрелять грязью, а также хлестать своими задними щупальцами. Атаки щупальцами избежать нелегко, поэтому приготовьтесь понести урон. Просто повторяйте весь процесс, удаляйте пузыри и бейте по глазу.



Ещё Фитопс может начать вращаться и вам будет тяжелее добраться до щупалец. Это всего лишь небольшая неприятность, остальная часть битвы будет такой же. Атакуйте по глазу ещё несколько раз, чтобы победить босса.

После того, как Фитопс будет побежден, появится синий Камень Жизни, а также ещё одна статуя, подобная предыдущей. Также восстановятся новые Пути Духов и новый участок Башни Духов.



Возьмите Целое Сердце и войдите в синий портал, чтобы перенестись ко входу в храм. Запрыгивайте в поезд и покидайте Храм Океана. На этом завершается шестая глава этого руководства!

- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область
 - 6.1 – Ремонт моста ([chapter_06.html#c6_1](#))
 - 6.2 – Святилище Океана ([chapter_06.html#c6_2](#))
([chapter_06.html#c6_2](#))
 - ([chapter_06.html#c6_2](#))6.3 – Деревня Папуча ([chapter_06.html#c6_3](#))
([chapter_06.html#c6_3](#))
 - ([chapter_06.html#c6_3](#))6.4 – Путь к Храму Океана ([chapter_06.html#c6_4](#))
([chapter_06.html#c6_4](#))
 - ([chapter_06.html#c6_4](#))6.5 – Храм Океана ([chapter_06.html#c6_5](#))
([chapter_06.html#c6_5](#))
([chapter_06.html#c6_5](#))
- ([chapter_06.html#c6_5](#))Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Башня Духов 4 (chapter_07.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4
 - 7.1 – Разные сокровища (chapter_07.html#c7_1)
 - 7.2 – Башня Духов, часть 4 (chapter_07.html#c7_2)
(chapter_07.html#c7_2)
(chapter_07.html#c7_2)
- (chapter_07.html#c7_2)Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

7.1 Разные сокровища

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	7/13
Камни Жизни	1/20
Штемпельные Пункты	11/20
Кролики	18/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Одинокая Женщина, Жена Зайчика
Враги:	Большой Скуллтула
Камни Жизни:	Одинокая Женщина, Староста Деревни Лесорубов, Жена Зайчика, Джо
Предметы:	Средняя Сумка для Бомб, Целое Сердце #8, Сумка для Бомб #3
Локации:	Игра для Кнута, "Все на одного" (второй уровень), Дом Зайчика
Кролики:	Морской Кролик #7, Лесной Кролик #6, Лесной Кролик #7, Лесной Кролик #8, Лесной Кролик #9

Теперь, когда мы знаем Песню Птиц и у нас есть Кнут, мы можем открыть массу секретов. Кроме того, теперь мы можем приобрести ещё несколько Камней Жизни. Таким образом, весь этот раздел состоит из побочных квестов. Если вы хотите продолжить основной квест, направляйтесь прямо к Башне Духов и переходите к разделу 7.2.

Опционально: Морской Кролик #7

На большей части Океанской Области не так много дел, так что давайте сначала отыщем этого Кролика. Прокатитесь по появившимся путям по направлению к Башне Духов. Когда вы окажетесь прямо к северу от Деревни Папуча и пути начнут поворачивать на север, обратите внимание на западную сторону путей. Здесь находится 7-й кролик!



~ Святилище Океана ~

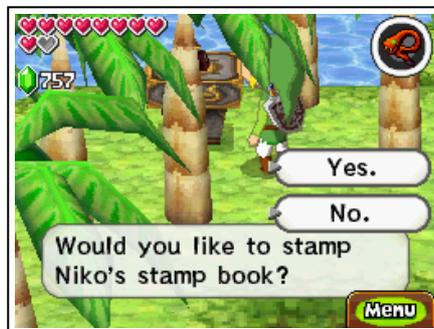
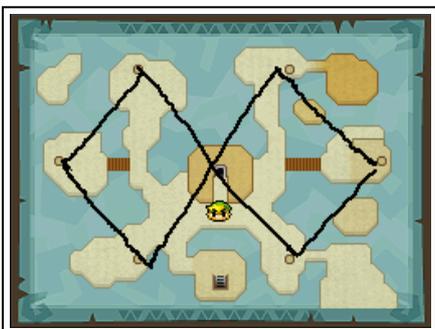
Опционально: Сокровище

Наша следующая остановка находится недалеко от Святилища Океана. По прибытии взгляните на свою карту, и вы увидите остров в верхней части этой области. Раньше мы не могли добраться до этого острова, но теперь можем. К югу от острова растёт пальма и неподалеку летает птица. Сыграйте Песню Птиц и захватите ручку кнутом. Позвольте птице унести вас на север и приземлиться на небольшом острове. Откройте сундук, чтобы получить сокровище, а затем используйте птицу, чтобы вернуться на материк.



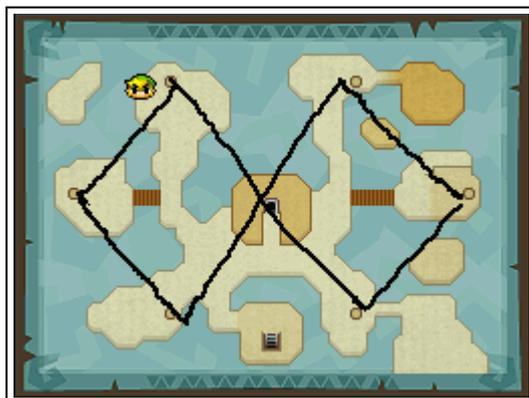
Штемпельный Пункт в Святилище Океана

Отправляйтесь в северную часть Святилища Океана. К югу от входа в пещеру Карбина летает птица. Используйте Песню Птиц и хватайтесь за птицу. Он перенесёт вас на более высокую платформу, где вы найдете штемпельный пункт. Не забудьте поставить штамп в Журнал Нико, чтобы получить свой 12-ю пометку!



Опционально: Сокровище

Перед тем, как уйти, сбегайте в северо-западный угол карты, и вы найдёте ещё одну птицу. Сыграйте Песню Птиц, зацепитесь за птицу и позвольте ей отнести вас на небольшой остров в углу карты. Открывайте сундук и забирайте сокровище. Вот и всё, что можно было сделать здесь, так что давайте вернёмся к поезду.



Опционально: Сокровище и Штемпельный Пункт в Деревне Папуча

Как только вы прибудете в Деревню Папуча, бегите туда, где Карбин парил вместе с птицами. Цепляйтесь за птицу кнутом и позвольте ей отнести вас в юго-восточную часть карты. Отсюда идите на юг, чтобы добраться до южной части Деревни Папуча.



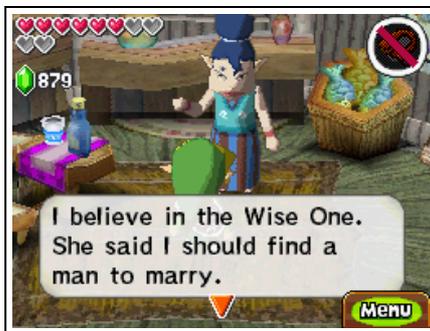
В этой части поселения находится множество островов. На большом острове в центре карты есть сундук с большой зелёной рупией, а на острове к западу есть ещё один сундук со случайным сокровищем. Цепляйтесь за любую птицу рядом и перебирайтесь с острова на остров. Если поблизости нет птиц, сыграйте Песню Птиц, чтобы приманить их.



Забрав оба сундука, отправляйтесь на остров в юго-западной части деревни. Здесь вы найдёте штемпельный пункт, где вы получите 13-й штамп. После этого используйте птиц, чтобы вернуться в северную часть Деревни Папуча.

Опционально: Одинокая Женщина и Староста Деревни Лесорубов

Войдите в центральный дом в деревне, и вы найдёте женщину, которая, кажется, отчаянно пытается найти себе мужа. Она ищет кого-нибудь с бородой, большим носом и с крепким видом. Похоже на кого-то, кого мы знаем из Деревни Лесорубов! Выходите из домика и возвращайтесь к поезду.



Наша следующая миссия – найти этой даме мужа! Рисуйте маршрут в Лесную Область и там в Деревню Лесорубов. По прибытии направляйтесь к дому старосты деревни. Он живёт в самой северной части небольших хижин в деревне. Поговорите с ним, и он, кажется, немного скептически относится к женитьбе, так как он довольно стар. Однако он согласится и будет ждать вас у поезда. Идите и садитесь в поезд.



Нарисуйте путь обратно в Деревню Папуча. Как только вы приедете, староста немедленно направится к женщине, и Линк последует за ним. Они так счастливы друг с другом и немедленно объявят о помолвке! (Если бы это было действительно так просто). За своё счастье они одарят Линка вторым Камнем Жизни! Это восстановит новые Пути Духов в восточной части Лесной Области. Эти пути позволят нам получить доступ к кроликам #6 и #7. Выходите из хижины и возвращайтесь к поезду.



Опционально: Лесные Кролики #6 и #7

Рисуйте маршрут в Лесную Область. Как только вы будете на месте, езжайте по новым путям на север. Сразу на восточном конце путей вы найдёте Кролика, который прячется за камнем. Выстрелите по камню из пушки и хватайте кролика сачком.



Продолжайте движение по этому участку путей. Не обращайте внимания на новый путь на север, он пока ведёт в тупик. Вы найдёте ещё одного Лесного Кролика, выглядывающего к западу и северу от следов. Ловите его, это ваш Лесной Кролик #7!



~ Деревня Лесорубов ~

Опционально: Сокровище

Вернувшись в Деревню Лесорубов, бегите в северо-восточный угол и бегите вверх, чтобы попасть в северную часть деревни. Используйте недавно полученный кнут, чтобы пересечь пропасть на севере. Открывайте сундук и забирайте сокровище. Вы можете сдуть листья Вихрем и найти небольшие сокровища.



Опционально: Гонка с Кнутом; Средняя Сумка для Бомб и Целое Сердце #8

Отправляйтесь в северо-восточную часть Деревни Лесорубов. В этой части леса вы найдёте персонажа, который заведует мини-игрой. Заплатите 50 рупий, чтобы участвовать в гонке с кнутом.

Игра довольно проста, и всё, что вам нужно делать, это карабкаться по местности. Используйте кнут, чтобы перепрыгивать от балки к балке. В некоторых случаях вам нужно будет отпускать кнут и даже падать, чтобы иметь возможность попасть к следующему столбу. По пути вы также наткнётесь на лозы, с которых вам нужно будет сначала снять шипы. Если вы закончите гонку между 1:15 и 1:30, вы будете вознаграждены средней сумкой для бомб! Она позволит вам переносить до 20 бомб!



Если вам удастся выиграть гонку за менее чем за 1:15, Линк будет вознагражден Целым Сердцем! Вы не можете позволить себе оплошности, поэтому может потребоваться несколько попыток. Даже если вы не уложитесь в 1:15, есть альтернативные призы в виде сокровищ, если вы набрали меньше 1:30.

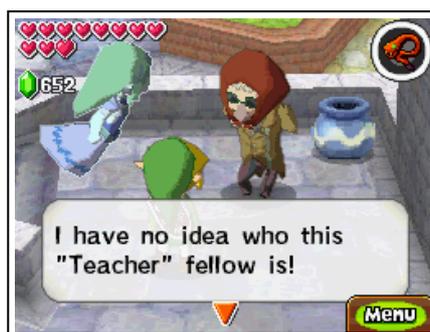
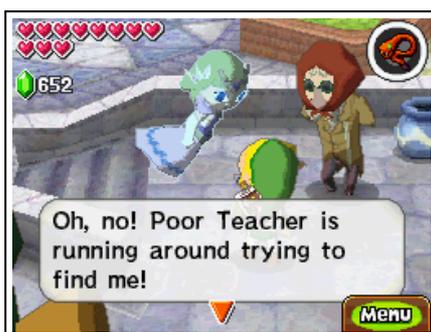


~ Город Хирул ~

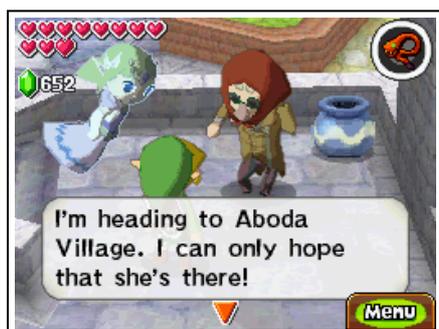
Опционально: Приключения Учителя

Вы, наверное, заметили человека, стоящего прямо у вокзала в Городе Хирул. На самом деле это Учитель, хотя он по какой-то причине замаскировался. Он ищет Зельду и хочет, чтобы вы взяли его с собой и свозили в разные места. Куда он хочет

поехать, будет зависеть от того, какой сегодня день. Он может попросить вас отвезти его в Деревню Абода, Деревню Ануки или Деревню Папуча. Позже Учитель попросит вас вернуть его в Город Хирул или отвезти в другую деревню, которую мы ещё не обнаружили.



Вы можете перевозить с собой Учителя как и любого другого пассажира. Как только вы прибудете в пункт назначения, вместо Камня Жизни Учитель заплатит вам несколько рупий. Количество рупий будет зависеть от того, насколько доволен будет Учитель своей поездкой, поэтому обязательно следите за всеми знаками и скоростью!



Опционально: Второе испытание в мини-игре "Все на одного!"

Второе испытание в мини-игре "Все на одного!" стало доступным. Оно немного сложнее, чем в первое. Вам предстоит сразиться с многочисленными врагами, а также снова сразиться со Стагноксом, Фраазом и Фитопсом! Убедитесь, что вы собрали как можно больше Целых Сердец и имеете при себе один, если не два, зелья. Помните, что на протяжении всего испытания не будет никаких сердечек здоровья для пополнения. Когда будете готовы, заплатите 50 рупий и принимайте участие во втором испытании!



- Комната 1 - Шесть жёлтых Шипорехов, Шесть Киз
- Комната 2 - Четыре Белых Волка
- Комната 3 - Шесть Фризардов
- Комната 4 - Пять ледяных Чучу
- Комната 5 - Две Геозарда
- Комната 6 - Панцирный Колосс Стагнокс
- Комната 7 - Двадцать крыс
- Комната 8 - Четыре Октайва
- Комната 9 - Вождь Геозардов
- Комната 10 - Мастер Льда и Огня Фрааз
- Комната 11 - Две Чекусаки
- Комната 12 - Шестнадцать зелёных Шипорехов
- Комната 13 - Одиннадцать Октороков
- Комната 14 - Шипастый Паразит Фитопс

После успешного завершения испытания вы будете вознаграждены большой сумкой для бомб! Она позволит вам переносить до 30 бомб!



Опционально: Сокровища

В Городе Хирул можно уладить пару вещей. Бегите в западную часть города и на крыше одного из домов вы увидите Кукко. Сыграйте Песню Птиц и Кукко спрыгнет вниз. Хватайте его, бегите в северо-восточную часть города и взбирайтесь на крепостную стену. На крышах домов в юго-западной и юго-восточной части города есть сундуки. Линк может использовать Кукко и перелететь к каждому из зданий. В обоих сундуках есть сокровища.



Третий сундук на здании справа от амбара с Кукко. Используйте Кукко и парите на здание в северо-восточном углу карты. Летите к зданию слева. Следующая часть немного сложна. Нам нужно лететь на юго-запад и приземлиться на статую льва. Оттуда вам нужно прыгнуть на другую статую льва, которая находится к западу от вас. Оттуда летите к зданию на северо-западе. Эти прыжки могут быть довольно сложными. Просто продолжайте пробовать, пока не получится. Открывайте сундук и забирайте редкое сокровище.

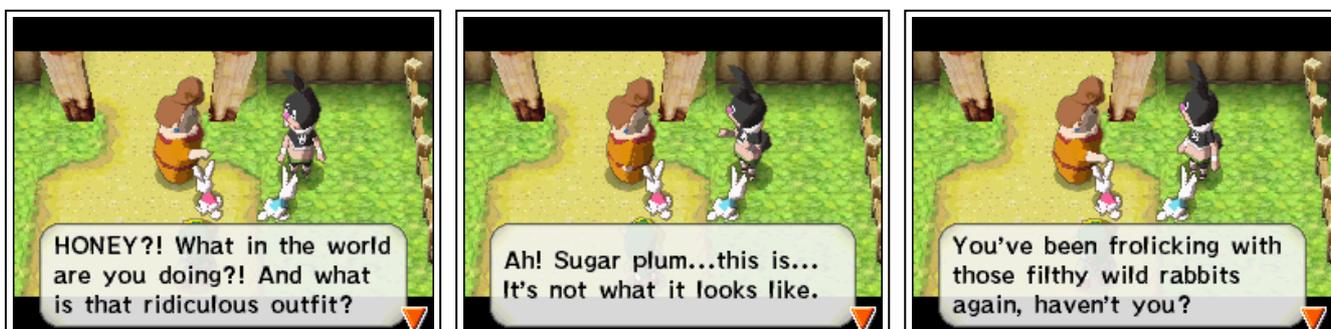


Опционально: Любовная трагедия и Кроленд

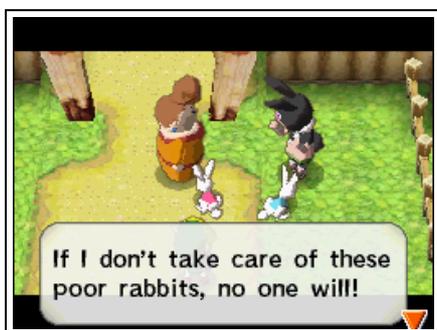
Перед тем как покинуть город, зайдите в здание на западной стороне Города Хирул. Поговорите с женщиной и она расскажет о пропавшем муже, который, кстати, обожает кроликов. А мы встречали его, это владелец Заповедника Кроленд! Скажите женщине, где находится её муж, а затем согласитесь отвезти её к нему. Затем она отправится к поезду.



Езжайте в Заповедник Кроленд, избегая по пути Тёмные Поезда. Проезжая через лес, вы наткнётесь на больших Скуллтул. Чтобы прикончить их, потребуется два выстрела, но они по-прежнему не представляют большой угрозы. Продолжайте ехать дальше и останавливайтесь в Кроленде.



Как только вы приедете, женщина отправиться к своему мужу. Вау, она устроит ему взбучку! Ему действительно нет до неё дела, а женщина попросту устанет и попросит отвезти её обратно в Город Хирул. Подойдите к ней и поговорите ещё раз, чтобы узнать, что она изменила своё мнение и хочет остаться. В награду за то, что вы устроили эту встречу, она даст вам Камень Жизни #3! Это откроет несколько путей поблизости. Забирайтесь обратно на поезд.



Опционально: Лесные Кролики #8 и #9

Езжайте по недавно восстановленным путям на запад от Кроленда. После лесного региона откроется новая территория. В восточном конце путей вы увидите выглядывающего лесного кролика #8!



Буквально через несколько секунд вы увидите другого кролика, выглядывающего из-за камня в южном конце пути. Взрывайте валун и хватайте кролика Сачком.



Опционально: Грёзы Джо

Сейчас мы можем найти ещё один Камень Жизни. Возвращайтесь на поезде в родную Деревню Абода. Как только вы приедете, поговорите с мальчиком и он расскажет, что мечтает увидеть мир с неба. Предложите ему взять его с собой и вернитесь к поезду.



Нашей целью является воздушный магазин Биддла. Следите за ним на своей карте. Если его нет рядом, просто покатайтесь немного, пока он не появится. Как только он окажется рядом, погудите, чтобы он приземлился. Подъезжайте и останавливайтесь у воздушного магазина.



Как только вы остановитесь, мальчик задастся вопросом, действительно ли эта штука летает, и между ним и Биддлом начнётся интересный разговор. Мальчик поблагодарит Линка за то, что привёз его сюда, и подарит Камень Жизни #4! Этот драгоценный камень восстановит часть путей к западу от Города Хирул. Теперь вы сможете легче попасть к лесному кролику #4, если вы ещё не получили его, но в остальном это просто сокращение и не более того.



Это всё, что вам нужно было сделать, так что вы можете отправляться в Башню Духов.

7.2 Башня Духов, часть 4

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	8/13
Камни Жизни	4/20
Штемпельные Пункты	13/20
Кролики	23/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Лодка с Пушкой, Фантом-Телепорт, Наблюдатель
Предметы:	Карта Огненной Железной Дороги

Если вы ещё не получили эту карту, отправляйтесь в Башню Духов. С новыми доступными путями, мы можем попасть туда из Океанской Области. Будьте осторожны, так как по пути вы столкнётесь с новыми кораблями. Эти корабли будут стрелять по поезду Линка из пушек. Просто жмите многократно на вражеские корабли стилусом, чтобы стрелять в них.

Когда вы прибудете в Башню Духов, можете поговорить с Анджин, если хотите, и затем поднимайтесь в башню. Поднимитесь по ещё большей лестнице, чтобы попасть на новый участок рядом с верхней частью башни.

~ Тринадцатый Этаж ~

Карта этой комнаты выглядит немного устрашающе со всеми её врагами, но всё не так плохо, если сражаться с ними по очереди. Фантом, который бродит по этой комнате – это Фантом-Телепорт. Светящиеся враги в комнате – это Наблюдатели, патрулирующие некоторые коридоры. Если Наблюдатель обнаружит Линка, он издаст звук и Фантом-Телепорт примкнёт к нему. Хотя может показаться, что Наблюдателей здесь не так много, избавиться от них не выйдет, так как они регенерируют. Вы можете сначала оглушить Наблюдателя бумеранга и затем добить ударами мечом.

Первую Слезу Света можно увидеть в правой части карты. Подождите, пока Фантом не будет патрулировать левую часть квадратного зала, и затем бегите по коридору на восток. Вы также заметите, что здесь есть горящий факел. Продолжайте двигаться в восточном направлении и вы увидите ещё один факел, только не горящий. Используйте бумеранг, чтобы перенести огонь на незажжённый факел и после этого в верхней части комнаты появится сундук.

Обойдите по краю справа и поднимайтесь вверх. С помощью бумеранга атакуйте Наблюдателя, охраняющего Слезу Света. Бегите к нему и добивайте мечом. Затем заберите первую Слезу Света!



Когда поблизости не будет врагов, бегите на север и коснитесь переключателя в безопасной зоне. Это создаст мост в юго-западном углу комнаты. Бегите вниз и влево, чтобы завернуть за угол, а затем поднимайтесь по ступенькам. Бегите к краю в верхней части этой области и доставайте кнут. Доставайте кнутом мечи из средней статуи рыбы и переносите его на правую статую. В результате в нижнем левом углу карты появится сундук с сокровищами.

Если Наблюдатель поблизости среагирует, обязательно избавьтесь от него, так как он может доставить вам неприятностей. Зайдите за угол слева и забирайте из сундука Маленький Ключ. С левой стороны есть Наблюдатель, который патрулирует большой участок. Так, чтобы вас не увидели, используйте бумеранг, чтобы оглушить врага и затем добивайте его мечом.



Быстро бегите обратно на платформу выше справа. Там доставайте кнут и целитесь в деревянную балку слева. После второй деревянной балки вы окажетесь на участке выше. Идите вверх и используйте кнут повторно на деревянной балке, чтобы попасть в верх и влево. Затем перепрыгивайте с помощью кнута и двух балок на юг. Бегите вправо и используйте кнут ещё раз. Наблюдатель увидит вас, но вы просто бегите в безопасную зону и забирайте 2-ю Слезу Света!

Подождите, пока Фантом-Телепорт не вернётся на свое обычное место, а затем возвращайтесь через пропасть обратно с помощью кнута. Спрыгивайте вниз и оглушите возродившегося Наблюдателя. Теперь бегите в северо-восточный конец комнаты и используйте на запертой двери найденный Маленький Ключ. Поднимайтесь по лестнице на 14-й этаж башни.

~ Четырнадцатый Этаж ~

Идите на юг в безопасную зону, а затем вниз по коридору. Здесь есть неподвижный Наблюдатель, поэтому встаньте за угол и используйте бумеранг, чтобы оглушить его. Бегите к нему и добивайте мечом. Пройдите за угол и вы увидите ещё одного Наблюдателя. Оглушите его бумерангом и затем добейте его мечом.

Фантом-Телепорт – единственный враг, который защищает Слезу Света. Встаньте за угол слева от фантома. Доставайте бумеранг и рисуйте путь так, чтобы он ударил в стену справа от фантома. Фантом пойдет проверить шум, и это позволит Линку пробежать и забрать третью Слезу Света!



Теперь, когда ваш меч усилен и собраны все три Слезы Света, атакуйте фантома Зельда может взять его под контроль. Теперь, когда Зельда управляет Фантомом-Телепортом, вы можете начертить путь к любому Наблюдателю, чтобы перенестись к нему.



Опционально: Сокровище

Нарисуйте линию к Наблюдателю в правой части комнаты и фантом телепортируется к нему. Становитесь фантомом на переключатель рядом и бегите Линком к нему через комнату. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



В этой части комнаты делать больше нечего, поэтому возвращайтесь в северо-восточный угол комнаты и спускайтесь по лестнице.

~ Тринадцатый Этаж, повторный визит ~

Опционально: Два сокровища

На этом этаже есть два дополнительных сундука, в которых спрятаны редкие сокровища. Избавьтесь от Наблюдателя в северо-восточной части комнаты, а затем поднимайтесь на платформу выше. Оставьте фантома в нижней части, а затем прыгайте ему на спину. Идите в восточный конец карты и вы увидите деревянную балку над пропастью. До этого эта балка была недоступна, но теперь, со спины фантома зацепиться за неё будет не проблема. Перепрыгивайте через пропасть и забирайте из сундука сокровище.



Возвращайтесь обратно и снова на спину фантома. Идите в юго-восточную часть карты. Стоя на спине фантома, вы теперь сможете запрыгнуть на более высокую платформу. Запрыгивайте и забирайте из сундука ещё одно редкое сокровище!



Бегите в юго-западную часть комнаты и избавьтесь от Наблюдателя, патрулирующего эту область. Поднимитесь по ступеням и бегите по мосту к сундуку с сокровищами. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ.

Бегите в западную часть комнаты и используйте на запертой двери найденный ключ. Здесь есть переключатель, но нам нужно нажать на два переключателя одновременно, чтобы он подействовал. Оставляйте Линка здесь и переключайтесь на Фантома.

Проведите линию к Наблюдателю в северо-западной части комнаты. Фантом телепортируется, после чего атакуйте Наблюдателя. Идите на юг и на запад и вы увидите переключатель. Активируйте переключатель, переключитесь на Линка и нажмите переключатель, возле которого он стоит. При одновременном нажатии обоих переключателей дверь неподалёку откроется. Переключайтесь на Линка и бегите к лестнице в верхнем левом углу карты.



~ Четырнадцатый Этаж, повторный визит ~

Обойдите комнату и появится синий Чучу. Меч Линка не может победить синего Чучу, зато меч фантома может! Победите двух синих Чучу и пройдите в юго-западный угол комнаты.

Здесь есть песок, по которому Линк может пройти, а Фантом - нет. Рядом есть два переключателя, по одному с каждой стороны. Пусть Фантом встанет на левый, а Линк - на правый. Это создаст мост, по которому Фантом сможет легко обойти песок.



Идите вправо и вы увидите несколько шипов. Зайдите за угол и вы увидите на земле странно выглядящую плитку, которая светится, когда вы стоите на ней. Оставьте Линка стоять на этой плитке, и переправьте Фантома через шипы. Здесь в углу есть еще одна такая плитка. Становитесь на неё и он переключит местоположение Линка и Фантома. Теперь снова управляйте Фантомом и пройдите через шипы.

Доставайте кнут и пройдите в левую часть этой области. Доставайте кнутом меч из статуи рыбы и перемещайте его в другую статую. Это откроет дверь, так что поднимайтесь на 15-й этаж!



~ Пятнадцатый Этаж ~

Управляйте Фантомом и ведите его через шипы в правой части комнаты. Он должен пройти весь путь до стены справа, повернуть на юг, а затем пройти налево до светящегося треугольника. Теперь пусть Линк встанет на треугольник на этой стороне стены, и это поменяет местоположение Линка и Фантома.

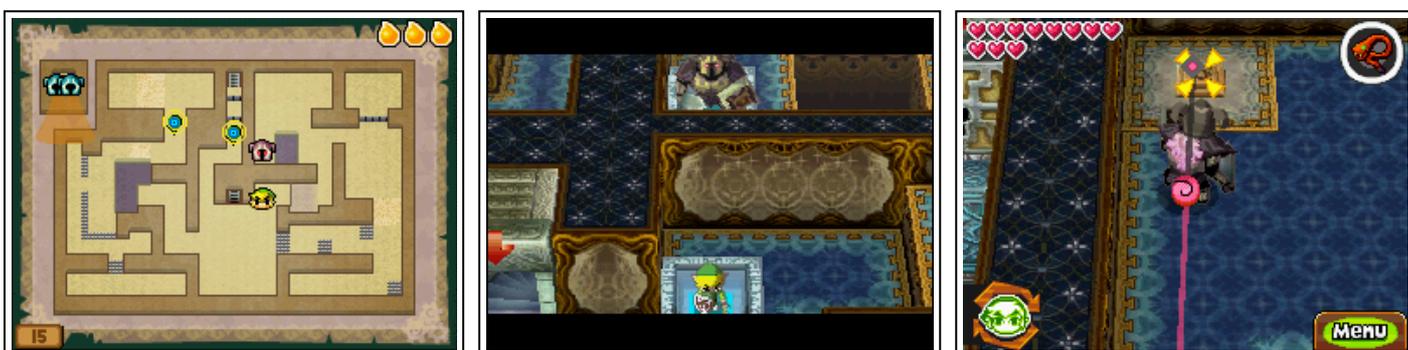
Переключайтесь на Линка и вы выйдете на синего Чучу. Бегите мимо него и идите на север по песку навстречу Геозарду. С помощью кнута отнимайте у него щит и затем добивайте несколькими ударами меча.



Мы не сможем открыть здесь дверь без Фантома, поэтому бегите мимо, и вы найдёте блок. Толкайте его влево и вверх. Здесь есть два переключателя, на которые нужно встать. Поставьте блок на один из них и на другой встаньте Линком. Опустятся шипы, которые мы только что пересекли Фантомом. Однако, как только Линк сойдёт с переключателя, шипы снова поднимутся.

Переключайтесь на Фантома и отправляйте его на светящийся квадрат в центре карты. Переключайтесь на Линка и бегите на юго-запад. Становитесь на второй квадрат, чтобы поменяться местами с Фантомом. Теперь отправляйте Фантома на переключатель, чтобы опустить шипы.

Бегите в восточную часть карты Линком, а потом приведите Фантома в этом же направлении. Работайте вместе с Фантомом, чтобы открыть массивную дверь. Открывайте сундук и забирайте Маленький Ключ.



