

Глава 1 - Остров Начинаний

Прохождение Wind Waker

~ Глава 1 - Остров Начинаний ~

1.1 - Остров Начинаний

Глава 2 - Заброшенная Крепость

Глава 3 - Ветреный Остров

Глава 4 - Драконий Остров

Глава 5 - Драконья Пещера

Глава 6 - Лесная Гавань

Глава 7 - Запретный Лес

Глава 8 - Жемчужина Найру

Глава 9 - Башня Богов

Глава 10 - Замок Хирула

Глава 11 - Храм Земли

Глава 12 - Храм Ветра

Глава 13 - Триединство

Глава 14 - Башня Ганона

< Содержание | Дальше >

1.1 Остров Начинаний

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

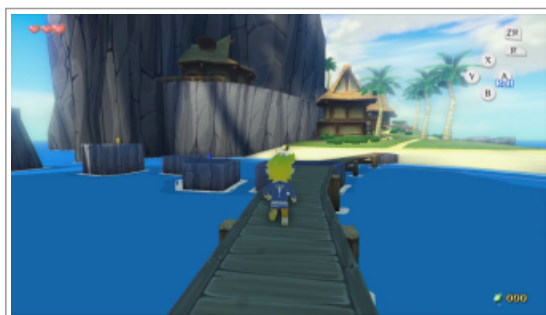
Части Сердца:

Части Сердца

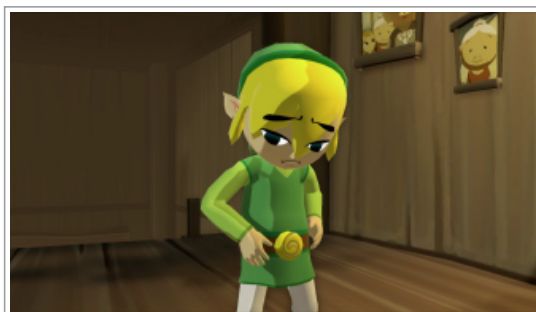
0/44



После небольшого вступления вас разбудит ваша сестра Эррил. Она напомнит вам, что сегодня ваш день рождения и что Бабушка ждёт вас дома. Спускайтесь вниз по лестнице и бегите к самому западному дому в западной части острова и входите в него. Заберитесь по лестнице и вы увидите вашу Бабушку.



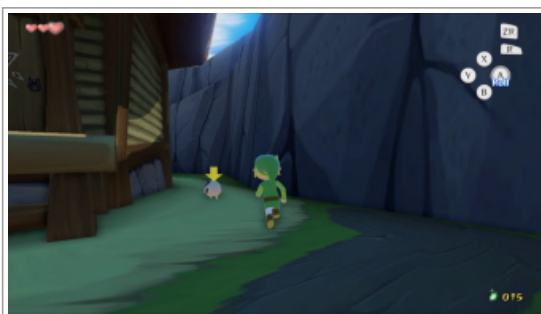
Она подарит вам копию одежды, которую когда то носил Древний Герой и напомнит, что вам надо носить эту одежду до конца дня. Она также скажет вам, что сегодня вы достигли того же возраста, как и герой, о котором рассказывается в легенде. В этот день мальчики становились взрослыми и обучались владению мечом, чтобы уметь сражаться с врагами. Она также скажет, что Орка является единственным на острове, кто знает толк в мечах и фехтовании. Бабушка попросит вас пойти найти Эррил, пока она готовится к празднованию. Выходите наружу, но пока что не идите к Эррил.



Заполните под помост перед домом и ползите до дыры в конце прохода. Откройте там сундук и возьмите оранжевую рупию, которая оценивается в 100 рупий. Выходите из помещения и ползите обратно наружу. К востоку от вашего дома вы должны увидеть человека, лежащего в траве. Его зовут Эйб. Поговорите с Эйбом и он расскажет, что он хочет поймать большую свинью, бегающую неподалёку. Подползите к свинье и схватите её. Возвращайтесь к вашему дому, затем поверните влево и поднимайтесь по дорожке. Вы увидите небольшой загон, внутри которого стоит Роза, жена Эйба. Кидайте свинью в загон, поговорите с Розой и она подарит вам 20 рупий за возвращённую свинью. Она будет не против, если вы принесёте обратно других потерянных хрюшек.



По острову бегают ещё две свиньи. Первая свинья находится на пути между загонем и вашим домом. Хватайте розовый комок и тащите к загону. От Розы вы получите ещё 20 рупий.



Последняя свинья бежит по восточной части острова. Перейдите через мост и идите к одиноко стоящему домику. Поймайте бегающую рядом с этим домом свинью и обменяйте её у Розы на 20 рупий.

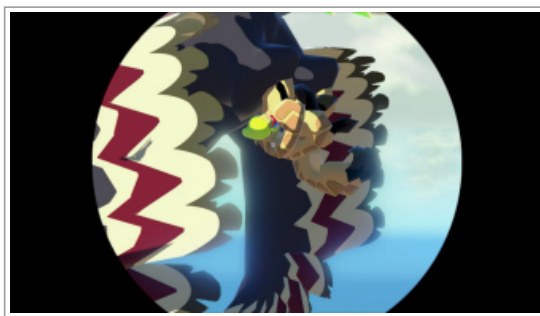
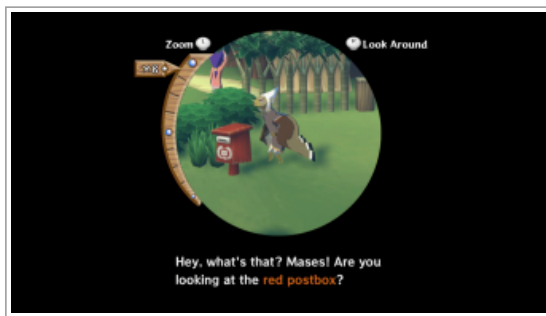
Как только все свиньи будут пойманы вы сможете заработать дополнительные деньги забравшись на крышу дома Эйб и Розы. Запрыгивайте на забор и идите к стене. Прыгайте на водопой и оттуда на крышу. Затем прыгните в яму у передней части крыши.

Разбейте кувшины, чтобы найти в них дополнительные рупии. Вы можете бить эти кувшины сколько угодно, чтобы пополнить свои запасы. Возвращайтесь обратно и идите к середине моста. Поговорите с Джоэлом и он расскажет вам, что если вы будете очень быстро бежать, то сможете перепрыгнуть яму. Бегите и перепрыгивайте по камням в море, чтобы собрать 15 рупий.

Идите в восточную часть острова и забирайтесь по лестнице на башню. Поговорите с Эрилл и она подарит вам Подзорную Трубу.



Эрилл попросит вас посмотреть на ваш дом через трубу. Доставайте трубу и ищите ваш дом. Приблизьте к Почтальону, который начнёт делать странные панические движения. Переместите трубу на небо и вы увидите большую птицу, которая держит в ногах молодую девушку. Эту птицу преследует и пытается сбить ядрами пиратский корабль. Птица оглядывается и ударяется лицом, теряя свою добычу, которая падает в лес на острове. Эрилл говорит, что нужно помочь девушке, но идти одному будет опасно.

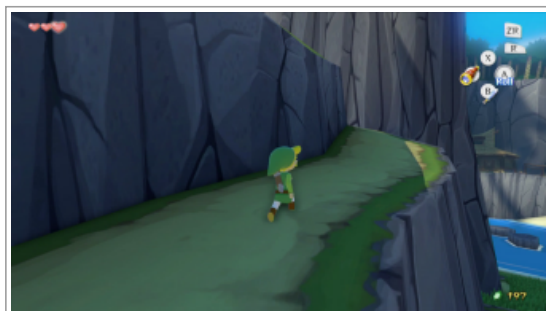


Спускайтесь по лестнице и идите на другую сторону острова. Идите к дому, на крыше которого стоит старичок. Этот старичок начнёт звать вас. Забирайтесь по лестнице справа и идите к двери. Стэджин начнёт говорить с вами и затем разозлится, что с полки упал кувшин и разбился. Он начнёт топтать по полу и кричать соседу снизу. Его младший брат Орка умеет фехтовать и целыми днями тренируется.

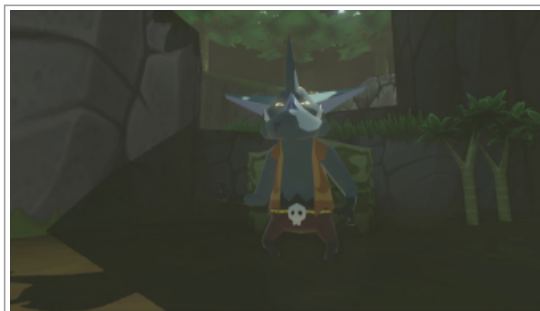
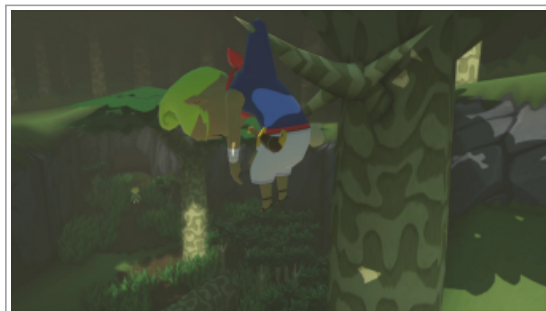
Выходите наружу и спускайтесь по лестнице. Зайдите на первый этаж и поговорите с Оркой. Он спросит вас, не хотите ли вы обучиться владению мечом. Соглашайтесь и следуйте инструкциям мастера. В игре шесть различных видов атак: горизонтальный удар (B), вертикальный удар (L-прицеливание + B), колющий удар (вперёд + B), круговая атака (держите B), парирование (L-прицеливание и как только враг нападёт, нажмите A) и атака в прыжке (L-прицеливание + A). После успешного окончания испытания Орка подарит вам Меч.



Выходите из дома Орки и идите на другую сторону острова. Входите в дом и ползите под кровать - там спрятана зелёная рупия. Ползите в дыру и забирайте из сундука 20 рупий. Вылезайте наружу и ползите под помостом дома, чтобы найти ещё одну рупию. Поднимайтесь по склону и срежьте деревья на вершине. Продолжайте идти по пути дальше, пересеките мост на вершине и входите в лес.



Сразу после этого будет короткая вставка, показывающая девушку, висящую на дереве. Поднимайтесь по горке справа и прыгайте вниз. Рядом с нём будет патрулировать синий Бокоблин. Прикончите его парой изящных ударов.



После этого ползите через бревно рядом и собирайте 20 рупий. Запрыгивайте на пень, на котором стоял Бокоблин и прыгайте к платформе. Обратите внимание на камень справа и идите вперёд. Забирайтесь на упавшее дерево, чтобы

забраться выше.



Спрыгните на следующий участок и с неба упадут ещё два Бокоблина. Убейте их и начнётся очередная вставка.

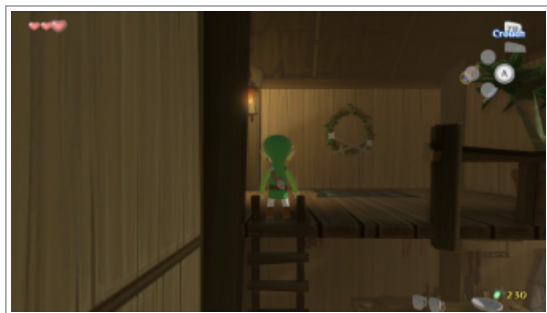
Спустя некоторое время девушка проснётся и упадёт с дерева. В лес прибежит пират по имени Гонзо. Он обратится к девушке по имени "Тетра" и будет рад видеть её в целости и сохранности. Тетра начнёт быстро убегать и Гонзо с Линком ничего не остаётся, как бежать за ней. Линк выходит с ними из леса и Эррил пытается докричаться до него с другой стороны моста. Линк машет ей и Эррил начинает идти через мост. Внезапно большая птица возвращается и хватает Эррил! Они кричат Линку, который бросается ей на помощь, но прежде чем он падает в воды внизу его спасает Тетра.



Линк спрашивает у Тетры, не мог ли бы он отправиться в путешествие вместе с пиратами, но Тетра отказывает ему. Почтальон Квилл перебивает и поясняет, почему Тетра должна позволить Линку отправиться вместе с ней. Тетра соглашается, при условии, если Линк найдёт себе щит.



Отправляйтесь обратно к дому и забирайтесь на второй этаж по лестнице. Щит, который до этого висел на стене, пропал. Спускайтесь по лестнице и поговорите с Бабушкой. Она спросит, не ищете ли вы щит и отдаст вам его.



Она начнёт плакать из-за пропажи Эррил и будет причитать, как такое могло произойти с таким милым ребёнком. Выходите наружу, но пока что не идите к пиратскому кораблю.

На воде рядом с пиратским кораблём вы должны увидеть небольшую лодку. Залезайте на неё и знакомьтесь с Биддлом, хозяином этой лодки.



Купите у него Мешок Для Приманок за 20 рупий. Купите также хотя бы одну Грушу Гуо и две Приманки.

Выходите с его лодки и поговорите с Тетрой. Забирайтесь на пиратский корабль и покидайте Остров Начинаний.