Слева, где мы сражались с Геозардом, есть лестница, с помощью которой Линк может перепрыгнуть в среднюю часть комнаты. Бегите по коридору в западной части комнаты и становитесь у края. Доставайте бумеранг и начертите путь на северо-запад, чтобы активировать переключатель. Это создаст мост прямо над вами.

Управляйте Фантомом и телепортируйте его к Наблюдателю в северо-западной части карты. Отсюда идите вниз, перейдите мост и пройдите через шипы, чтобы попасть в нижнюю левую часть комнаты. Пройдите Фантомом в круг справа, а затем снова переключитесь на Линка.



Бегите в южную часть комнаты и становитесь на светящийся круг, чтобы поменяться местами с Фантомом. Снова управляйте Фантомом и телепортируйте его к Наблюдателю в северо-западной части карты. Пройдите почти до конца к Линку и нажмите на переключатель, который находится справа от шипов. Это позволит Линку пройти дальше.

Идите влево Линком, и вы обнаружите, что путь между скатывающимися валунами и шипами заблокирован. Управляйте Фантомом и проходите через шипы на севере. Идите к месту появления валунов и сразу после того, как валун прокатится мимо, бегите Фантомом как можно дальше. Затем немедленно переключайтесь обратно на Линка. Фантом некоторое время будет удерживать валуны, поэтому быстро оббегайте Линком шипы.

Становитесь на один из переключателей поблизости, а затем ставьте Фантома на другой переключатель, чтобы появился ещё один мост. Проведите Фантома на север, но не переходите мост; вам просто нужно, чтобы Фантом был рядом.



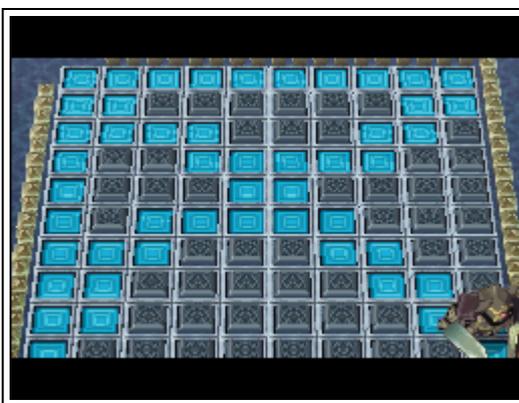
Теперь пройдите через мост Линком и оглушите Наблюдателя бумерангом. Не атакуйте его мечом, используйте Вихрь, чтобы отправить врага в северо-западный угол карты. Каждый раз, когда вы используете Вихрь на Наблюдателе, вы сбрасываете длительность его оглушения.

Как только Наблюдатель окажется в углу комнаты, переключайтесь на Фантома и быстро начертите путь к Наблюдателю, чтобы они поменялись местами. Поставьте Фантома на один из переключателей, а Линка поставьте на другой. После этого дверь в северной части комнаты откроется.

Бегите Линком обратно в центр комнаты. Используйте Фантома и телепортируйтесь к Наблюдателю в верхней части комнаты. Теперь пусть персонажи объединятся, после чего открывайте запертую дверь и поднимайтесь на 16-й этаж.

~ Шестнадцатый Этаж ~

Бегите по углам и читайте табличку. На ней указано, что нужно перейти от зеленой плитки к красной, и это покажет символ. Используйте Фантома и телепортируйтесь к Наблюдателю в левой части комнаты.



Хитрость в этой комнате заключается в том, что Фантом должен имитировать тот же маршрут, что и Фантом в правой части карты. Для этого наступите на зелёную плитку, а затем пройдите к самому верхнему правому блоку. Затем идите по диагонали к самому нижнему левому блоку. Затем идите вверх, но не касайтесь самого верхнего левого блока. (В противном случае произойдет сброс). Завершите головоломку, пройдя по диагонали к самому нижнему правому блоку и наступив на красную плитку. После этого дверь в центре комнаты откроется.

Пройдите до лестницы Фантомом, а затем присоединитесь Линком. Вместе поднимайтесь на 17-й этаж Башни.

~ Семнадцатый Этаж ~

Меч Линка потеряет свою силу, и Принцесса Зельда покинет тело Фантома. Поднимайтесь по лестнице и забирайте Карту Огненной Железной Дороги!



После короткого ликования Линка и Зельды, появится Бирн и испортит настроение (Наконец-то! А то мы не видели главных злодеев с самого начала игры!). Бирн резко выскочит и приготовится атаковать Линка, но Анджин остановит его.



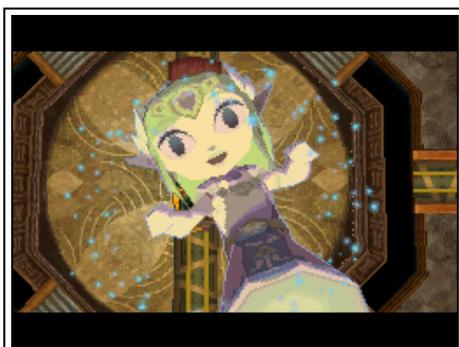
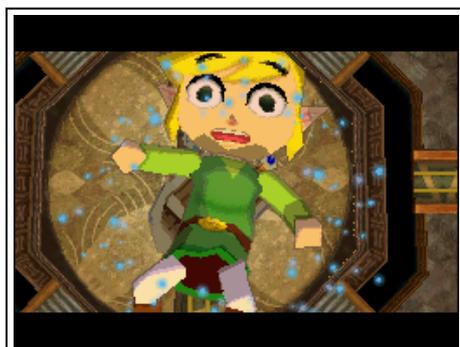
Оказывается, Бирн на самом деле был учеником Анджин, но он никогда не слушал её. Анджин объяснит, что Духи послали Локомо на защиту добра. Тот факт, что Бирн пытается воскресить Короля Демонов, непостижим для Анджин.



Бирн перестал следовать Духам, потому что они никогда не отвечали ему, и он мог стать таким же могущественным, как они. Бирн считает, что только Малладус сильнее Духов. Анджин потеряла надежду убедить Бирна в обратном и попросит Линка и Зельду отправиться в Храм Огня. Затем Анджин телепортирует обоих ко входу в Башню Духов.



Битва между Бирном и Анджин кажется очевидной, но в следующий момент мы оказываемся у входа. После небольшого разговора принимается решение, что следующим пунктом назначения будет Храм Огня. Запрыгивайте на поезд и направляйтесь в Снежную Область. На этом завершается седьмая глава этого руководства!



- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))

- **Глава 7 – Башня Духов 4**
 - **7.1 – Разные сокровища (chapter_07.html#c7_1)**
 - **7.2 – Башня Духов, часть 4 (chapter_07.html#c7_2)**
(chapter_07.html#c7_2)
(chapter_07.html#c7_2)
(chapter_07.html#c7_2)
- **(chapter_07.html#c7_2)Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)**
- **Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)**
- **Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)**
- **Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)**
- **Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)**

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Огненная Область (chapter_08.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область
 - 8.1 – Деревня Горонов (chapter_08.html#c8_1)
 - 8.2 – Лёд (chapter_08.html#c8_2)
(chapter_08.html#c8_2)
 - (chapter_08.html#c8_2)8.3 – Святилище Огня (chapter_08.html#c8_3)
(chapter_08.html#c8_3)
 - (chapter_08.html#c8_3)8.4 – Сбор Камней Силы (chapter_08.html#c8_4)
(chapter_08.html#c8_4)
 - (chapter_08.html#c8_4)8.5 – Начало Храма Огня (chapter_08.html#c8_5)
(chapter_08.html#c8_5)
 - (chapter_08.html#c8_5)8.6 – Храм Огня (chapter_08.html#c8_6)
(chapter_08.html#c8_6)
(chapter_08.html#c8_6)
- (chapter_08.html#c8_6)Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

8.1 Деревня Горонов

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	8/13
Камни Жизни	5/20
Штемпельные Пункты	13/20
Кролики	23/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Гороны
Враги:	Огненный Баба
Локации:	Огненная Область, Деревня Горонов, Алтарь Богини Гор
Штемпельные Пункты:	Деревня Горонов

Если вы ещё этого не сделали, выходите из Башни Духов и отправляйтесь в Снежную Область. Езжайте на север и на первом повороте езжайте вправо, чтобы попасть в Огненную Область. Езжайте вперёд и вы услышите громкий шум камней из вулкана. Будьте осторожны, когда будете продвигаться дальше, так как камни могут падать на пути. Стреляйте в эти камни из пушки, чтобы взрывать их.

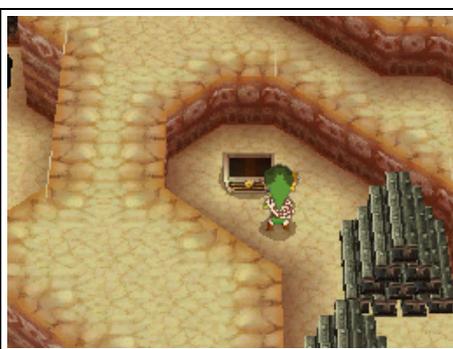
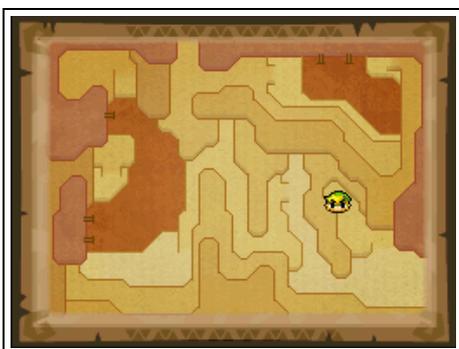


Здесь есть две станции. Первая – это Стрельбище Горонов, но из-за начавшегося извержения станция закрыта. Езжайте на восток и останавливайте поезд в другом отмеченном на карте месте, в Деревне Горонов.



Войдя в деревню, вы увидите, что она не в лучшей форме. Вы можете побегать и пообщаться с жителями деревни, но вы не можете добраться до основной части города. Поднимайтесь по пути слева и направляйтесь в западную часть деревни.

Идите на север и заберите из сундука случайное сокровище. Пройдите на запад, и вы увидите серию катящихся валунов. Если вы посмотрите внимательно, то заметите определённый порядок. Они появляются: два в ряду, затем один, затем два, затем один и т.д. Поскольку путь неровный, Линк может найти укрытие в углах и валуны не смогут ему навредить. Рассчитайте тайминг и пробегайте мимо валунов когда есть для этого возможность, или прячьтесь у стен, когда возможности пробежать нет. Пройдите к западной стороне этой области, уклоняясь от катящихся валунов.



Опционально: Штемпельный Пункт в Деревне Горонов

Бегите в юго-западный угол карты. Доставайте кнут и используйте его на деревянных балках, чтобы перебраться через пропасть. Идите на север и вы увидите ещё одну пропасть, которую нужно перепрыгнуть с помощью кнута. Сразу после этого вы столкнётесь с новым противником, известным как Огненный Баба. Эти враги, похожие на растения, будут пытаться укусить Линка и могут стрелять изо рта. Используйте бумеранг или кнут, чтобы отделить голову от туловища врага и затем приканчивайте его мечом. Как вариант, вы можете просто использовать бомбы, чтобы победить их.



Идите в северо-западный угол карты, разбираясь с Огненными Баба на своем пути. Вы найдёте штемпельный пункт; ставьте 14-ю пометку в Журнал Нико! Вернитесь к юго-западный угол карты и бегите к переключателю.

Активируйте переключатель в южной части области и быстро бегите на запад. Доставайте кнут и используйте его на деревянных балках, чтобы перебраться через пропасть. Перебегайте через мост, прежде чем время истечёт.

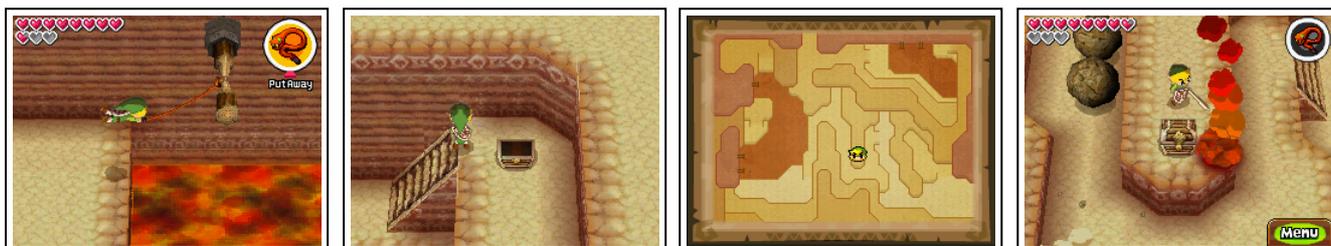


Идите на север, чтобы попасть в новую часть деревни. Поговорите с Гороном и скажите ему, что хотите добраться до Святыни Огня. Оказывается, для этого вам нужно встретиться со старейшиной Горонов, но в настоящее время нет возможности встретиться

с ним. Но узнав, что у Линка есть поезд, он согласится встретиться с вами у Святылища. Покидайте деревню и отправляйтесь на восток.

Опционально: Два сокровища

Используйте кнут на деревянных балках, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Поднимайтесь по ступеням и забирайте из сундука случайное сокровище. Теперь бегите на юг и следуйте по этому более высокому уступу к центру карты. Рядом с центром карты спрыгивайте с уступа на юге. Пробежите на юг и забирайте из сундука сокровище!



Спрыгивайте с уступа и возвращайтесь на восток в основную часть города. Бегите обратно к поезду, и по пути покажут сценку, в которой один Горон разговаривает с Кагороном. После разговора выясняется, что Кагорон получить от Линка Грузовой Вагон! Кагорон хочет, чтобы Линк привёз в Грузовом Вагоне что-нибудь холодное, чтобы остудить лаву. Возвращайтесь на поезд и устанавливайте маршрут на Снежную Область.



8.2 Лёд

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 8/13

Камни Жизни 4/20

Штемпельные Пункты 14/20

Кролики 23/50

- Новое в этом разделе

Персонажи: Ноко

Камни Жизни: Ноко

Предметы: Лёд

Наш следующий пункт назначения находится в Деревне Ануки! По прибытии бегите на северо-запад и найдите Ануки, стоящего у воды. Он расскажет о Лёде, но, к сожалению, вода в деревне Ануки больше не пригодна для его создания, поскольку кишит Чучу. Услышав, что у вас есть пассажирский вагон, Ануки спросит, не смогли бы вы отвезти его куда-нибудь с пресной водой. Соглашайтесь и он уйдёт к вашему поезду. Бегите и вы к нему и отправляйтесь в путь.



~ Станция "Родник" ~

Нанесите маршрут к станции "Родник" на востоке. Помните, что у вас сейчас на борту пассажир, поэтому вы не можете позволить себе получить много урона и не можете делать резкие остановки. Как только вы приедете, Ануки направится к воде. Подойдите к воде и поговорите с Ануки. В благодарность за то, что вы привезли его сюда, Ануки подарит Линку ещё один Камень Жизни! Карта Снежной Железной Дороги начнёт мерцать и появятся новые Пути Духов!



Новые пути не дадут доступа к новым кроликам или станциям, но мы можем активировать новую точку телепортации. К востоку от Деревни Ануки вы найдёте ворота портала С на новых путях. Активируйте их вы сможете теперь быстрее попасть в Океанскую Область к востоку от Святилища Океана. Вскоре мы сможем собрать множество Камней Жизни, поэтому эти врата пригодятся.

Опционально: Рупии

Ануки нужно время, чтобы сделать Лёд. А пока бегите в северо-западную часть станции "Родник" и доставайте кнут. Используйте его, чтобы перебраться по деревянным балкам на восток и попасть в северо-восточную часть карты. Открывайте сундук и забирайте рупии!



Заходите в дом в правой части карты. Затем сразу выходите из дома и бегите обратно к Ануки за Льдом. За невысокую цену в 25 рупий, Ануки загрузит немного Льда в ваш товарный вагон. Если вы повторно откажетесь от предложения, он снизит цену до 10 рупий. Если вы всё же откажетесь от сделки, Ануки отдаст вам Лёд бесплатно! Затем он расскажет о свойствах Льда. При транспортировке нужно остерегаться врагов и внезапных остановок, так как это может привести к выпадению части льда. Кроме того, в тёплых местностях Лёд начнёт таять, поэтому Линку нужно торопиться. Возвращайтесь к поезду, и вы увидите, что Лёд уже загружен. Запрыгивайте на поезд и отправляйтесь в Деревню Горонов в Огненной Области.



Как только вы окажетесь в Огненной Области, вы заметите, что рядом со Стрельбищем Горонов появился третий тёмный поезд. Он закрывает проезд в Деревню Горонов, поэтому придётся ехать другой дорогой, свернув на север на первом перекрёстке. Избегайте двух тёмных поездов в этой области, пока вы направляетесь в Деревню Горонов.



8.3 Святилище Огня

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	8/13
Камни Жизни	5/20
Штемпельные Пункты	14/20
Кролики	23/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Старейшина Горонов, Эмброуз
Локации:	Святилище Огня
Песни:	Песня Огненных Локомо
Штемпельные Пункты:	Святилище Огня

~ Деревня Горонов ~

Добравшись до Деревни Горонов, бегите на запад и поговорите с Кагороном. Он сразу подключит других Горонов к работе, они начнут остужать лаву и появится новый путь, ведущий на север!

Старейшина Горонов находится в самой высокой пещере в деревне. Бегите и поговорите с ним. К вам присоединится внук Старейшины, который поведает деду о проделанной Линком работе. Затем Старейшина Горонов отойдёт в сторону и вы сможете пройти через новый проход. Проходите, чтобы войти в следующую пещеру.



На вашем пути будет несколько огненных Киз. Атакуйте их бумерангом или кнутом. Идите на север и перепрыгивайте через пропасть с помощью кнута. Становитесь на переключатель, после чего появится мост, ведущий к восточной стороне пещеры. Здесь есть несколько горшков, некоторые из которых трясутся, что означает, что в них прячутся Лайк-Лайки. Эти парни невероятно раздражают, поэтому лучше всего их избегать. Если вы решите сразиться с ними, кнут действительно неплохо сработает против них. Кроме того, если у вас есть бомбы, можете кинуть одну в пасть врагу.



Поднимайтесь по ступенькам и проходите влево. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище. Пройдите обратно вправо и затем идите вверх по лестнице. Продолжайте двигаться на север и вы попадёте в Святилище Огня!

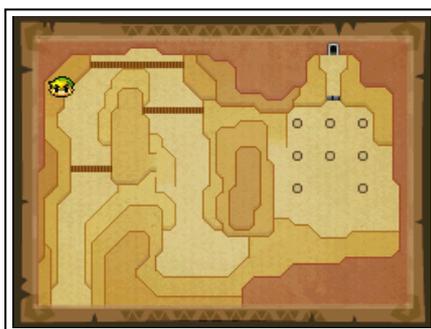
~ Святилище Огня ~

Бегите на север и победите огненных Кизов. В этой области вы столкнётесь с ещё несколькими Огненными Баба. Помните, что бомбы – лучший способ их победить. Кроме того, вы можете использовать кнут или бумеранг, чтобы отделить ему голову от туловища. Так будет легче добить их мечом.

Идите на восток и вы увидите несколько факелов, а также несколько Огненных Баба. Сначала победите всех надоедливых Огненных Баба, а затем используйте бумеранг, чтобы зажечь все факелы. После того, как первые три факела загорятся, в центре карты появится мост. Зажигание двух нижних факелов создаст ещё два моста.

Опционально: Штемпельный Пункт в Святилище Огня

Поднимайтесь по ступеням рядом и перейдите по мосту слева. Идите в северо-западный угол и забирайте из сундука случайное сокровище. Перейдите здесь через мост на севере и вы найдёте штемпельный пункт, где вы получите 15-ю отметку!



Возвращайтесь в середину карты и пройдите через мост в центре. Продолжайте бежать вправо и вы найдёте множество статуй с лицами. Коснитесь каменной таблички и вам поведаёт историю о двух мужчинах, влюбленных в одну женщину. После того, как соперничество закончилось, дружба возобновилась.



Действительно странная табличка, но она дает намёк на загадку. Взгляните на все восемь статуй с лицами и вы увидите, что все кроме одной смотрят на статую в центре, кроме одной справа. Встаньте посередине между средней статуей и статуей справа и сыграйте Песнь Света (пурпурная, жёлтая, оранжевая, бирюзовая, серебряная). Это вызовет появление кристалла, который подсветит дверь выше и откроет её.

Войдите внутрь и поговорите с Эмброузом, Локомо из Святилища Огня. После небольшого разговора соглашайтесь сыграть с ним дуэтом. Сначала позвольте Эмброузу показать вам песню: фиолетовая, желтая, фиолетовая, желтая и, наконец, бирюзовая. Это довольно сложна мелодия с необычным ритмом. Может потребоваться несколько попыток, но вы постарайтесь и затем исполняйте дуэт с Эмброузом. После успешного завершения исполнения, Карта Огненной Железной Дороги начнёт светиться, открывая массу новых путей!



Эмброуз посоветует Линку поговорить с некоторыми из жителей деревни, прежде чем отправиться в Храм Огня. Покиньте Святилище в юго-западном углу и вы вернётесь в пещеру. Спрыгните с уступа слева и выходите, чтобы вернуться в основную часть деревни. Старейшина Горонов скажет вам, что ворота Храма Огня заперты на три замка. Ключи украли три монстра. Старейшина упомянет, что жители деревни могут рассказать больше о монстрах.

Выходите из дома и поговорите с Гороном в доме слева, чтобы узнать, что монстры не любят определенный шум. Сначала шум должен быть коротки и затем длинным. Это подсказка, как использовать гудок поезда против этих монстров. Другой Горон в одном из домов скажет вам не пытаться отстать от них, а скорее вступать в сражение.



Горону в восточном конце деревни нужно 10 блоков Льда, так как его дом все ещё заблокирован лавой. Согласитесь принести ему Льда, но это не обязательно делать прямо сейчас, если не хотите. Теперь, когда у нас есть грузовой вагон и доступ в Огненную Область, мы можем собрать девять новых Камней Силы. Это совершенно необязательно, и, если хотите, можете сразу перейти к Храму Огня в разделе 8.5.



8.4 Сбор Камней Силы

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	8/13
Камни Жизни	5/20
Штемпельные Пункты	15/20
Кролики	23/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Продавщица Рыбы, Отец из Деревни Абода
Враги:	Танк, Тектит
Камни Жизни:	Деревня Горонов, Спасение Рыбы, Загон для Кукко, Железо Горонов, Древесина Ануки, Феррус, Украшение для Сtima
Предметы:	Рыба, Железо Горонов, Древесина, Форма Машиниста, Ваза
Локации:	Станция "Сугроб", Подземелье на Станции "Сугроб", Станция "Скользкая"
Кролики:	Горный Кролик #1, Горный Кролик #2, Горный Кролик #3, Пустынный Кролик #1, Лесной Кролик #10, Морской Кролик #8, Снежный Кролик #8

Эта часть гайда не является обязательной. Если вы хотите продолжить выполнение основного квеста, вы можете сразу отправиться в Храм Огня; просто перейдите к разделу 8.5. Теперь, когда у нас есть грузовой вагон и доступ в Огненную Область, есть масса побочных квестов, в которых мы можем принять участие. Это включает в себя сбор Камней Жизни и, в свою очередь, доступ к нескольким новым станциям, кроликам, сокровищам, воротам телепортации и многому другому.

Опционально: Камень Жизни в Деревне Горонов

В восточной части Деревни Горонов всё еще есть лава, так почему бы нам не избавиться от неё? Поговорите с Гороном рядом с лавой, он сильно расстроен, что не может добраться до своего дома. Согласитесь принести немного Льда и возвращайтесь к поезду. Возвращайтесь на запад в Снежную Область и остановитесь на Станции "Родник". Вы получите письмо от Ферруса по почте. Пока не обращайтесь на него внимания, мы разберемся с этим позднее. Поговорите с Ануки и купите Льда. Затем возвращайтесь к поезду.



Садитесь на поезд и отправляйтесь в Деревню Горонов. Вы должны довести не менее 10 единиц Льда. Бегите и поговорите с Гороном в восточной части деревни возле лавы. Лёд поможет охладить лаву и Горон будет счастлив, что теперь сможет добраться до своего дома. В обмен на вашу работу он даст вам Камень Жизни №6. Это откроет новые пути, ведущие на юг от Стрельбища Горонов. Вы сможете получить доступ к новым вратам телепортации и поймать первого пустынного кролика!

Опционально: Горные Кролики #1, #2 и #3

Теперь мы можем поймать трёх горных кроликов, поскольку в северной части карты больше нет тёмных поездов. Из Деревни Горонов езжайте на запад и затем продолжайте движение по дороге на север. Продолжайте ехать на север, проезжая первый перекресток, а когда доедете до следующего перекрестка, поверните направо. Первый горный кролик находится слева от вас, так что взорвите валуну и поймите кролика Сачком.



Езжайте на север вскоре рельсы повернут на запад. Следующий кролик находится на северной стороне путей, незадолго до того, как путь повернёт на юг. Ловите его, это ваш второй горный кролик!



Следующий кролик находится на юго-восточной стороне путей, к западу от Стрельбища Горонов. Езжайте дальше и разбейте валун, за которым прячется горный кролик # 3.



Опционально: Пустынный Кролик #1

Теперь давайте перейдем к новым путям, которые открыл Камень Жизни #6. Езжайте на юг от Стрельбища Горонов и когда пути свернут на запад, следите за юго-восточным углом. Кролик высунет голову из-за валуна. Взрывайте валун и ловите первого пустынного кролика!



Опционально: Спасение Рыбы (Камень Жизни)

Езжайте на запад от пустынного кролика #1 и активируйте портал "D". Погудите и двигайтесь вперёд в Океанскую Область.

Наш поиск Камня Жизни начнётся неподалеку, в Деревне Папуча. В Городе Хирул есть женщина, которая постоянно говорит о рыбе, а в Деревне Папуча есть торговец рыбой. Как только вы приедете, бегите к женщине в западной части деревни. Она подзовёт вас, так что идите и поговорите с ней. Она предложит продать вам 20 рыб за 50 рупий. Вам нельзя оставлять рыбу на солнце и необходимо следить за птицами. Вернитесь к поезду.



Начертите путь обратно в Лесную Область, а затем обратно в Город Хирул. Как только вы окажетесь в Лесной Области, вам покажется, что враги тут совершенно случайные. Вы либо увидите два тёмных поезда в северной части путей возле Города Хирул, либо столкнетесь со Снарглом и новыми вражескими Танками. Снарглов притягивает рыба, которую вы везёте, так что не давайте им напасть на вас. Танки – это новые враги, с которыми вы, возможно, уже встречались. Обычно они нападают группами по двое или трое и стреляют по вам из пушек. Чтобы победить Танк, понадобится два попадания. Если вы видите, что в вас стреляют из пушки, стреляйте в неё, прежде чем её снаряды попадут в ваш поезд. Доберитесь до железнодорожного вокзала и остановитесь в Городе Хирул.

По прибытии бегите к человеку в центре города возле небольшого водопада. Мужчина подзовёт вас, когда вы окажетесь рядом. Услышав, что у вас есть рыба, отдавайте её ему, и вас вознаградят Камнем Жизни #7! Этот камень откроет несколько новых путей в восточной части Лесной Области. Эти новые пути позволят Линку добраться до лесного кролика #10 и морского кролика #8! Запрыгивайте обратно на поезд.



Опционально: Лесной Кролик #10 и Морской Кролик #8

Есть два новых кролика, которых мы теперь можем поймать на разблокированных путях. Из Замка двигайтесь к Башне Духов, а затем направляйтесь на юг к новым путям. Поверните на запад и обратите внимание на южную часть путей. Взорвите валун и поймайте 10-го и последнего лесного кролика!



Отправляйтесь на восток, и вы попадёте в Океанскую Область. Путь лишь ненадолго простирается вглубь региона. Вы можете найти морского кролика к юго-западу от путей.



Теперь, когда собраны все 10 травяных кроликов, мы можем сгонять в Заповедник Кроленд и получить награду. Вы будете вознаграждены за свой тяжёлый труд. Но это и не самое дешёвое сокровище, это дорогие артефакты, которые стоят по 500 рупий у Лайнбека. Ваш следующий кроличий квест – собрать все 10 кроликов в Снежной Области. На самом деле мы почти туда добрались, но пока просто возвращайтесь к поезду.



Опционально: Загон для Кукко (Камень Жизни)

Наш следующий квест с Камнем Жизни находится в Городе Хирул. Езжайте туда и останавливайтесь на железнодорожной станции. Бегите к персонажу с Кукко в северо-западной части города. Его Кукко подросли и их нужно продавать. Он предложит вам 5 Кукко за 50 рупий. Согласитесь приобрести их, и их погрузят в ваш поезд. Помните персонажа из Деревни Абода, который хотел выращивать Кукко? Что ж, это наша следующая цель, так что возвращайтесь к поезду.



Установите курс на Деревню Абода и убедитесь, что никто не атакует вас по пути, иначе вы растеряете Кукко. Как только вы прибудете, бегите к человеку в северо-западной части деревни и покажите ему Кукко. Он обрадуется, но он хочет 10 Кукко. Это означает, что нам придётся совершить вторую поездку в Город Хирул, чтобы забрать вторую партию Кукко. Поезжайте, купите еще 5 Кукко за 50 рупий и осторожно привезите их всех обратно в Деревню Абода. Как только у заказчика наконец будет 10 Кукко, он будет так счастлив, что наградит вас Камнем Жизни #8!



Этот камень восстановит некоторые пути к северу от Деревни Абода. Изюминкой этих новых трекров являются ворота портала "Е", которые соединят Лесную Область с Огненной Областью.

Опционально: Железо Горонов (Камень Жизни)

Если вы собрали Камень Жизни в квесте с Кукко, описанном выше, телепортируйтесь к новым воротам "Е"; в противном случае доберитесь до Деревни Горонов по доступным дорогам. На новых путях вы встретите двух новых врагов. Один из них – большой Скуллтула, с которым вы, возможно, уже встречались. Необходимо два удара, чтобы убить этого врага. Вы также найдёте Тектитов возле ворот портала. Эти враги, похожие на пауков, будут лазать по стенам, прыгать и пытаться приземлиться

на ваш поезд. Один выстрел из пушки убьёт их. Когда вы будете проезжать рядом с воротами портала, погудите и заезжайте в него, чтобы попасть в Огненную Область. Продолжайте перемещаться по путям и сделайте остановку в Деревне Горонов.



Если вы этого ещё не сделали, остановите поезд на станции Деревня Горонов. Когда вы были в Деревне Лесорубов, вы, возможно, слышали, что там ищут железо для изготовления новых топоров. Что ж, теперь вы можете купить его здесь, в Деревне Горонов! Заплатите рупии, чтобы получить железо у Горонов. Бегите обратно к поезду и отправляйтесь в путь.

Путь в Деревню Лесорубов займёт кучу времени и сокращений туда ещё нет. Вы можете воспользоваться воротами "А" или "В", если хотите, или использовать пути, которые появились благодаря Камню Жизни #5. Однако лучший маршрут – через Башню Духов. Убедитесь, что у вас есть пять единиц железа, когда вы приедете в Деревню Лесорубов.



Как только вы прибудете в Деревню Лесорубов, поговорите с жителем к западу от станции. Он даст Линку Камень Жизни #9. Этот камень откроет несколько путей к западу от Храма Леса. Но эти пути бесполезны, поскольку здесь нет ничего интересного, кроме небольшого сокращения.

Опционально: Древесина Ануки (Камень Жизни)

Один из Ануки в Деревне Ануки ищет древесину и кого-нибудь в качестве строителя. Что ж, мы можем решить одну из проблем здесь, в Деревне Лесорубов. Поговорите с лесорубом и купите древесины за 100 рупий. Затем возвращайтесь к поезду.



Кроме того нам нужен умелец, который может построить забор. Рабочий, который чинил мост, должен уметь справиться с этой задачей. В последний раз мы его видели на Фактории в Лесной Области. Езжайте к Фактории. Поговорите с рабочим, которому, судя по всем, нечем заняться... и он присоединится к вам. Используйте ворота портала "А", чтобы перенестись в Снежную Область и затем отправляйтесь в Деревню Ануки.



Как только вы прибудете туда, поговорите с Ануки, и он даст вам сокровище, которое вам надо отнести рабочему. Поскольку вы уже доставили древесину, он наградит вас Камнем Жизни #10. Этот новый камень восстановит Пути Духов к западу от Храма Снега!



Опционально: Снежный Кролик #8

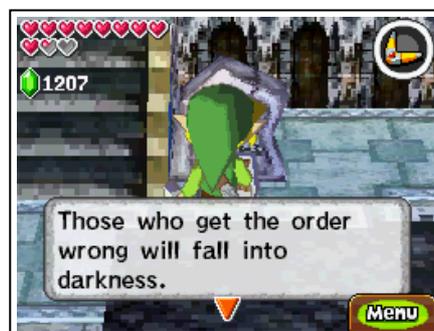
Пути, которые открылись благодаря камню из квеста с древесиной, позволят нам найти нового кролика. Запрыгивайте в поезд и езжайте в северо-западную часть карты. Остерегайтесь тёмного поезда, а также бронепоезда, патрулирующего здесь.



Как только вы доберётесь до новых путей, следите за северной стороной, где как кролик будет высовывать голову из-за валуна. Ловите Сачком вашего 8-го снежного кролика.

Опционально: Станция "Сугроб"

Если вы проедете к дальним частям путей, созданным Камнем Жизни из квеста с древесиной, вы попадёте на Станцию "Сугроб". Наружная часть этой станции состоит из большого количества снега, небольшого забора и группы Белых Волков, которые появляются из-под земли. Победите всех появляющихся врагов и маневрируйте вокруг ограды, чтобы добраться до северо-западной части карты. Войдите в пещеру, и вы окажетесь в подземелье.



Это подземелье на Станции "Сугроб". Вы увидите каменную табличку, которая предупредит вас, что вам нельзя ошибиться с порядком. Табличка имеет в виду пять переключателей на севере. Не нажимайте переключатели, так как нам нужно сначала узнать правильный порядок. На карте есть четыре лестницы и несколько Фризардов. Сначала сбегайте в северо-восточный угол комнаты и спуститесь по лестнице.

Примечание: Посещение каждой комнаты не требуется; спускайтесь к главной комнате, если хотите пропустить остальные.

~ Северо-Восточная Комната ~

В этой комнате темно, но её освещают ледяные факелы. Идите на запад, и вы увидите незажжённый факел в воде. Используйте бумеранг, чтобы зажечь его, а затем создайте бумерангом ледяную дорожку. Продолжайте зажигать факелы бумерангом и продвигаться на запад, север, восток, север и затем на запад.



В конце концов вы придёте к каменной табличке. Она поведает вам, чтоб переключатель в центре ненастоящий. Это подсказка, что из пяти переключателей этажом ниже вам не нужно нажимать на переключатель посередине. Идите на север и затем на восток. Спрыгивайте с уступа и поднимайтесь по ступеням, чтобы попасть в главную комнату. Затем вам надо в юго-восточную комнату, поэтому идите туда и спускайтесь по лестнице.

~ Северо-Восточная Комната ~

Идите вправо и затем вверх, после чего за вами закроется дверь. В этой заполненной водой комнате есть несколько Октайвов в воде и несколько парящих вокруг ледяных Кизов. Держите бумеранг наготове и избавьтесь от ледяных Кизов. Оглушайте Октайвов и создавайте ледяные дорожки. Обойдите комнату, создавая лёд и побеждая Октайвов. Как только всё враги будут побеждены, двери откроются. Проложите путь на север и возвращайтесь на сушу.



Подойдите и прочтите каменную табличку, на которой написано... второй переключатель слева – это третий переключатель, который нужно нажать. Обязательно запомните это и возвращайтесь на юг. Пройдите через воду и поднимайтесь по лестнице в главную комнату. Бегите в юго-западную комнату и спускайтесь по ступеням.

~ Юго-Западная Комната ~

Эта комната очень простая, но всё же может доставить неприятностей. Как только вы попадёте на этаж, появится переключатель, нажатие на который откроет на короткий промежуток времени дверь. Вам нужно бежать по льду и делать резкие повороты, чтобы добраться до двери до того, как она снова закроется. На это может потребоваться несколько попыток, но у вас всё получится!



Идите вперёд и прочитайте третью каменную табличку, на которой написано... первый и последний переключатель находятся на концах. Теперь возвращайтесь на юг и поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться в главную комнату. Теперь отправляйтесь в верхнюю левую часть комнаты и спускайтесь по лестнице, чтобы попасть в северо-западную комнату.

~ Северо-Западная Комната ~

Идите вправо, и вы увидите головоломку с толканием блоков. Цель здесь – толкать блок по льду, чтобы он упал в воду справа. Лучше всего действовать следующим образом: на север, на восток, на юг, на запад, на юг, на восток, на север, а затем на восток в воду.



Прыгайте на блок, и вы обнаружите, что в воде есть четыре Октайва и несколько надоедливых стреляющих врага у северной стены. Используйте Вихрь, чтобы продвигаться по воде. Также используйте Вихрь, чтобы отражать камни обратно в Октайвов. Когда вы будете пересекать воду, держите щит в северном направлении, чтобы отражать летящие в вас стрелы. В конце концов вы пройдёте вправо и окажетесь на твёрдой поверхности.

Подбегайте и читайте каменную табличку, на которой написано ... второй и четвертый переключатели находятся рядом. Поднимайтесь по ступеням и бегите обратно в западную часть комнаты. Поднимайтесь по ступеням, чтобы оказаться в главной комнате.

~ Главная Комната ~

Теперь у нас есть все четыре подсказки:

1. Переключатель в центре ненастоящий.
2. Второй переключатель слева нужно включить третьим.
3. Первый и последний по краям.
4. Второй и четвёртый находятся рядом.

Если вы используете все подсказки, вы сможете решить головоломку. Слева направо правильный порядок: 1, 4, 2, 5. Становитесь на платформу вверху и осторожно начертите путь бумерангом так, чтобы он активировал четыре переключателя в указанном порядке.



Правильная активация четырёх переключателей вызовет появление моста.

Проходите по нему и идите на север. Вы найдёте крошечную комнату, заполненную Фризардами и льдом на полу! Оставайтесь в углу так, чтобы щит был обращен к центру комнаты, а затем наносите удары мечом по Фризардам. Они будут двигаться по льду с большой скоростью и сбрасывать часть своей ледяной защиты.

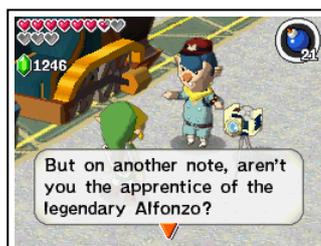
Продолжайте атаковать, пока не снимете всю защиту. Более быстрый способ победить Фризардов – кидать в них бомбы.

Когда все четыре Фризарда будут побеждены, идите на север и забирайте из сундука очень редкое сокровище! Это не какое-то обычное сокровище. Это Камень Алхимика, который наряду с Кольцом Королей является самым редким из сокровищ. На Фактории у Лайнбека вы можете получить за них по 2500 рупий. Вы также можете обменять Камень Алхимика, чтобы получить Золотые Детали для Поезда!

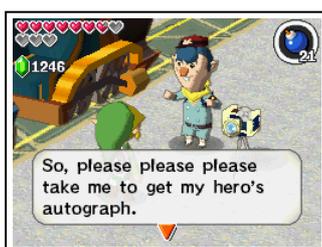
Это всё, что можно было сделать на Станции "Сугроб", так что выходите на поверхность и возвращайтесь к поезду.

Опционально: Камень Жизни от Ферруса

Следующий Камень Жизни, который мы можем найти, связан с письмом, которое мы получили по почте от Ферруса. Если вы его ещё не получили, просто зайдите в любое поселение с почтовым ящиком, и вы получите письмо. На нем изображен поезд с бомбами в снегу на фоне леса. Феррус попросит вас найти его в этом месте и забрать. Феррус находится к юго-востоку от Храма Снега. Он находится вдоль вертикальных путей к востоку от Храма Снега. Он находится недалеко от южной части этой области, на восточном конце путей. Прокатитесь в этой области, и вы услышите щелчок камеры.



Как только вы заберёте Ферруса, вы узнаете, что ему нужно попасть в Деревню Абода и посетить Альфонзо. Используйте ворота портала "А" или "В", чтобы быстро перенестись в Лесную Область. Отсюда езжайте к Деревне Абода. Как только вы туда приедете, Феррус отправится на поиски Альфонзо. Следуйте его примеру и войдите в дом Альфонзо. Феррус хочет получить автограф у Альфонзо. Оказывается, Феррус ошибается насчет Альфонзо, потому что он не был легендарным инженером, а скорее легендарным мечником. В любом случае Феррус наградит вас Камнем Жизни, который восстановит пути к западу и северу от Города Хирул, ведущие в Снежную Область. Это бесполезные пути, единственная цель которых – сократить путь на некоторых участках.





Опционально: Форма Машиниста

Если вы усердно следовали прохождению, у вас должно было набраться 15 штампов. В этом случае отправляйтесь в родное поселение и поговорите с Нико. Он обрадуется тому, что вы собрали 15 штампов и наградит вас Формой Машиниста.



На самом деле это та же самая одежда, что была у Линка в начале игры, но теперь вы сможете одевать её когда захотите. Вы можете вернуться к Нико в любое время и сменить зелёную тунику Линка на форму машиниста. Это всё, что можно было здесь сделать, так что давайте вернемся к поезду.

Опционально: Украшение для Стива



Следующий квест с Камнем Жизни берёт начало в Деревне Папуча. Поезжайте в Океанскую Область и остановитесь в Деревне Папуча. По прибытии бегите и говорите с Гадалкой, которая находится в большом здании в центре деревни. Пройдя её обычный круг вопросов, скажите ей, что вам не повезло, и она предложит вам Вазу за 50 рупий. Купите её и возвращайтесь к поезду.



Прошло довольно много времени с тех пор, как вы встретились со Стимом, Локомо из Снежного Святилища, но если бы вы поговорили с ним, вы бы знали, что он ищет что-нибудь красивое, чтобы украсить свою комнату. Нам надо в Святилище Снега, но поскольку вы везёте дорогую вазу, любое столкновение с врагом и любая атака приведёт к тому, что ваза разобьётся.

Ворота портала "С" на востоке – самый быстрый способ добраться до Святилища Снега, но это не самый простой способ, так как вы встретите несколько пиратских кораблей. Вы также можете использовать ворота портала "А" или "В" в Лесной Области. Какой бы маршрут вы ни выбрали, осторожно доберитесь до Святилища Снега. Как только вы приедете, Стим уже будет ожидать вас. Поговорите с ним, и он очень обрадуется Вазе, которую вы привезли и подарит вам Камень Жизни #12! Этот камень восстановит часть путей в северной части Снежной Области! Выходите из Святилища и возвращайтесь к поезду.

Опционально: Станция "Скользкая"

Давайте проверим недавно восстановленные пути в северной части Снежной Области. Езжайте туда и в конце путей вы найдёте станцию. Остановливайтесь, вы попали на станцию под названием "Скользкая". Здесь бегают куча ледяных Чучу. Используйте бумеранг, чтобы оглушить их и добивайте мечом. Входите в пещеру, чтобы найти ещё одно мини-подземелье.

Как только вы войдете, вы увидите несколько каменных табличек. Прочитайте ту, что справа, чтобы узнать, что вы находитесь на катке. Здесь есть три трассы со следующими названиями: Новичок, Профи, и Чемпион. Эти трассы соответствуют переключателям слева от вас.



Нижний из трех переключателей даёт доступ к катку для новичков. Встаньте на переключатель и в южной части комнаты откроется дверь. Как и в подземелье на станции "Сугроб", дверь откроется на короткое время и вам надо пробежать по льду и добраться до неё, прежде чем она закроется. Курс "Новичок" не так уж и сложен, просто постарайтесь делать как можно крутые повороты, когда будете бежать к двери. Как только вы это сделаете, открывайте сундук и забирайте большую золотую рупию. Каждая такая равноценна 300 рупиям! Заходите в синий портал, чтобы вернуться ко входу.



Средний, это каток для профи. По сути, то же самое, что и для новичков, за исключением того, что дверь находится в верхней правой части карты, и у вас немного больше времени. Вам нужно постараться срезать углы как можно лучше. Также есть места, где есть трещины во льду и обычные платформы. На этих платформах вы можете двигаться немного быстрее. Как только вы успешно доберётесь до конца, открывайте сундук и забирайте редкое сокровище. Заходите в синий портал, чтобы вернуться в начало подземелья.



И, наконец, вверху находится каток для чемпиона. Как только вы встанете на переключатель, откроется дверь в правом нижнем углу комнаты. Вы должны перебежать через всю комнату и как можно лучше срезать углы. Всякий раз, когда на льду появляются трещины, используйте их, чтобы выиграть несколько ценных секунд. Помните, чем больше вы бежите по прямой, тем лучше у вас будет время. После

нескольких попыток у вас должно получиться. Как только вы закончите, открывайте сундук и получайте редкий Камень Алхимика! Заходите в синий портал, чтобы вернуться в начало подземелья.

Это всё, чем можно заняться здесь, на станции "Скользкая". Покиньте каток, бегите и садитесь в поезд.

8.5 Начало Храма Огня

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 8/13

Камни Жизни 12/20

Штемпельные Пункты 15/20

Кролики 30/50

- Новое в этом разделе

Враги: Снарглер

Из Деревни Горонов езжайте на восток, и вы проедете через небольшую пещеру. В пещере водятся три врага, которых легко победить выстрелами из пушки. Как только вы выйдете из пещеры, вы увидите трёх монстров, держащих ключи к Храму Огня. Они ведут себя так же, как и другие поезда, потому что следуют по определённому пути и вы видите их следующий поворот.



Вспоминайте совет, который давали Гороны; не пытайтесь их преследовать, просто двигайтесь прямо. Как только вы окажетесь на прямом отрезке и привлечете внимание врага, погудите сначала коротким, затем длинным гудком. Это заставит монстра остановиться и закрыть уши. Используйте пушку, чтобы выстрелить в монстра и получить первый ключ!



Процесс получения оставшихся ключей не сильно отличается. Просто будьте терпеливы, когда враги будут менять направление. Как только вы соберёте все три ключа, откроется дверь в Храм Огня, поэтому начертите путь и езжайте внутрь.

8.6 Храм Огня

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	8/13
Камни Жизни	12/20
Штемпельные Пункты	15/20
Кролики	30/50

- Новое в этом разделе

Враги:	Сталфос, Вайндер, Крагма
Предметы:	Лук и Стрелы, Целое Сердце
Локации:	Храм Огня
Штемпельные Пункты:	Храм Огня

~ 1-й этаж ~

После небольшого разговора с Принцессой Зельдой, пройдите через дверь и вы попадёте в главную часть Храма Огня. Продолжайте идти вверх и победите несколько огненных Кизов. Вы увидите две запертые на замки и одну закрытую дверь; просто идите пока налево и идите по коридору.



Эта область заполнена шипами на полу и вращающимся пламенем. Осторожно маневрируйте вокруг шипов и огня, обходя комнату. Как только вы доберётесь до северо-западной части карты, идите на юг, и дверь за вами закроется. Здесь есть три врага-скелета, известные как Сталфосы. Они будут отпрыгивать, когда Линк попытается атаковать их мечом. Продолжайте атаковать и когда-нибудь вы доберётесь до них. Кнут тоже хорошо работает против них. Как только все три врага будут побеждены, дверь в нижней части экрана откроется.

Здесь есть каменная табличка, которая подскажет, что люки в этой комнате симметричны другой стороне карты. На этой стороне люки увидеть легко, но на другой стороне карты их не так хорошо видно. Обязательно отметьте на своей карте, где расположены симметричные люки. В этой области есть враги, известные как Вайндеры. Они неуязвимы для атак Линка, поэтому просто постарайтесь избегать их. Обходите люки и поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

~ 2-й этаж – Маленький Ключ #1 ~

Запрыгивайте на вагонетку и она отвезёт Линка к сундуку неподалёку. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ. Снова запрыгивайте в вагонетку и он отвезёт вас обратно на первый этаж.



~ Этаж 1, повторный визит ~

Вернитесь на юг и поверните за угол. Поднимайтесь по лестнице, но не спрыгивайте вниз. Вместо этого доставайте бумеранг и активируйте переключатель на северо-востоке. Это приведет к падению круглой платформы на пол. Поднимите её и отнесите в правую часть комнаты. Рядом есть лава, на которую Линк не может заходить. Вместо этого бросайте платформу на лаву, и Линк сможет использовать её, чтобы перебраться через пропасть.

В углу есть блок и огонь, преграждающий вам путь справа. Толкайте два раза блок вниз, и затем вправо. Блок защитит Линка от огня, исходящего из статуи в углу этой области.



Бегите в юго-восточную часть комнаты, и смотрите на карте, где находятся люки. Если вы не зарисовали их, то вот как вам нужно пройти: идите вниз, влево, вверх, влево и дважды вниз. Отсюда бегите вправо и заберите из сундука красное зелье. Затем бегите влево и

поднимайтесь на второй этаж.

~ 2-й этаж – Маленький Ключ #2 ~

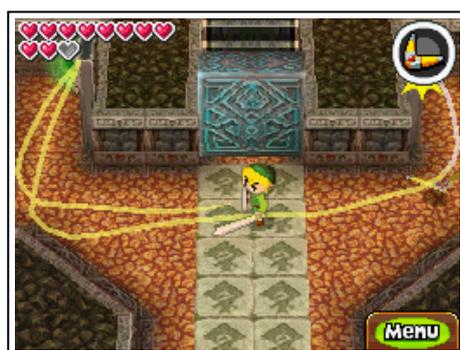
Здесь есть ещё одна вагонетка, но, путь немного сложнее.

Опционально: Сокровище

В первый раз активируйте только первый переключатель, который вы увидите, и вы попадёте на платформу с сундуком. Открывайте его и забирайте случайное сокровище. Езжайте на вагонетке обратно к лестнице.



Когда вы будете ехать на вагонетке, вы заметите переключатели, которые можно активировать прямо во время движения. Активируйте оба переключателя, чтобы получить доступ в северо-западную часть карты. Разберитесь со Сталфосами и заберите из сундука ещё один Маленький Ключ. Возвращайтесь на вагонетке обратно к лестнице и спускайтесь на 1-й этаж.



~ Этаж 1, часть 3 ~

Бегите на юг и сверните за угол. Затем идите на север и поднимайтесь по лестнице. Пройдите к двум запертым дверям. Используйте Маленькие Ключи на обеих дверях, и вы найдёте два переключателя. Нажмите на один из переключателей и он активируется на короткое время. У вас нет времени активировать оба переключателя. Лучше просто встать прямо перед закрытой дверью и начертить путь для бумеранга так, чтобы он активировал оба переключателя. Вы также можете использовать бомбы, есть сумка для бомб. Как только дверь откроется, поднимайтесь на второй этаж.

~ 2-й этаж, лук и стрелы ~

Поднимайтесь и готовьтесь к сражению с мини-боссом, гигантской черепахой по имени Жаропаха. Также в комнате есть электрические Вайндеры, которые держатся краёв комнаты. Атакуйте Жаропаху в голову, после чего она спрячется в панцире и начнёт вращаться. Вам нужно выманить его на Вайндера. Как только Жаропаха ударится о Вайндера, это оглушит её на время и Линк может атаковать её снова в голову. Повторяйте описанный процесс до тех пор, пока Жаропаха не будет побеждена. После этого появится сундук с луком и стрелами!



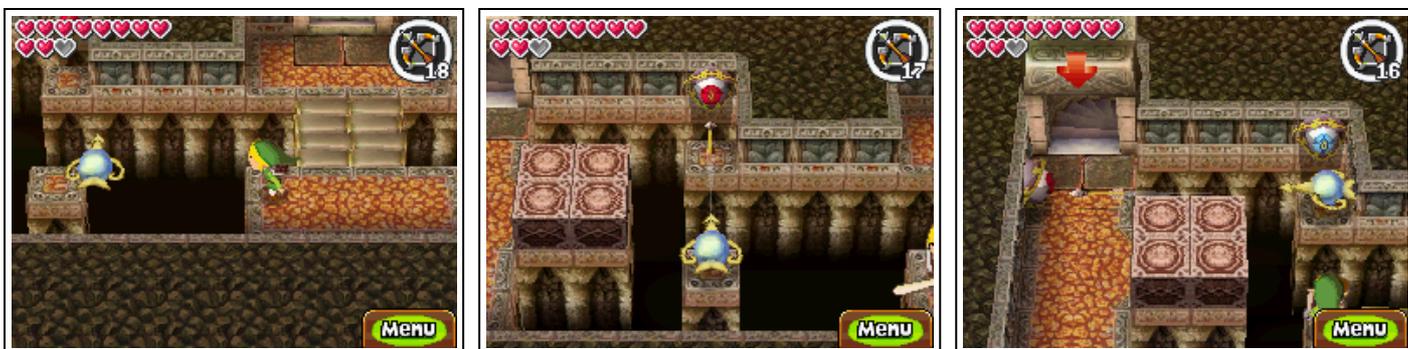
Идите вправо и разбейте каштан, чтобы получить ещё несколько стрел. Цельтесь в правый переключатель на стене из лука, чтобы активировать мост. Пройдите по мосту и спускайтесь вниз на 1-й этаж подземелья.

~ 1-й этаж, северо-восточный коридор ~

Стреляйте из лука в синий шар, находящийся через пропасть. Этим вы активируете стрелу, которая ударит по другому шару и затем вылетит ещё одна стрела и попадёт в красный переключатель, после чего появится мост. Вы можете прыгнуть на другую сторону и забрать из сундука случайное сокровище!



Ударьте по синей сфере, чтобы она развернулась на север. Поднимайте её и идите к краю платформы слева. Кидайте её так, чтобы она попала на платформу через пропасть. Выстрелите в сферу из лука, чтобы её стрела активировала другой красный переключатель и платформа помогла Линку перебраться дальше.



Бегите и ударяйте по сфере несколько раз, пока она не развернётся на запад. Берите её и кидайте на платформу на севере. Стреляйте из лука в сферу и её стрела активирует ещё один переключатель, который вызовет платформу для Линка. Затем бегите по мосту и вниз по лестнице на нижний этаж #1.

~ Нижний этаж 1 и 2 ~

Здесь есть каменная табличка, дающая совет найти Маленький Ключ. Спускайтесь по лестнице, чтобы попасть на нижний этаж #2, и дверь за вами закроется. Здесь есть каштан, с помощью которого вы можете пополнить запас стрел. Используйте лук и стрелы, чтобы победить четырёх Сталфосов по обе стороны лавы. Как только все четверо будут побеждены, внизу откроется дверь.



Пополняйте запас стрел и идите на юг. Стреляйте в сферу слева, чтобы активировать переключатель, опускающий пламя лавы справа. Используйте кнут на деревянных балках, чтобы пересечь пропасть с правой стороны и попасть в верхнюю правую часть комнаты.

Обойдите комнату и прикончите двух Сталфосов. Здесь над лавой есть несколько платформ. Используйте эти платформы и дождитесь, когда они поднимутся и опустятся; затем перепрыгивайте в северо-восточную часть карты. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище. Доставайте кнут, используйте его на деревянной балке внизу и продолжайте передвигаться на юг. Становитесь на переключатель, чтобы открыть дверь рядом и одновременно создать сокращение.



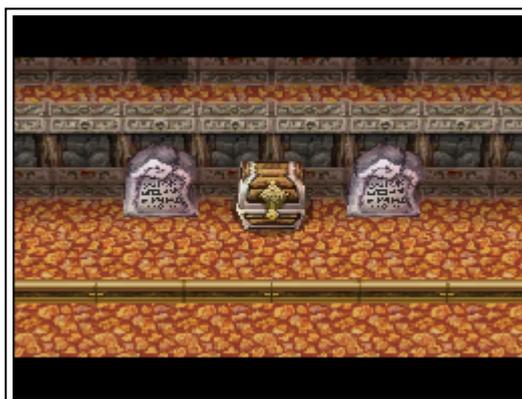
Осторожно пройдите влево мимо движущихся шипов. В крайнем левом углу подождите, пока шип переместится вниз, и быстро следуйте за ним. Сверните на один из боковых ответвлений, чтобы шип не задел вас, пока он поднимется обратно вверх.

Идите на восток и забирайте из сундука случайное сокровище. Справа вы увидите два незажжённых факела, а также огненных Киза. В этой области Кизы будут постоянно появляться из лавы. Начертите путь для бумеранга так, чтобы он сначала коснулся Киза, а затем два факела. Пламя останется на бумеранге и зажжёт негорящие факелы.

Слева от вас на лаву опустится платформа. Бегите дальше, избегая движущегося шипа. Прыгайте на круглую платформу и затем перепрыгивайте на север. Поднимайтесь по лестнице, чтобы вернуться на нижний этаж #1.

~ Нижний этаж 1, две Жаропахи ~

Пройдите немного вниз и дверь закроется. Появятся две Жаропахи. Однако теперь, когда у вас есть лук и стрелы, победить этих черепах не составит проблем. Два выстрела в голову убьют их. После того, как с обоими врагами будет покончено, открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.



Здесь есть четыре таблички с полезной информацией, которая поможет вам позже решить загадку в храме. Таблички сообщают следующее (слева направо):

1. Второй выстрел в этот глаз.
2. Первый выстрел в этот глаз.
3. Четвёртый выстрел в этот глаз.
4. Третий выстрел в этот глаз.

Это переводится как 2-1-4-3, так что запишите это на своей карте. Спускайтесь по лестнице слева, чтобы вернуться на нижний этаж #2.

~ Нижний этаж 2, Маленький Ключ ~

Пройдите за угол и победите двух Сталфосов используя меч или лук. Идите на север и вы увидите переключатель. Если вы наступите на него, дверь слева опустится, и вы увидите другой переключатель. Однако, как только вы сойдете с переключателя, дверь закроется.

Идите на север, возьмите здесь синюю сферу и несите её вниз. Ударьте по ней, чтобы она развернулась стрелкой влево. Настройте её так, чтобы она стояла к северу от переключателя и справа от переключателя на стене. Становитесь на переключатель, чтобы открыть дверь, а затем выстрелите стрелой в синюю сферу. После этого упадёт круглая платформа.

Берите платформу, несите её на север и бросайте на участок с лавой. Вернитесь назад, возьмите синюю сферу внизу и становитесь на круглую платформу. Как только лава поднимет платформу вверх, спрыгивайте, чтобы попасть в северо-западную часть карты.

Выбрасывайте сферу и разберитесь с огненными Кизами в этой комнате. В этой комнате также будет два переключателя. Активируйте тот, что в правом нижнем углу, и в другой части большой комнаты появится деревянная балка для быстрого передвижения по темнице. Переключатель в левом верхнем углу может быть активирован или деактивирован, и это вызовет поднятие лавы из земли в трех отверстиях.



Посередине комнаты стоит большая статуя, а слева и справа на стенах есть переключатели. Ударьте по синей сфере, обращенной по диагонали, и убедитесь, что она обращена на северо-восток. Поднимайте её и бросайте в лаву к югу от статуи. Ударьте по другой синей сфере, чтобы она смотрела влево, после чего бросайте её в лаву справа от статуи.

Теперь вернитесь к круглой платформе. Подождите, пока лава не подбросит её вверх, а затем хватайте круглую платформу. Кидайте её так, чтобы она оказалась на лаве к западу от статуи. Становитесь на круглую платформу и доставайте лук. Нажмите на переключатель к северу от того места, где вы стоите, и это заставит все три участка лавы подняться вверх. Используйте лук и выстрелите по переключателю на стене, который соединен с колонной посередине. Затем используйте стрелы на синей сфере под колонной и она выпустит стрелу в другую сферу и затем та другая активирует переключатель. После этого дверь в верхней левой части карты откроется. Бегите туда и забирайте из сундука Маленький Ключ!

Бегите обратно в юго-восточную часть этой области и прыгайте вниз. Используйте кнут на деревянной балке, чтобы перепрыгнуть через пропасть, а затем идите на север к лестнице, чтобы вернуться на нижний этаж #1.

~ Нижний этаж 1, Передвижение по рельсам ~

Используйте Маленький Ключ на двери слева и пройдите за угол, чтобы добраться до вагонетки. Доставайте лук и запрыгивайте на вагонетку. Линк будет оставаться в вагонетке и ходить по кругу, пока нечем будет заняться. Когда вы будете проезжать по территории в южной части, вы увидите четыре переключателя над табличками. Если вы помните, порядок был 2-1-4-3. Так что перемещайтесь по комнате и стреляйте по целям в указанном порядке: Второй, первый, четвертый, а затем третий переключатели. Если у вас закончатся стрелы, активируйте переключатель на вагонетке и она отвезёт вас обратно в верхний левый угол комнаты, где есть каштан со стрелами.



Как только вы активируете все четыре переключателя в правильном порядке, дорожка сместится и вы сможете попасть в новую область в центре карты.

Опционально: Штемпельный Пункт в Храме Огня

Добравшись до новой области, прыгайте обратно в вагонетку, и теперь вы будете двигаться по комнате по часовой стрелке. Когда вы доберётесь до юго-западной части, доставайте лук и цельтесь в юго-западный угол комнаты. Здесь есть переключатель, и если вы активируете его, путь повернёт и вы сможете попасть в северо-западный угол комнаты. Здесь есть штемпельный пункт, так что ставьте отметку и запрыгивайте обратно в тележку.



Спускайтесь по лестнице на средней платформе, чтобы попасть на нижний этаж #2. Спускайтесь по второй лестнице на нижний этаж #3.