Глава 2 - Зброшенная Крепость

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний

~ Глава 2 - Зброшенная Крепость ~

2.1 - Пиратский Корабль

2.2 - Зброшенная Крепость

Глава 3 - Ветреный Остров

Глава 4 - Драконий Остров

Глава 5 - Драконья Пещера

Глава 6 - Лесная Гавань

Глава 7 - Запретный Лес

Глава 8 - Жемчужина Найру

Глава 9 - Башня Богов

Глава 10 - Замок Хирула

Глава 11 - Храм Земли

Глава 12 - Храм Ветра

Глава 13 - Триединство

Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

2.1 Пиратский Корабль

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

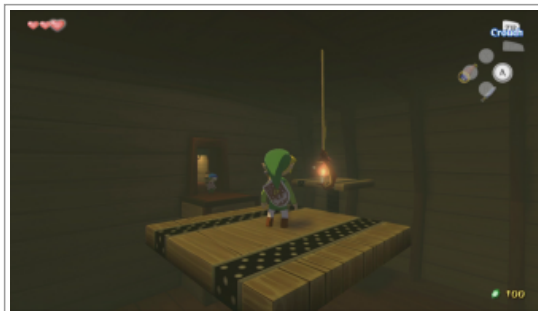
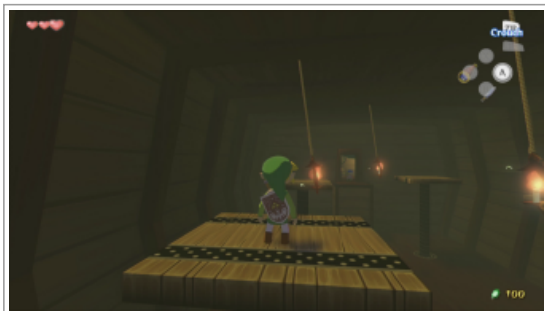
Части Сердца

0/44

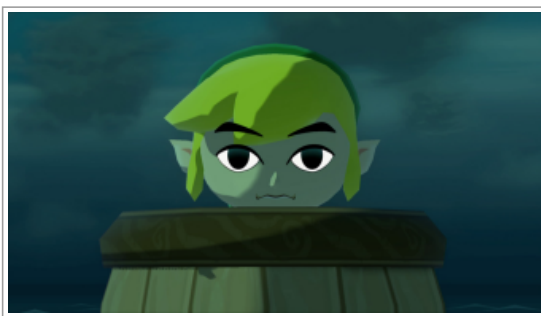
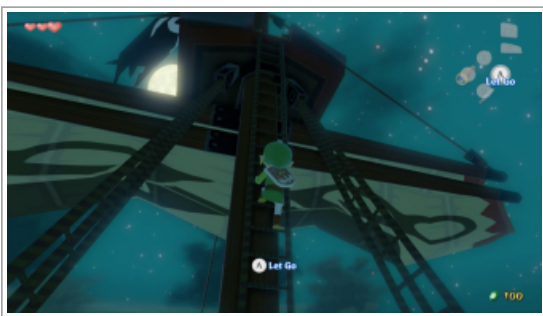
Тетра прервёт ваше прощание и предложит бросить затею. Когда она закончит говорить, входите через дверь позади вас, чтобы попасть в трюм и поговорите с юным пиратом по имени Нико. Нико предложит вам сыграть в игру и в случае победы обещает подарить вам сокровище.



Игра довольно проста. Становитесь на переключатель справа, чтобы поднять платформы. Затем прыгайте по этим платформам. Вы можете использовать канаты, чтобы раскачиваться от платформы к платформе. Пока вы весите, вы можете скорректировать направление. Если вы упадёте - идите к лестнице к началу и сделайте следующую попытку. Как только вы переберётесь на другую сторону, Нико будет приятно удивлён и подарит вам Сумку Для Трофеев. Если во время мини-игры вы случайно упадёте или время истечёт, наступите снова на переключатель, чтобы снова поднять платформы и запустить таймер.



Как только будете готовы, Тетра позовёт вас и скажет, что корабль достиг Зброшенной Крепости. Выходите на палубу и Тетра попросит вас забраться на мачту. Забирайтесь по лестнице и она разозлится за то, что вы играли с Нико. Тетра покажет вам Зброшенную Крепость и большую птицу (которая похитила вашу сестру), сидящую в гнезде на вершине. Тетра предложит план, как доставить вас на остров - вас запихнут в бочку и запустят в сторону башни. Бочка разобьётся о стену и вы упадёте в воду. К сожалению, благодаря этому неумному плану, вы потеряете свой меч - он упадёт на один из нижних этажей.



2.2 Зброшенная Крепость

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

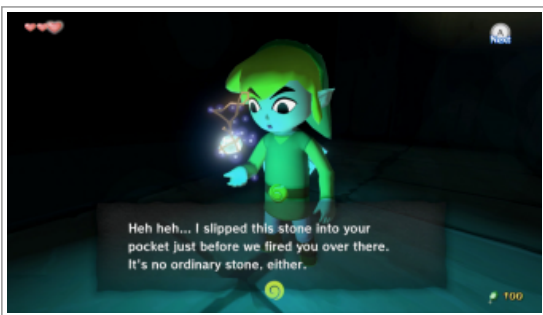
Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

0/44

Выбирайтесь из воды и поднимайтесь по дорожке. Как только вы окажетесь у лестницы, вы услышите посвистывание и к вам обратится Тетра. Она извинится за неудачное приземление и скажет, что положила вам в карман необычный камень. Это Пиратский Амулет. С его помощью Тетра может видеть, что вы делаете и вы сможете слышать её. Она ожидает получить его обратно, после того как вы спасёте Эрилл.



Поднимайтесь по первым ступеням и берите бочку. Линк спрячется под бочкой и это позволит ему быть незаметным. Иначе вас могут засечь и кинуть в темницу.

Поднимайтесь дальше по ступеням и вы увидите участок, освещаемый лучами прожекторов. Если один из лучей поймает вас в движении - вас бросят в темницу. Если вы не будете двигаться, когда луч проходит по вам - вы будете в безопасности. Если вы достаточно уверены в себе - попробуйте собрать рупии в середине участка.

Избегайте лучей прожекторов и поднимайтесь по лестнице рядом. Как только вы доберётесь до прохода на вершине, вы сможете вылезти из бочки идти к горке справа. Когда вы подойдёте, Тетра скажет вам, чтоб лучами управляют монстры. Она посоветует отбить удары монстров щитом и выбить из их рук оружие. Забирайтесь по лестнице к прожектору.



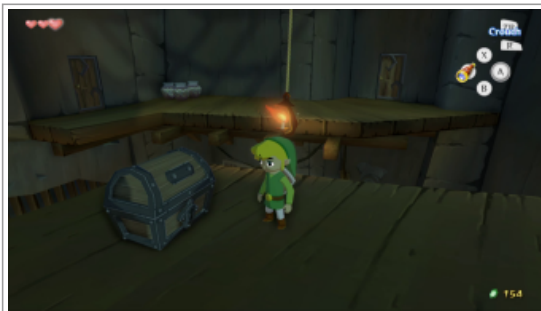
Как и сказала Тетра, есть два способа отбиться от Бокоблинов. Вы можете использовать щит, чтобы отбивать атаки. Вы также можете взять палку из кувшина, стоящего рядом, и атаковать ею монстра. Во всяком случае постарайтесь атаковать, прежде чем Бокоблин заметит или начнёт атаковать первым. Заберите всё, что он оставит после себя (например, Кулон Счастья).

После того, как с Бокоблином будет покончено, прожектор больше не будет мешать вам и вы сможете без проблем продолжать своё движение. Спускайтесь по лестнице и возвращайтесь к горке. Внизу горки (не спускайтесь по лестнице!) вы увидите ещё один проход. Проходите в дверь справа (ту, что ближе к прожектору) и спускайтесь на нижний уровень в комнате. Избегайте крыс и толкайте бочки рядом с камерой заключения. Становитесь на переключатель за ними, чтобы открыть камеру. Откройте сундук и вы найдёте внутри Часть Сердца #1.



Части Сердца увеличивают ваши жизни, что делает ваше путешествие проще и спокойнее. Как только вы возьмёте Часть Сердца, количество ваших сердец увеличится. После того как вы возьмёте Часть Сердца, спуститесь по коридору к Моблину и дайте себя поймать. Лучше дать себя поймать, чем топтать обратно к тому месту, куда нам надо, поэтому если вы упадёте или заблудитесь - лучше дать себя поймать и начать заново.

Внутри камеры, забирайтесь на стол. Прыгайте со стола на книжную полку и убирайте кувшин. Залезайте в дыру и ползите через неё пока не выберетесь из камеры.



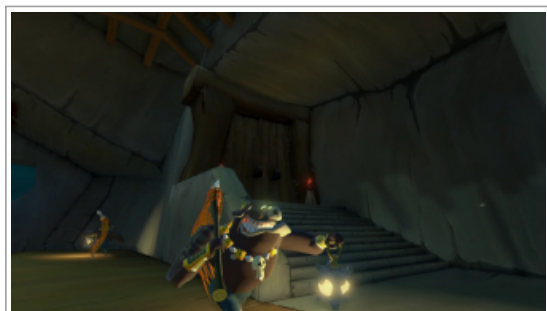
Спускайтесь вниз по коридору и вы окажетесь в комнате, в которой вы недавно были. Откройте сундук и заберите карту Подземелья. Используйте верёвку, чтобы перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Когда будете на другой стороне, выходите в дверь слева и сразу же идите влево. Забирайтесь по лестнице и убейте Бокоблина, чтобы отключить второй прожектор.

Спускайтесь по лестнице и входите в дверь справа. Идите напрямую через комнату и выходите через дверь. Идите прямо и вниз по коридору, затем через дверь в противоположном конце.

Подойдите к бочкам на платформе и посмотрите за ними, чтобы найти сундук с Компасом. Поверните влево и перепрыгните к другой двери. В следующем коридоре идите через участок слева и затем вверх по горке. Забирайтесь по лестнице наверх и убейте Бокоблина. Последний прожектор теперь больше не помеха. Спускайтесь вниз по горке и выходите через дверь слева. Перепрыгивайте через комнату и выходите в противоположную дверь.



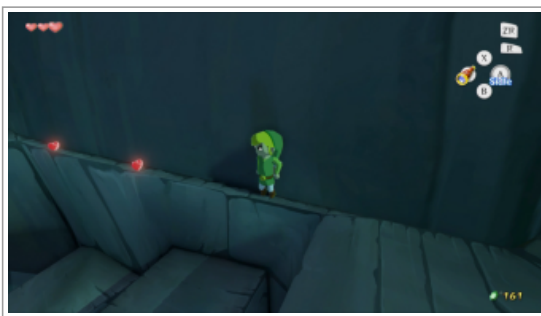
Эта комната не простая, но вы не отчаивайтесь, если не получится с первого раза. Нужно пробраться мимо Моблинов и избегать крыс. Если крыса натолкнётся на вас, она может сбить бочку и тем самым открыть вас Моблинам. Помните об этом. Хватайте бочку и медленно пробирайтесь мимо Моблинов пока они не смотрят в вашу сторону. Не торопитесь и если Моблин подойдёт, сделайте паузу и остановитесь. Как только вы пройдёте мимо них, проходите через двойные двери.



Поднимайтесь по ступеням, пока не увидите бочку. С её помощью доберитесь до дорожки слева, уходящей вверх. Как только вы пройдёте Моблина, вы можете снять бочку и остальной путь бежать.



Вы должны попасть к провалу, через который вы не сможете перепрыгнуть. Справа вы увидите узкий край. Подойдите к стене и пройдите через яму по краю.



Зайдите за угол - там будет ещё один провал. Идите по краю и поднимайтесь по лестнице. Это то место, где вы потеряли ваш меч. Как только вы побежите к нему, на вас нападёт зелёный Бокоблин. Хватайте меч и отражайте атаки Бокоблина.



После победы над зелёным Бокоблином выходите через двери и встречайте вашу сестру и двух других девушек. Линк услышит что-то и увидите приближающегося сверху Царя Хелмарока. Птица хватает Линка и уносит на разрушенный корабль на вершине Зброшенной Крепости. Она показывает Линка таинственному человеку, который приказывает ей выкинуть Линка в море. К счастью для Линка, его спасает маленькая красная лодка.



Глава 3 - Ветреный Остров

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 ~ Глава 3 - Ветреный Остров ~
 3.1 - Тингл-Тюнер и Парус
 3.2 - Дополнительные квесты на Ветреном Острове
 3.3 - Остров Лапы
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

3.1 Тингл-Тюнер и Парус

Количество сердечек



Новые предметы

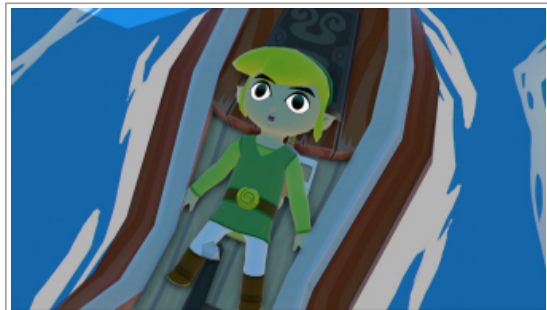
Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
1/44

После того как Царь Хелмарок скинет Линка в море, Линк услышит странный голос, зовущий его по имени. Линк просыпается и видит, что находится в лодке. Затем он встаёт и странный голос продолжает обращаться к нему. Линк ищет вокруг источник голоса и внезапно лодка поворачивает к нему свою голову! Удивлённый, Линк падает, а лодка представляется. Её имя: Король Красных Львов.



Король Красных Львов объясняет Линку, что его попытка спасти сестру является поступком храбрым, но глупым. Он расскажет вам, что человек, которого вы видели на вершине Зброшенной Крепости - Ганон. Тот самый Ганон, о котором говорится в легенде. Он также скажет, что не знает, почему Ганон вернулся, но земля снова находится в опасности. Король Красных Львов предлагает Линку продолжить приключение, но для начала ему нужно будет найти Парус.

Как только вы закончите беседу с Королём Красных Львов, можно будет отправляться на исследование острова. Поверните влево и обойдите горку - идите на юг, пока не увидите большой куст слева. Обойдите куст и идите дальше вверх по склону, по направлению к могильному камню. По пути вы увидите красное здание. Войдите в него.



Внутри здания есть маленькая зелёная фигурка. Посмотрите влево и сдвиньте бочки, чтобы найти переключатель. Встаньте на него и дверь клетки откроется, так что находящийся внутри человек сможет выйти. Это Тингл, один из главных персонажей в игре.



Прежде чем уйти, Тингл даст вам Бутылку Тингла (или Тингл-Тюнер в версии для GameCube) и Карту Тингла.

После того как он уйдёт, войдите в его камеру. Проползите под стол, чтобы найти 5 рупий. Затем отодвиньте большой ящик, чтобы найти позади него проход. Ползите туда и когда доберётесь до перекрёстка, выбирайте следующие пути: вправо, влево, прямо, вправо, влево, прямо, влево, вправо, прямо и вправо.