Посмотрите на карту на стене слева. Отметьте пять точек, которые также показаны на вашей карте.

Прыгайте через блоки слева и поднимайте Цветок-Бомбу. Прыгайте назад вправо и подбросьте Цветок-Бомбу так, чтобы он взорвал валун. Поднимайте круглую платформу и бросайте её на лаву. Запрыгивайте на платформу, а затем в вагонетку.



Езжайте на вагонетке и по пути вы увидите три переключателя. Однако, если вы отметили точки на карте, вам нужно ударить только по двум из них. Активируйте первый переключатель, который вы увидите, а затем третий переключатель. Правильное нажатие на переключатели позволит Линку попасть в северную часть комнаты.

Табличка подскажет вам отвезти Ключ Босса на вагонетке. Идите на юго-запад от таблички и вы увидите ключ слева от вас. Используйте Вихрь и перебросьте ключ в вагонетку.

Опционально: Сокровище

Бегите в северную часть карты и спускайтесь по лестнице. С помощью кнута и деревянной балки перепрыгивайте через пропасть и забирайте из сундука случайное сокровище! Возвращайтесь обратно вправо и поднимайтесь по ступеням.



Запрыгивайте в вагонетку и поезжайте. Ударьте мечом по первому и второму переключателям. Пропустите третий переключатель, а затем активируйте четвёртый переключатель с помощью лука. Если вы правильно активировали все переключатели, Линк и большой ключ благополучно приземлятся на платформу рядом с большим замком.

Хватайте ключ и используйте его на большом замке. (Если вы напортачили, просто спрыгните с уступа справа и используйте кнут, чтобы вернуться к вагонеткам.) Спускайтесь по ступенькам, чтобы попасть на нижний этаж #4.



~ Нижний этаж 4 ~

Разбейте все горшки, чтобы получить сердечки и стрелы. Коснитесь таблички и вы перенесётесь ко входу в храм. Как только вы будете готовы к битве с боссом, поднимайтесь по лестнице на севере к Крагме, Владыке Лавы!

~ Владыка Лавы Крагма ~

Как только вы войдёте, дверь за вами захлопнется. Гигантский валун на земле оживёт и появится Крагма, огромный монстр из лавы.

Во время первой фазы битвы Крагма попытается раздавить Линка правым кулаком, в то время как камни из лавы будут сыпаться с потолка. Когда Крагма будет готовиться ударить Линка, часть его тела начнёт светиться. Доставайте лук и стреляйте в светящееся пятно. Крагма сожмёт кулаки и попытается обеими руками раздавить Линка. Откатывайтесь в сторону, чтобы избежать этой разрушительной атаки.

Из-за сильного удара на землю упадёт огромный валун. Следующее, что вам нужно сделать, это встать возле валуна, и Крагма попытается ударить вас своим правым кулаком. Быстро откатывайтесь в сторону, и Крагма сплющит валун в круглую платформу. Поднимайте её и несите в правую часть комнаты. Бросайте платформу на небольшой участок лавы и запрыгивайте на неё. Отсюда вы можете запрыгнуть на движущуюся вагонетку.



Езжайте на вагонетке и держите лук наготове. Ищите различные светящиеся части тела Крагмы. Как только вы увидите светящееся пятно, стреляйте по нему из лука. Попав в несколько слабых мест, вы подниметесь на рельсы выше. В этот момент цельтесь в глаз босса и стреляйте, после чего массивное тело свалится на пол. Как только Линк достигнет земли, бегите и нещадно лупите Крагму мечом, пока он не очухается. Если вы пропустите слабые места Крагмы во время езды на вагонетке, босс может схватить Линка и отбросить его обратно в нижнюю часть комнаты.



Следующая фаза очень похожа на первую, но с той лишь разницей, что Крагма чаще активнее бить руками и валуны лавы будут чаще падать. Ищите стрелы, остающиеся после валунов, так как вам понадобятся новые для следующей фазы с вагонеткой. Если у вас мало здоровья, используйте любые имеющиеся у вас зелья, разбейте горшки в углу комнаты или сыграйте Песню Исцеления. Повторяйте весь описанный выше процесс, атакуя босса в слабое место, чтобы упал валун. Крагма разобьёт валун и вы сможете забрать круглую платформу и кинуть в лаву справа. Затем снова вагонетка, стрельба по слабым местам и выстрел в глаз. Крагма снова рухнет на пол, и Линк сможет добить его несколькими ударами меча.

Езжайте на вагонетке и используйте лук, чтобы стрелять в слабые места босса. Попав по всем его слабым местам, выстрелите ему в глаз и он снова рухнет. Снова атакуйте мечом. Повторяйте описанный процесс, пока Крагма не будет побеждён.

Как обычно, появится Камень Жизни и статуя. Сила наполнит Пути Духов и верхняя часть Башни Духов восстановится! Карта Огненной Железной Дороги начнёт светиться и появится путь к Башне Духов.



Открывайте сундук, забирайте Целое Сердце, ступайте в портал, чтобы попасть в начало подземелья. Забирайтесь на поезд и отправляйтесь к Башне Духов! На этом завершается восьмая глава этого руководства!

- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область
 - 8.1 – Деревня Горонов ([chapter_08.html#c8_1](#))
 - 8.2 – Лёд ([chapter_08.html#c8_2](#))
([chapter_08.html#c8_2](#))
 - ([chapter_08.html#c8_2](#))8.3 – Святилище Огня ([chapter_08.html#c8_3](#))
([chapter_08.html#c8_3](#))
 - ([chapter_08.html#c8_3](#))8.4 – Сбор Камней Силы ([chapter_08.html#c8_4](#))
([chapter_08.html#c8_4](#))
 - ([chapter_08.html#c8_4](#))8.5 – Начало Храма Огня ([chapter_08.html#c8_5](#))
([chapter_08.html#c8_5](#))
 - ([chapter_08.html#c8_5](#))8.6 – Храм Огня ([chapter_08.html#c8_6](#))
([chapter_08.html#c8_6](#))
([chapter_08.html#c8_6](#))
- ([chapter_08.html#c8_6](#))Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Башня Духов 5 (chapter_09.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5
 - 9.1 – Куча сокровищ (chapter_09.html#c9_1)
 - 9.2 – Башня Духов, часть 5 (chapter_09.html#c9_2)
(chapter_09.html#c9_2)
(chapter_09.html#c9_2)
- (chapter_09.html#c9_2)Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

9.1 Куча сокровищ

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	9/13
Камни Жизни	12/20
Штемпельные Пункты	16/20
Кролики	30/50

- Новое в этом разделе

Камни Жизни:	Подвезти Горона в Деревню Ануки, Подвезти Ануки в Деревню Горонов, Подвезти Горона в Город Хирул, Спасение Рыбы, Логово Пиратов
Предметы:	Апгрейд к Колчану #1, Целое Сердце, Колчан
Локации:	Стрельбище Горонов, Станция "Неразбериха", Логово Пиратов, Магазин Горонов
Кролики:	Горный Кролик #4, Горный Кролик #5, Горный Кролик #6, Горный Кролик #7, Горный Кролик #8, Горный Кролик #9, Снежный Кролик

Раздел 9.1 не является обязательным и описывает несколько заданий, которые мы можем собрать после завершения Храма Огня. Вы можете перейти к разделу 9.2 и отправиться прямо в Башню Духов, чтобы продолжить основной квест.

Опционально: Поимка Горных Кроликов

В Огненной Области есть шесть кроликов, которых мы теперь можем поймать.

Горный Кролик #4 – От Храма Огня идите на юг, запад, юг, запад и высматривайте кролика на северной стороне путей.



Горный Кролик #5 – В северо-западной части лабиринта в Храме Огня. Находится к востоку от путей.



Горный Кролик #6 – К северу от Храма Огня, на южной стороне путей.



Горный Кролик #7 – В самой северо-восточной части лабиринта в Храме Огня. Находится к юго-востоку от путей.



Горный Кролик #8 – В самой северо-восточной части лабиринта в Храме Огня. Находится к юго-востоку от путей.



Горный Кролик #9 - Находится к юго-востоку от новых путей, ведущих к Башне Духов.



Опционально: Стрельбище горонов

Наша следующая необязательная остановка – это Стрельбище Горонов. Ранее оно было закрыто из-за вулканической активности на горе, но теперь аттракцион снова работает! В качестве призов на Стрельбище выступают только сокровища. Езжайте на станцию и поговорите с Гороном. Сеанс игры стоит всего 20 рупий.



Ключевые моменты:

- Синие цели приносят 10 очков, и вы можете поразить их один раз.
- Красные цели приносят 30 очков, но вы можете поразить их 3 раза, то есть можете набрать до 90 очков.
- Цели с Горонами уменьшат ваш счет на 30 очков, если вы нечаянно попадете в них.
- Некоторые цели будут вращаться и показывать цели с Горонами, так что будьте осторожны.



Если вы наберёте более 1000 очков и установите новый рекорд, Горон добавит в игру ещё больше путей. Сыграйте в игру снова и когда доберётесь до новых путей, обязательно развернитесь, чтобы найти больше вращающихся целей. В конце каждой игры вам будут давать два сундука на выбор. В зависимости от того, сколько очков вы набрали сокровище будет более редким. Играйте, сколько хотите, а после того, как будете снова готовы, идите обратно к поезду.



Опционально: Подвезти Горона в Деревню Ануки

Езжайте в Деревню Горонов. Рядом с путями вы найдёте Горона, который хочет посетить Деревню Ануки. Согласитесь взять его с собой, и он сядет в поезд. Осторожно езжайте в Снежную Область и остановитесь в Деревне Ануки. Горон будет так счастлив, что наградит вас Камнем Жизни #13! Этот камень восстановит новые пути в Снежной Области. Эти новые пути позволяют вам собрать ещё двух кроликов, а также найти ворота портала "D". Эти новые ворота упростят перемещение между Снежной и Огненной Областями.



Опционально: Подвезти Ануки в Деревню Горонов



Следующий Камень Жизни можно получить, начав следующий квест здесь же, в Деревне Ануки. Поговорите с Ануки в доме Вождя и он попросит вас отвезти его в Деревню Горонов. Согласитесь отвезти его туда и он уйдёт ждать вас у поезда. Проложите путь на восток в Огненную Область и езжайте в Деревню Горонов. Когда вы придёте туда, Ануки наградит вас Камнем Жизни #14. Этот камень восстановит Пути Духов, которые соединяют Снежную и Огненную Область. Эти новые треки не так важны, но там всё равно есть что посмотреть.

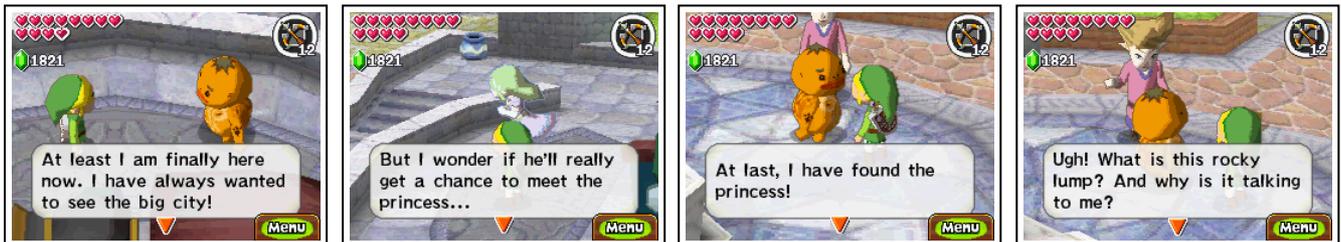


Опционально: Подвезти Горона в Город Хирул

Следующий Камень Жизни можно получить, начав следующий квест здесь же, в Деревне Горонов. Бегите к дому, где находится Старейшина Горонов, и поговорите с его сыном, который стоит снаружи. Он мечтает о большом городе и хочет, чтобы вы отвезли его в Город Хирул. Соглашайтесь и он уйдёт к вашему поезду. Запрыгивайте и вы на поезд и отправляйтесь в Город Хирул.

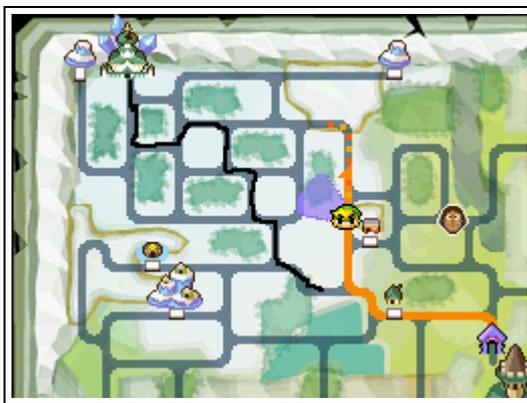


Самый быстрый маршрут – через Башню Духов. Как только вы приедете, Горон обрадуется, что он в городе, и побежит искать принцессу. Следуйте за ним, и после разговора с женщиной в городе, Горон даст вам Камень Жизни. Этот новый камень откроет еще несколько путей в северной части Огненной Области, что позволит Линку получить доступ к новой секретной станции!

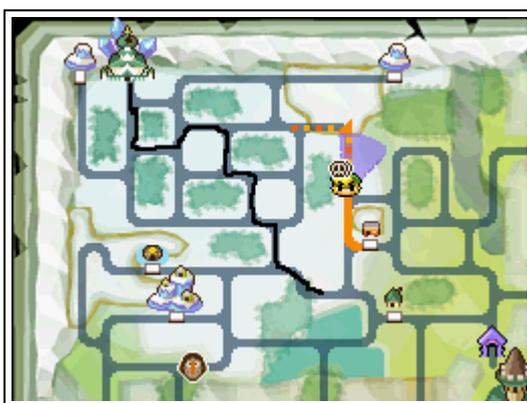


Опционально: Снежные Кролики #9 и #10

Давайте проверим только что открытые пути. Сначала мы сгоняем на северо-запад от станции "Родник". Направляйтесь к новым путям. Следите за левой стороной путей, где вы увидите кролика, прячущегося за камнем. Взрывайте валун и ловите кролика сачком – это ваш 9-й снежный кролик!



Езжайте дальше и как только проедете перекрёсток, ищите последнего, десятого снежного кролика! Прямо впереди вы также найдете ворота портала "F". Эти ворота соединяют Снежную и Огненную Область, а другая сторона ворот находится к востоку от Деревни Горонов. Если хотите, активируйте их.



Опционально: Станция "Неразбериха"

Наша следующая цель – новые пути, которые находятся в северной части Огненной Области. Езжайте в северо-западную часть карты, где вы найдете станцию. Остановливайтесь там, это станция "Неразбериха". Как только вы приедете, Принцесса Зельда заметит, что на скале стоит стражник. Какого черта он здесь делает?



Перед тем, как отправиться наверх, нам нужно собрать несколько сундуков. Первый расположен на более высоком выступе чуть западнее. Он вне досягаемости, но вы заметите несколько птиц, летающих чуть выше. Сыграйте Песню Птиц и поднимитесь на платформу выше. Открывайте сундук и забирайте сокровище! Снова сыграйте

Песню Птиц и хватайтесь за птицу. Теперь позвольте ей отнести вас на платформу выше в правой части карты. С помощью кнута и деревянной балки перепрыгивайте через пропасть.



Поднимайтесь на более высокую платформу в юго-восточной части карты. Пройдите в самую юго-западную часть карты и по пути разберитесь с зелёными Шипорехами. Открывайте сундук и забирайте красную рупию. Поднимайтесь выше и пройдите к лестнице в углу карты, где можно найти стражника. Охранник сообщит, что он и его напарник пришли искать сокровища, но он испугался врагов и убежал. Он попросит Линка найти его партнера и предупредит о монстрах, которые находятся внутри. Вот что он скажет ещё: "Когда упрёшься в южную стену, следуй два раза на север". Здесь есть сокровище, которое ждет вас.



Спускайтесь по лестнице, чтобы войти в лабиринт. Эта пещера... сильно запутанная и не имеет особенного смысла. Самый быстрый путь – восток, юг, север и север.

Пройдя на север в первый раз, вы увидите каменную табличку с сообщением от пропавшего стражника. Он сообщает, что безнадежно заблудился и хочет оставить своему другу пару слов на прощание. Идите на север ещё раз и победите огненных Баба. В северо-восточной части комнаты есть каменный блок. Встаньте рядом с ним и сыграйте Песню Открытия, чтобы появился сундук. Откройте его и забирайте очень редкий Камень Алхимика!



Обойдите пещеру, и вы увидите несколько указателей. Прочитайте их, и они подскажут вам выход из пещеры. Выйдите из пещеры и поговорите со стражем... который патрулирует местность. Когда он задаст вам вопрос, ответьте «хорошо», и за вашу честность охранник поблагодарит вас и наградит большой зелёной рупией. Перед тем как вернуться к поезду, сбегайте на восток и прикончите ещё несколько зелёных Шипорехов. Вы найдёте с большой зелёной рупией. Теперь можете вернуться к поезду.



Опционально: Спасение Рыбы

Если вы купили рыбу у женщины в Деревне Папуча, вы, наверное, помните, как она говорила о том, что рыба может испортиться от погоды. Ей нужен лёд, чтобы рыба оставалась свежей. Давай сделаем остановку на станции "Родник" и купим немного Льда.



Используйте ворота портала "В", если вы их активировали. Эти ворота расположены к востоку от станции "Родник" и приведут вас к Фактории. Поезжайте в Океанскую Область и остановитесь в Деревне Папуча. Вы должны довести не менее 10 единиц Льда. Вручите их женщине, торгующей рыбой, и она отблагодарит вас, подарив

Камень Жизни! Этот камень восстановит несколько новых путей в Океанской Области. Эти новые пути позволят Линку получить доступ к другой секретной станции! Покидайте деревню и запрыгивайте обратно в поезд.



Опционально: Логово Пиратов

Наша следующая остановка – недавно починенные Пути Духов в западной части Океанской Области. Езжайте дальше и отправляйтесь на север. Вы найдёте ещё одну секретную станцию. Останавливайтесь там и вы окажетесь у Логова Пиратов.

~ Штемпельный Пункт #17 ~

Первое, что мы хотим сделать, это найти местный штемпельный пункт. Бегите на восток, а затем на север, и вы увидите штемпельный пункт на высокой платформе слева. Поблизости летает птица, которую можно подзвать, сыграв Песню Птиц. Цепляйтесь за неё кнутом и позвольте ей отнести вас на платформу выше. Ставьте 17-й штамп в Журнал Нико.



~ Камень Жизни #17 ~

Заходите в дом в северной части карты. Вы встретите здесь узника и кучу Миниблинов. Начнётся мини-игра, в которой у вас есть неограниченное количество стрел. Стреляйте из лука в Миниблинов, пока они перемещаются по экрану. Если вы будете попадать в Миниблинов без промаха, счёт будет умножаться. Атакуйте как можно больше Миниблинов, чтобы набрать много очков. Будьте осторожны, потому что если вы пропустите Миниблина, он создаст сеть и попытается бросить её на вас. Вам придётся выстрелить в сеть, чтобы остановить её, и это снизит ваш множитель очков. Повторяйте процесс, пока не освободите заключенного.



В стороне есть рельсы, и в следующий момент Линк и узник будут ехать в вагонетке. Мини-игра продолжится, только теперь и другие Миниблины появятся на вагонетках. Стреляйте в Миниблинов, пока вы едете на вагонетке, всё ещё пытаюсь попасть в них без промахов, чтобы увеличить свой счет. Ближе к концу пути вы найдёте множество Миниблинов и одного большого. Выпустите как можно больше стрел в большого Блина.

Как только вы выйдете из тюрьмы, узник попросит вас отвезти его обратно в Деревню Папуча. Соглашайтесь и садитесь на поезд. По пути к Папучи на вас нападут несколько пиратских кораблей, причём, если один из них приблизится очень близко, Миниблины пойдут на abordаж. Разберитесь со всеми Миниблинами и приканчивайте их главаря.



После этого осторожно доведите поезд до Папучи. Этот человек так рад вернуться домой, что наградит вас Камнем Жизни #17. Этот камень восстановит две группы путей в Океанской Области. В одной части находится ворота портала "G", который соединяет Океанскую и Лесную Область. Так также находится один морской кролик, которого мы скоро поймём.



Вас перенесут на встречу с мужчиной и девочкой. Он с сожалением узнает, что пока его не было, ей нашли пару в лице старосты из Деревни Лесорубов. После некоторых драматических фраз и прохладного диалога вы сможете выйти из дома и поговорить с мужчиной. Он просто даст довольно саркастический ответ, спрашивая, как она могла вообще что-то увидеть что-то в этом старосте.



Прыгайте обратно на поезд и возвращайтесь в Логово Пиратов, чтобы сыграть ещё раз в мини-игру.

~ Апгрейд к Колчану #1 ~

Сыграйте ещё раз в мини-игру в Логове Пиратов. Ваша цель – побить рекорд и набрать не менее 3500 очков. Наберите от 3500 до 4000 очков, и вы получите улучшение для колчана! Оно позволит вам переносить до 30 стрел!



~ Целое Сердце #10 ~

Продолжайте играть в мини-игру в Логове Пиратов. Ваша новая цель – набрать более 4000 очков! Это может быть довольно сложно, и вам нужно максимально использовать множитель. Как только вы наберёте 4000 очков, вы будете вознаграждены новым Целым Сердцем!



Опционально: Морской Кролик #9

Камень Жизни #17 открыл несколько новых путей в центре Океанской Области. Езжайте туда, в южную часть, где вы найдёте кролика. Стреляйте и ловите его Сачком, чтобы получить 9-го морского кролика!



Опционально: Фактория и Деревня Абода

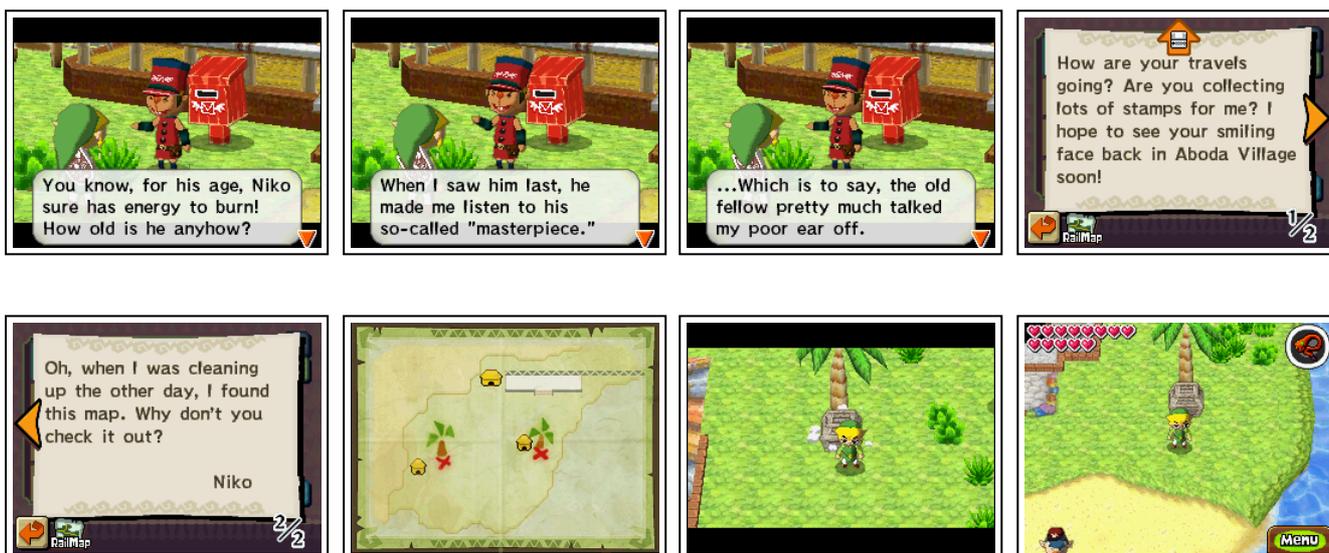
В последнее время мы насобирали довольно много сокровищ, так что можно продать их. Кроме того, купите как можно больше расходных материалов у Биддла. Нам нужно набрать определенное количество очков членства, чтобы получить Целое Сердце.



Остановитесь у Фактории и продайте часть своих сокровищ, если хотите. Если вы собирали все опциональные сокровища, у вас уже должно быть в запасе три Камня Алхимика. Вам понадобится только два, чтобы полностью оснастить поезд. Поэтому можно смело продавать один из Камней Алхимика. За него Линк получит 2500 рупий!

Не стесняйтесь улучшать свой поезд. Если хотите, вы сможете приобрести здесь золотую пушку. Это поднимет здоровье вашего поезда до пяти сердец. Как только вы будете готовы, запрыгивайте обратно в поезд.

Вы должны были получить письмо от Нико после того, как закончили Храм Огня. Вместе с письмом прилагается карта Деревни Абода с секретами. Езжайте в Деревню Абода и открывайте письмо от Нико. Вы увидите, что рядом с двумя пальмами в деревне есть крестики. Встаньте рядом с этими знаками и сыграйте Песню Открытия. Вы найдёте два сундука, в каждом из которых есть какое-то сокровище. Вот и всё, что можно было здесь сделать, так что давайте вернёмся к поезду.



Опционально: Заповедник Кроленд

Вам не нужно делать это сейчас, но, поскольку мы поймали всех десятерых кроликов из Снежной Области, вы можете заскочить в Заповедник Кроленд и показать владельцу ваш прогресс. Он вознаградит вас рупиями за всех кроликов и даст вам редкое сокровище за всех снежных кроликов! Бегите обратно к станции и на поезд.



Опционально: Апгрейд к Колчану #2

Наша следующая цель – Деревня Горонов. Используйте любые ворота портала и добирайтесь к деревне. Заходите в магазин, который находится в восточной части деревни. На продажу выставлен Колчан за 2000 рупий. Покупайте его и теперь вы сможете переносить до 50 стрел! Выходите из магазина и возвращайтесь к поезду.



Больше здесь делать нечего, так что можно снова отправляться к Башне Духов.

9.2 Башня Духов, часть 5

- Текущий прогресс

Количество сердец	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	10/13
Камни Жизни	17/20
Штемпельные Пункты	17/20
Кролики	39/50

- Новое в этом разделе

По прибытии в Башню Духов Принцесса Зельда скажет, что Башня теперь полностью восстановлена, но зло ещё находится внутри. Поднимайтесь по лестнице, а затем забирайтесь по лестнице.

~ Восемнадцатый Этаж ~

Здесь патрулируют три больших Фантома. Во-первых нам нужна Слезка Света в правом нижнем углу карты. Подождите, пока путь не станет свободным, бегите вправо и взрывайте блоки, ведущие на юг, с помощью бомб. Если у вас нет бомб, вам нужно будет позволить Фантомам увидеть вас и затем заставить их катиться на блоки, чтобы разбить их.



Следующая цель, в верхней левой части комнаты. Когда путь будет свободен, бегите обратно во внутреннюю часть комнаты. На карте вы увидите безопасную зону в северной части комнаты у запертой двери. Подождите там, пока путь не станет свободным, а затем бегите налево и используйте бомбы, чтобы взорвать валуны в углу.

Когда путь будет свободен, бегите в большую безопасную зону в углу комнаты. Хватайте первый блок и толкайте его влево. Здесь также есть второй блок, который надо двигать один раз влево и один раз вниз. Бегите и наступайте на переключатель, после чего в восточном конце комнаты появится сундук.



Когда путь будет безопасным, бегите обратно в безопасную зону возле запертой двери в северном конце комнаты. Если вам нужны бомбы, у входа в комнату есть каштан, который даёт 3 бомбы и постоянно восстанавливается. Теперь нам нужно взорвать валуны в восточной части комнаты. Делайте это, не позволяя Фантомам увидеть вас.

Подождите, пока Фантом справа не пойдёт на юг, а затем бегите в северо-восточный угол комнаты. Используйте кнут на деревянной балке, чтобы добраться до сундука. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ. Теперь бегите обратно к запертой двери наверху комнаты. Используйте Маленький Ключ и поднимайтесь на 19-й этаж Храма Духов.



~ Девятнадцатый Этаж ~

Идите в верхний правый угол, возьмите сферу со стрелкой, затем пройдите полностью влево. Пройдите за угол, избегая Миниблина, и установите сферу на квадрат справа от двери. Затем встаньте на переключатель и дверь откроется. Используйте бумеранг, нарисуйте путь через дверь, чтобы ударить по сфере и стрелка развернулась на север. Затем используйте лук, стреляйте в синюю сферу и она отправит лук к другой сфере. В итоге активируется переключатель в верхней части комнаты и появится мост, ведущий в юго-восточный угол комнаты.



Идите в юго-восточную часть комнаты, избегая по пути Миниблинов. Пересекайте мост и идите налево. Появится Фантом, который начнёт гнаться за Линком. Быстро бегите как можно дальше влево к безопасной зоне. Когда Фантом приблизится, откатитесь в сторону, чтобы Фантом разбил валуны, закрывающие безопасную зону. Быстро бегите в безопасную зону, чтобы вас не атаковали. Подождите, пока Фантом не уйдёт на восток и забирайте вторую Слезу Света! Поднимайтесь по лестнице в юго-западной части комнаты, чтобы попасть на 20-й этаж Башни.

~ Двадцатый Этаж ~

Фантом в этой комнате патрулирует довольно медленно, так что вы можете с легкостью обойти его. Бегите в северо-восточную часть этой комнаты, и вы увидите переключатель. Если вы наступите на него, дверь откроется, но как только вы сойдёте с переключателя, она сразу закроется. Мы скоро вернёмся к этой проблеме. К югу от переключателя есть блок, который можно двигать. Переместите его так, чтобы он находился слева от платформы с переключателем. Теперь Линк может запрыгнуть на платформу и с неё на запад.

Теперь маневрируйте вокруг Фантома и направляйтесь в юго-восточную часть области, где на группе блоков вы найдёте сферу со стрелкой. Используйте бомбы, чтобы взорвать эти блоки, и многие из них развалятся. Хватайте сферу и бегите обратно к переключателю в северо-восточной части комнаты. Прыгайте на блок слева и затем на платформу слева. Поместите сферу на блок и убедитесь, что она смотрит на юг.



Здесь мешают все блоки в середине комнаты. Вы можете избавиться от них с помощью бомб или же позволить Фантому заметить вас и кувырком разрушить блоки. Если Фантом заметит вас, вы всегда можете спрятаться в безопасную зону в углу комнаты. В любом случае избавьтесь от валунов в комнате, а затем бегите в безопасную зону в углу.

Поднимайтесь по лестнице на западе. Цельтесь бумерангом в ближнюю сферу на южной стене. Разверните её так, чтобы она смотрела на север. Теперь бегите в северный угол комнаты и становитесь на переключатель. Стоя на переключателе, выстрелите из лука в

синюю сферу слева, после чего активируются несколько сфера и в итоге стрела попадёт в переключатель на стене и дверь слева откроется. Бегите и забирайте третью Слезу Света!

Зайдите Фантому за спину и атакуйте его по спине. Забирайте Фантома под контроль Принцессой Зельдой и она станет Фантомом! Используйте лестницу в углу комнаты и вернитесь на этаж.

~ Деятнадцатый Этаж, повторный визит ~

Кувыркайтесь вправо к Фантому. Линк может атаковать Фантомов в спину, чтобы Зельда захватывала их и вам не пришлось беспокоиться о Фантомах на этом этаже.



Пройдите через мост, а затем используйте Фантома, врежьте в Миниблинов, а также во все статуи, которые блокируют путь налево. Бегите к ступеням и поднимайтесь вверх. Используйте бумеранг, чтобы повернуть сферу в центре комнаты на север. Затем выстрелите по ней из лука, что приведёт к активации переключателя на стене и появлению сундука. Спрыгивайте вниз и забирайте из сундука случайное сокровище. Спускайтесь по лестнице на 18-й этаж.

~ Восемнадцатый Этаж, повторный визит ~

Фантом-разрушитель может двигать гигантские синие блоки. Идите Линком на юг, на запад и затем обратно на север. Здесь есть два переключателя в углу комнаты и большой синий блок справа. Двигайте Линком синий блок как можно дальше на север, чтобы он не мешал. Затем возьмите под контроль Фантома и заставьте его толкнуть большой синий блок к западной стене. Затем встаньте над блоком и потяните его вверх. Обойдите блок и толкайте его на север, пока он не встанет на оба переключателя.



В этой области есть ещё несколько переключателей, один из которых находится в нижнем левом углу комнаты. Используйте Линка и толкайте ближний маленький блок на юг. Теперь приведите Фантома и толкайте большой валун вверх. Управляйте Линком и толкайте

маленький блок к западной стене. Теперь бегите вокруг блоков так, чтобы вы стояли к северу от маленького блока. Толкайте его вниз, чтобы он встал на переключатель.

Следующий переключатель в правом нижнем углу будет сложнее активировать. Первоначально толкайте небольшой блок вверх на одну позицию. Затем бегите к маленькому блоку и толкайте его вверх один раз. Обойдите и толкайте блок дважды влево, чтобы Фантом мог пройти. Управляйте Фантомом и двигайте синий блок слева один раз влево. Прокатитесь кувырком по участку к другой стороне синего блока и толкайте его влево один раз. Фантомом двигайте блок вправо один раз.

Толкайте и тяните маленький блок несколько раз и устанавливайте его на переключатель. Остался всего один переключатель!



Посреди комнаты валяется еще один блок. Толкайте его в северо-восточный угол, чтобы он оказался на одном из переключателей. Становитесь Линком на другой переключатель и шипы на юге опустятся. Бегите и забирайте из сундука Маленький Ключ. Теперь поднимайтесь по лестнице обратно на 19-й этаж.

~ Двадцатый Этаж, повторный визит ~

Открывайте Маленьким Ключом запертую дверь, поднимайтесь по ступеням обратно на 20-й этаж. В правой части комнаты будет куча валунов. Отправляйте Фантома на север, а затем влево. Нажмите на переключатель Фантомом, и валуны перестанут кататься. Догоняйте Фантома Линком и идите влево.



Здесь есть лава, но наш Фантом не может по ней передвигаться. Кувыркайтесь на юг, разбивая камни на своём пути. Догоняйте Линком и поднимайтесь на 21-й этаж.

~ Двадцать Первый Этаж ~

Идите в центр комнаты и встаньте на один из переключателей, пока Фантом стоит на другом. Появятся четыре Сталфоса, но победить их совсем не сложно. Вы можете атаковать их Фантомом. После этого появятся три Геозарда. Либо атакуйте их Фантомом, либо снимайте их щиты кнутом и добивайте мечом. Если вы сражаетесь Фантомом, будьте осторожны с крысами в северном конце комнаты, потому что Зельда их очень боится.



Постарайтесь вести бой в правом нижнем углу комнаты, если сможете, и как только все враги будут уничтожены, дверь откроется, но появятся четыре Фантома! Быстро бегите в безопасную зону. Если вас заденут, не беспокойтесь, потому что вас вернут к лестнице, но не придётся снова сражаться с врагами. Нам нужно сменить Фантома для Зельды, так что оставайтесь рядом с безопасной зоной когда Фантом будет проходить рядом, атакуйте его и захватывайте Зельдой. После этого идите обратно на 20-й этаж.

~ Двадцатый Этаж, третье посещение ~

Подойдите к лаве и спустите в неё Фантома. Запрыгивайте на спину Фантома и идите на север вдоль стены. Вы заметите, что наверху есть две деревянных балки. Используйте кнут на левой балки и перепрыгивайте на платформу выше. Ударьте по сфере так, чтобы она развернулась вправо и забирайте её. Вызывайте Фантома и запрыгивайте на него. Идите к южной стене в правой части комнаты и спрыгивайте Линком на платформу. Установите сферу на одну из квадратных плиток так, чтобы она смотрела направо.



Прыгайте обратно на спину Фантому и пройдите как можно дальше влево. Хватайте сферу перед дверью и поместите её на одну из платформ на платформе к юго-востоку. Убедитесь, что сфера обращена налево.

Прыгайте на Фантома ещё раз и идите к северо-восточной стене. Используйте кнут, чтобы снова подняться на более высокую платформу. Теперь управляйте Фантомом, вернитесь на юго-западную платформу, и забирайте сферу. Становитесь на одну из плиток и убедитесь, что сфера направлена влево.

Теперь переключайтесь на Линка. Стреляйте из лука в обе сферы. Сначала в сферу справа, и она отразит стрелу в переключатель на стене, который откроет на короткое время дверь слева. Теперь выстрелите в сферу слева и тем самым вы активируете переключатель на стене, который откроет дверь слева у лестницы.



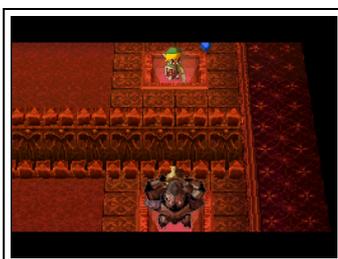
Теперь, когда дверь открыта, управляйте Фантомом и идите обратно в восточную часть комнаты. Переключайтесь обратно к Линку и перепрыгивайте через пропасть в правую сторону с помощью кнута и деревянных балок. Ударьте Фантома чем-нибудь, чтобы он уронил сферу. Затем прыгайте Фантомом обратно в лаву. Запрыгивайте на щит Фантома и переходите через лаву. Поднимайтесь по лестнице на 21-й этаж башни.

~ Двадцать Второй Этаж ~

На этом этаже особо нечего делать, поэтому просто поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 22-й этаж башни. Управляйте Фантомом и пройдите через огонь на севере и огонь на западе. Затем пройдите к Ключу Босса, но вы не сможете его взять. Управляйте Линком и бегите к Ключу Босса.



Поднимайте Ключ Босса Фантомом и появятся Хозяева Ключей. Идите Фантомом в северо-западный угол. Управляйте Линком и убейте двух Хозяев Ключей, которые находятся в этой части комнаты. Когда вы окажетесь в северо-западной части комнаты, начертите путь для Фантома в северо-восточный угол карты. Управляйте Линком и пройдите через песок. Стреляйте в Хозяев Ключей из лука и защищайте Фантома. Переместите Фантома к кругу в центре, переключайтесь на Линка и заходите светящийся круг. После двух переключателей пошлите Фантома к большому замку и открывайте его. Хозяева Ключей исчезнут, как и пламя. Переключайтесь на Линка и бегите к Фантому. Поднимайтесь по ступеням на 23-й этаж.



~ Двадцать Третий Этаж ~

Идите вперёд вместе с Фантомом и открывайте большую дверь на севере. В стороне появится синий портал. Поднимайтесь по ступеням на 24-й этаж Башни Духов и приготовьтесь к сражению с босом башни, Бирном. После диалога начнётся битва!



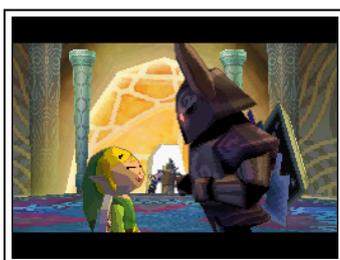
Битва начинается с того, что Бирн прыгает по колоннам и иногда стреляет в Линка слабыми лучами. Просто уклоняйтесь от них, и в конце концов Бирн попытается ударить Линка своей массивной перчаткой. Уклоняйтесь в сторону, и рука с перчаткой застрянет в земле. Управляйте Фантомом и бегите к перчатке. Зельда потянет за неё и Бирн упадёт на землю. Бегите и атакуйте его мечом. Повторяйте процесс, пока Бирн не останется внизу.

Подбегайте к Бирну и атакуйте его. Он заблокирует ваши первые две атаки, но третья обычно заканчивается успехом. После этого Бирн начнёт атаковать Линка. Когда он начнёт готовиться к атаке, прячьтесь за Фантомом. Когда Бирн выстрелит, Фантом схватит его и начнёт удерживать. Бегите к нему и наносите удары мечом.



После этого Бирн станет немного быстрее и станет лучше отбивать атаки мечом Линка. Продолжайте атаковать его мечом. Бирн в конечном итоге будет побежден без особого труда.

После битвы начнётся сценка с побеждённым Бирном, но спустя мгновение он сбежит. Следуйте за Бирном и вы окажетесь снаружи рядом с крышей башни. Заберитесь на башню и начнётся ещё одна сценка с Коулом и Бирном.



Малладус воскрес и теперь контролирует тело Принцессы Зельды. Бирна чуть не убивают и после долгой сценки Коул и Малладус уезжают на Поезде Короля Демонов.

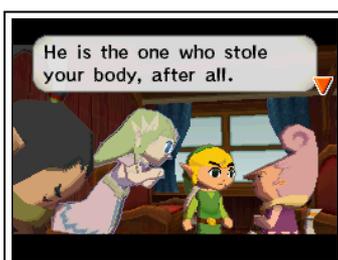




Появится Анджин, и после ещё нескольких диалогов вы снова окажетесь внутри Поезда Духов. Она упомянет что-то об оружии, Луке Света. Затем Анджин попросит вас отправиться Песчаный Храм, последний храм в игре.



Анджин даст вам Камень Жизни, который активирует карту Океанской Железной Дороги и заставит появиться новые Пути Духов. Затем вас перенесут в Океанскую Область. На этом завершается девятая глава пошагового руководства Spirit Tracks!



- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)

- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5
 - 9.1 – Куча сокровищ ([chapter_09.html#c9_1](#))
 - 9.2 – Башня Духов, часть 5 ([chapter_09.html#c9_2](#))
([chapter_09.html#c9_2](#))
([chapter_09.html#c9_2](#))
([chapter_09.html#c9_2](#))
- ([chapter_09.html#c9_2](#))Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы ([chapter_12.html](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Песчаная Область (chapter_10.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область
 - 10.1 – Святилище Песка (chapter_10.html#c10_1)
 - 10.2 – Путь к Храму Песка (chapter_10.html#c10_2) (chapter_10.html#c10_2)
 - (chapter_10.html#c10_2)10.3 – Храм Песка (chapter_10.html#c10_3) (chapter_10.html#c10_3) (chapter_10.html#c10_3)
- (chapter_10.html#c10_3)Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

10.1 Святилище Песка

- Текущий прогресс

Количество сердец	
Целые Сердца	10/13
Камни Жизни	17/20
Штемпельные Пункты	17/20
Кролики	39/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Раэль
Враги:	Песчаная Акула
Локации:	Святилище Песка
Кролики:	Пустынный Кролик #2, Пустынный Кролик #3, Пустынный Кролик #4, Пустынный Кролик #5
Песни:	Песня Песочного Локомо

Если вы ещё этого не сделали, выходите из Башни Духов и отправляйтесь в Океанскую Область. Установите курс на песчаную часть карты. Когда вы туда придёте, Принцесса Зельда обратит внимание на большую статую и удивится, кто мог такое построить. Для нас важнее, в каком направлении статуя смотрит. Эта, в частности, обращена на северо-восток. Доставайте карту и рисуйте путь в том направлении, куда смотрит статуя.

Остерегайтесь Песчаной Акулы в песке. Она выпрыгивает из песка и атакует поезд Линка. Просто используйте пушку и сбивайте их в воздухе. Давайте гудка, чтобы выманить врага из песка.



В этой области есть три больших статуи. Одна находится в северо-западной части путей и смотрит на юго-восток. Есть еще одна в северо-восточном углу путей, стоящая немного под углом. Она смотрит не совсем на юго-запад, скорее на запад, чем на юг. Зарисуйте направление, в котором смотрит статуя. Последняя статуя находится в центре в нижней части этой области и обращена на северо-запад. Как только вы увидите все четыре статуи, нарисуйте направления, в которые они смотрят и ищите точку пересечения. Уже скоро мы воспользуемся этой информацией.

В центре появившихся путей есть рельсы, которые просто обрываются. Это наша новая цель, так что отправляйтесь туда, там находится Святилище Песка.

~ Святилище Песка ~

Как только вы прибудете к Святилищу Песка, внимательно посмотрите на карту, потому что более темные участки карты совпадают с общим расположением Путей Духов в Песчаной Области. Отмечайте на карте расположение четырёх статуй и рисуйте линии в направлениях, куда они смотрят. Если вы правильно зарисовали их, вы увидите, что они пересекаются примерно в середине карты.



Слева от середины карты есть прямоугольная область на песке, а линии пересекаются в верхней правой части этого прямоугольника. Разместите здесь бомбу или используйте Цветок-Бомбу, взяв с одной из высоких платформ. Это приведет к появлению в песке лестницы. Спускайтесь по ступеням.

Идите влево, заходите и встречайте Раэля, хранителя Песчаной Области. После недолгого разговора Раэль предложит разучить новую песню. Слушайте внимательно и заучивайте мелодию. Эта песня – самая длинная из всех, состоит из шести нот. Вот они: светло-зелёная, серебряная, бирюзовая, серебряная, бирюзовая, светло-зелёная.

Попрактикуйтесь, и как только вы усвоите мелодию, играйте финальную версию. Карта Океанской Железной Дороги начнёт светиться и на востоке появятся новые пути! Чтобы попасть в Храм Песка, вам нужно пройти три испытания. В тени вы увидите большой глаз, затем вам нужно будет пройти по извилистым туннелям, и, наконец, вы окажетесь у неприступного храма. Выйдите из комнаты Раэля.



Вы заметите, что в правой нижней части карты есть несколько небольших островов. Здесь находится штемпельный пункт, но, к сожалению, мы не можем до него добраться. А пока просто возвращайтесь к поезду.

Опционально: Поимка Пустынных Кроликов

Есть четыре новых кролика, которых мы можем поймать в этой части карты.

Пустынный Кролик #2 – к югу от Святилища Песка, в юго-восточной части путей.



Пустынный Кролик #3 – к западу от Святилища Песка, в юго-западной части путей.



Пустынный Кролик #4 – к северу от Святилища Песка, на северной стороне путей.



Пустынный Кролик #5 – к востоку от Святилища Песка, в юго-западной части путей.



10.2 Путь к Храму Песка

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 10/13

Камни Жизни 17/20

Штемпельные Пункты 17/20

Кролики 43/50

- Новое в этом разделе

Кролики: Пустынный Кролик #6,
Пустынный Кролик #7,
Пустынный Кролик #8,
Пустынный Кролик #9,
Пустынный Кролик #10

~ Первое Испытание ~

Нарисуйте путь поверх путей, ведущий на север Огненной Области. Победите всех Песчаных Акул, появляющихся из-под земли. Достигнув края карты, вы попадёте в пещеру.



Эта пещера почти идентична другой пещере, через которую мы прошли в Снежной Области намного раньше в игре. В этой пещере живёт огромный Роктайт. Как и раньше, Роктайт будет носиться по пещере и пытаться запрыгнуть на поезд и нанести урон. Стреляйте ему в глаз раз за разом. Повторяйте этот процесс, пока Роктайт не начнёт подстраиваться под вас. Теперь он будет гнаться за Линком, но с закрытыми глазами. Для нашего удобства по пещере расставлены бочки с порохом. Стреляйте в бочки, когда Роктайт окажется рядом, после чего они взорвутся и Роктайт откроет глаз. Роктайт будет чередовать свою тактику, поэтому просто продолжайте атаковать, пока он не будет побежден.

~ Второе Испытание ~

По сути, это похоже на задание в Затерянном Лесе, где нужно было пройти по правильному пути. Это довольно просто ... если знать этот путь.



1. Как только вы проедете через туннель, останавливайте поезд и езжайте обратно задним ходом. Вернитесь в туннель, и вы окажетесь в другом месте вдоль извилистых туннелей.



2. В этом районе немедленно остановите поезд и ежайте задним ходом. Это отправит вас в другую часть извилистого туннеля.



3. На последнем участке поверните направо, и вы выедете из извилистых туннелей. Продолжайте движение на юг, и вы попадете в Океанскую Область.



~ Третье Испытание ~

Если повернуть налево, вы увидите одну из тех каменных построек, которые простираются над путями. Езжайте дальше и ударьте по камню над путями, чтобы активировать ворота портала на западной стороне Песчаной Области. Пока они нам не понадобятся, потом помогут сократить путь.

Езжайте вокруг храма и высматривайте пушки, расположенные по сторонам храма. Сбивайте эти пушки одну за другой, но будьте осторожны с пушечными ядрами, которыми они стреляют! Если в вас летит пушечное ядро, сбивайте его, чтобы не получить урон.



Продолжайте ездить вокруг Храма и сбивать пушки. Это может быть довольно сложно, потому что на вас будут продолжать нападать пушки. Просто не забывайте стрелять в пушечные ядра, а не в пушки, когда они летят в вас. Как только они все будут уничтожены, вы сможете попасть в Храм Песка.

Опционально: Пять Пустынных Кроликов

Перед тем, как войти в Храм Песка, вы можете поймать пять оставшихся пустынных кроликов.

Пустынный Кролик #6 – Находится на отрезке, похожем на перевёрнутую букву Т. Кролик находится на западной стороне, к югу от путей.



Пустынный Кролик #7 – Находится на отрезке, похожем на перевёрнутую букву Т. Кролик находится на восточной стороне, к северу от путей.



Пустынный Кролик #8 – Находится на отрезке, похожем на букву Т. Кролик находится в центре восточной стороны путей.



Пустынный Кролик #9 – На южной стороне путей, вдоль путей, ведущих в Храм Песка.



Пустынный Кролик #10 – к западу от Храма Песка, на западной стороне путей.



10.3 Храм Песка

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 10/13

Камни Жизни 17/20

Штемпельные Пункты 17/20

Кролики 48/50

- Новое в этом разделе

Враги: Песчаный Призрак, Сталфос-Воин, Песчаный Окторок, Скелдрич

Предметы: Песчаный Жезл, Большой Ключ, Целое Сердце, Лук Света, Меч Локомо

Локации: Храм Песка

Штемпельные Храм Песка

Пункты:

~ Этаж 2 ~

Разбивайте кувшины, чтобы набрать здоровья, а затем направляйтесь на север и входите в основную часть храма. Бегите в правую часть комнаты, и вы увидите группу валунов, скатывающихся на юг. То, как они катятся, имеет определённый порядок и его легко заметить. Уклоняйтесь от валунов и перемещайтесь на север. Будьте осторожны, безопасный участок слева на самом деле является ловушкой. Бегите вверх и затем поверните налево по коридору.



Дверь слева заперта, а в верхней части экрана скатываются многочисленные валуны. Используйте лук и стрелы, чтобы активировать переключатель на севере. Вам нужно будет рассчитать время, чтобы стрела пролетела между валунами. Как только вы попадёте в переключатель на стене, дверь слева откроется.

Бегите влево и забирайте из сундука... 1 рупию? Появятся несколько Сталфосов и если вы будете убивать их по одному, всё новые и новые будут появляться из под земли. Хитрость в том, что вам нужно победить всех сталфосы одновременно за очень короткий промежуток времени. Загоняйте их в угол и как только с ними всеми будет покончено, появится сундук. Открывайте его и забирайте Маленький Ключ. Возвращайтесь в восточный конец комнаты и когда будете бежать на юг, уворачивайтесь от камней.



Поднимайтесь по ступеням в центральной части комнаты и используйте Маленький Ключ на запертой двери. Поднимайтесь по лестнице, чтобы попасть на 2-й этаж.

~ Этаж 2 ~

Спрыгивайте с высокого участка справа и бегите вправо. Вам встретится новый тип врага – Песчаный Призрак. Мы пока не можем победить этих парней. Бегите в юго-восточную часть комнаты и вы увидите статую. Вы можете разбудить её и получить информацию о находящихся рядом секретах ... но мы и сами их найдём.



Бегите на север и вы увидите три массивных вращающихся шипа. Подождите, пока когда средний начнёт двигаться вверх и идите за ним. Пробежитесь, когда появится проём между средним и правым шипом. Поднимайтесь по ступеням на третий этаж.

~ Этаж 3 – Песчаный Жезл ~

Бегите на юг и дверь закроется за вами. Здесь есть три Сталфоса-Воина. Они крепче обычных Сталфосов. Лучше всего против них работают Бомбы. Как только вы разберётесь со всеми тремя Сталфосами-Воинами, пройдите через дверь на западе. Поднимайтесь по ступеням и забирайте из сундука предмет подземелья, Песчаный Жезл! С его помощью вы сможете поднимать песок как стену! После этого вы услышите грохот где-то в храме.



Возвращайтесь туда, где вы сражались со Сталфосами-Воинами и поиграйте с вашим новым устройством. Используйте предмет, чтобы забраться на платформу на севере. (Вот почему эта платформа там!) Когда вы разберётесь с тем, как работает Жезл, спускайтесь по лестнице на второй этаж.

~ Этаж 2, повторный визит ~

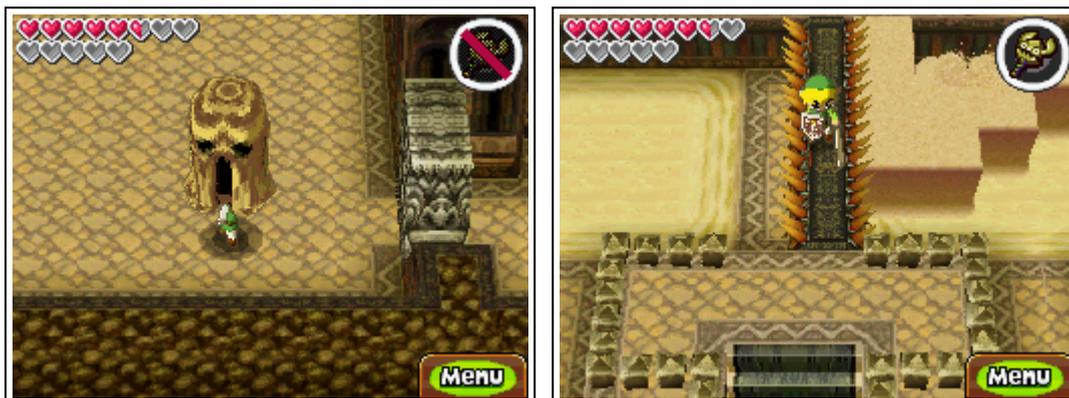
Опционально: Два Сундука

В этой комнате есть два сундука: один слева, а другой справа. Катающиеся шипы теперь скатываются в унисон, но с помощью Песчаного Жезла вы можете задержать их! Вы можете поднять песок в левой части комнаты, чтобы добраться до сундука с красной рупией.



Сундук с сокровищами справа немного сложнее. Вам нужно остановить вращающийся шип посередине и тот, что справа, но убедитесь, что тот, что справа, находится на уровне сундука с сокровищами. Вы можете пробежать над крутящимся шипом, не получив урона. Открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.

Бегите в юго-западную часть комнаты, и дверь закроется за вами. Теперь, когда у вас есть Песчаный Жезл, мы можем сразиться с Песчаным Призраком. Используйте Песочный Жезл на врагах, чтобы они перестали двигаться и превращались в стены. Подбегайте к ним затем и кидайте из, или разбивайте мечом. Песчаный Призрак боится Жезла и будет активно улепётывать от него, но вы просто преследуйте его.



Идите в северный конец комнаты, и вы увидите катающийся шип. Используйте Песчаный Жезл, чтобы поднять Линка на платформу выше. Чтобы добраться до лестницы внизу, используйте Жезл на шипе, пока он находится на участке без песка. Затем пробегайте мимо шипа и спускайтесь по лестнице обратно на 1-й этаж.

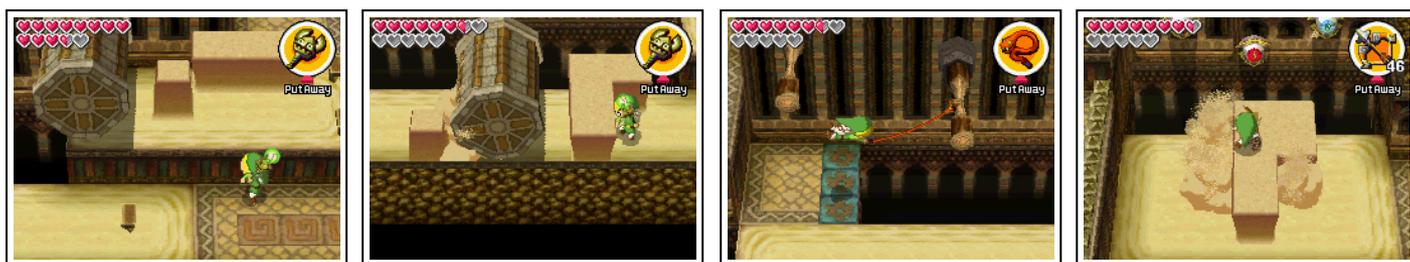
~ Этаж 1, повторный визит ~

Опционально: Сокровище

Слева вы заметите сундук. Спуститесь в главную часть комнаты и поднимайте песок Песчаным Жезлом. Повторите это ещё раз на более высокой платформе, когда будете пробираться к сундуку с сокровищем. Открывайте его и забирайте случайное сокровище.

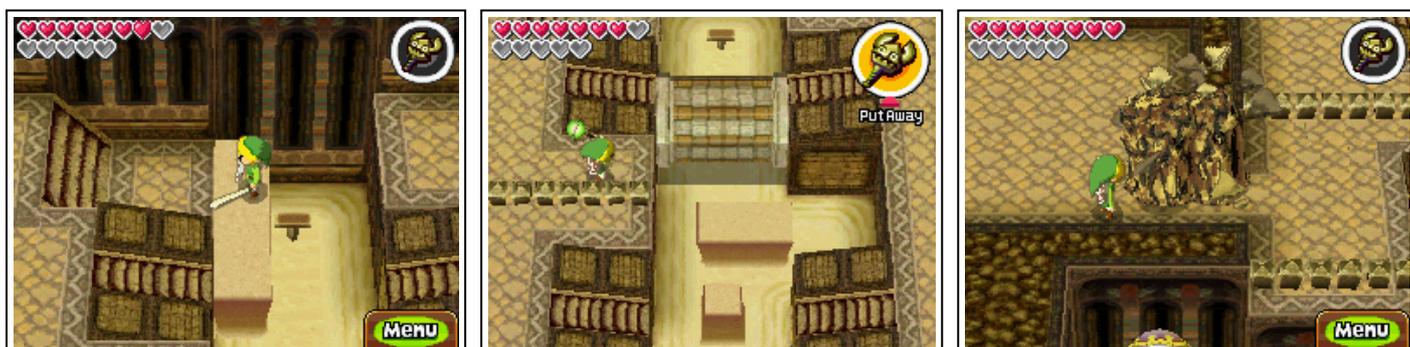


Бегите в юго-западную часть этой комнаты, и вы увидите большой катающийся блок. С помощью Песчаного Жезла поднимайте песок, чтобы скинуть блок на запад в яму. Поднимайтесь на платформу и используйте кнут, чтобы зацепиться за деревянную балку справа.



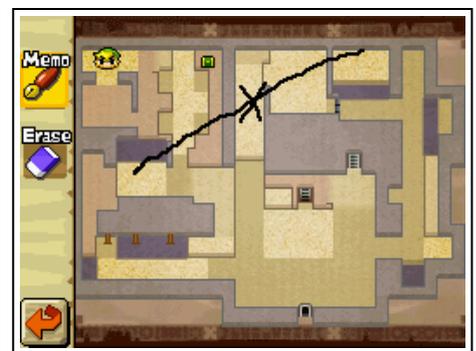
Перебравшись через пропасть, вы увидите ещё один перекатывающийся камень. Толкайте его вправо и пробирайтесь через щель. Бегите на север и запад, где вы увидите три переключателя на стене на севере. Поднимите песок с помощью Песчаного Жезла и доставайте лук. Активируйте два переключателя на стенах выше и как только песок опустится, активируйте третий переключатель. После этого дверь справа откроется.

Пробегайте через дверь и вы найдёте ещё один каменный блок. Нам нужно переместить его на юг. Встаньте на песчаном участке справа и затем используйте Песчаный Жезл на песке над катящимся камнем. Это заставит его катиться на юг. Катите его на юг, чтобы Линк мог пройти, а затем бегите на север.



Используйте Песчаный Жезл, чтобы поднять Линка, и затем идите налево. Справа есть небольшая лестница, но пройти нельзя, потому что она расположена выше. Снова используйте Песчаный Жезл на камне, чтобы она находилась между ступенями на севере. Пройдите вправо и повторите то же самое, чтобы камень катился к ступеням вниз. Бегите дальше.

Используйте Песчаный Жезл на двух Песчаных Призраках, чтобы победить их, и появится сундук. Перебирайтесь через барьер в верхней части комнаты с помощью Песчаного Жезла и проверьте карту. Ключ спрятан между одним... и тремя...Здесь также есть рисунки настенных переключателей.



Если вы помните, мы только что нажали на три настенных переключателя в районе к югу отсюда. Также был только один настенный переключатель в квадратной области в северо-восточной части карты. Проведите линию между этими двумя участками на карте и отметьте среднюю точку. Средняя точка находится на песке к северу от середины комнаты. Выходите и забирайте из сундука красную рупию. Бегите на юг и спрыгивайте дважды, чтобы вернуться в основную часть комнаты.

Снова бегите в восточный конец комнаты, и вы увидите, что валуны изменили свой маршрут, и Линк не сможет пробежать мимо них. Вместо этого бегите к песку справа и используйте Песчаный Жезл, чтобы поднять Линка. Бегите как можно дальше на север. Отсюда рассчитайте время для валунов слева. Как только валуны прокатятся, быстро бегите на северо-запад.



В области выше теперь есть два неподвижных валуна, преграждающих путь. Используйте Песчаный Жезл, чтобы убрать эти валуны с пути. Доставайте лук и стрелы и активируйте переключатель на стене, чтобы открыть дверь слева.