По пути вы найдёте 5 рупий и в итоге вы окажетесь в комнате с большим сундуком. Откройте его, чтобы получить Фотоаппарат. Этот предмет позволит вам делать чёрно-белые фотографии. Разбейте кувшины в комнате, чтобы получить ещё рупий и вылезайте обратно. Поворачивайте в первый правый поворот и вы окажетесь у Короля Красных Львов. Он расскажет вам о Карте Моря, но нам всё ещё не хватает Паруса.



После того как вы спасёте компаньона Зунари, вы сможете купить "Парус" за 80 рупий.



Вот и всё, что нужно сделать на Ветреном Острове. С Парусом за пазухой можно отправляться к Королю Красных Львов и дальше к следующей цели. Однако на острове есть ещё пара мест, куда можно заглянуть.

3.2 Дополнительные квесты на Ветреном Острове

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

1/44

На Ветреном Острове есть много дополнительных объектов, которые можно посетить. Один из них: мини-игра Сальваторе, где нужно топить корабли (ака "Морской Бой"). Дом Сальваторе находится в верхней части острова, там где бегают четверо малышей. Перед дверьми в его дом есть два столба и мощённый пол. Входите через дверь и поговорите с ним.



Сальваторе спросит вас, не хотите ли вы сыграть в мини-игру за 10 рупий. Согласитесь и он объяснит вам правила игры. Если вы сможете выиграть мини-игру с 24 ядрами, он подарит вам Часть Сердца. Если вы выиграете во второй раз - он подарит вам Карту Сокровищ #7. Если у вас на всё уйдёт 20 бомб, вам подарят 50 рупий и Карту Сокровищ #23. В случае, если вам не хватает рупий, вы можете выйти на улицу и разбить пару раскиданных тут и там кувшинов. Как только закончите с Сальваторе, выходите наружу.

Ещё один опциональный квест на острове позволит вам получить Цветной Фотоаппарат. Сначала зайдите в магазинчик фотоуслуг Лензо, расположенный рядом с вершиной Ветреного Острова. Он находится недалеко от дома Сальваторе и четырёх малышей.



Поговорите с Лензо, владельцем магазина. Он похвалит ваш Фотоаппарат и предложит осмотреться.

Поднимайтесь по лестнице и вы окажетесь в галерее. Лензо поднимется за вами и объяснит, как смотреть на фотографии на стене. Посмотрите на все фотографии и поговорите с Лензо.

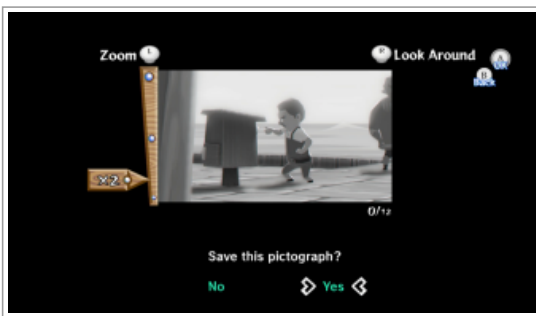


Выходите из здания и снова зайдите внутрь. Лензо будет стоять за стойкой. Поговорите с ним и он спросит вас, не хотите ли вы стать его научным ассистентом. Быть его помощником не так уж и просто, поэтому вас спросят, готовы ли к этому. Согласитесь и он даст вам три задания.

Для начала он хочет фотографию с безнадёжным романтиком, который отсылает письмо. Имя этого человека – Гарриксон. Выходите и идите к пирсу. Рядом с пирсом есть красный почтовый ящик. Встаньте по другую сторону от куста рядом с арочным проходом и достаньте Фотоаппарат.



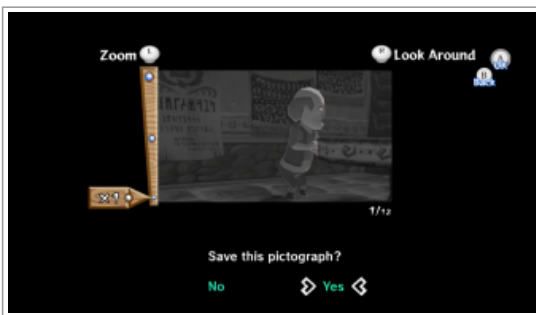
Приблизьте объектив к почтовому ящику и сделайте фотографию Гарриксона, когда он вбрасывает письмо в ящик. В кадр должно попасть всё его тело и в руках должно быть письмо.



Как только фотография будет сделана, возвращайтесь к Лензо и покажите ему её. Лензо возьмёт фотографию. Поговорите с ним ещё раз и он попросит принести фотографию с самым трусливым жителем города.

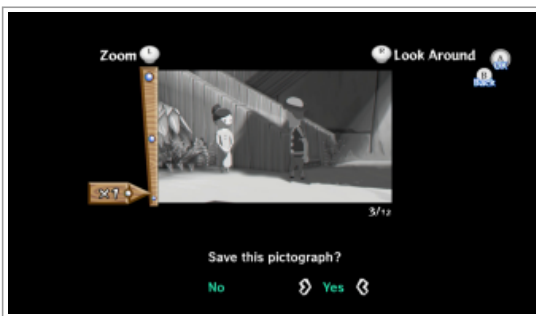
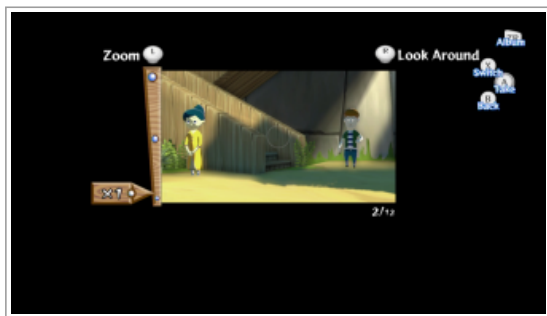
Возвращайтесь к магазинчику Зунари (где вы купили Парус) и поднимайтесь по расположенной рядом лестнице. Войдите в кафе и поднимитесь по лестнице. Вы должны встретить там единственного посетителя – Госсака.

Возьмите кувшин и бросьте его, чтобы он разбился. Госсак начнёт дрожать – быстро доставайте Фотоаппарат и делайте снимок. Возвращайтесь к Лензо и отдайте ему фотографию.

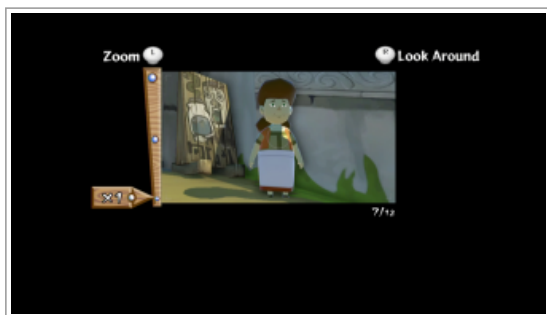


Лензо даст вам третье задание: найти людей, которые тайно влюблены друг в друга, но ещё не разговаривали. Вам нужно сфотографировать Антона и Линду, когда они будут смотреть друг на друга.

Проще всего сделать эту фотографию можно, встав у входа в студию Лензо и приблизив к даме в оранжевом платье. Удерживайте её целиком в кадре. Она должны быть в левой части кадра. Когда появится Антон и они взглянут друг на друга – делайте снимок. Отнесите фотографию Лензо и он наградит вас Кулоном Счастья (в версии HD вы автоматически получаете Цветной Фотоаппарат. В версии для GameCube вам нужно будет поговорить с Лензо и затем принести ему из Лесной Гавани Лесного Светлячка).



Идите обратно к почтовому ящику и пройдите через арочный проход. Справа Линк увидит женщину в оранжевой рубашке. Сфотографируйте её с помощью Цветного Фотоаппарата. После этого подойдите к ней и покажите фотографию. Она поблагодарит вас за фотографию и подарит Карту Сокровищ #33.



И ещё одна вещь осталась на острове. Выйдите к группе из четырёх детишек, бегающих по округе. Местные называют их Пчёлами-Убийцами.

Поговорите с тем, у которого шапка, его зовут Иван. Он скажет, что Ветряный Остров является "их территорией". Выйдите в здание с зелёной доской снаружи и поговорите с Миссис Мэри.



Она скажет вам, что вас она ещё никогда не видела. Поговорите с ней снова и скажите, что вам нужно поговорить с ней. Миссис Мэри расскажет вам, что Пчёлы-Убийцы давно не дают ей покоя и попросит вас поговорить с Иваном. Согласитесь выполнить её просьбу и выходите наружу.



Поговорите снова с Иваном и он спросит, какие у вас проблемы с Пчелами-Убийцами. Затем он предложит посоревноваться с ним. Соглашайтесь и ребята разбежится. Вам нужно поймать их всех.

Ян, первый ребёнок, прячется за кустами за арочным входом, напротив того места, где стояла Линда. Когда вы его найдёте, он начнёт убежать от вас. Бегите за ним и коснитесь его, чтобы он остановился. Чтобы ускориться, делайте кувырки.



Главарь банды - Иван, прячется на дереве рядом пирсом. Делайте кувырок и ударяйтесь о дерево, чтобы скинуть и поймать его. Джун-Роберто прячется за могильным камнем рядом с камерой Тингла. Четвёртого члена банды, Джина, вы найдёте за Магазином Бомб у пирса. Зайдите с левой стороны здания и проберитесь по краю, чтобы добраться до него.



За то, что вы поймали всех четырёх, Иван подарит вам Часть Сердца и сделает вас почётным Пчелой-Убийцей. Он также попросит вас, чтобы вы извинились за них перед Миссис Мэри. Возвращайтесь в школу и поговорите с Миссис Мэри. За то, что вы приструнили шалопаев, она подарит вам пурпурную рупию. Прежде чем покинуть город, ударьте в кувырке о дерево перед Магазином Бомб, чтобы получить ещё один Кулон Счастья.



Теперь нас ничего не удерживает, можно отправляться к Королю Красных Львов и пускаться в путь!

3.3 Остров Лапы

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

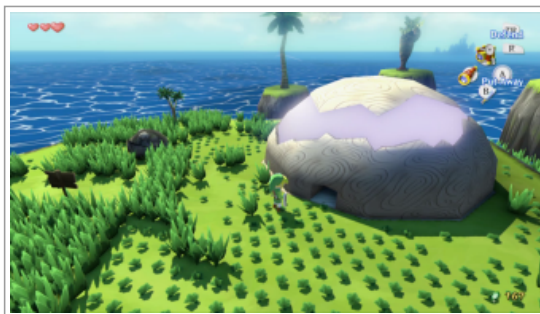
Части Сердца:

Части Сердца
3/44

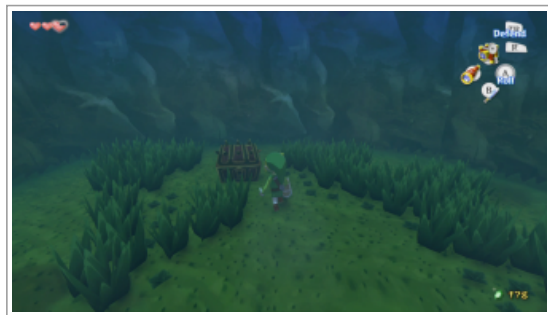
Теперь, когда у вас есть Парус, вы можете путешествовать по Великому Морю. Вы можете в любой момент посмотреть на Морскую Карту и увидеть своё местоположение. Забирайтесь на Короля Красных Львов и поднимайте парус. Поверните вправо и обогните остров, держась востока, в направлении, указываемом стрелкой. На горизонте вы должны увидеть высокую гору.



На полпути к горе вы должны увидеть справа небольшой остров, Остров Лапы, который окружён пальмовыми деревьями. Вылезайте из лодки и направляйтесь на остров. Порубите траву вокруг купола посередине острова, чтобы найти небольшой проход, через который вы можете заползти внутрь.



Вы окажетесь в подземной пещере. Спускайтесь по туннелю, по пути убивая красных Чу-Чу. Собирайте Желе Красного Чу и спускайтесь по дорожке справа. Убейте трёх красных Чу-Чу в конце пути и откройте сундук, чтобы получить четвёртую Часть Сердца. Вы собрали четыре Части Сердца, поэтому количество ваших жизней увеличится на одно сердечко. Вернитесь ко входу и выбирайтесь наружу.



Осмотрите на острове. К востоку от него вы должны заметить небольшую платформу. Забирайтесь на Короля Красных Львов и плывите к ней. Поговорите с человеком слева и он подарит вам Карту Сокровищ #34. Он так же даст совет о том, как доставать сокровища удобнее с помощью Крюка.



Вот и всё, что мы можем сделать на Острове Лапы. Теперь можно отправляться на Драконий Остров. По пути вам встретится плот с розовым Бокоблином. Вам не обязательно сражаться с ним, но если уж на то пошло, вы можете получить от него Кулон Счастья. В будущем они вам понадобятся, поэтому можете начинать собирать их уже сейчас.

Глава 4 - Дракони́й Остров

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний

Глава 2 - Зброшенная Крепость

Глава 3 - Ветреный Остров

~ Глава 4 - Дракони́й Остров ~

4.1 - Дракони́й Остров

Глава 5 - Драконья Пещера

Глава 6 - Лесная Гавань

Глава 7 - Запретный Лес

Глава 8 - Жемчужина Найру

Глава 9 - Башня Богов

Глава 10 - Замок Хирула

Глава 11 - Храм Земли

Глава 12 - Храм Ветра

Глава 13 - Триединство

Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

4.1 Дракони́й Остров

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

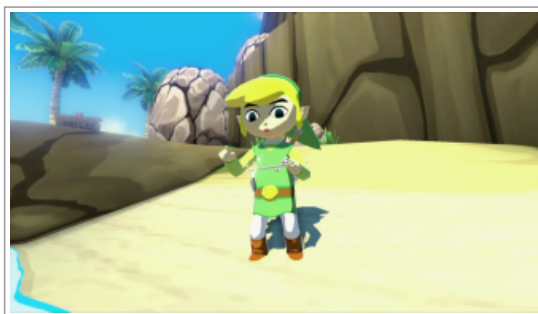
Части Сердца:

Части Сердца

4/44

После того как Линк получит Парус на Ветреном Острове, можно садиться на Короля Красных Львов и отправляться на восток к Драконьему Острову. Остров легко распознать - посредине него огромная гора.