В этой области есть новый враг, Песчаный Окторок. Эти существа перемещаются под песком и периодически вылезают на поверхность, чтобы плюнуть в Линка камнем. Используйте Песчаный Жезл на них, чтобы поднять их на поверхность. Они будут оглушены на короткое время, поэтому поднимайте Линка повыше и наносите по ним удары мечом. После того как все три врага будут уничтожены, на западе появится сундук. Бегите и используйте Песчаный Жезл, чтобы добраться до этой области. Откройте сундук, чтобы получить ещё одну красную рупию.

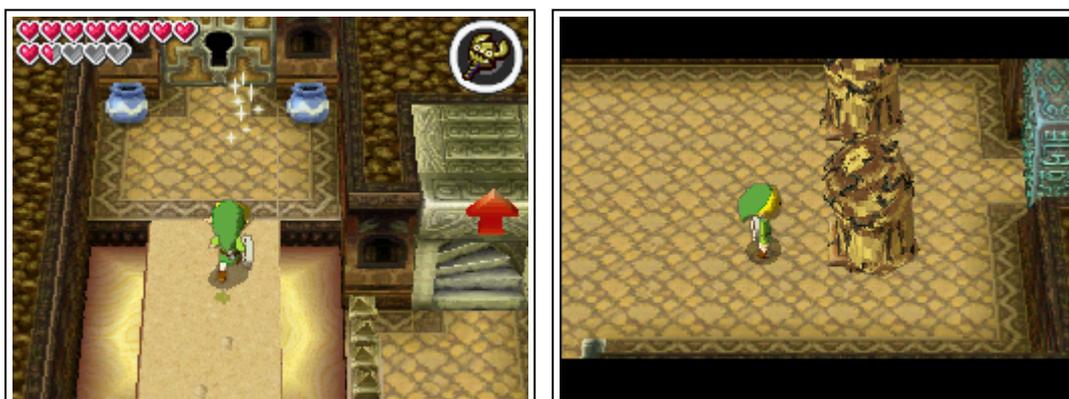
К югу используйте Жезл на участке, который мы ответили на карте. Песок поднимется, и появится Маленький Ключ! Теперь бегите на юг и используйте Песчаный Жезл. Прыгайте через выступ на юге, чтобы вернуться в основную часть комнаты.



Вы, скорее всего, заметили катапульту с валунами в нижней части комнаты. Также здесь есть валун. Используйте Песчаный Жезл, чтобы поместить валун в катапульту и затем ударьте по переключателю слева. Это катапультирует валун на север и разрушит стену. Спускайтесь по лестнице, чтобы попасть на первый нижний этаж.

~ Нижний этаж 1 ~

Идите влево, и вы увидите, что путь преграждает зыбучий песок. Используйте Жезл, чтобы создать несколько песчаных блоков и Линк мог перейти дальше. Используйте Маленький Ключ, чтобы открыть дверь.



В этой комнате водятся два Песчаных Призрака. Используйте Жезл, чтобы превратить их в песчаные статуи, но пока не убивайте их. Вместо этого хватайте их и бросайте на два переключателя в комнате. Дверь справа откроется, проходите через неё.

~ Штемпельный Пункт ~

Опционально: Штемпельный Пункт в Храме Песка

Эта комната наполнена зыбучим песком. Путь влево приведет к штемпельному пункту. Используйте Песчаный Жезл, чтобы создать песчаный блок, по которому можно пройти. Забирайтесь на него и создавайте новые на западе. Остерегайтесь стрелков у северной стены. Как только вы доберётесь до штемпельного пункта, ставьте новую отметку.



Нужно создать несколько блоков из песка и пробраться до северо-восточного угла комнаты. Со стен вас будут обстреливать, так что будьте осторожны. Помните, если у вас есть щит, Линк может блокировать стрелы. Не создавайте длинные участки с песчаными блоками, иначе они исчезнут прежде чем вы сможете ими воспользоваться. Просто сделайте несколько небольших групп песчаных блоков, и всё будет в порядке.

~ Нижний этаж 1 – восточная сторона ~

Когда вы доберётесь до северо-восточного угла комнаты, вы увидите привычную головоломку с толканием блоков. В центре участка есть ромбовидное отверстие и выше есть блок с ромбом. Цель состоит в том, чтобы использовать Песчаный Жезл и заставить блок ромбом встать в отверстие. Просто двигайте блок вниз, вправо, вниз, вправо, вверх и влево. (Примечание: есть несколько способов решить эту загадку, и это лишь один из многих) Как только вы решите головоломку, в юго-восточном углу откроется дверь, через которую вы можете пройти.



Из отверстия в левой части комнаты будут появляться валуны. Используйте Песчаный Жезл, чтобы поднять песок и остановить валун. Снова используйте Жезл, чтобы загрузить его на катапульту в северо-восточной части комнаты. Становитесь на переключатель на земле ниже, чтобы создать мост, ведущий в юго-восточную часть комнаты. Всё ещё находясь на переключателе, используйте бумеранг и активируйте переключатель вверху. Это катапультирует валун к стене внизу и взорвет её.



Валуны снова начнут скатываться по левой стороне. Используйте Песчаный Жезл, чтобы создать песчаный блок и заблокировать один валун. Катите валун на переключатель, чтобы мост продолжал оставаться, а затем бегите в угол комнаты.

Идите влево и вы найдёте ещё одну головоломку с блоками. На этот раз у блоков есть синие ромбы и красные кружки. Доставайте Песчаный Жезл и сначала сфокусируемся на блоке слева. Двигайте его вправо, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вправо. Это установит валун на синий ромб в правом нижнем углу головоломки. Однако нам нужно будет снова переместить этот блок, так как он мешает установить второй блок. А пока просто переместите этот блок вправо и вниз. Теперь используйте Песочный Жезл на другом блоке и двигайте его влево, влево, вниз, вправо, вниз, влево, вверх и влево. Теперь возвращайте другой блок на место, сдвинув его вверх и влево. Дверь внизу слева откроется.



Слева от головоломки вы увидите переключатель на полу. Он откроет дверь слева, и вам будет легче добраться до этого места.

~ Ключ Босса ~

Идите в юго-западную часть области и вы найдёте катающийся шип. Используйте узкий проход внизу, чтобы обойти шип. В углу комнаты победите двух Сталфосов-Воинов, используя бомбы или стрелы, и появится сундук. Открывайте его и забирайте случайное сокровище.



Идите на север, и вы найдёте два вращающихся шипа. На расположенной выше платформе к югу есть выключатель, на который нам нужно наступить. Блокируйте шипы с помощью Песчаного Жезла. Теперь поднимайте песок под собой, чтобы подняться. Используйте Жезл, чтобы заблокировать вращающийся шип внизу. Используйте шип, чтобы добраться до платформы внизу, и встаньте на переключатель. Дверь вверху откроется.

Вы ещё не можете добраться до этой двери. Нам нужно использовать Жезл, чтобы остановить два вращающихся блока и создать мост, по которому Линк может перебежать. Перебегайте, поднимайтесь вверх, проходите через дверь и она закроется за вами.

В этой комнате есть несколько Песчаных Окторок. Используйте Песчаный Жезл когда они под землей, чтобы оглушить их. Поднимайте себя выше, бегите за ними атакуйте мечом. Как только все трое будут побеждены, пройдите через открытую дверь.



Используйте Песчаный Жезл, чтобы поднять песок в этой области. Слева вы найдёте большую зелёную рупию, а с правой стороны вы найдёте Ключ Босса! Возвращайтесь обратно в область, где была головоломка с двумя блоками. Теперь нам нужно расставить их так, чтобы красные круги попали в землю. Используйте Песчаный Жезл и переместите блок, который в настоящее время находится слева. Двигайте его влево, вниз, вправо, вверх, влево, вниз и вправо, где он встанет на переключатель с красным кругом. Двигайте блок справа вверх. Теперь, когда оба красных круга закрыты, дверь вверху откроется.



Используйте Песчаный Жезл на зыбучих песках и затем быстро забирайте Ключ Босса и бегите через пропасть. Бросайте Ключ Босса в большой замок, чтобы открыть его. Спускайтесь по ступенькам, чтобы попасть на нижний этаж #2.

Идите на север и используйте Жезл, стоя на песке. На стороне есть четыре кувшина с сердечками для восстановления. Поднимайтесь в верхнюю часть комнаты и коснитесь каменной таблички, чтобы создать синий портал. Как только будете готовы, идите на север к боссу подземелья, Древнему Демону Скелдричу.

~ Древний Демон Скелдрич ~

Как только вы окажетесь в комнате с боссом, бегите вперед и Скелдрич оживёт.

Битва начинается с того, что Скелдрич будет кидать камнями из нижней части своего тела. Используйте Песчаный Жезл, чтобы блокировать камни и удерживать их на арене. Используйте Жезл, чтобы загружать валуны в катапульту. Убедитесь, что на пути больше валунов, а затем жмите на переключатель. Камень попадёт в Скелдрича и заставит его потерять часть своего тела.



Скелдрич начнёт кидать по три камня подряд, так что будьте начеку. Босс также начнёт стрелять в вас лазером, от которого надо уворачиваться. Последние три части тела Скелдрича защищены с определенных сторон. Он теперь уязвим только с правой стороны. Загружайте валун в одну из катапульт и бегите влево. Важно отметить, что Скелдрич всегда будет обращён лицом к вам. Находясь слева, доставайте лук и стрелы и стреляйте в переключатель справа. Это заставит валун ударить Скелдрича с правой стороны, убрав другую часть его тела.

На следующем этапе Скелдрич будет стрелять красными валунами, которые будут проходить через несколько песчаных барьеров и будут делать это гораздо быстрее! Следующая часть тела Скелдрича уязвима только сзади. Загружайте валун в катапульту, а затем бегите в другой конец комнаты. Выстрелите в переключатель из лука и это запустит валун в спину Скелдричу.



Последнее слабое место немного сложнее. Это небольшая область, которая находится не совсем слева и не совсем сзади, но прямо посередине. Загружайте валун в одну из катапульт. Добраться до этой области луком и стрелами довольно сложно, поэтому у вас есть два варианта. Один из них – сбросить бомбу прямо рядом с переключателем, а затем бежать вправо. Бегите мимо катапульты и становитесь между катапультами так, чтобы слабое место Скелдрича было обращено к валуну. Как только бомба взорвется, валун поразит слабое место босса. Скелдрич начнёт стрелять четырьмя камнями по Линку. Вместо бомб вы также можете начертить длинную траекторию для бумеранга. Однако это оставит Линка на некоторое время уязвимым. В конце концов вы попадёте в Скелдрича и его череп упадет на землю.

Заключительная фаза битвы будет довольно хаотичной. Используйте Песчаный Жезл и создайте массивную стену из песка, окружающую Скелдрича. Скелдрич начнёт вырываться через песок. Очень быстро бегите к обратной стороне Скелдрича и атакуйте пурпурное пятно на затылке. Помните, вам надо поднять Линка на песке, чтобы добраться до головы Скелдрича. Убедитесь, что вы полностью окружили Скелдрича; если ему есть куда двигаться, он развернётся. Повторяйте описанный процесс до тех пор, пока Скелдрич не будет побеждён.



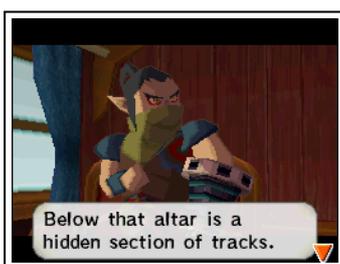
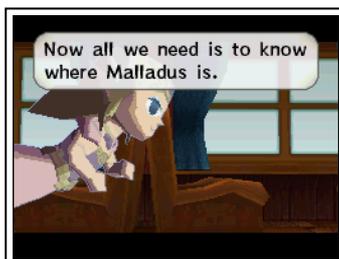
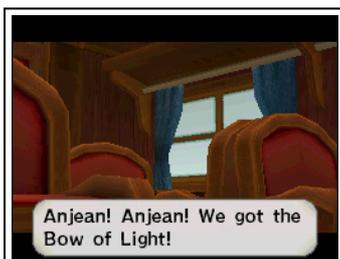
После завершения битвы песок исчезнет и появится лестница. Открывайте сундук, забирайте Целое Сердце и спускайтесь на экран ниже. Спрыгивайте с уступа слева, поднимайтесь по ступеням и вы найдёте сундук. Открывайте его, чтобы получить Лук

Света!

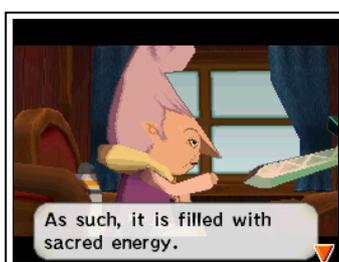


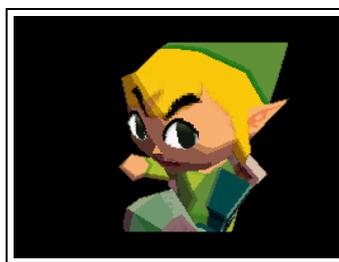
На севере появится синий портал. Используйте свой новый лук (он заменит старый) и активируйте переключатель на стене. Заходите в синий портал и вас отправят ко входу в храм. Поговорите с Зельдой и садитесь в Поезд Духов.

Анджин всё ещё ждёт Линка в поезде. Принцесса Зельда сообщит Анджин о Лукe Света, но Анджин не знает, где находится Малладус. Анджин уже пыталась найти Поезд Демонов, но безрезультатно. Бирн проснётся и скажет, что под Башней Духов есть скрытый участок. Он скажет, что нужно найти Компас Света, который приведёт вас к Поезду Демонов, расположенному в Области Тьмы. Коул и Малладус не могут прикоснуться к Компасу Света, так как он использует силы духов.



Прежде чем Линк отправится дальше, Анджин подарит ему Меч Локомо! Меч наполнен священной энергией! В следующий момент вы окажетесь на поезде. Следующая остановка, Башня Духов... снова! На этом завершается десятая глава пошагового руководства Spirit Tracks!





- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область
 - 10.1 – Святилище Песка (chapter_10.html#c10_1)
 - 10.2 – Путь к Храму Песка (chapter_10.html#c10_2)
(chapter_10.html#c10_2)
 - (chapter_10.html#c10_2)10.3 – Храм Песка (chapter_10.html#c10_3)
(chapter_10.html#c10_3)
(chapter_10.html#c10_3)
- (chapter_10.html#c10_3)Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Башня Духов 6 (chapter_11.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6
 - 11.1 – Сбор последних предметов (chapter_11.html#c11_1)
 - 11.2 – Башня Духов, часть 6 (chapter_11.html#c11_2)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

11.1 Сбор последних предметов

- Текущий прогресс

Количество сердечек	
Целые Сердца	11/13
Камни Жизни	17/20
Штемпельные Пункты	18/20
Кролики	48/50

- Новое в этом разделе

Персонажи:	Продавец Тёмной Руды
Враги:	Тёмный Линк.
Камни Жизни:	Кукко Раэля, Феррус и Дно Океана, Тёмная Руда Лайнбека
Предметы:	Целое Сердце #12, Тёмная Руда, Целое Сердце #13, Свиток Воина #1, Ураганная Атака, Свиток Воина #2, Луч Меча
Локации:	Станция "Край земли", Тёмные Копи, Затерянный Остров
Кролики:	Горный Кролик #10, Морской Кролик #10
Штемпельные Пункты:	Святылище Песка, Башня Духов

Есть несколько новых Камней Жизни, которые мы теперь можем собрать, что также приведёт к нескольким другим предметам коллекционирования, которые мы затем сможем приобрести. Перво-наперво, мы хотим выбраться из этой области, поскольку здесь особо нечего делать. Отправляйтесь в северо-восточную часть карты и активируйте врата портала, если вы этого ещё не сделали. Езжайте через врата, чтобы оказаться к западу от Святылища Песка.

Опционально: Кукко Разля



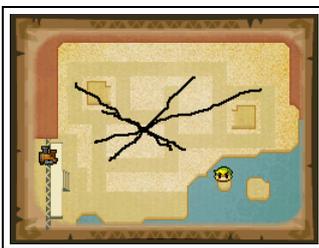
Вы можете заглянуть в Святылище Песка и узнать, что Разлю нужны новые Кукко. Это будет наша следующая цель. Езжайте в сторону Города Хирула и идите к персонажу с Кукко. Купите у него пять Кукко и возвращайтесь к поезду. Рисуите маршрут в Океанскую Область. Самый быстрый маршрут – просто отправиться прямо в Океанскую Область по путям, которые мы открыли с помощью Камней Жизни.



Как только вы прибудете в Святылище Песка, поговорите с Разлем и он обрадуется новым Кукко. В благодарность он подарит вам 18-й Камень Жизни! Этот камень откроет несколько новых путей в северо-восточной части Огненной Области. Что также даст вам доступ к 10-му и последнему Горному Кролику, а также к новой секретной станции.

Опционально: Штемпельный Пункт в Святылище Песка

Теперь, когда Кукко доставлены, хватайте одного из них. Идите в юго-восточную часть карты и вы увидите небольшой остров. Используйте Кукко, чтобы перелететь к острову, а затем летите на следующий. На этом небольшом острове есть штемпельный пункт. Ставьте 19-й штамп в Журнал Нико! Остался один! С помощью Кукко возвращайтесь влево и запрыгивайте на поезд.



Опционально: Горный Кролик #10

Наша следующая цель – недавно восстановленные пути в Огненной Области. Поезжайте на поезде на север Огненной Области, а затем совершите долгое путешествие в северо-восточный угол карты. Когда вы впервые доберётесь до новых путей, обратите внимание на северную сторону. Вы увидите кролика, выглядывающего из-за камня. Это 10-й и последний горный кролик, поэтому разбивайте валун и ловите его Сачком.



Опционально: Станция "Край земли"

Отправляйтесь в дальний северо-восточный угол области и вы найдёте железнодорожную станцию, известную как "Край Земли". На этой станции есть три входа в пещеру, каждый с каменной табличкой снаружи. Бегите в центральный вход, прочитайте табличку, где написано, что здесь вас ждёт лёгкая головоломка. Войдите в пещеру, чтобы сыграть в неё.



~ Центральная Пещера ~

Идите на север через другую дверь, чтобы добраться до головоломки с блоками. Эта головоломка простая, так как здесь всего один блок и синяя плитка. Встаньте снаружи периметра и двигайте блок так, чтобы синий ромб был поверх синей плитки. Для этого просто переместите блок вправо, вправо, вниз, вниз, влево, вверх и влево. Дверь на севере откроется и вы сможете пройти внутрь.



Здесь будет ещё один блок, который нужно переместить, но теперь нужно учитывать заграждения. К счастью, эта комната невероятно проста. С помощью Песчаного Жезла двигайте блок вправо, вправо, вправо, вниз, вниз, вниз и затем влево на синюю плитку. Дверь сверху откроется и вы сможете пройти внутрь.



Третья головоломка намного сложнее, но тут всё ещё только один блок и гораздо меньше места. Есть много способов правильно решить эту головоломку, один из которых: вниз, вправо, вверх, влево, влево, вниз, вправо, вверх, вправо, вниз и влево. Поднимайтесь по ступеням на севере и забирайте из сундука редкое сокровище! Выходите через дверь на правой стороне комнаты. Пройдите по мосту и заберите из сундука большую зелёную рупию! Теперь выходите из пещеры.



~ Западная Пещера – Целое Сердце #12 ~

Наша следующая остановка – пещера на западной стороне карты. Поднимитесь по ступенькам и заходите в неё. Идите на север, чтобы добраться до первой головоломки с блоками. Теперь есть два блока и два переключателя. Начните с того, что справа, и переместите блок вверх, влево, вниз, влево, вниз и влево на переключатель. Теперь переместите блок с левой стороны вверх, вправо, вверх, вправо, вниз, вправо, вниз и вниз к переключателю. Установив оба блока на свои места, пройдите через дверь на севере.

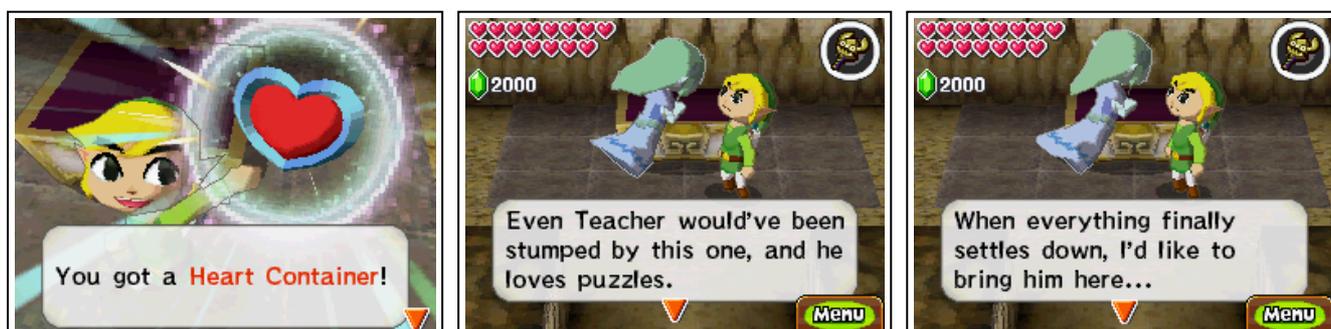


Следующая комната состоит из двух блоков в очень ограниченной зоне. Процесс довольно сложный, потому что придётся перемещать каждый блок по несколько раз. Иногда придётся даже сдвигать блок, который установлен на финальную позицию, чтобы продвинуть другой.



Эта комната ещё более безумная, поскольку в ней три больших блока и три синих плитки. Кроме того, некоторые границы не позволяют вам толкать блоки в определенных направлениях. Вам придётся много толкать блоки, чтобы правильно поставить их на место. Используйте логику и метод проб и ошибок, пока вы, наконец, не решите головоломку.

Бегите на север и забирайте из сундука 12-е Целое Сердце! Теперь выходите через дверь справа. Пересекайте мост и забирайте из сундука ещё одну большую зелёную рупию. Выходите из пещеры.



Наша последняя цель – пещера на восточной стороне карты. Бегите и заходите в неё. Следующие три комнаты в этой пещере довольно сложны. Первая похожа на третью головоломку западной пещеры с тремя блоками. Решайте головоломку и направляйтесь на север через дверь.



Следующая головоломка состоит всего из двух блоков, но пространство сильно ограничено. Двигайте блоки, чтобы синие ромбы на блоках встали на синие плитки на полу. Это может занять некоторое время, и вам, безусловно, нужно будет менять порядок блоков. Как только у вас всё получится, выходите через дверь на севере.



Следующая загадка невероятно трудная. Это область 2×3 , где в верхнем ряду три блока, а в нижнем три синие плитки. Есть большое количество способов решить эту головоломку, но независимо от того, какой из них вы выберете, он довольно долгий и потребует большого количества проб и ошибок. Снова используйте логику и навыки решения головоломок, и у вас всё получится.

Бегите на север и забирайте из сундука редчайшее Кольцо Королей! Пройдите через дверь справа, перейдите через мост и заберите из сундука большую зелёную рупию. Это и всё, что можно сделать на этой станции, так что бегите обратно к поезду и отправляйтесь в путь.



Опционально: Штемпельный Пункт в Башне Духов

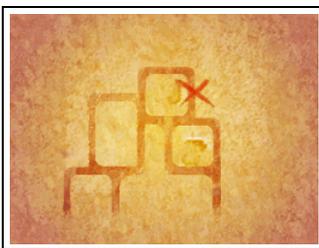
Наша следующая остановка снова в Башне Духов, но не потому, что мы готовы заняться следующей её частью. Скорее, здесь находится последний штемпельный пункт, который также начнёт новый дополнительный квест. Езжайте в Башню Духов!

Поднимайтесь по лестнице на самый верх башни. Добравшись до вершины, вы увидите портал; входите в него, и вы окажетесь снаружи, там, где вы сражались с Бирном. Пройдите через старую комнату босса, чтобы выбраться наружу, а затем забирайтесь на самый верх Башни. Здесь есть штемпельный пункт, где вы получите ваш последний 20-й штамп. Хотя мы можем продолжить с прохождением башни, нас всё ещё ждёт куча других заданий. Вернитесь через комнату Бирна и пройдите в портал. Вам не нужно подниматься по лестнице; вместо этого воспользуйтесь быстрым лифтом рядом с порталом. Запрыгивайте обратно на поезд.



Опционально: Феррус и дно океана

Теперь, когда мы побывали в Башне Духов, Феррус отправит вам второе письмо по почте. Покидайте Башню Духов и отправляйтесь в Огненную Область, где нужно будет заглянуть в Деревню Горонов и забрать письмо. На западной стороне Деревни Горонов есть почтовый ящик. Как только вы получите письмо от Ферруса, прочитайте его, и вы обнаружите, что к нему прикреплена небольшая карта. Область, обозначенная на карте, находится в Огненной Области к северу от Стрельбища Горонов.



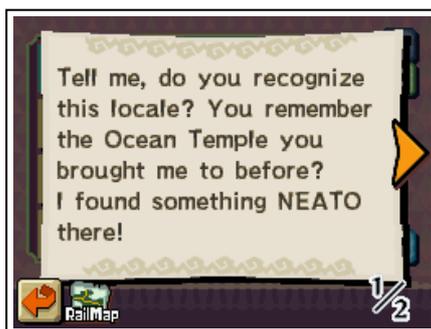
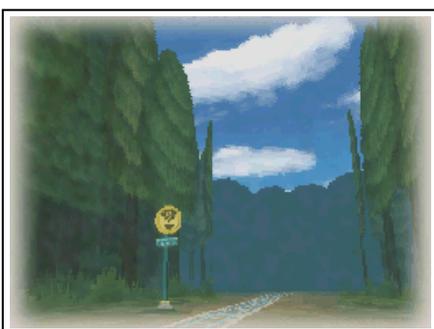
Езжайте туда и вы услышите щелчок камеры Ферруса. Подбирайте его и он попросит вас отвезти его на дно океана! Соглашайтесь и он захочет сойти у Храма Океана. Самый быстрый способ добраться туда – использовать врата портала к востоку от Башни Духов в Огненной Области. Езжайте к воротам "D", и вы перенесётесь в среднюю часть Океанской Области.



Езжайте на статую рыбы, ведущую в подводный регион. Путь к Храму Океана довольно прост, так как на этот раз нет бронепоездов. Просто победите морского Окторока и продвигайтесь ко входу в Храм Океана. Как только вы придёте на место, Феррус подарит вам 19-й Камень Жизни! Этот камень восстановит пути в восточном конце Огненной Области и откроет доступ к новой станции!



Позже Феррус пришлёт третье письмо с указанием своего окончательного местоположения. В письме будет сказано приехать на север от Святилища Леса и на юг от Храма Леса. По прибытии он Феррус даст вам случайное сокровище, которое он нашёл во время исследования Храма Океана.



Опционально: Тёмные Копи

Наша следующая остановка – новые пути, которые мы только что открыли Камнем Жизни #19. Когда вы посетите деревню, вы получите ещё одно письмо. На сей раз оно от Каргорона, который напишет о сокровищах, спрятанных в новой области. Быстрый способ добраться до этих новых путей – использовать ворота "Н", которые находятся к югу от Святилища Песка. Эти ворота перенесут вас на восток от Храма Песка. Отсюда езжайте на север в Огненную Область и продолжайте движение на север по новым путям. Вы обнаружите новую станцию, известную как Тёмные Копи. Прежде чем заходить на новую станцию, езжайте на восток и через пещеру. Появится ещё один гигантский Роктайт. Проезжайте через пещеру и обязательно победите этого Роктайта, так как это значительно облегчит следующую часть этого квеста. После того, как с Роктайтом будет покончено, проезжайте мимо и останавливайтесь в Тёмных Копях.



В Тёмных Копях вы обнаружите три входа в пещеры. Войдите в среднюю пещеру и осмотрите стену с правой стороны, где вы найдете карту. Карта покажет расположение этой пещеры, а также пути по обе стороны от этой средней пещеры. Карта отражает ту информацию, которую мы получили в письме от Кагорона. Поднимайтесь в комнату выше и идите вправо. Следуйте по пути на север, чтобы найти пустую область. Сыграйте Песню Открытия и появится сундук, в котором будет спрятано сокровище из письма Кагорона.



~ Камень Жизни #20 ~

Добравшись до Тёмных Копей, зайдите в среднюю пещеру. Бегите на север и ищите Горонов, продающих Тёмную Руду. Они продают 10 единиц руды за 200 рупий. Покупайте и руду погрузят на ваш поезд. Тёмная Руда портится под лучами солнца, поэтому нужно как можно быстрее отвезти. Покупайте и возвращайтесь к поезду.



Отвезите руду к Лайнбеку на Факторию. Помните, вам нужно как минимум 5 единиц, и руда будет медленно разрушаться на солнце! Хитрость заключается в том, что нужно оставаться в пещерах и использовать врата порталов, чтобы ускорить процесс перемещения. От Тёмных Копей направляйтесь на восток в пещеру. Вы уже разобрались с Роктайтом в этой пещере. В противном случае проехать будет чрезвычайно сложно. Если вы уже победили Роктайта, эта пещера будет кишеть Тектитами. Вы не можете позволить себе получить более одного удара, иначе у вас не хватит Тёмной Руды. Отбивайтесь от Тектитов и проезжайте через деревню, сохраняя как минимум девять единиц Тёмной Руды. Если вас атакуют дважды, просто давайте врагам добить вас и вас вернут в Тёмные Копи.

Как только вы покинете пещеру, езжайте на юг, чтобы попасть в Океанскую Область. Используйте ворота портала "Н", которые находятся в восточной части карты, и они перенесут вас в область к югу от Святилища Песка. Даже отсюда у вас недостаточно времени, чтобы добраться до Фактории с единицами Руда, поэтому нужно использовать ещё одни врата портала. Ворота "G" расположены к югу от ворот "Н". Эти врата доступны только в том случае, если вы уже открыли участок Камнем Жизни. Езжайте туда и используйте ворота, чтобы перенестись в Лесную Область. Вы появитесь рядом с Факторией, куда вам надо очень быстро доехать и сдать Тёмную Руду.



Бегите и поговорите с Лайнбеком. Он увидит у вас кое-что интересное в вагоне. Отдайте ему как минимум 5 единиц Тёмной Руды, и он пожмёт вам руку и даст 20-й и последний Камень Жизни! Если у вас меньше 5 единиц, он вознаградит вас рупиями. Новый камень откроет новые пути в юго-восточной части Океанской Области! Вы можете обменять какое-нибудь сокровище, если хотите, но потом возвращайтесь на станцию.



Опционально: Морской Кролик #10

Теперь, когда в ваших руках последний Камень Жизни, мы можем поймать последнего 50-го кролика! Отправляйтесь в юго-восточную часть Океанской Области и исследуйте новые пути. Кролик находится около юго-западной части новой области, к востоку от путей. Продолжайте движение в угол Океанской Области и вы найдёте секретную станцию.