Как только приблизитесь к острову, Король Красных Львов объявит вам о прибытии. На вершине горы сидит небесный дух, Валу. Король Красных Львов вручит вам Повелителя Ветров и научит вас пользоваться им.



Развернитесь по направлению к острову и слева вы увидите большой камень. Рядом с ним в траве есть цветы-бомбы, которые вы можете срывать и кидать. Взорвите бомбы, чтобы разбить камень и забирайтесь на платформу выше.



Продолжайте идти дальше и вы придёте к провалу, через который вы не сможете перепрыгнуть. Пройдите боком по выступу на другую сторону (как в Зброшенной Крепости) и спрыгните на уровень ниже. С помощью бомбы взорвите камень внизу и пройдите через тоннель на другую сторону.



Вы встретите Квилла, который будет удивлён тому, что вы сделали такое далёкое путешествие. Он предложит вам помощь и улетит поговорить с Вождём Племени Рито.

Поднимайтесь на платформу слева и идите в проход наверху. Вождь поговорит с другим Рито и предложит вам помощь ... но только после того, как племя разберётся со своей текущей проблемой.



Вождь расскажет вам о том, что когда кто-либо из Рито достигает взрослого возраста, он или она отправляется на вершину Драконьей Пещеры, чтобы получить от Валу особую чешуйку, дающую возможность летать. С недавнего времени Валу стал буйным и непредсказуемым, так что к нему нельзя приблизиться.

Вождь попросит вас встретиться с его сыном. Затем он уйдёт, к вам подойдёт Квилл и даст вам Почтовую Сумку. Забирайтесь по горке слева и идите в первую комнату слева. Поговорите с девочкой по имени Мидли. Она хочет стать служительем Валу и даст вам "Отцовское Письмо", которое вы должны передать Принцу Комали. Мидли попросит вас встретить её у входа к Драконьему Гнезду, после того, как вы отдадите письмо Принцу. Спускайтесь по склону вниз, через коридор, и входите в дверь слева. Войдите в дверь в конце коридора, чтобы поговорить с Принцем Комали.

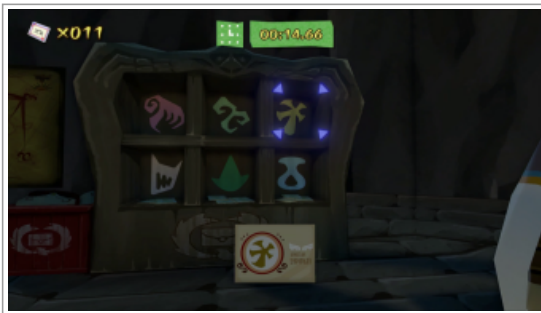


Как только вы окажетесь в его комнате, откройте Почтовую Сумку, экипируйте Письмо и отдайте его Комали. Комали сначала разозлится на вас за то, что вы такой шумный и пообещает сделать всё, что вы попросите, если вы успокоите Валу.

Идите на верхний уровень, пройдите мимо комнаты с Мидли и найдите Коболи, Рито, отвечающего за почту. Поговорите с ним и он скажет вам, что ищет помощника, который помог бы сортировать письма. Предложите ему свою помощь и он

попросит вас отсортировать за него письма. За каждое отсортированное письмо вы получите от него рупию.

Если вы отсортируете меньше десяти писем, вы получите по одной рупии за два письма. По одной рупии за письмо, если меньше 20, и две рупии за письмо, если вы отсортируете меньше 25 писем.

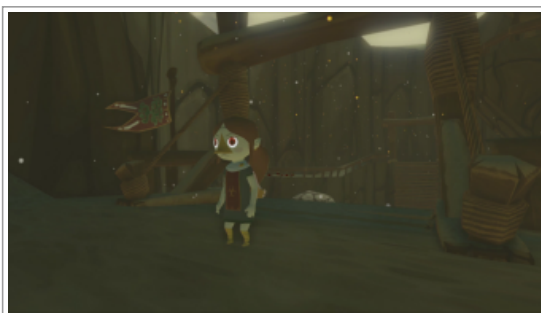
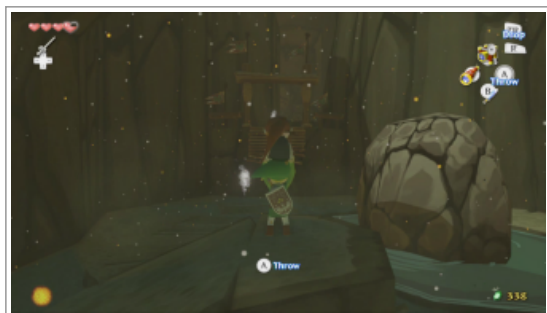


Сортируйте, пока не наберёте 25 писем и больше - тогда вы будете получать три рупии за письмо. После этого Коболи скажет, что нанял нового помощника и попросит вас прийти попозже и показать ему, как надо работать.

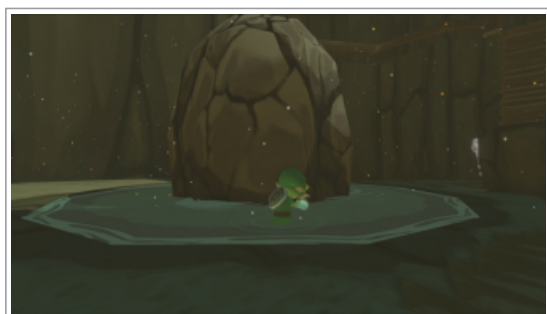
Спускайтесь вниз по лестнице и выходите в проход с часовым. Как только окажетесь снаружи, идите влево и спрыгивайте вниз к разбитому мосту. Поговорите с Мидли и она попросит вас помочь ей добраться до другой стороны моста. Возьмите её на руки и встаньте на небольшой камень позади.



Следите за тем, куда летит пыль, чтобы знать, куда дует ветер. Бегите и кидайте Мидли, когда ветер дует в сторону противоположной части моста. Мидли скажет, что теперь она сможет забраться на Драконье Гнездо и в благодарность за помощь подарит вам Пустую Банку.



Доставляйте Банку и наберите воды рядом с камнем. Заберитесь по сломанной лестнице обратно вверх и полейте красные растения, чтобы выросли цветы-бомбы.



Следующая часть может потрепать немного ваши нервы. Вам нужно кинуть бомбу на камень, чтобы взорвать его. При этом не уроните бомбу в воду! Постарайтесь кинуть так, чтобы бомба упала на камень или же кидайте с задержкой. Как только бомба начнёт мигать, кидайте её. После того как камень будет взорван, резервуар наполнится водой и вы сможете переплыть на другую сторону.



Это ещё одно непростое место. Сорвите цветок-бомбу и попытайтесь забросить его в сосуд, который держит статуя. Не упадите в лаву, иначе вы потеряете немного жизней и будете отправлены в начало этого участка.



Взорвите статую справа, чтобы она упала в лаву. Возьмите после этого ещё один цветок-бомбу, перепрыгните по образовавшейся платформе и забросьте бомбу в сосуд второй статуи. После этого входите в Драконию Пещеру.

Глава 5 - Драконья Пещера

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров

~ Глава 5 - Драконья Пещера ~

5.1 - Драконья Пещера

Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

5.1 Драконья Пещера

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

4/44

Внутри Драконьей Пещеры схватите статую слева и потяните её на себя. Обойдите её слева и схватите статую посередине. Затем оттяните её как можно дальше, чтобы вы смогли пройти к дыре в стене.



Ползите через дыру и внутри убейте двух Бокоблинов. Соберите всё, что они после себя оставят и поднимите деревянную палку. Используйте светильник, чтобы зажечь палку. Зажгите другие два светильника слева от двери, чтобы появился сундук с Маленьким Ключом. Откройте запертую дверь и продолжайте идти дальше.



Спускайтесь вниз по коридору и ударьте мечом по деревянным доскам, чтобы разбить их. Поверните налево и идите по деревянному помосту. Не обращайте внимания на запертую дверь. Продолжайте идти дальше, пока не наткнётесь на прогалину на мосту. Спрыгивайте на камень внизу, толкайте его к стене и забирайтесь на него. Перепрыгивайте на

Следующий участок поста и бегите дальше



В следующем месте с дырой в мосту будет колонна периодически выстреливающего огня. Перепрыгивайте когда не будет огня и бегите по мосту, избегая при этом Киз.



Как только окажетесь на другой стороне моста, хватайте расположенную рядом бомбу. Кидайте её в камень по другую сторону моста, чтобы открыть проход.

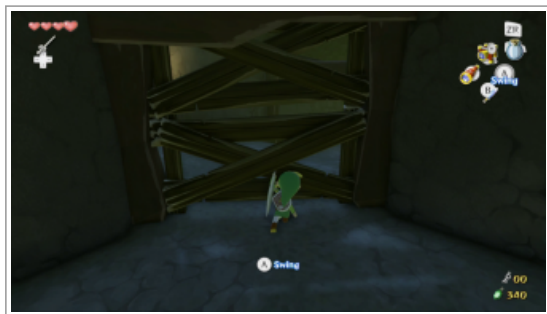
В следующей комнате вы найдёте большие кувшины. В этих кувшинах содержится вода, которую можно вылить на лаву и создать временную платформу. Берите кувшин и кидайте его в лаву. Используйте появившуюся платформу, чтобы перепрыгнуть к сундуку на другой стороне. Внутри сундука вы найдёте Карту Подземелья.



Возьмите другой кувшин и бросьте его в левую часть лавы. Используя эту платформу, перепрыгните через пропасть на левую сторону комнаты. Забирайтесь по лестнице, избегайте прыгающих красных Чу-Чу и входите в дверь.



Идите по участку с панелями и на вас нападёт Бокoblin. Убейте его и возьмите меч, который он обронил. Разбейте мечом деревянные панели и идите в следующий участок.



Сразу же поверните налево и бросьте меч в деревянные панели на крае повыше, чтобы разбить их. Убейте красных Чу-Чу и откройте сундук, чтобы получить Маленький Ключ. Спрыгивайте с платформы и идите в дверь слева.

Вы снова окажетесь в большой комнате с лавой. Слева будет большой камень, но бомбы, которые нам нужны, застряли в

стене. Возьмите один из кувшинов или камней, что лежат рядом, и киньте их в бомбы на стене. Бомбы сдетонируют и взорвут камень. Если у вас закончатся предметы для бросания, просто выйдите и снова войдите в эту комнату.



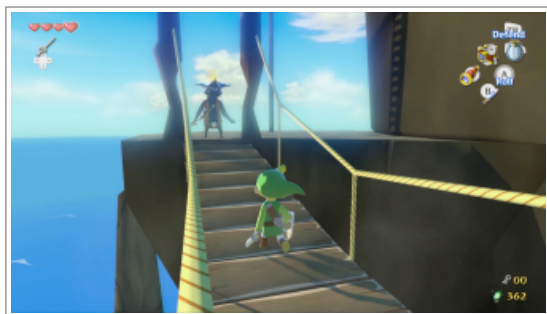
После того, как вы взорвёте камень, переходите по доске и идите напрямик к запертой двери. Откройте её и вы окажетесь в длинном коридоре.

Пока что мы не можем пройти через дверь, поэтому просто идите и отбивайтесь от красных Чу-Чу. Разбейте деревянные панели на левой стороне и убейте Бокоблина.

Поднимите палку, которую он оставит после себя, и зажгите огонь на расположенных рядом светильниках. Сожгите деревянные панели и встаньте на переключатель, чтобы поднять решётку на дверях. Выходите через дверь наружу.



Как только вы окажетесь снаружи, поверните направо и вы найдёте деревянный мост с Бокоблином. Вы можете пробежать по мосту и атаковать его, или же вы можете взять один из кувшинов и бросить его в него, чтобы нанести ему урон. Если Бокоблин не свалится с края платформы, добейте его и заберитесь по лестнице. На полпути по лестнице не попадитесь под струю огня.



На вершине лестницы вы встретите новый тип врага под названием Каргарок. Подождите, пока птица не приблизится к вам, затем атакуйте её мечом. Подойдите к стене и вы увидите большую дыру. Из стены будет вылетать сгусток огня - идите только тогда, когда огонь исчезает.

Обойдите камень и ищите выступ на стене. К сожалению вы не сможете там пройти бочком. Нажмите вперёд, чтобы Линк повис на краю. Медленно двигайтесь через пропасть. Как только доберётесь до большого деревянного участка, подтягивайтесь на платформу.



Заберитесь на небольшой выступ рядом, затем на второй выступ ещё выше. Возьмите бомбу и спуститесь по деревянной платформе справа. Бросьте бомбу так, чтобы она упала рядом с камнем и взорвала его. Вы откроете новый проход. Спрыгните с платформы и идите через дверь.

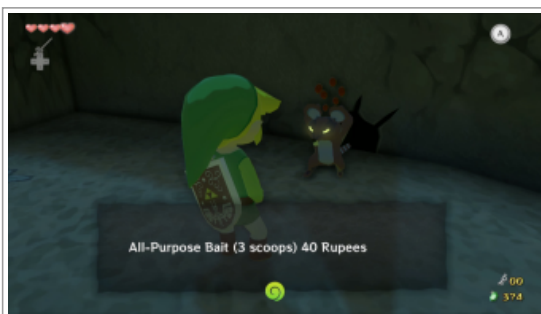


В комнате вы найдёте три ряда с блоками. Хватайте средний блок с нижнего ряда и тяните его на себя. Заберитесь на вытянутый блок и вытяните следующий блок, но только на середину. Теперь заберитесь на следующий блок, затем на блок выше и ползите в дыру.

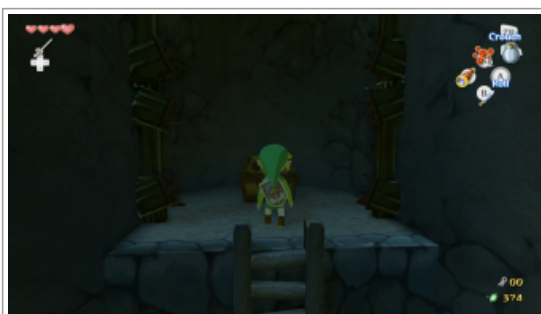
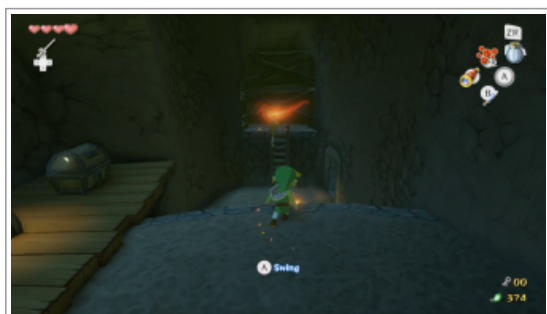
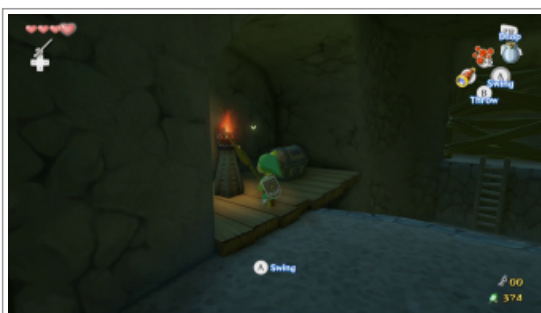


Идите влево и вы найдёте ещё один блок, который вы можете вытянуть. Перед тем как вы его вытянете, Король Красных Львов скажет вам, что если вы выложите рядом с крысиной норой немного Приманки, крысы поделятся с вами своим сокровищем. Это может быть всё что угодно от Красного или Синего Зелья или же немного Приманки.

Вытягивайте блок из стены и забирайтесь на него, чтобы попасть на выступ выше. Разбейте один из кувшинов слева и возьмите выпавшую палку. Подойдите к пламени и зажгите палку. Если вы посмотрите в противоположную сторону комнаты, вы увидите деревянные доски. Прицельтесь и киньте палку в доски, чтобы сжечь их.



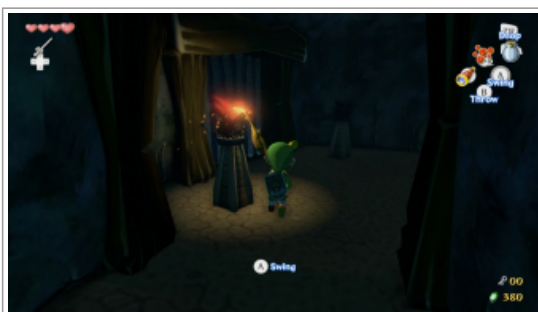
Прежде чем идти туда, откройте сундук слева и возьмите Компас. Теперь можете спрыгивать вниз и забираться по лестнице, чтобы найти сундук с Маленьким Ключом. Спрыгивайте с платформы вниз и затем снова забирайтесь на блок на другой стороне. Откройте дверь и выходите наружу.



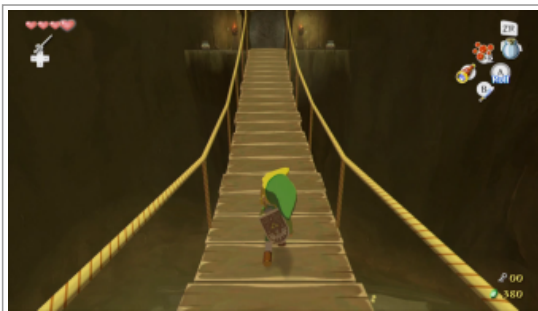
Поднимайтесь по лестнице справа, прыгая по пути через провалы. Убейте Каргарока сверху и заберите Маленький Ключ, спрятанный в его гнезде. Откройте этим ключом дверь рядом и возвращайтесь в подземелье.



Эта комнате очень тёмная, поэтому разбейте один из горшков и возьмите палку. Зажгите её и спуститесь в проход слева. Зажгите светильник посередине следующей комнаты и сожгите расположенные рядом доски. Убейте Киз в комнате и заберите из сундука Кулон Счастья. Возьмите деревянную палку и спуститесь вниз по коридору. Зажгите последние два светильника, чтобы открыть проход в следующую комнату.



Возьмите бомбу справа и взорвите камень на горшке. С помощью этого горшка вы сможете вернуться начало (а позднее и в конец) этого подземелья. Пока что не надо этого делать, просто перейдите по мосту и выйдите через дверь на другой стороне.



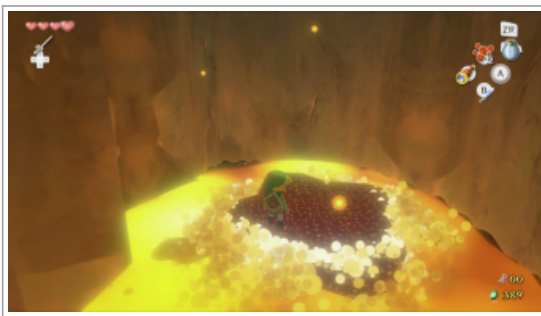
В следующей комнате вас ждут три Бокоблина. Чтобы выйти из комнаты, вам нужно прикончить их. Первый будет прямо перед вами. Второй их них находится в горшке на платформе рядом с дверью. Вы можете ударить в кувырке о стену, чтобы скинуть его вниз. Третий Бокоблин находится рядом с левой стеной. Он сидит на деревянной платформе рядом с горшками.





Как только с ними будет покончено, поднимите одну из деревянных палок и заберитесь по выступу вдоль правой стены. Зажгите палку и перенесите пламя на второй светильник. Возьмите из появившегося сундука Карту Сокровищ #39. Спрыгните с платформы вниз и заберитесь по лестнице. Затем выходите через дверь вверху.

В этой довольно непростой комнате есть очень маленькая платформа с Лавохвостом. Чтобы победить его, возьмите один из горшков с водой и киньте его в монстра. Лавохвост скрутится в шар. Прыгайте через пропасть и добивайте Лавохвоста мечом.



Прыгайте на предыдущую платформу и берите горшок. Прыгайте обратно на маленькую платформу. Бросьте горшок в бурлящую лаву. Быстро прыгайте на образовавшуюся платформу и вас подбросит в верхнюю часть комнаты. Спрыгните с платформы на деревянную платформу. Выходите через расположенную рядом дверь. Спрыгните с каря справа и возьмите бомбу. Быстро бегите влево и кидайте бомбу в небольшой камень, чтобы найти кувшин телепортации. Возьмите другую бомбу и взорвите второй камень, чтобы открыть путь наружу.

Забегайте по лестнице и продолжайте бежать, так как лестница начнёт рушиться у вас под ногами. Проходите в дверь наверху и вы наткнётесь на Мидли, охраняемую двумя Бокоблинами.

Убейте Бокоблинов и Каргарока и на арену спрыгнет Моблин. У этого врага длинное копьё, которое наносит большой урон. Будьте агрессивными в атаках, чтобы не дать врагу возможность атаковать вас. Разбивайте чёрные шары, остающиеся после врагов, чтобы собирать Кулоны Счастья и Костяные Бусы.

Поговорите с Мидли и она расскажет вам, почему Валу так расстроен. Она также даст вам Крюк, с помощью которого вы сможете перепрыгивать через большие ямы и поднимать предметы с морского дна.

Забегайте по лестнице слева и Медли покажет вам, как пользоваться Крюком. Используйте этот предмет, чтобы перепрыгивать через провалы. Разбейте деревянные панели мечом, затем спрыгните на уровень ниже. Посмотрите влево и используйте Крюк, чтобы перепрыгнуть через пропасти. Входите в дверь в конце пути.

Пройдите до середины моста в следующей комнате и убейте Бокоблина. Идите дальше и из горшка выпрыгнет ещё один Бокоблин. Убейте его и внизу комнаты появится сундук. Идите обратно на середину моста и используйте круговую атаку, чтобы разрезать канаты, удерживающие мост. Мост сломается и Линк упадёт на платформу внизу. Откройте сундук на дне комнаты, чтобы получить Кулон Счастья и затем выходите через дверь на другой стороне комнаты.

Поднимайтесь по лестнице и прыгайте на подвешенную платформу. Встаньте посередине платформы и используйте круговую атаку, чтобы разрезать все три верёвки одновременно. Платформа упадёт вниз в лаву и вы сможете попасть на другой участок.

Спрыгните с платформы в маленький туннель и прыгайте по платформам. Залезайте по лестнице и смотрите влево. Посмотрите чуть выше, там, где летают Кизы, и вы увидите крюк. Используйте Крюк, чтобы зацепиться за него. Дверь позади вас откроется. Используйте Крюк, чтобы вернуться на каменную платформу и спрыгивайте с неё. Затем входите в дверь.

Цепляйтесь за крюк в центре комнаты и поворачивайтесь вправо. Раскачайтесь и спрыгните платформу вниз, затем прыгайте по платформам. Зацепитесь за следующий крюк и открывайте дверь в конце этого участка.

Спуститесь по небольшой дорожке вниз и идите вправо. Из лавы выйдет Лавохвост и начнёт кружить вокруг вас. Не убивайте его, просто ударьте в глаз, чтобы он свернулся в шар. Хватайте его и ложите на переключатель, чтобы затушить огонь, окружающий сундук. Откройте сундук и вы получите Большой Ключ. Выходите из комнаты через дверь, в которую вы в неё вошли.

Идите к платформам и убейте приближающихся огненных Киз. Цепляйтесь за платформы и перепрыгивайте по ним. Снова воспользуйтесь Крюком на последнем крючке, заберитесь по верёвке и, раскачавшись, запрыгните на платформу вверх. Войдите через дверь в большую комнату с лавой.

Поверните влево и спрыгните с лестницы. Прыгайте по платформам и затем на платформу в лаве. Езжайте на неё вверх и выходите в дверь. Хватайте один из кувшинов с водой и идите в другую сторону комнаты. Киньте кувшин на бурлящую лаву и езжайте на появившейся платформе вверх. Спрыгивайте на платформу вверх и выходите в дверь.



Поднимайтесь по платформам вверх и входите в дверь справа. Если хотите взять опциональную Карту Сокровищ, запрыгните в горшок телепортации.

После того, как вы запрыгнете в горшок телепортации, выходите через дверь в комнату с лавой. Спускайтесь вниз по коридору и поворачивайте влево. Выходите через дверь и идите вправо. Перепрыгивайте через пропасть с помощью крюка и разбейте панели на другой стороне, чтобы найти сундук, в котором лежит Карта Сокровищ #11. Возвращайтесь к горшку телепортации и запрыгивайте в него. Если вы появитесь в синем горшке, снова запрыгивайте обратно и вы попадёте в правильную комнату.



Перепрыгивайте с помощью крюка через пропасть с лавой и убивайте Лавохвоста. В сундуке слева от лестницы лежат 10 рупий, а в сундуке справа лежит Рыцарский Пояс. Разбейте горшки вверх, чтобы найти нескольких Фей. Возьмите одну из них в банку, если понадобится, и используйте большой ключ на двери к боссу.



Сделайте пару шагов вперёд и из лавы появится Гохма. Это чудовище всё это время жило в Драконьей Пещере. И это Гохма доставляла неудобства Валу, тянув его за хвост.

Битва начнётся и вы заметите, что над лавой свисает хвост Валу. Используйте Крюк, чтобы зацепиться за хвост, и перепрыгивайте на другую сторону комнаты. Валу это не понравится и он сделает несколько сильных толчков. После первого удара от потолка отвалится кусок, который упадёт на Гохму и причинит при этом урон её броне. После трёх упавших кусков, Гохма разозлится и разрушит свой панцирь.



Теперь, когда Гохма уязвима, используйте ваш Крюк, чтобы потянуть её за глаз и ударить по нему. Несколько ударов ей в глаз и она будет побеждена. Пламенная смерть Гохмы оставит Целое Сердце. Возьмите его и ступайте в вихрь в центре комнаты, чтобы вернуться на Драконию Остров.



Теперь, когда ему никто не докучает, Валу успокоится и облака расчистятся. Когда вы вернётесь наружу, Мидли и Принц Комали встретят вас. Комали поблагодарит вас и извинится за то, что не доверял вам. Он хочет стать когда-нибудь как вы. Он также подарит вам Жемчужину Дин.

Мидли скажет вам, что Валу благодарен вам, а также скажет что-то на хилианском, но вы этого не поймёте. Медли переведёт для вас и попросит посетить Святыню Ветров, а также, что Валу назвал вас настоящим героем. Комали уйдёт навестить Валу и Мидли следует за ним.

Глава 6 - Лесная Гавань

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера

~ Глава 6 - Лесная Гавань ~

6.1 - Великое Море
 6.2 - Лесная Гавань

Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

6.1 Великое Море

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

4/44

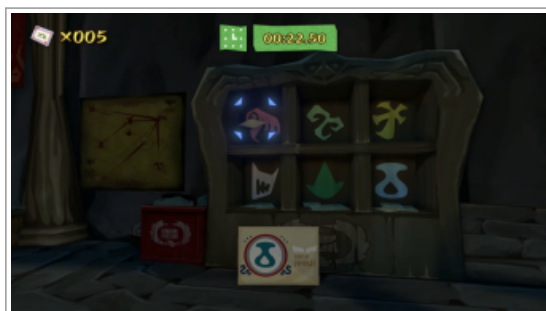
После того как Линк получит Жемчужину Дин, есть пара вещей, которые можно собрать на Драконьем Острове. Первый предмет находится рядом со Святыней Ветров. От того места, где находится Король Красных Львов, повернитесь и проходите через узкий тоннель. Спрыгивайте в воду и плывите на небольшой участок земли.



Запомните где стоит камень и доставайте Повелитель Ветров. Сыграйте показанную мелодию, чтобы выучить Реквием Ветра. После этого Линк встретится с Зефосом, богом ветров, который расскажет, что с помощью этой мелодии вы сможете контролировать ветер.