Опционально: Затерянный Остров

Когда вы придёте на Затерянный Остров, можете побегать и вы обнаружите, что на станции есть два ромба: один в нижнем левом углу карты, а другой – в правом верхнем углу. Встаньте рядом с каждым из ромбов и сыграйте Песню Света. Будут созданы два луча света, и если вы проследите за ними, они пересекутся в месте рядом со станцией. Сыграйте Песню Открытия на пересечении лучей, чтобы найти сундук. Открывайте его и забирайте редкое сокровище.



Идите на север, и вы увидите большую скалу, вокруг которой летает птица. Сыграйте Песню Птиц и цепляйтесь за птицу кнутом. Позвольте отнести вас на север и отпустите кнут, как только окажетесь на платформе выше. Победите четырёх ворон, сидящих на вершинах деревьев, и бегите в восточный конец. Здесь вы увидите ещё один ромбовидный переключатель. Сыграйте Песню Света, и луч света осветит стену на севере. Используйте Цветок-Бомбу или собственные бомбы на этой стене, и вы откроете пещеру. Заходите внутрь.

Как только вы войдёте, вы найдёте в центре комнаты камень слухов. Разбудите его Песней Пробуждения и он расскажет о копии далёкого королевства, который вы можете найти, но вам нельзя будет взять с собой меч или лук.



~ Затерянный Остров, Этаж 1 ~

Вы попадёте на первый этаж этого мини-подземелья. Каменная табличка рядом скажет вам зажечь все свечи в этой комнате. Прежде чем сделать это, бегите в безопасную зону, расположенную в западной части комнаты. Вам нужно зажечь всего три факела, первый из которых находится прямо в центре карты. Когда путь будет свободен, быстро бегите в центр комнаты, чтобы найти два факела, один из которых не горит. Используйте бумеранг, чтобы зажечь факел.



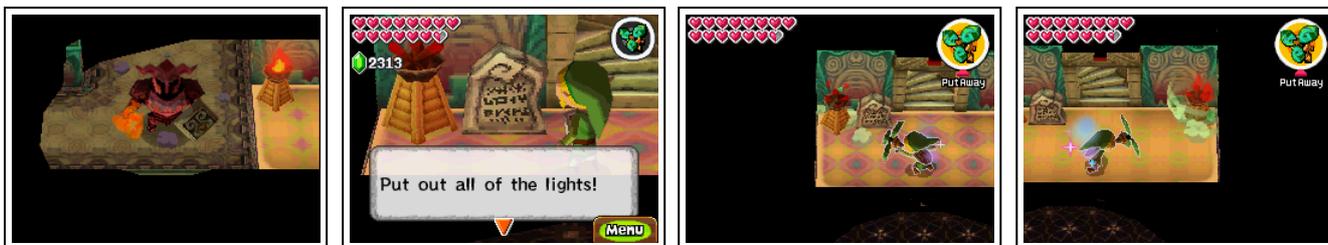
Два других факела находятся в верхних углах комнаты. Возле закрытой двери вверху комнаты горят два факела. Подождите, пока не пройдут Фантомы, и используйте бумеранг, чтобы зажечь два угловых факела. Как только все четыре будут гореть, внизу откроется дверь. Бегите туда и спускайтесь по лестнице.

~ Затерянный Остров, Этаж 2 ~

На втором этаже темно, и можно увидеть двух Фантомов с факелами, патрулирующих территорию. Прочтите здесь каменную табличку, и вас попросят погасить все огни. Здесь есть несколько факелов, и мы должны задуть каждый из них с помощью Вихря.

Факел #1 – В безопасной зоне, где начинается этаж.

Факел #2 – Также в безопасной зоне, где начинается этаж.



Факел #3 – Бегите в северо-западный угол комнаты и вы найдёте там этот факел.

Факел #4 – К югу от факела #3 в западной части комнаты.

Факел #5 – К востоку от факела #4, рядом с центром комнаты.

Факел #6 – К юго-востоку от факела #5 рядом с центром комнаты.



Факел #7 – Вы найдёте его в северо-восточном углу комнаты.

Факел #8 – К югу от факела #7, но чуть ближе к центру комнаты.

Факел #9 – Бегите в юго-восточный угол комнаты.

Факел #10 – Бегите в юго-западный угол комнаты.



Факел #11 – К северу от факела #10, в западной стороне комнаты.

Факел #12 – В безопасной зоне в южной части комнаты.

Факел #13 – Тоже в безопасной зоне рядом с южной частью комнаты.



Как только все 13 факелов будут потушены, дверь откроется. Спускайтесь по ступенькам, чтобы попасть на следующий этаж этого мини-подземелья.

~ Затерянный Остров, Этаж 3 ~

Третий этаж подземелья более напряжённый. Этот этаж патрулируют два Фантома-Телепорта, а также Наблюдатель. На каменной табличке указано, что в каждой паре один переключатель правильный, что немного сбивает с толку, пока вы не начнёте бегать по комнате.

Есть четыре набора статуй рыб с рычагами, свисающими изо рта. Как сказано на каменной табличке, один из рычагов в каждом наборе неправильный, и если его потянуть, из статуи выйдет Наблюдатель. Цель состоит в том, чтобы пробежать по комнате и активировать четыре правильных рычага, после чего дверь в центре комнаты откроется. Перво-наперво бегите в северо-восточную часть карты, и вы найдёте сундук. Открывайте его и забирайте сокровище. Теперь бегайте по комнате и тяните за правильные рычаги.



Северо-восточный угол – Тяните за правый рычаг.

Северо-западный угол – Тяните за левый рычаг.

Юго-западный угол – Тяните за правый рычаг.

Юго-восточный угол – Тяните за правый рычаг.



Ручка в юго-восточном углу слегка трудная, так как поблизости находится Фантом, но вы просто быстро пробегайте мимо него. Как только все четыре рычага будут активированы, бегите к открывшейся двери в центре комнаты и спускайтесь по лестнице.

~ Затерянный Остров, Этаж 4 ~

Эта комната заполнена кувыркамиющимися Фантомами, а также здесь есть блоки, которые можно взорвать бомбами или теми же Фантомами. Табличка у входа подсказывает разбивать все камни. Хотя повсюду патрулируют Фантомы, бомбы – более эффективный способ избавиться от блоков. Начните с юго-западного угла карты. Взрывайте два блока, а затем забирайте из сундука в безопасной зоне сокровище.



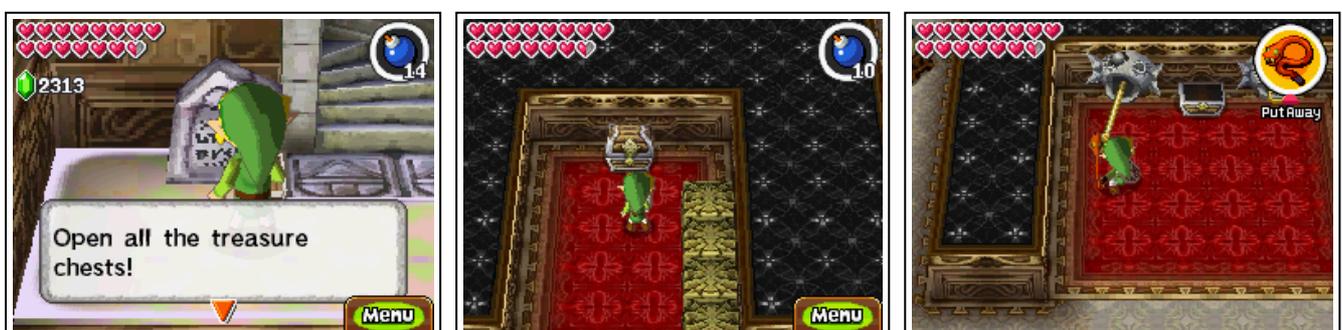
Взрывайте четыре блока на западной стороне комнаты, а также четыре блока на северной стороне комнаты. Теперь бегите в северо-восточный угол комнаты и взрывайте блоки. Заходите в безопасную зону и забирайте из сундука небольшое сокровище.

Больше в комнате ничего важного нет. Используйте бомбы или Фантомов, чтобы взорвать все блоки. Как только все блоки будут разбиты, дверь откроется. Бегите туда и спускайтесь по лестнице на следующий этаж.

~ Затерянный Остров, Этаж 5 ~

На следующем этаже есть четыре разных Фантома. На каменной табличке поблизости написано, что нужно собрать все сокровища. Как вы можете видеть на карте, есть четыре области, в каждой из которых находится по сундуку. Бегите в юго-восточный угол комнаты и используйте бомбы, чтобы взорвать четыре ряда блоков. Как только блоки будут расчищены, открывайте сундук и забирайте случайное сокровище.

Теперь бегите в северо-восточный угол карты, и вы найдете сундук. Открывайте его и забирайте сокровище. Здесь есть две статуи рыб с рычагами. Потяните за левый рычаг и это опустит шипы в северо-западной части карты. Не тяните за правый, потому что он создаст Наблюдателя возле двери в верхней части карты.



Опустив шипы в северо-западной части карты, бегите дальше и забирайте из сундука ещё одно сокровище. Остерегайтесь огня на вашем пути в северной части карты.

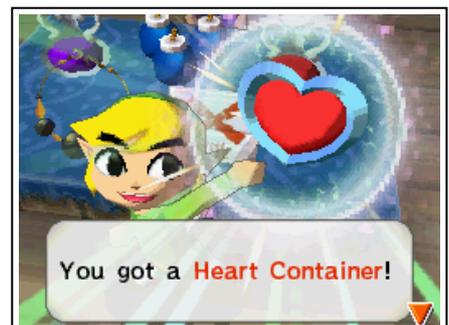
Вы могли заметить, что в северной части комнаты было два факела, один из которых не горел. Используйте бумеранг, чтобы перенести огонь на незажжённый факел и шипы в юго-западной части комнаты опустятся. Бегите и забирайте из сундука ещё одно сокровище. Когда все четыре сокровища будут собраны, откроется дверь в верхней части карты. Бегите туда и проходите через дверь.



Открывайте большой сундук и забирайте очень редкое сокровище – Кольцо Королей! Заходите в синий портал в северо-западной части комнаты. Выходите из пещеры и возвращайтесь к поезду.

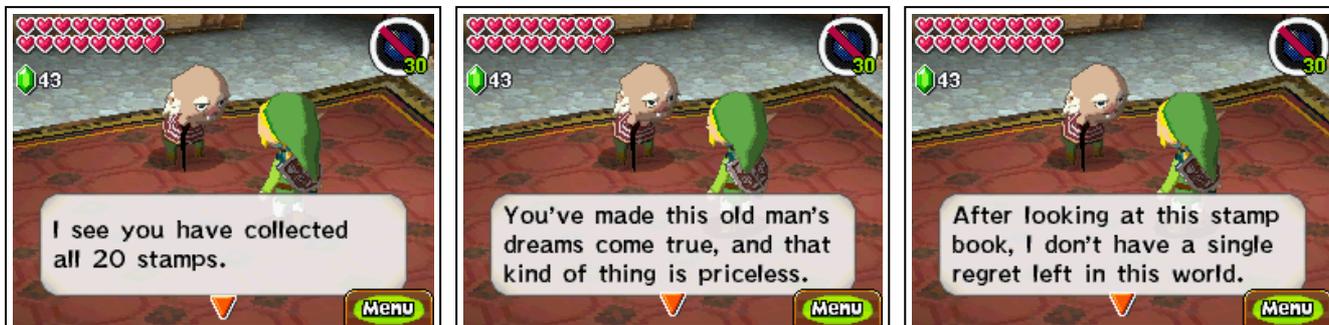
Опционально: Целое Сердце #13

Наша следующая остановка – Магазине Биддла, где мы получим последнее Целое Сердце. Если вы правильно помните, на полке в его магазине стояло Целое Сердце. Вы могли бы получить его намного раньше в игре, если к тому моменту накопили достаточно рупий, но это было довольно дорого. Вам нужно потратить в общей сложности 5000 рупий в магазине, чтобы получить золотой статус. Как только вы наберёте баллов для получения золотого статуса, Биддл наградит вас Целым Сердцем! К сожалению, вы не можете просто уйти и найти ещё больше сокровищ. Поэтому, если вы не потратили почти достаточно денег, единственный вариант – покупать снова и снова зелья, заходить в настройки DS и менять дату на следующий день, а затем возвращаться в магазин и проверять, пополнились ли запасы.



Опционально: Свиток Воина - Ураганная Атака

Теперь, когда мы собрали все 20 штампов для Журнала Нико, давайте поедем и посмотрим, какой будет наша награда! Езжайте в Деревню Абода и поговорите с Нико. Он будет очень благодарен вам за то, что вы смогли выполнить его просьбу и собрать все штампы.

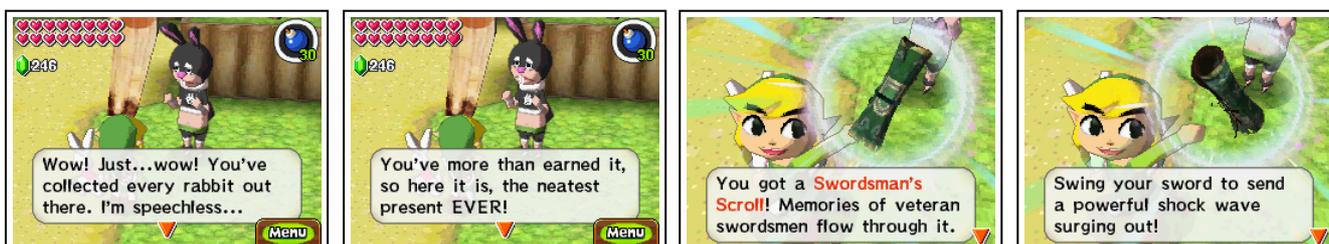


Поговорите с ним ещё раз, и в качестве награды он даст вам Свиток Воина. Этот свиток научит Линка Ураганной Атаке! Рисуйте трижды круг и Линк совершит очень мощную и продолжительную атаку! Выходите из дома попрактикуйтесь новой атаке на траве. Как только наиграетесь, возвращайтесь к поезду.



Опционально: Свиток Воина - Луч Меча

Теперь, когда мы собрали всех 50 кроликов, давайте вернемся в Заповедник Кроленда и проверить, какие вкусности мы можем получить. Владелец Заповедника отблагодарит вас рупиями за всех собранных кроликов и даст сокровище за 10 кроликов из разных областей.



Награда – второй Свиток Воина. Он обучит вас классической атаке Лучом! Когда у вас полное здоровье, из вашего меча посылается луч, что позволяет наносить удары на расстоянии! Выходите из Заповедника и возвращайтесь к поезду.



Опционально: Город Хирул - "Все на одного!" третий уровень

Прежде чем отправиться в Башню Духов, давайте сделаем остановку в Городе Хирул. Сходите на сеанс игры "Все на одного!" и вы обнаружите, что стал доступным третий уровень сложности. Заплатите 50 рупий, чтобы сыграть, и вас отправят на более сложные уровни. На самом деле это действительно сложный набор этажей, поэтому я настоятельно рекомендую взять с собой два зелья.



Комната 1 – Четыре Чучу в шлемах, четыре синих Чучу

Комната 2 – Шестнадцать зелёных Шипорехов

Комната 3 – Шесть Сталфосов

Комната 4 – Семь ледяных Кизов, семь огненных Кизов

Комната 5 – Три больших Блина



Комната 6 – Шесть Сталфосов-Воинов

Комната 7 – Пять Песчаных Призраков

Комната 8 – Пять Песчаных Окторок

Комната 9 – Четыре Жаропахи, две Молдолы

Комната 10 – Двенадцать Фризардов



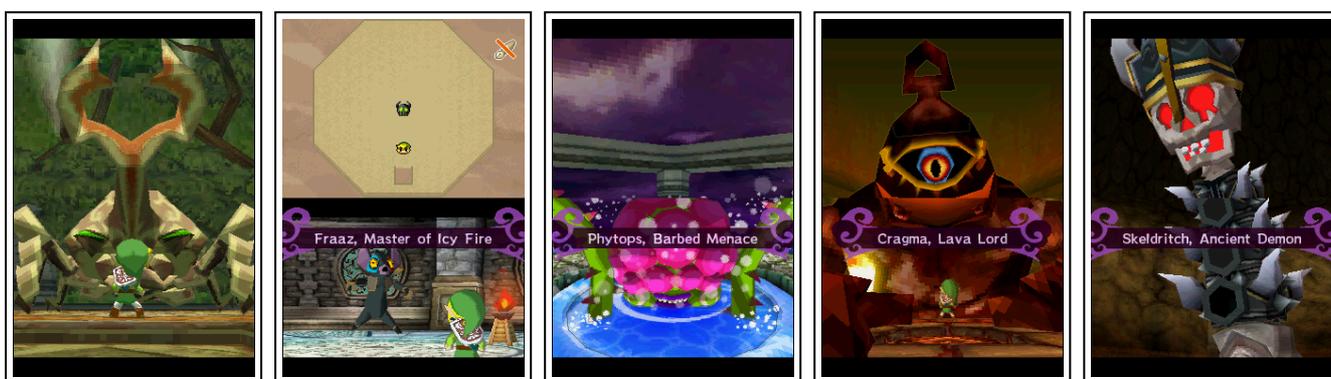
Комната 11 – Панцирный Колосс Стагнокс

Комната 12 – Мастер Льда и Огня Фрааз

Комната 13 – Шипастый Паразит Фитопс

Комната 14 – Владыка Лавы Крагма

Комната 15 – Древний Демон Скелдрич



Комната 16 – Тёмный Линк

После того, как первые 15 этажей будут пройдены, вы получите небольшой сундук с сокровищами. Вы наконец-то получите несколько новых сердец восстановления, как раз вовремя, чтобы сразиться с новым боссом! Самим собой! Да, вы столкнётесь с классическим боссом серии, Тёмным Линком! Тёмный Линк будет использовать всевозможные атаки мечом, стрелами и даже бомбы. Уклоняйтесь от атак и просто пытайтесь нагнать босса. После многочисленных ударов и победы вас пропустят на последний уровень мини-игры. Ваша награда – сундук с редким сокровищем!



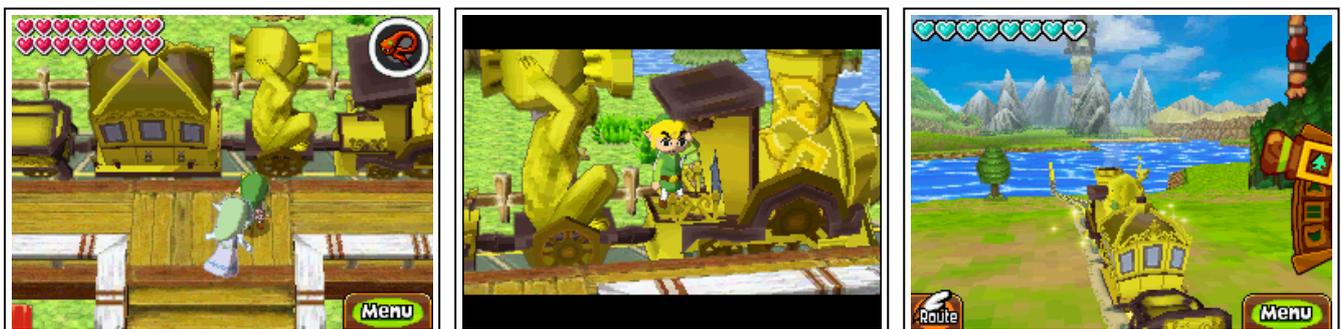
Вы можете, наконец, отправляться в Башню Духов, если хотите. Есть только одна необязательная остановка, которую вы можете сделать, если действительно хотите собрать абсолютно всё в игре.

Опционально: Золотой Поезд

Если вы следовали прохождению, теперь у вас должны быть в наличии 3 Камня Алхимика 2 Кольца Королей (не считая кольца, которое мы отдали строителю моста). Это самые редкие сокровища, и если вы хотите улучшить свой поезд по максимуму (Золото), вам понадобятся как минимум два Камня Алхимика и 2 Кольца Королей. Если вы этого ещё не сделали, езжайте к Фактории и поговорите с Лайнбеком, чтобы обменять сокровища на запчасти для поезда. К сожалению, на каждое редкое сокровище есть ещё одно более редкое! Например, частенько не хватает одного из случайных сокровищ 2-го уровня (Янтарь Горонов, Серебряная Чаша, Чудесный Нефрит или Древняя Монета).



Мы получим ещё пару сундуков с сокровищами в Башне Духов. Так что, если у вас сейчас недостаточно сокровищ, придется зарабатывать их в качестве призов в мини-играх, покупать в магазинах или продавать Призовые Открытки. В любом случае это необязательно, но об это нужно было упомянуть.



Запрыгивайте в поезд и рисуйте путь к Башне Духов!

11.2 Башня Духов, часть 6

- Текущий прогресс

Количество сердечек	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
Целые Сердца	13/13
Камни Жизни	20/20
Штемпельные Пункты	20/20
Кролики	50/50

- Новое в этом разделе

Предметы: Компас Света

Как только вы доберетесь до башни, поднимайтесь по лестнице на самый верх. Заходите в синий портал и вы перенесётесь на 23-й этаж. Идите на север, пройдите через комнату, где вы сражались с Бирном, и выбирайтесь наружу. Поднимайтесь на самый верх башни.

Здесь есть два переключателя. Стреляйте в переключатели из Лука Света световыми стрелами и появятся ступени. Спускайтесь по ступеням и пополняйте сердца, стрелы и бомбы. Затем спускайтесь по лестнице на севере и вы окажетесь на 30-м этаже Храма Духов.



~ 30-й Этаж ~

Поскольку у нас есть Меч Локомо, нам больше не нужно собирать Слезы Света; вместо этого мы можем использовать меч для управления Фантомами. Сейчас мы мало что можем сделать в этой комнате, поэтому пройдите в северный конец и спуститесь по лестнице на 29-й этаж.

~ 29-й Этаж – Нормальный Фантом ~

Эта комната погружена во тьму и здесь есть три разных типа Фантомов. Пошумите или дождитесь, пока один из патрулирующих Фантомов не пройдет мимо, а затем атакуйте его в спину. Берите под контроль Фантома и возвращайтесь на 30-й этаж.

~ 30-й Этаж, повторное посещение ~

Пройдите Фантомом через шипы справа и активируйте переключатель. Это опустит шипы и Линк сможет нагнать Фантома. Идите Фантомом в лаву и когда Фантом будет справа, прыгайте на него Линком.



Идите вправо и прикончите огненных Кизов. Здесь есть переключатель, а также ещё один переключатель в северном конце комнаты. Справа есть безопасная зона. Если встать на юго-западу от безопасной зоны, Линк сможет активировать оба переключателя. Это нужно делать быстро, так как переключатели оснащены таймерами. Как только оба будут активированы, в северо-восточном углу откроется дверь. Спускайтесь по лестнице на 29-й этаж.

~ 29-й Этаж – Фантом с Факелом ~

Как только вы окажетесь на этом этаже, идите на север и затем до самого конца на запад. В углу этой области вы увидите каменную табличку. Прочитайте её и вы получите подсказку, что нужно задуть все факелы. Экипируйте Вихрь и задувайте факел. Идите на восток и задувайте второй факел. Теперь бегите в безопасную зону на востоке и задувайте ещё один факел. К юго-западу от безопасной зоны есть ещё один факел; задувайте его Вихрем. Вернитесь в безопасную зону и идите на юг. Задувайте факел. Теперь идите прямо к закрытой двери на западе, которая показана на карте. Задувайте последний факел и дверь откроется!



Подождите, пока Фантом с факелом не пройдёт мимо, а затем бегите и атакуйте его в спину мечом! Теперь, когда у нас есть свой Фантом с факелом, возвращайтесь в безопасную зону в северо-восточном углу комнаты. Поднимайтесь обратно на 30-й этаж.

Прыгайте Фантомом в лаву и забирайтесь на него Линком. Избегайте Фантома и пройдите до лестницы в северном конце комнаты.

~ 29-й Этаж – Северо-Западная Часть ~



Теперь, когда у нас есть Фантом с факелом, отправляйте его в южную часть области. Линк может прочитать здесь каменную табличку, которая намекнёт, что Фантомам известен секрет. Мы скоро вернёмся к этому. Идите в юго-западную часть карты и вы найдёте два факела. Используйте меч с пламенем и зажгите факела, после чего дверь сверху откроется. Бегите туда Линком и спускайтесь на 28-й этаж.

~ 28-й Этаж – Маленький Ключ ~

Оставьте пока что Фантома и бегите Линком на юг, где нужно будет сразиться с тремя Сталфосами-Воинами. Возвращайтесь к Фантому и поднимайтесь по лестнице справа. Поднимайтесь вверх и прыгивайте с края вправо. Бегите дальше и приканчивайте Сталфосов-Воинов с помощью бомб. Вы заметите здесь по углам два негорящих факела. Переключайтесь на Фантома, поднимайтесь по первому пролёту ступеней и затем идите как можно дальше на север. Используйте Песчаный Жезл, чтобы создать более высокую платформу, по которой надо будет провести Фантома. Нарисуйте путь так, чтобы Фантом мог подойти к каждому из факелов и зажечь их. После этого в комнате появится два сундука.



С помощью Песчаного Жезла верните Фантома с факелом обратно на другую сторону песка. Поднимайтесь Линком по ступеням справа и прыгайте на спину Фантома. С помощью Песчаного Жезла создайте в песке на юге платформу, по которой сможет пройти Фантом. Создавайте песчаные платформы и продвигайтесь дальше. Идите в юго-западную часть комнаты и становитесь на платформу. Встаньте напротив северной части и Линк сможет прыгнуть к сундуку. Открывайте его, чтобы получить сокровище!



Продолжайте идти по песку на восток. Зайдите на платформу и используйте Фантома, чтобы подняться на платформу выше. Открывайте сундук и забирайте Маленький Ключ. Наша работа на этом участке этажа закончена. Используйте Песчаный Жезл, чтобы вернуться к лестнице слева, а затем возвращайтесь на 29-й этаж.



Вернитесь в безопасную зону в верхнем правом углу комнаты и поднимайтесь на 30-й этаж. Еще раз используйте Фантома и пройдите через лаву направо. Спускайтесь по лестнице обратно на 29-й этаж.

~ 29-й Этаж – Фантом-Телепорт ~

Вернитесь туда, где вы перехватили Фантома с факелом и оттуда направляйтесь на запад. Пройдите вокруг и зажгите все факелы, когда будете продвигаться на запад. На вашей карте вы увидите две закрытые двери. Идите на запад и продолжайте зажигать факелы. Слева появится гигантский Фантом-Телепорт.



Нам нужно взять под контроль Фантома-Телепорта. К югу от Фантома есть факел и табличка. Ударьте по табличке, чтобы пошуметь и Фантом-Телепорт отправится проверять этот шум. Бегите вправо, чтобы спрятаться от Фантома, а затем нанесите ему удар мечом по спине. Берите контроль над Фантомом.



Позади того места, где стоял Фантом, есть переключатель в форме глаза. Стреляйте по нему из лука. После этого факел загорится и вы сможете увидеть второй переключатель в правой части карты. Мы доберёмся до него скоро. Возвращайтесь в северо-восточный угол комнаты, избегая Фантома с факелом. Поднимайтесь по лестнице на 30-й этаж. Запрыгивайте на Фантома и перебирайтесь на запад через лаву. Спускайтесь по лестнице на 29-й этаж.

~ 29-й Этаж – Фантом-Телепорт ~

Помните, что говорилось на каменной табличке? Обойдите Фантомом комнату и поговорите с другими Фантомами, чтобы узнать, что в стене в верхнем левом углу есть слабое место. Бегите в верхний левый угол карты и поместите бомбу у северной стены, в паре шагов справа от левой стены. Этим вы откроете секретный проход. Пройдите через него, спуститесь несколько лестничных пролетов, и вы окажетесь в верхней левой части 30-го этажа.



~ 30-й Этаж – Новая Территория ~

Идите на юг и вы увидите здесь много камней. Взорвите их бомбами и заберите из сундука случайное сокровище. Пройдите по песку и поднимите Линка повыше с помощью Песчаного Жезла. Запрыгивайте на спину Фантома и идите на север на платформу выше. Запрыгивайте на неё и становитесь Линком на переключатель. В комнате появятся Наблюдатели и Фантом-Телепорт.



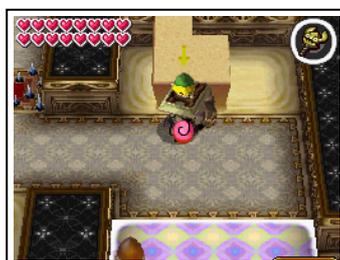
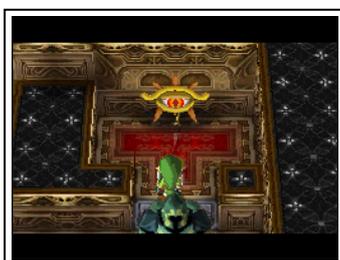
Пройдите в южный конец участка и поставьте Линка на круг. Теперь переключитесь на Фантома и рисуйте путь на юг к кругу по другую сторону стены. Как только Наблюдатель пролетит над кругом, завершайте путь и Фантом-Телепорт телепортируется. Линк и Фантом поменяются местами.

Управляйте Линком и бегите в безопасную зону справа. Переключайтесь обратно к Фантому и начинайте рисовать путь. Коснитесь Наблюдателя, когда он будет вверху и справа и Фантом телепортируется на твёрдый участок. Отсюда идите через шипы на север и затем влево в треугольник. Переключайтесь обратно на Линка и бегите к другому треугольнику ниже, после чего они поменяются местами.



Бегите на север Линком к Фантому-Телепорту. Пусть Фантом-Телепорт заметит вас и начнёт погоню через коридор. Пройдите через песок и Фантом станет жертвой песка. Пройдите быстро к месту, где до этого был Фантом-Телепорт и стреляйте по переключателям из лука. После этого дверь в южной части комнаты откроется.

Бегите обратно к светящемуся треугольнику и становитесь на него, чтобы поменяться местами с Фантомом. Управляйте Линком и бегите в безопасную зону в южной части комнаты. Переключайтесь на Фантома и догоняйте Линка. Переключайтесь обратно на Линка и доставайте Песчаный Жезл. Идите на север и проходите на песок. Поднимайте себя выше и зовите Фантома. Запрыгивайте на спину Фантому и идите в юго-восточный угол комнаты.



Разберитесь с Миниблином с помощью меча и идите к пропасти слева. По другую сторону пропасти есть синяя сфера со стрелкой. Ударьте по ней дважды бумерангом, чтобы развернуть стрелку на север. Затем стреляйте по сфере из лука и она отразит стрелу в переключатель на стене, после чего дверь справа откроется. Спускайтесь по ступенькам, чтобы вернуться на 29-й этаж.