После того, как вы получите новую мелодию, остаётся ещё одна вещь. Обойдите на остров и вернитесь обратно туда, где находится большинство жителей Рито. Заберитесь на вершину и поговорите с Байто, который работает сортировщиком на почтовой станции. (Примечание: Если вы не завершите эту часть задания перед Драконьей Пещерой, тогда встречающийся Рито будет здесь и расскажет о сортировке почты.)

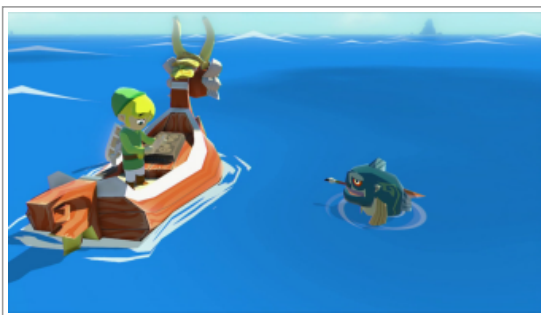
Отсортируйте 25 писем за менее чем 30 секунд и Байто будет в таком восторге, что захочет рассказать об этом своей маме. Так как он не может просто так уйти с рабочего места, он попросит Линка отнести письмо маме к почтовому ящику. Возвращайтесь к Королю Красных Львов и по пути вы увидите почтовый ящик. Скиньте 'Письмо к Матери', встав перед ящиком и заплатив 5 рупий.



Мы продолжим эту часть квеста чуть позднее и на данный момент на Драконьем Острове делать больше нечего. Вернитесь к Королю Красных Львов и сыграйте Реквием Ветра, чтобы направить ветер на юг. Король Красных Львов расскажет вам немного предыстории и упомянет, что вам нужно плыть на юг, чтобы искать следующую жемчужину.

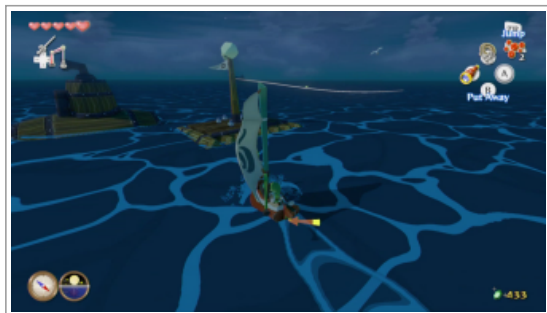
Забирайтесь в лодку и плывите на юг. Поднимайте парус и плывите к следующей цели. Когда достигните края границы квадрата с Драконьим Гнездом, появится Фишмен (Человек-Рыба). Фишменов можно встретить в каждом квадрате Великого Моря. Они добавят пометку на карте и дадут совет насчёт региона, в котором вы находитесь. В других областях, если Линк

увидит Фишмена прыгающим из воды, он может подъехать к тому месту и сбросить Приманки в воду, чтоб приманить Фишмена и поговорить о карте.



От Драконьей Пещеры продолжайте плыть на юг к цели на вашей карте. По пути вы можете встретить несколько Фишменов и добавить пометок на карте. Первые два квадратных региона, которые пересекает Линк - Огненная Гора и Остров Восточного Треугольника. К сожалению, здесь нет ничего особенного, поэтому можно продолжать приключение.

Следующий квадрат, тот что на север от нас, - Остров Бомб. На самом острове делать нам нечего, но к югу от него находится Субмарина и небольшой плот с Розовым Бокоблином на нём. Как только вы увидите Бокоблинов, можете использовать Крюк на них, чтобы получить Кулон Счастья. Он понадобится нам позднее в этом квесте.



Перепрыгивайте через Субмарину и залезайте внутрь. Там будет три Бокоблина - забирайте Кулоны Счастья и приканчивайте их. Как только вы расправитесь с ними, появится сундук. Открывайте, чтобы получить вторую Пустую Банку! Возвращайтесь к лодке и продолжайте плыть на юг.

Когда будете рядом с Лесной Гаванью, Король Красных Львов расскажет, что внутри этого священного места живёт дух земли по имени Великое Дерево Деку, который подарит вам Жемчужину Фароре.



6.2 Лесная Гавань

Количество сердечек



Части Сердца

4/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Когда приплывёте к Лесной Гавани, вы увидите красный прыгающий почтовый ящик. Подойдите к нему и вы найдёте внутри письмо. Это письмо от Кашико, матери почтальона Байто. Она поблагодарит Линка за помощь, оказанную её сыну и подарит ему Часть Сердца #5!



Забирайтесь на платформы и продолжайте подниматься на остров. Убейте Бокобаб и соберите их семена, затем продолжайте забираться на вершину острова.

Используйте Крюк, чтобы перепрыгивать через воду и попасть на твёрдую землю. Здесь будут Октороки, которые будут

кидать в вас камни. Используйте щит, чтобы отбивать камни обратно в врага. Продолжайте продвигаться дальше через воду, используя Крюк, и входите в большую пещеру.

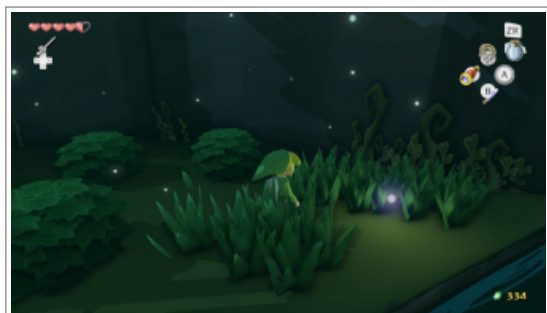


Следуйте по реке, пока не дойдёте до большого дерева и встаньте на кувшинку. Великое Дерево Деку проснётся и покроется красными и зелёными Чу-Чу. Ударьтесь о дерево в кувырке, чтобы сбить всех врагов на землю и разберитесь с ними. Зелёные Чу-Чу будут оставлять после себя зелёное желе.



После продолжительного разговора с Великим Деревом Деку и Короком, Линк отправится спасать Макара в Запретном Лесу. Но перед этим нужно взять особенный листок.

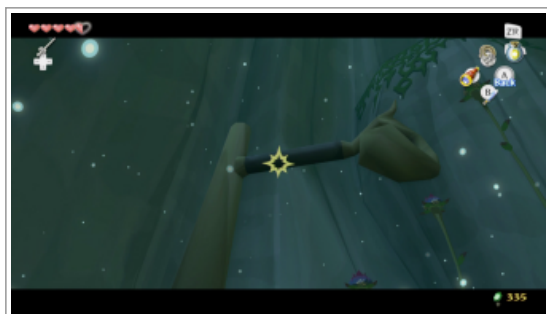
Бегите вокруг Дерева Деку и ищите светлячка, который больше и ярче других. Используйте банку, чтобы поймать этого Лесного Светлячка.



Бегите обратно к кувшинке и встаньте лицом к Великому Дереву Деку. Слева от вас будет Пузырь Боко. Он похож на корни Бокобабы, но немного другой расцветки. Линк может запрыгнуть на этот пузырь и тот подбросит его в воздух. Встаньте лицом к стеблю пузыря, который за ним, и удерживайте стик в этом направлении, пока он в воздухе. Линк приземлится внутри другого Пузыря Боко. Продолжайте перемещаться по пузырям, пока не заберётесь на ветви дерева.



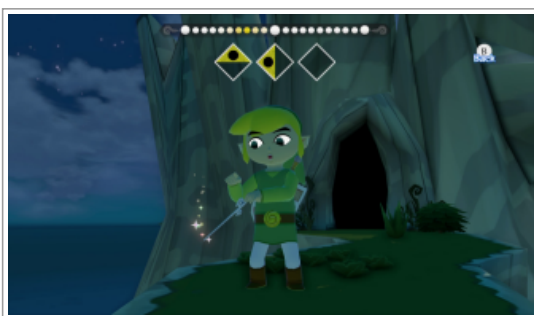
На дереве, используйте Крюк, чтобы перепрыгнуть к следующему пузырю. Продолжайте прыгать, пока не доберётесь до сияющего Листка Деку.



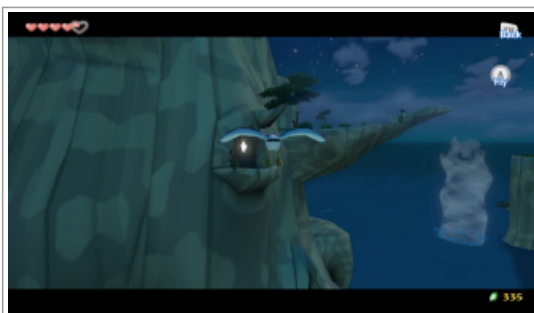
Один из Короков попросит вас лететь за ним, чтобы он привёл вас в Запретный Лес. Обратите внимание, теперь вниз

экрана есть маленькая зелёная полоска, которая указывает на запас магии. Вы можете летать с помощью Листка Деку до тех пор, пока у вас есть магия в запасе. Если магия закончится, вы упадёте на землю.

ОПЦИОНАЛЬНО: прежде чем прыгать к Короку, можно заскочить на платформу ещё выше. Если вы спрыгните с края и полетите к пузырю, вы сможете запузырнуть себя ещё выше и попасть в самую верхнюю часть этой области. Пройдите через проход, чтобы попасть наружу.



Сыграйте Реквием Ветра, чтобы направить ветер на север. Теперь спрыгните с края и используйте Листок Деку, чтобы спуститься на остров. Поговорите с человеком, который будет впечатлён вашим умением парить. Он попросит вас активировать переключатель на вершине Лесной Гавани. Доставайте Мешок Для Приманок и выбирайте Грушу Гуо. Воспользуйтесь ей и прилетит Чайка и схватит её. Вы теперь будете в состоянии управлять чайкой. Направляйте её к переключателю и сделайте так, чтобы чайка ударила по переключателю. На острове откроется дверь, а также опустится лестница.



Линк теперь может спрыгнуть туда и найти Галерею Нинтендо. Кроме того, так как лестница упала, у Линка теперь есть удобный доступ к этому острову с моря; теперь не нужно путешествовать через Лесную Гавань. Галерея Нинтендо - полностью опциональный квест, который не даст никакой награды (кроме как завершения игры на все сто). Это единственный квест, который не рассматривается в этом гайде. Вы можете узнать больше в Гайде по Галерее Нинтендо.



Если вы проделали путь, чтобы попасть в Галерею Нинтендо, вам придётся возвращаться в Лесную Гавань по тому же пути, по которому вы попали в этот регион. Как только будете внутри, забирайтесь на вершину комнаты, используя Пузыри Боко, до того места, где вы взяли Листок Деку.

Оттуда прыгайте на Корока и доставайте Листок Деку. Вы будете парить на нём. Можно настроить камеру так, чтобы вы могли видеть происходящее внизу. Как только тень достигнет следующего участка, отпускайте листок, нажимая А. Срезайте траву, чтобы пополнить магию и заходите внутрь.



Вы увидите на краю Корока. Заберитесь туда и сыграйте Реквием Ветра, чтобы направить ветер на юго-запад. Спрыгивайте с края и используйте Листок Деку, чтобы спуститься на небольшой остров в океане.



Порубите траву, чтобы пополнить магию и направьте ветер на северо-запад. Эта часть может быть хитрой. Вам необходимо будет подбирать правильное время для прыжка, так, чтобы небольшой вихрь поднимал вас вверх. Лучше всего прыгать в тот момент, когда вихрь находится в южной части острова. Если промахнётесь, спрыгивайте вниз и пробуйте заново.



Когда будете рядом с краем, три сорняка попытаются сбить вас. Уворачивайтесь от них, потому что если они вас ударят, вы упадёте на землю. Как только заберётесь на выступ, срубите траву, чтобы пополнить магию и сердца. Вы можете атаковать Крюк на сорняках, чтобы получить Золотые Перья. Они понадобятся потом в одном дополнительном квесте. Как только будете готовы, заходите внутрь. Добро пожаловать во второе большое подземелье игры - Запретный Лес!

Глава 7 - Запретный Лес

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань

~ Глава 7 - Запретный Лес ~

7.1 - Запретный Лес

Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

7.1 Запретный Лес

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

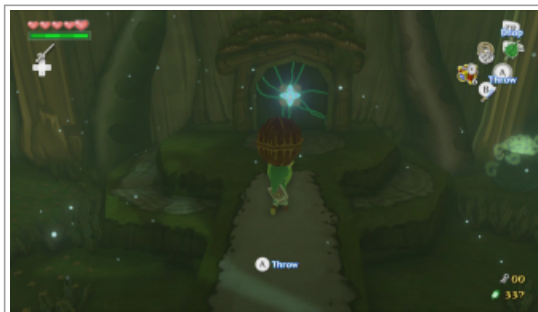
Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

5/44

Начинайте исследовать подземелья, двигаясь по пути справа. Убейте зелёных Чу-Чу и открывайте сундук сверху, чтобы получить Карту Подземелья.



Если вы повернётесь вправо, то увидите внизу посередине комнаты ещё один путь. К сожалению, дверь в конце нельзя открыть из-за цветка, который вырос на ней. Подойдите к заросшей травой стороне комнаты и возьмите орех, растущий там. Идите с орехом к двери. Кидайте его на цветок, чтобы уничтожить его и можете продолжать свой путь.

В следующей комнате спрыгивайте с выступа и спрыгивайте на нижний этаж. Удостоверьтесь, что удерживаете направление вперёд, чтобы сделать кувырок и не удариться сильно. Бегите вперёд и уничтожьте двух Бокобав и четырёх зелёных Чу-Чу.

Подберите палку и подожгите её о факел рядом. Внутри дерева будет сундук с цветком сверху. Подойдите к цветку и подожгите его зажжённой палкой. Открывайте сундук и забирайте Рыцарский Пояс.



Вернитесь обратно по пути и найдите Пузырь Боко, с помощью которого вы сможете забраться в верхнюю часть комнаты. Используйте этот Пузырь Боко и перепрыгивайте к следующему. Продолжайте продвигаться дальше, пока не достигнете двери в северной части комнаты.



Вы найдёте ещё один цветок, растущий на этой двери, но на этой платформе не будет ореха. Идите вправо и вы найдёте в траве цветок-бомбу. Берите её и ложите рядом с цветком. Если цветок откроется, бомба откроется и уничтожит его. Теперь вы сможете попасть к следующей двери.

В следующей комнате используйте Листок Деку, чтобы помахать им на переключатель слева. Запрыгивайте в вагонетку, которая к вам подъедет и двигайте её, взмахивая листком в сторону двери, через которую вы вошли. Как только вы доберётесь до другой стороны, выходите через дверь.



Используйте Крюк, чтобы украсть Золотое Перо у Сорняка в этой комнате, затем используйте Листок Деку, чтобы сбить его на землю. Убейте его мечом, пока он валяется на земле. Пока будете в подземелье, каждый раз, когда встретите Сорняка, используйте Крюк, чтобы украсть Золотое Перо. Для следующего квеста нам понадобится 20 таких.



Забирайтесь на склон посередине комнаты и убивайте трёх Бокобаб. Идите по пути слева и собирайте рупии, затем возвращайтесь по правой стороне пути. Используйте Пузырь Боко, чтобы забраться выше к следующей двери.

К несчастью, на двери растёт цветок, блокирующий продвижение. Ударьте по переключателю Листком Деку, чтобы вызвать вагонетку. Запрыгивайте на вагонетку и двигайте её в другую сторону комнаты. Разбейте доски мечом и поднимите орех.



Положите орех в вагонетку и используйте Листок Деку, чтобы проехать в северную часть комнаты. Затем спрыгивайте на небольшой участок внизу внутри дерева. Открывайте сундук, чтобы получить 20 рупий.



Используйте предыдущие Пузыри Боко, чтобы вернуться на вершину дерева, затем снова используйте Листок Деку, чтобы

придвинуть к себе вагонетку. Если орех разбился по пути, возьмите другой и стойте на вагонетке, когда будете его везти. После того как вы успешно привезёте орех, используйте его, чтобы уничтожить цветок, затем идите в следующую комнату.

Когда вы будете подходить к ореху, на вашем пути появятся лозы, которые будут блокировать вас. Используйте Листок Деку, чтобы ветром придвинуть орех к двери и обойдите после этого лозы с другой стороны. Киньте орех на цветок на двери и проходите внутрь.



Идите вправо и перепрыгивайте на следующий участок. Используйте при этомдвигающиеся ветви. Хватайте орех и прыгайте к свисающему дереву в центре комнаты. Соберите рупии внутри дерева, затем обойдите его и запрыгните на платформу в западной части комнаты.



Кидайте орех на цветок на двери, чтобы уничтожить его. Прежде чем войти, воспользуйтесь двигающимися ветвями слева, чтобы забраться на вершину комнаты. Смахните листья с горшка, спрятанного в земле, затем спуститесь по ветвям и входите в дверь.



В этой комнате в центре будет несколько Мертвов. Спрыгните в яму и убейте их, затем откройте сундук, чтобы получить жёлтую рупию. Забирайтесь на небольшие платформы рядом и проходите через дверь в западной части комнаты.

В этой комнате будет много лоз, которые составляют что-то подобное лабиринту. Это может оказаться сложным препятствием, поэтому идите медленно и старайтесь не касаться лоз, появляющихся из под земли.

Идите прямо, пока не увидите дерево, затем поверните влево. Когда лозы появятся перед вами, поверните налево и идите к стене. Поверните направо, затем сразу же ещё раз направо и вы должны найти в траве цветок-бомбу. Сорвите его и бросьте в ближайшую к вам деревянную панель.



Войдите внутрь небольшого участка, откройте сундук и возьмите Компас. Выйдите из этого участка и возьмите ещё одну бомбу. Бегите к приподнятому краю на севере от вас и бросьте бомбу на другие панели, чтобы взорвать их. Пройдите через лабиринт и вернитесь к двери, через которую вы сюда вошли.

Встаньте лицом на восток, затем повернитесь налево и идите прямо. Идите к левой части дерева и как только пройдёте его поверните вправо, пока не достигните стены. Снова поверните налево и затем ещё раз, чтобы оказаться по другую сторону от лоз. Идите прямо и у дерева поверните направо. У колодца поверните налево, затем у лоз снова налево.

Идите прямо и как только дойдёте до платформы, забирайтесь на неё. Откройте сундук, чтобы получить Маленький Ключ, затем запрыгните в Пузырь Боко. Используйте его, чтобы попасть к двери, через которую вы вошли, и выходите в неё. Опционально - вы можете перелететь через платформы в этой комнате и собрать несколько рупий, сердечки и Кулон Счастья.



Теперь, когда вы снова в комнате, бегите через неё и прыгайте в яму посередине. Убейте зелёных Чу-Чу и выходите в дверь.

Прыгайте на платформу на дереве и оттуда влево и спрыгивайте на следующую платформу. Выходите в дверь, используя только что полученный Маленький Ключ. Хватайте из Сорняка Золотое Перо и сбрасывайте врага в воду. Быстро подуйте Листком Деку на переключатель, пересеките комнату и выходите в дверь.



В следующей комнате будет пара Бокобаб, Сорняка и бескрылая Мотула. Убейте их и используйте Пузырь Боко, чтобы попасть на вершину дерева. Запрыгивайте в одинокий Пузырь Боко и убейте всех Сорняков.

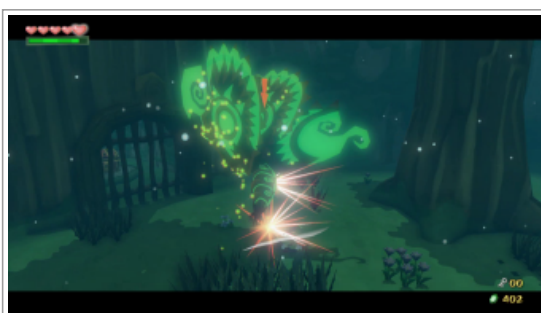


Воспользуйтесь Крюком на шесте рядом с дверью, затем заберитесь по верёвке до вершины. Хватайтесь за следующий крюк и спрыгивайте на платформу внизу. Воспользуйтесь двигающимися ветвями, чтобы пересечь комнату. Срубите деревья, откройте сундук и получите Кулон Счастья.



Спрыгните обратно вниз и используйте Листок Деку, чтобы перелететь к месту, где вы до этого использовали Крюк. Пройдите через дверь и вы встретитесь с мини-боссом подземелья.

Засовы на дверях упадут и со стены спустится Крылатая Мотула. Используйте Листок Деку, чтобы нагонять на неё ветер. Это оглушит её, так что вы сможете атаковать её мечом, когда она упадёт на пол. Вы также можете подождать, пока она не приготовится к атаке.



Как только вы ударите Мотулу, она перейдёт в атаку. Вы можете либо вернуться от неё, либо парировать удар, чтобы

нанести ещё больше урона. После того, как вы её ударите мечом несколько раз, она станет обычной Мотулой. Теперь вы можете бить её мечом, пока она не отбросит лапки.

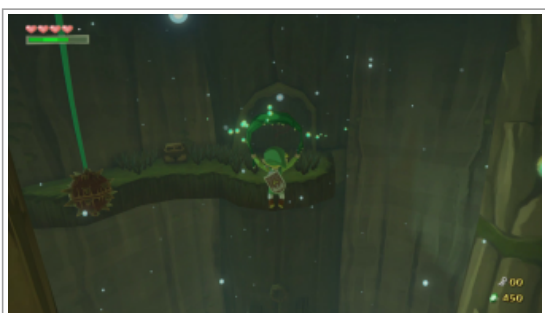
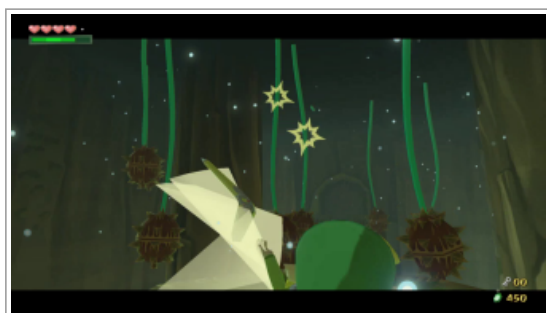
После того, как вы победите, комната откроется и вы сможете открыть сундук и получить Бумеранг. Вы можете кидать Бумеранг в удалённые объекты, а также оглушать им или даже убивать многих врагов.



На дверях всё ещё будут засовы, так что вы пока что не сможете выйти. Посмотрите над дверью и вы увидите два переключателя. Используйте Бумеранг, чтобы активировать их один за другим. Таким образом вы откроете дверь и сможете выйти.

Идите в противоположную часть комнаты и оглушите Сорняки Крюком и затем добейте их Бумерангом. Используйте Бумеранг, чтобы сбить два цветка на двери и входите в неё.

Внутри следующей комнаты на стене вы найдёте различные растения с шипами. Прицеливайтесь в них Бумерангом и сбивайте их. Вам не нужно сбивать все, можно только те, что посередине. После этого используйте Листок Деку, чтобы перелететь на другую сторону. Открывайте сундук и берите из него Кулон Счастья.



После того, как вы пройдёте через следующую дверь, вы снова окажетесь у большого дерева, на которое вы до этого запрыгивали. Используйте Бумеранг, чтобы прицеливаться по лозам, и срубите их. В результате этого дерево разобьёт барьер на полу и вы получите доступ к новому региону внизу. Спрыгивайте вниз через дыру и входите в дверь.



С помощью Бумеранга уничтожьте все Сорняки и всех Мортвов в этой комнате. Спрыгните на платформу перед вами, затем на платформу справа. Перепрыгните через оставшуюся пропасть и идите вперёд. Из под земли появятся щупальца-паразита. Эти враги не причинят вам вреда, но они могут высосать из вас магию, если сумеют схватить вас. Убейте их Бумерангом, затем прикончите зелёных Чу-Чу. Как только с ними будет покончено, выходите через следующую дверь.



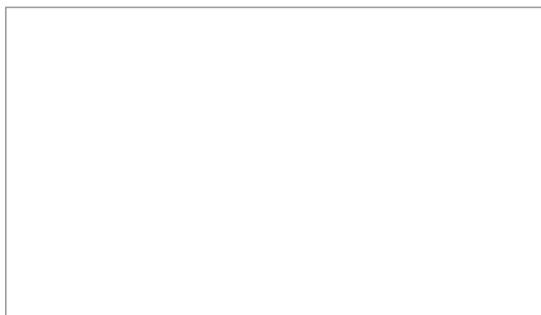
Запрыгните на цветок посередине комнаты и прыгайте на следующий участок. Открывайте там сундук и забирайте жёлтую рублию. Используйте Бумеранг, чтобы обрубить лозы, удерживающие цветок, чтобы он упал вниз в воду. Спрыгивайте на цветок и берите бомбу в южной части комнаты. Прыгайте на цветок с бомбой в руках, затем кидайте её на деревянные панели в северной части, чтобы взорвать их. Войдите в дверь позади панелей и вы окажетесь в следующей комнате. В этой комнате будет только Карта Сокровищ, так что если она вам не нужна, можете пропустить следующие два параграфа.



Сдуйте листья с платформы перед вами с помощью Листка Деку. Убейте Сорняков с помощью Крюка, затем прикончите Бокобабу Бумерангом. Перепрыгивайте на центральную платформу и обойдите дерево вокруг. Убейте Мортов на следующей платформе и прыгайте на неё. Убейте Бокобабу на следующей платформе и запрыгивайте в появившийся Пузырь Боко. Как только вы будете в воздухе, используйте Листок Деку, чтобы перелететь на платформу рядом.



Подуйте на переключатель, чтобы придвинуть вагонетку, и запрыгивайте в неё. Передвигайтесь на другую сторону комнаты и подберите бомбу. Запрыгивайте снова в вагонетку и кидайте бомбу в дыру на вершине пня внизу. Бомба упадёт и убьёт растение внутри. Спрыгивайте вниз в эту дыру и открывайте сундук, чтобы получить Карта Сокровищ #15. Вылезайте из дерева и выходите через дверь, чтобы покинуть комнату.



Запрыгивайте на цветок и используйте Щит, чтобы отбивать атаки Окторока, отправляя его снаряды обратно в него. Используйте Листок Деку на восточной стене, чтобы сдвинуть цветок по воде. Продолжайте, пока не достигнете стены с двумя Октороками. Избавьтесь от них, затем используйте Листок Деку, чтобы добраться до платформы в конце пути.



Проигнорируйте или прикончите цветы-паразиты и Чу-Чу и выходите через дверь. Перед вами появятся лозы, которые заблокируют путь наружу. Забирайтесь по горке вдоль дерева в центре и вы будете окружены пятью переключателями. Цельтесь в них Бумерангом и активируйте их. Если всё будет выполнено правильно, внизу откроется дверь к сундуку с Большим Ключом.



После того, как вы возьмёте ключ, на вас нападут два Моблина. Вы можете использовать Бумеранг, чтобы оглушать их обоих - так битва будет попроще. Продолжайте кидать в них Бумерангом и атаковать их, пока они не погибнут.



Возвращайтесь к горке и используйте Крюк на перекладине на северо-востоке. Перепрыгивайте на другую платформу и входите в дверь. Срубите все кусты и используйте Листок Деку, чтобы перелететь к двери на другой комнате.

В комнате с большим цветком используйте Листок Деку, чтобы раскрутить переключатель. Тем самым вы активируете огромный водоворот на вершине цветка. Быстро прыгайте в Пузырь Боко и летите к водовороту, который запульнёт вас вверх. Спрыгивайте рядом с дырой и выходите через дверь на востоке.



Убейте Мотул с помощью Бумеранга и меча и заберите из сундука Кулон Счастья. Выходите через следующую дверь и вы найдёте различные орехи с запасами. В некоторых будут феи или сердечки, в других могут оказаться рупии или даже Морты.



Следующая часть этого гайда приведёт вас к Карте Сокровищ. Если она вам не нужна, можете перейти к следующему параграфу. Если нужна, хватайте палку из одного из кувшинов и зажигайте её. Сожгите крышку горшка и запрыгните в него.