~ 29-й Этаж – Крушащий Фантом ~

Бегите в центральную часть комнаты и пробирайтесь мимо Фантома. Ударьте ему по спине и захватывайте его Зельдой! Остерегайтесь крыс, патрулирующих здесь территорию. Бегите обратно на восток и поднимайтесь наверх.

~ 30-й Этаж – Маленький Ключ #2 ~

Разбивайте блоки и статуи Фантомом. Появится сундук, в котором вы найдёте Маленький Ключ! Вы разбить статуи в центре комнаты и создать сокращение, если хотите. Бегите обратно и спускайтесь по ступеням в восточном конце комнаты.



~ 29-й Этаж – Маленький Ключ #3 ~

Бегите в левую часть комнаты, и вы увидите один незажжённый факел. Зажигайте его с помощью бумеранга и все двери в комнате откроются.

Позади того места, где стоит Фантом-Телепорт, есть большой переключатель в виде глаза. Бегите и пошумите, чтобы выманить Фантома. Быстро доставайте лук и стреляйте в переключатель. Факел в правой стороне комнаты загорится.



Бегите обратно в правую часть комнаты, где находится этот факел, и вы увидите ещё один переключатель. Выстрелите в него из лука и в дальней правой части комнаты появится сундук. Бегите и забирайте из него 3-й Маленький Ключ!

Следующий пункт назначения – лестница в южно-центральной части карты. Бегите туда и спускайтесь по лестнице на 28-й этаж.



~ 28-й Этаж – Три Запертые Двери ~

Теперь нам нужно попасть к лестнице в южно-центральной части карты. Бегите туда и спускайтесь по лестнице на 28-й этаж. Три Маленьких Ключа ведут в одну и ту же комнату ниже. Однако мы должны пройти каждую комнату отдельно в зависимости от того, каким Фантомом мы управляем. Поскольку мы управляем Фантомом-Крушителем, лучше начать с третьей комнаты, то есть с двери справа. Используйте Маленький Ключ и спускайтесь на 27-й этаж.

~ 27-й Этаж – Восточная Дверь ~

Зайдя внутрь, вы увидите, что в этой огромной комнате есть три переключателя в форме глаза. Отправляйте Фантома вниз влево. Разбивайте камни и вы найдёте каменную табличку. Прочитайте её и вы узнаете о порядке зажигания; "Зажги факелы в таком порядке: незащищённый, окружённый песком, окружённый пропастью, защищённый." Вы воспользуемся советом позднее. Спрыгивайте с уступа справа.



Теперь мы хотим подняться по левой стороне, но на пути будут стоять камни. Отправляйте Фантома на север кувырком против стены и тем самым вы разобьёте все камни. Следуйте за Фантомом Линком и активируйте переключатель в безопасной зоне. Это остановит скатывающиеся камни справа.

Катитесь влево Фантомом и разбивайте статуи и блоки на вашем пути. Это всё, что нужно было сделать здесь, так что возвращайтесь в северо-восточный угол комнаты и обратно на 28-й этаж. Нам нужно будет сменить Фантома, чтобы пройти дальше. Бегите обратно в юго-

западную часть комнаты и поднимайтесь на 29-й этаж. Пробегайте по комнате и захватывайте огненного, телепортирующегося или обычного Фантома. Затем возвращайтесь на 28-й этаж.



~ 27-й Этаж – Западная Дверь ~

Убедитесь, что у вас есть пламенный, телепортирующийся или стандартный Фантом с 29-го этажа. Затем идите на 27-й этаж и используйте Маленький Ключ на двери слева, чтобы попасть в новую область. Идите на восток и вы увидите трёх Наблюдателей. Справа есть песок, так что оставляйте Фантома позади и бегите за угол Линком. Активируйте переключатель на полу, чтобы создать мост для Фантома. Проходите по мосту.

Становитесь в песок Линком и создавайте платформу с помощью Песчаного Жезла. Когда Фантом будет рядом, запрыгивайте ему на спину. Идите на юг и вы увидите деревянную балку слева. Обычно она находится слишком высоко, но так как вы находитесь на Фантоме, вы сможете достать до неё. Перепрыгивайте через пропасть и активируйте переключатель в углу, чтобы появился мост.



Когда вы пройдёте дальше на север, в комнате появится Фантом-Телепорт и Наблюдатель. Продолжайте двигаться на север и разберитесь со Сталфосами с помощью бомб или стрел. Остерегайтесь Наблюдателя, потому что вы не хотите, чтобы вас заметили. Подождите, пока Фантом-Телепорт не начнёт движение на север и поднимите Линка выше с помощью Песчаного Жезла. Бегите за спину Фантома, атакуйте и перенимайте контроль над ним.

Рядом находится странный объект, лестница. От нижней части экрана идите вверх по лестнице и оставляйте Линка. Наблюдатель не сможет найти Линка, пока он находится там. Поднимите песок слева Песчаным Жезлом. Управляйте Фантомом и ведите его через пропасть. Поднимайте синюю сферу со стрелкой. Переключайтесь обратно к Линку и стреляйте в сферу из лука, чтобы активировать переключатель на севере! Один сделан, остался ещё один!



Теперь прыгайте Линком вниз на песчаный участок справа. Победите Сталфосов с помощью бомб или стрел. Бегите вправо и становитесь на круглый переключатель на полу. Переключайтесь обратно на Фантома и рисуйте путь к Наблюдателю справа, чтобы телепортироваться туда. Оттуда идите к красной светящейся плитке слева и Линк с Фантомом поменяются местами!

Управляйте Фантомом и поднимайтесь на север по ступенькам. Становитесь на переключатель и дверь справа откроется. Управляйте Линком и бегите к двери. Стреляйте из лука в синюю сферу со стрелкой и тем самым вы активируете второй переключатель! Телепортируйте Фантома обратно к Линку и бегите в северо-восточный угол комнаты. Поднимайтесь по ступеням на 28-й этаж.



~ 27-й Этаж – Средняя Дверь ~

Осталась только одна дверь, но прежде чем идти к ней, нужно захватить Фантома с факелом. Идите назад на 29-й этаж и перехватывайте Фантома с факелом. Теперь возвращайтесь на 28-й этаж и используйте Маленький Ключ. Затем спускайтесь обратно на 27-й этаж.

Управляйте Фантомом и зажгите верхний левый факел. Если вы помните каменную табличку в правом нижнем углу комнаты, там было написано: «Незащищённое пламя, пламя, окружённое песком, пламя, окружённое пропастью, и, наконец, защищённое пламя». Это подсказка, в каком порядке вы должны зажигать эти факелы. Рисуйте путь для бумеранга через горящий факел, затем через факел в песке и через факел на северо-востоке рядом с пропастью. Теперь пройдите по шипам Фантомом и зажгите последний факел. Дверь внизу слева откроется.



Бегите туда и активируйте последний переключатель из лука. Дверь рядом с центром комнаты откроется. Отправляйте Фантома на север и уничтожьте Наблюдателя. Затем догоняйте Фантома, проходите на север и по ступеням вниз на 26-й этаж.

~ 26-й Этаж ~

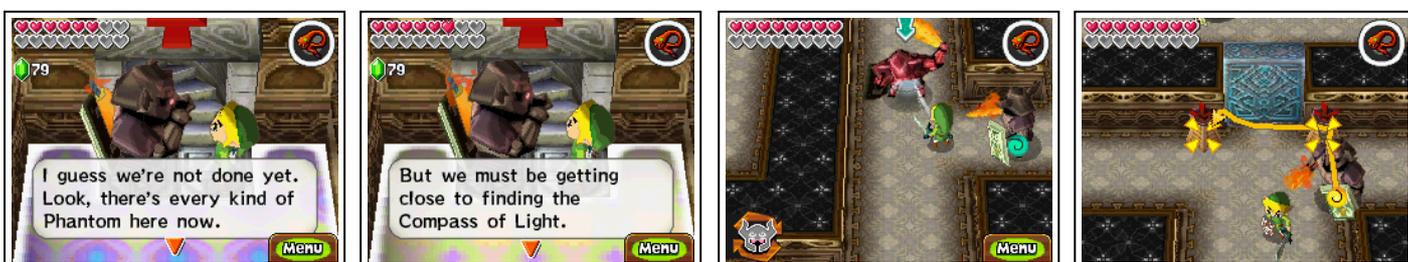
Дверь закроется позади вас и в комнате появятся девять синих Чучу. Пройдите Фантомом по комнате и прикончите врагов одного за другим. Линк может помочь, стреляя из лука, если необходимо. После того, как все девять Чучу будут побеждены, появятся Сталфосы. Используйте бомбы и световые стрелы, чтобы избавиться от этих надоедливых врагов. Как только и с ними будет покончено, в комнате появятся целых три Вождя Геозардов! Срывайте их щиты с помощью кнута и затем добивайте мечом. Наконец, обе двери откроются. Спускайтесь по ступеням в верхнем-правом углу на 25-й этаж.



~ 25-й Этаж ~

Эта комната заполнится четырьмя разными Фантомами. Бегите в безопасную зону в правой стороне комнаты. Ждите, пока Фантом с факелом не будет проходить рядом. Захватывайте его, другие нам не понадобятся.

Пройдите к двери к югу от того места, где расположены две платформы. Зажгите Фантомом оба факела и дверь откроется. После этого в правой стороне комнаты появится Наблюдатель.



Здесь будет два Фантома, и нам нужно захватить Фантома-Телепорта. Но неподвижный Фантом создаёт для нас массу проблем. Отправьте Линка в безопасную зону на западе, но так, чтобы его не заметил Наблюдатель. Затем отправляйте Фантома и ставьте его слева или справа от обычного Фантома. Поговорите с Фантомом, чтобы отвлечь его. Теперь, когда путь свободен, пробирайтесь к Фантому-Телепорту и атакуйте его мечом, чтобы захватить его. Линка быстро заметят, так что быстро бегите в безопасную зону слева.

Отправляйте захваченного Фантома, чтобы Фантом не следовал за вами. Подождите, пока Фантом-Крушитель и Фантом с факелом не будут на правой стороне. Затем бегите к Наблюдателю и позволяйте ему увидеть вас. Пускай он гонится за вами до левой стороны комнаты и забегайте на песок. Ждите здесь и оба Фантома провалятся в песок. Переключайтесь обратно к Фантому-Телепорту и рисуйте путь к Наблюдателю. Меняйтесь местами и ставьте Линка на один переключатель, а Фантома на другой. В центре комнаты откроется дверь.



Теперь нам надо перехватить Фантома-Крушителя. Бегите к нему и атакуйте его в спину. Теперь, когда вы захватили Фантома, вы можете оглушать других Фантомов. Катитесь в центр комнаты и врезайтесь в неподвижного Фантома. Разбивайте все статуи за ним.

Катитесь к Фантому-Телепорту и неподвижному Фантому и оглушайте их. Пока оба оглушены, быстро перебегайте Линком в безопасную зону. Объединяйте Фантома и Линка и толкайте дверь сверху. Проходите на север через дверь вверху.



На 24-й этаж Принцесса Зельда покинет Фантома. Поднимайтесь по ступеням и забирайте из сундука Компас Света! Этот компас будет сиять и покажет места, связанные с Областью Тьмы! Карта Лесной Железной Дороги начнёт светиться и покажет новые Пути Духов, ведущие в юго-западную часть карты.



Появится синий портал, который позволит вам покинуть Башню Духов навсегда! На этом завершается одиннадцатая глава прохождения к игре Spirit Tracks!

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6
 - 11.1 – Сбор последних предметов (chapter_11.html#c11_1)
 - 11.2 – Башня Духов, часть 6 (chapter_11.html#c11_2)
- Глава 12 – Область Тьмы (chapter_12.html)

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net (<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)

Spirit Tracks: Прохождение – Область Тьмы (chapter_12.html)

- Глава 1 – Начало игры (chapter_01.html)
- Глава 2 – Лесная Область (chapter_02.html)
- Глава 3 – Башня Духов 2 (chapter_03.html)
- Глава 4 – Снежная Область (chapter_04.html)
- Глава 5 – Башня Духов 3 (chapter_05.html)
- Глава 6 – Океанская Область (chapter_06.html)
- Глава 7 – Башня Духов 4 (chapter_07.html)
- Глава 8 – Огненная Область (chapter_08.html)
- Глава 9 – Башня Духов 5 (chapter_09.html)
- Глава 10 – Песчаная Область (chapter_10.html)
- Глава 11 – Башня Духов 6 (chapter_11.html)
- Глава 12 – Область Тьмы
 - 12.1 – Область Тьмы (chapter_12.html#c12_1)
 - 12.2 – Поезд Демонов (chapter_12.html#c12_2)
 - 12.3 - Коул и одержимая Зельда (chapter_12.html#c12_3)
 - 12.4 – Малладус, Король Демонов (chapter_12.html#c12_4)

12.1 Область Тьмы

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 13/13

Камни Жизни 20/20

Штемпельные Пункты 20/20

Кролики 50/50

- Новое в этом разделе

Локации: Область Тьмы

Покидайте Башню Духов и отправляйтесь в сторону Лесной Области. Начертите путь до Деревни Абода. Отправляйтесь на запад в новую область, доступную по Путям Духов. Езжайте на запад и вы попадете в Область Тьмы!



Здесь патрулирует целая куча бронепоездов. Они двигаются быстрее, чем обычные вражеские поезда, и даже умеют двигаться задним ходом. Кроме того, вокруг разбросаны Слезы Света. Как только Линк возьмёт Слезу Света, его поезд начнёт сиять. Пока он сияет, погудите и вы сможете двигаться гораздо быстрее! Поезд Духов станет настолько быстрым и мощным, что сможете таранить бронепоезда!



Слезы Света будут снова появляться, даже когда Линк соберёт их. Цель состоит не в том, чтобы собрать все Слезы Света, а, скорее, в том, чтобы уничтожить все шесть бронепоездов. По сторонам карты есть странно выглядящие символы, которые являются порталами, которые перенесут вас на другую сторону в другой портал на той же линии.

Самая сложная часть карты – это верхний правый угол, где есть два бронепоезда и только одна Слеза Света. Используйте порталы и уничтожьте все шесть бронепоездов.

12.2 Поезд Демонов

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 13/13

Камни Жизни 20/20

Штемпельные Пункты 20/20

Кролики 50/50

- Новое в этом разделе

Враги: Поезд Демонов

После этого будете ездить и новые пути будут появляться. После короткой сценки появится страшно выглядящий Поезд Демонов!

Сражение будет проходить на четырёх путях и Поезд Демонов будет двигаться туда и обратно. Когда Поезд Демонов будет двигаться на вашем пути, вам нужно будет резко тормозить и давать задний ход, чтобы Поезд Демонов не врезался в вас. Вы также можете переключать пути на развилках. Никогда не находитесь сразу за другим поездом, иначе вас поймут в ловушку и вы получите урон.



В первой фазе мы имеем дело с задним вагоном Поезда Демонов. Езжайте по рельсам и время от времени задняя вагонетка будет открываться и выбрасывать бочки со взрывчаткой. Взрывайте бочки из пушки, пока они всё ещё находятся в вагоне. Такие бочки будут на пяти отрезках. Взрывайте все четыре и последний вагон Поезда Демонов отвалится от остальной части поезда. Затем вас отправят через портал, и вы начнёте путь заново.

Теперь у Поезда Демонов остался только один вагон. Эта часть битвы похожа на предыдущую, но вместо бочек Поезд Демонов будет стрелять из лазерных пушек! На каждую из пушек потребуется по два выстрела. Избегайте Поезда Демонов когда он меняет пути, и уворачивайтесь от лазерных пушек. Как только все четыре лазерные пушки будут уничтожены, вас отправят через второй портал.



В третьей и последней фазе у Поезда Демонов останется только передняя часть. На этом этапе Поезд Демонов запускает вращающиеся лазеры по сторонам поезда. Сразу несколько волн, так что будьте осторожны. Продолжайте ехать вместе с Поездом Демонов и взрывайте кристаллы. Поскольку кристаллы вращаются, вы можете поразить находясь по одну из сторон от поезда. Как только вы уничтожите все кристаллы, Поезд на резко замедлится. Ускорьте свой поезд, чтобы оказаться перед Поездом Демонов. Стреляйте из пушки в переднюю часть Поезда Демонов. Просто повторяйте описанный процесс до тех пор, пока не победите босса.



12.3 Коул и Одержимая Зельда

- Текущий прогресс

Количество сердец 
 Целые Сердца 13/13
 Камни Жизни 20/20
 Штемпельные Пункты 20/20
 Кролики 50/50

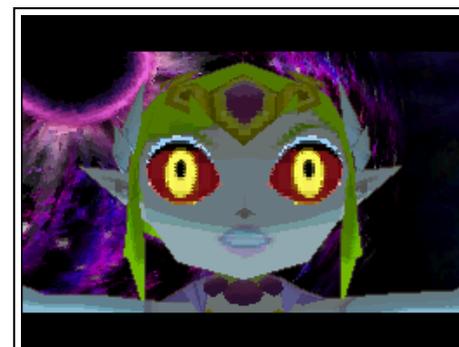
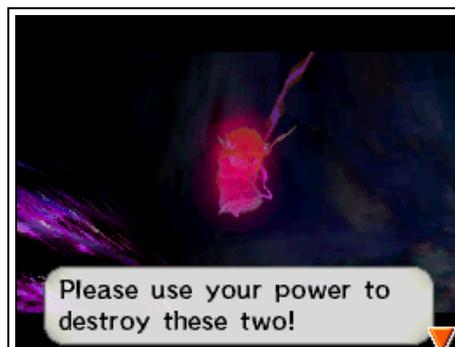
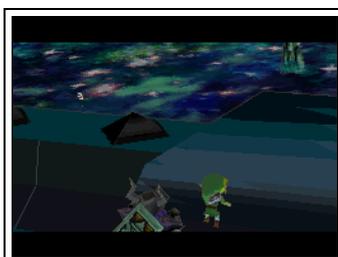
- Новое в этом разделе

Враги: Малладус: Одержимая Зельда и Канцлер Коул

Теперь мы вернулись в Поезд Духов и Анджин беседует с Линком и Зельдой. Анджин добровольно предлагает помощь, но вместо неё вызывается Бирн. Принцесса Зельда говорит, что это всего лишь "Коул и Малладус", и что она и Линк должны сами с ними справиться. Анджин создаст Фантома для Принцессы Зельды.



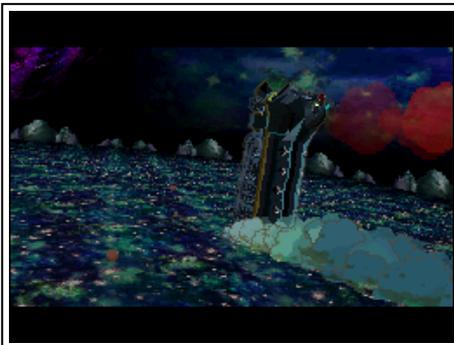
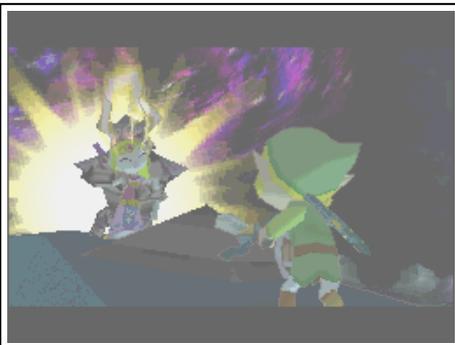
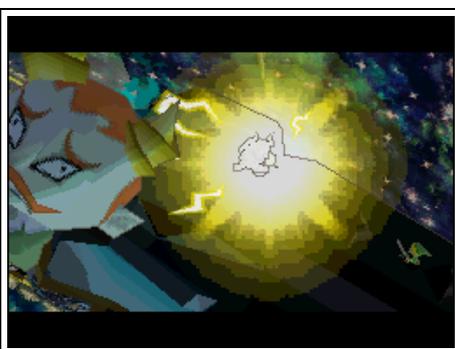
Фантом Зельда и Линк заберутся на Поезд Демонов и встретятся с Коулом. После небольшого разговора Поезд Демонов снова начнёт движение и Малладус наконец воскреснет в теле Принцессы Зельды!



Цель состоит в том, чтобы провести Фантома до Марионеточной Зельды в северном конце поезда. По пути Коул будет расставлять различные ловушки, чтобы остановить вас. Для одной из этих ловушек Коул призвет волшебных крыс, которые окружат Фантома. Вы должны уничтожить всех крыс, прежде чем они успеют добраться до Фантома. Если им это удастся, Коул сможет управлять Фантомом с помощью магических нитей. Доставайте бумеранг и начертите траекторию, чтобы перерезать эти струны. Просто продолжайте давить на него Фантомом и держите Линка позади, чтобы защититься от лазеров, которыми стреляет Марионеточная Зельда. Продолжайте уничтожать волшебных крыс, которых Коул посылает на вас.



Когда вы, наконец, дойдёте до Марионеточной Зельды, нарисуйте путь, чтобы Фантом подхватил её. Пройдите к самому краю поезда и доставайте лук. Стреляйте из него в Зельду, чтобы прикончить босса и победить Малладуса!



12.4 Малладус, Король Демонов

- Текущий прогресс

Количество сердец 

Целые Сердца 13/13

Камни Жизни 20/20

Штемпельные Пункты 20/20

Кролики 50/50

- Новое в этом разделе

Враги: Малладус, Король Демонов

Начнётся короткая сценка, где Марионеточная Зельда борется со сферой света. Поезд Демонов резко остановится и в следующий момент мы снова находимся на суше. Стрела Света отделит Малладуса от тела Принцессы Зельды, после чего принцесса немедленно воспарит и попытается вернуть своё тело. Малладус сделает последнюю попытку вернуть тело Принцессы Зельды, но его остановит луч энергии, посланный Бирном.



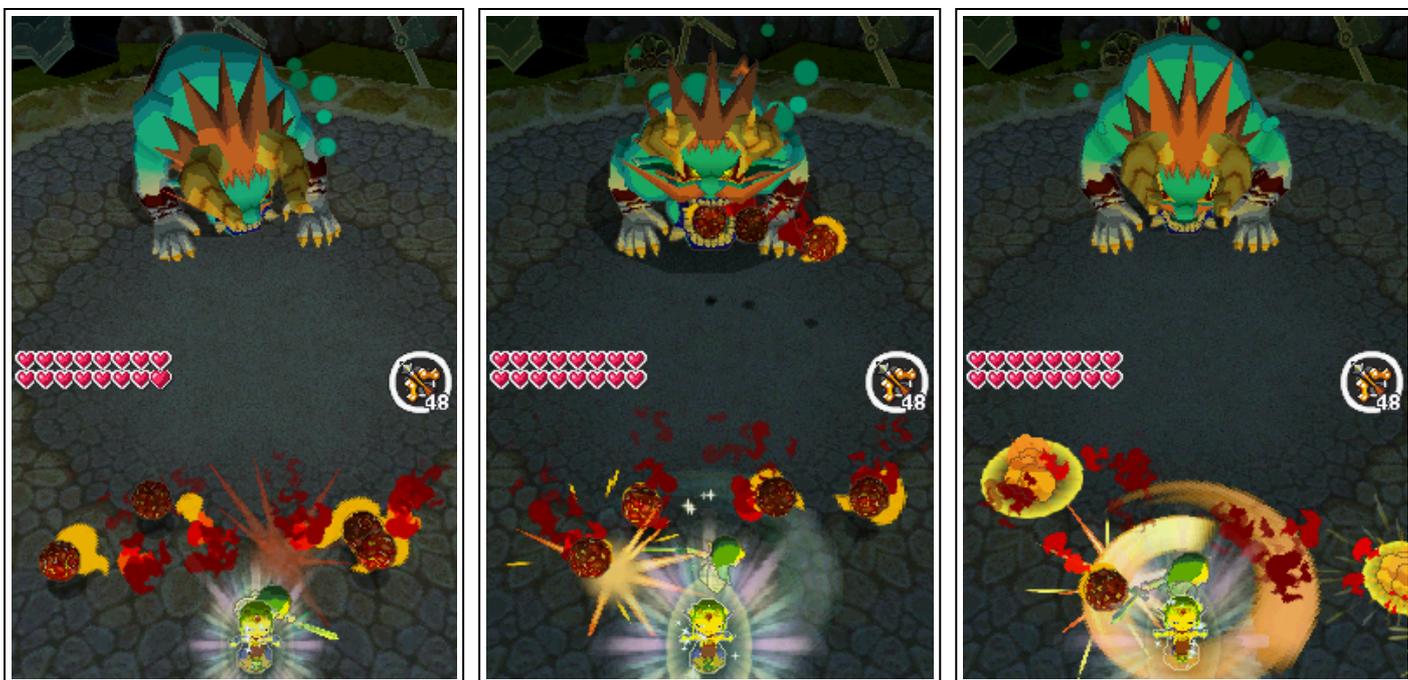
Призвав силу Духов, принцесса триумфально вернётся в своё тело ... и обнимет Линка. Тем временем Малладус использует свою силу и, по-видимому, уничтожит Бирна. Затем Малладус поглотит Коула и превратится в огромного бородавочника!



В первой фазе битвы нужно будет защищать Зельду от огненных шаров. Малладус будет стрелять в Зельду многочисленными огненными шарами. Первые несколько будут прямыми выстрелами, которые легко отразить, но следующие будут заходить со сторон. Будьте готовы много двигаться и отражать огненные шары, прежде чем они поразят Зельду. Вам нужно оказаться в области с шаром заранее, чтобы успеть вовремя отбить его.



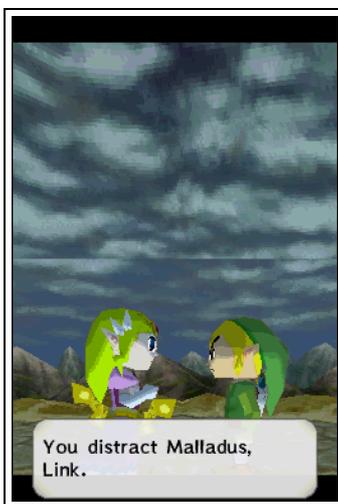
Поскольку огненные шары становятся более тщательно спланированными, их становится всё труднее избегать. Малладус будет выпрыгивать влево и вправо и стрелять сразу несколькими огненными шарами. Круговая атака хорошо работает, когда на вас летит более одного огненного шара. В какой-то момент Малладус выстрелит сразу четырьмя огненными шарами! Если вы умеете делать круговую атаку, сейчас самое время её использовать. Если нет, становитесь как можно ближе к Зельде, и если вы точно рассчитаете время для круговой атаки, вы сможете отразить все четыре огненных шара. Возможно у вас не сразу получится, главное верно рассчитать время.



Как только Принцесса Зельда полностью зарядит восстановит силу, она скажет, что ей нужно объединить свою священную силу с силой Флейты Духов. Затем Принцесса Зельда научит Линка очень сложной мелодии из следующих нот: оранжевая, фиолетовая, желтая, бирюзовая и оранжевая. Между нотами два резких перехода, поэтому выучить мелодию может быть действительно сложно. После успешного исполнения к Линку и Зельде присоединятся пять других Локомо, которых мы встречали ранее в игре. Сыграйте мелодию и вам покажут слабое место на спине Малладуса!



Теперь Линку нужно отвлечь Малладуса так, чтобы его спина была обращена к Принцессе Зельде. Принцесса Зельда возьмёт под свой контроль Лук Света. Бегайте по комнате Линком и атакуйте Малладуса по ногам. На верхнем экране будет показан вид из-за плеча Принцессы Зельды. Продолжайте бегать Линком вокруг Малладуса, пока слабое место Малладуса не будет отчётливо находиться на экране. Когда курсор на Малладусе станет жёлтым, коснитесь символа стрелы в нижней части экрана, чтобы выстрелить из лука. Повторяйте этот процесс, пока не попадёте в Малладуса три раза, и он упадёт на пол. Подбегайте и атакуйте мечом по кристаллу на лбу босса. После многочисленных ударов часть его рога отвалится.



После пробуждения Малладус становится более агрессивным и снова начнёт стрелять в Линка огненными шарами. Однако большая часть сражения будет такой же, как и до этого. Отвлекайте Малладуса и стреляйте из лука, когда курсор станет желтым для Зельды. Отбивайте ему второй рог. Повторите это в третий и последний раз.

Как только Малладус снова упадёт на землю, подбегайте и Линк воткнёт свой меч в камень на его лбу. Быстро чиркайте стилусом туда-обратно и Принцесса Зельда подбежит к вам. Вместе, Зельда и Линк нанесут Малладусу последний удар.



Поздравляем с прохождением Legend of Zelda Spirit Tracks! Устройтесь поудобнее, доставайте попкорн и наслаждайтесь последней сценкой и великолепным оформлением титров.





He wouldn't have had it any other way.



The spirit is persistent, my dear.



Byrne may not have any memory of these events,



but years from now, he'll return in a new form.



You see, as Lokomos...



We were also meant to watch over mankind.



But our protection is no longer needed.



So I think I will return to the heavens...



Please watch over this land, my dear.



And, Link...

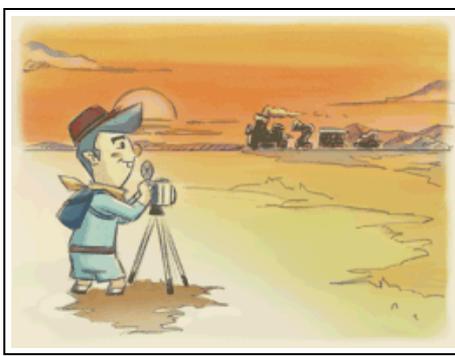


You must help her.



Good-bye... And thank you. Thank you both.





- Глава 1 – Начало игры ([chapter_01.html](#))
- Глава 2 – Лесная Область ([chapter_02.html](#))
- Глава 3 – Башня Духов 2 ([chapter_03.html](#))
- Глава 4 – Снежная Область ([chapter_04.html](#))
- Глава 5 – Башня Духов 3 ([chapter_05.html](#))
- Глава 6 – Океанская Область ([chapter_06.html](#))
- Глава 7 – Башня Духов 4 ([chapter_07.html](#))
- Глава 8 – Огненная Область ([chapter_08.html](#))
- Глава 9 – Башня Духов 5 ([chapter_09.html](#))
- Глава 10 – Песчаная Область ([chapter_10.html](#))
- Глава 11 – Башня Духов 6 ([chapter_11.html](#))
- Глава 12 – Область Тьмы
 - 12.1 – Область Тьмы ([chapter_12.html#c12_1](#))
 - 12.2 – Поезд Демонов ([chapter_12.html#c12_2](#))
 - 12.3 - Коул и одержимая Зельда ([chapter_12.html#c12_3](#))
 - 12.4 – Малладус, Король Демонов ([chapter_12.html#c12_4](#))

Содержание (<http://arekuse.net/guides/zst/index.html>) - перейти на описание на arekuse.net
(<https://wp.me/P443ZQ-9IU>)