Выходите в расположенную рядом дверь и используйте Пузыри Боко, чтобы забраться на вершину комнаты. Убейте по пути Бокобаб и используйте Пузырь, чтобы перелететь через комнату к сундуку. Откройте его, чтобы получить Карту Сокровищ #1. Затем возвращайтесь к двери, через которую вы сюда попали. Запрыгивайте обратно в горшок и вы выпрыгнете из синего горшка. Запрыгивайте обратно в синий горшок и вы выпрыгнете из нужного нам горшка. Соберите припасы и выходите через дверь к боссу.



Пройдя вперёд вы встретите Макара на цветке. Когда вы подойдёте, цветок проглотит его и начнётся битва с Кэлли-Демосом.

Босс будет цепляться за потолок, используя многочисленные лозы. Цельтесь по ним Бумерангом и срежьте их, чтобы сбросить босса на пол.

Кэлли-Демос попытается использовать лозы внизу, чтобы бить ими по полу или атаковать ими из под земли. Вы можете убежать и уворачиваться от этих атак кувырком.

Как только лозы будут срезаны, вы сможете атаковать растение в центре. Ударьте по нему несколько раз и отбегайте. Если вы задержитесь слишком надолго, можете получить тяжёлый урон. Продолжайте этот процесс, пока не прикончите растение. Макар освободится и в комнате останется Целое Сердце.

Макар поблагодарит вас за спасение и вспомнит о церемонии. Хватайте Целое Сердце и становитесь в водоворот, чтобы отправиться вместе с Макаром обратно к Великому Дереву Деку.

Великое Дерево Деку выразит свою радость по поводу возвращения Макара. Макар извинится за своё непослушание и Великое Дерево Деку предупредит его быть отныне более острожным. За спасение Макара вы получите Жемчужину Фароре.

Великое Дерево Деку попросит Макара сыграть свои мелодии и Макар достанет флейте и начнёт играть. Короки начнут плясать и петь и семена начнут падать на Великое Дерево Деку. При этом Короки будут прыгать в воздух и хватать семена. Вам они скажут, что хотят унести их к Великому Морю.

Глава 8 - Жемчужина Найру

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес

~ Глава 8 - Жемчужина Найру ~

8.1 - Всякая всячина в Великом Море
 8.2 - Остров Великой Рыбы
 8.3 - Ветреный Остров
 8.4 - Остров Начинаний
 8.5 - Прочие интересные в Великом Море
 8.6 - Острова Треугольника

Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

8.1 Всякая всячина в Великом Море

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца
5/44

После завершения Запретного Леса там же можно собрать пару вещичек, а также море всякой всячины в Великом Море. Из описываемого в разделе 8.1, ничто не является обязательным, так что если хотите продолжить главный квест, переходите к разделу 8.2. Если хотите продолжать, вы получите семь Частей Сердца, четыре Карты Сокровищ, апгрейд к полоске магии, карту для Субмарины и разное по мелочи.

Возвращайтесь в Лесную Гавань и теперь вы сможете зайти в Магазинчик Зелий Холло. Внутри вы встретите Холло, одного из Короков, который не бросил лес. Линк может поболтать с Холло и если вы покажете ему несколько семян Бокобабы, Холло прыгнет за своим горшком для смешивания зелий и подарит вам Синее Зелье! Чтобы получить его, вам необходимо иметь в запасе пустую банку. Синее Зелье восстанавливает жизнь и энергию.



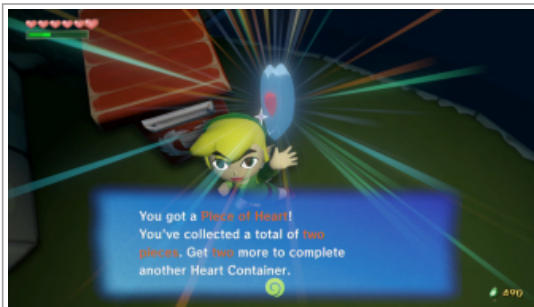
У Дерева Деку воспользуйтесь Пузырями Боко, чтобы забраться на вершину Лесной Гавани. Выходите из Лесной Гавани так же, как если бы вы возвращались к Запретный Лес. Сыграйте Реквием Ветра, чтобы направить ветер на юго-восток. Используйте Листок Деку и перелетите на удаленный остров. Открывайте находящийся там сундук и забирайте Карту Сокровищ #3.



Возвращайтесь теперь к магазинчику Биддла рядом со входом в Лесную Гавань. Нам нужны теперь по меньшей мере две Груши Гуо, чтобы достать некоторые опциональные предметы в этом участке. Лучше сразу купить минимум две штуки и одну про запас. Если вы хотите, чтобы Фишмен сделал отметку на карте, пополните заодно запасы Приманки.



Рядом с местом посадки в Лесной Гавани есть Красный Почтовый Ящик. Он будет прыгать туда-сюда, что означает, что для вас есть письмо. Письмо будет от отца Принца Комали, который поблагодарит за помощь на Драконьем Острове. Он объяснит, как работает почтовая система и подарит Линку Часть Сердца #6.



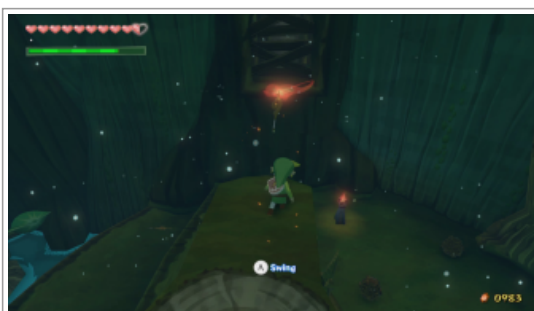
Наша следующая цель находится на один квадрат восточнее Лесной Гавани, на Островах Горных Плато. Плывите к небольшим островам. Вы можете забираться на острова и прыгать с одного на другой. На последнем острове вы найдёте небольшую пещеру - залезайте в неё.



В первой части пещеры будет серия платформ над водой, на каждой из которых будут лежать рупии. Идите вперёд и собирайте рупии. Как только вы достигнете цели, остерегайтесь лоз, появляющихся из земли. Обойдите и убейте всех Бокобаб, которых вы тут найдёте.



Последний из Бокобаб оставит после себя пузырь, который можно будет использовать, чтобы запрыгнуть на платформы выше. Прежде чем залезать в пузырь, возьмите одну из палок, оставшихся после Бокобаб. Зажгите её и прыгайте в пузырь. На уступе сверху прыгайте на следующий уступ и вы увидите вдали доски. Бросайте палку, чтобы сделать себе проход.



Прежде чем перепрыгнуть, спуститесь вниз к сундуку. Вы можете спрыгнуть прямо на сундук - внутри лежит Кулон Счастья. Как только вы откроете сундук, лозы исчезнут.

Возвращайтесь на платформу сверху и используйте Листок Деку, чтобы лететь дальше. Ступайте в портал, чтобы вернуться наружу. Вы окажетесь на большем из двух островов. Забирайтесь ещё выше и открывайте сундук, чтобы

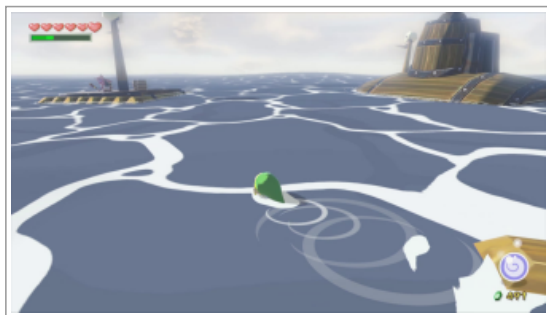


Рядом будет синий Чу-Чу, так что не забудьте собрать после него синее желе. Эти Чу-Чу могут бить Линка током, поэтому держитесь от них подальше и сначала огушайте их Бумерангом. Синие Чу-Чу оставляют после себя Желе Синего Чу, которое можно будет потом использовать на Ветреном Острове, чтобы создать Синее Зелье.

Наша следующая цель расположена в одном квадрате на юго-восток о Лесной Гавани. Эта область известна под названием Острова Пяти Звёзд, которая, как можно понять из имени, состоит из пяти островов. До этого мы получили Карту Сокровищ #33 и соответствующее ей Затонувшее Сокровище располагается здесь. Если вы откроете карту, вы увидите сияющую точку к юго-востоку от Островов Пяти Звёзд. Плывите к ней и поднимайте со дна сундук, в котором будет лежать Часть Сердца #7.

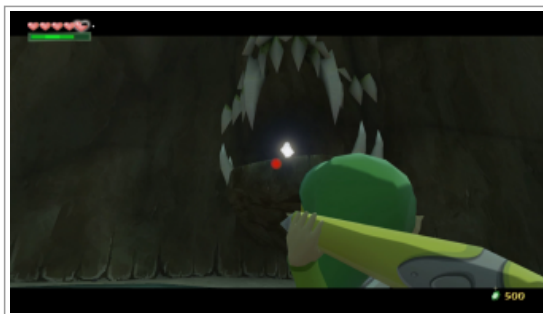
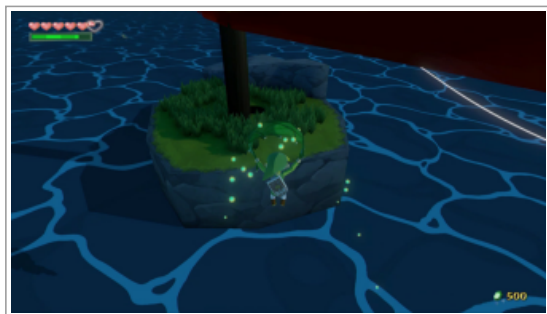


Наша следующая цель - Субмарина в дальнем юго-восточном углу региона. Как и с прочими Субмаринами, внутри вас ждут несколько Бокоблинов. Вы можете использовать Крюк, чтобы украсть у них Кулон Счастья.



Зайдите внутрь Субмарины и вы найдёте там нескольких Киз и Бокоблинов. Убейте их всех и появится лестница. Заберитесь по лестнице и откройте сундук, чтобы получить Часть Сердца #8.

Прыгайте обратно на Короля Красных Львов и меняйте направление ветра на запад. В одном квадрате вверху от вас вы найдёте Лодочную Трассу. Забирайтесь на большой остров и карабкайтесь на самый верх. Измените направление ветра так, чтобы он дул на север, затем используйте Листок Деку, чтобы перепрыгнуть на маленький остров. Спрыгивайте в дыру, которую там найдёте.

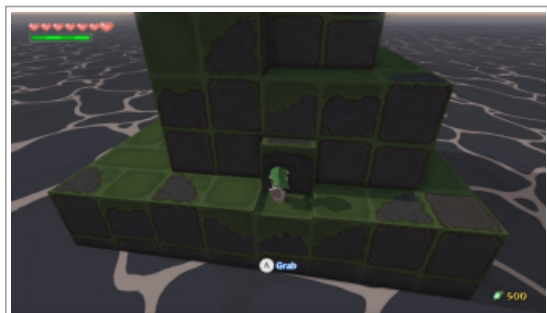


Внутри на вас нападут Миниблины. Используйте Бумеранг, чтобы активировать три переключателя в комнате и появится сундук. Откройте сундук, чтобы получить Карту Субмарин. Эта карта позволит вам видеть расположение всех субмарин на поверхности.

Смените направление ветра на запад и плывите в следующий квадрат. Здесь вы найдёте Острова Прямых Углов. В Запретном Лесу мы нашли Карту Сокровищ #15. Если вы откроете её, то увидите, что на юго-западе Острова Прямых Углов появилось сокровище. Вы сможете найти его по сиянию, исходящему от участка в море. Плывите туда и используйте Лебёдку над сияющим участком, чтобы поднять на поверхность Затонувшее Сокровище. Внутри сундука вы найдёте Часть Сердца #9.



Спрыгивайте с лодки и забирайтесь на остров, что побольше. Этот остров состоит из многочисленных блоков. Оттуда, где вы начали забираться, идите на другую сторону острова и вы найдёте блок, который можно выдвинуть. Выдвигайте его и начинайте карабкаться вверх. Продолжайте идти вокруг блоков и вы найдёте ещё один блок, который немного торчит. Надавите на него и он упадёт вниз. Теперь вы можете подвинуть его на две позиции и залезть с него ещё выше. Забирайтесь на блоки и толкайте ещё один блок.

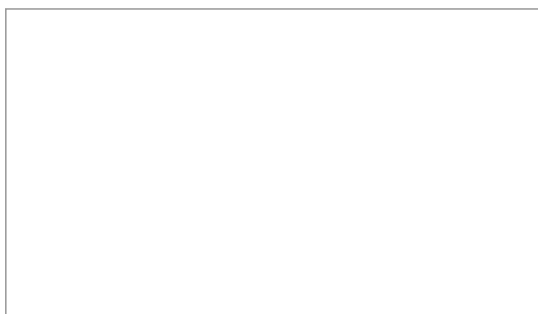


Теперь вы сможете добраться до верхушки острова, где находится сундук с Частью Сердца #10. Но будьте осторожны, так как там находится синий Чу-Чу.



Спрыгивайте обратно к Королю Красных Львов и плывите один квадрат на запад. Плывите к месту, где летает много чаек. Как только вы подплывёте ближе, из воды появится Гигантский Кальмар. У этих огромных существ есть большие глаза, расположенные на их теле. В Великом Море можно встретить Гигантских Кальмаров с 4-мя, 8-ю и 12-ю глазами. У этого будет всего четыре глаза, так что проблем с ним особых не будет.

Лодка будет сама по себе кружить и приближаться к Гигантскому Кальмару. Атакуйте глаза Бумерангом. На каждый глаз потребуется по три удара. Как только все глаза будут разбиты, Гигантский Кальмар будет повержен.



После победы над Гигантским Кальмаром появится Великая Фея и поблагодарит вас за победу над врагом. В качестве награды она увеличит полосу вашей магии. Количество вашей магии увеличится вдвое.



Прыгайте обратно в лодку и плывите один квадрат на запад к Каменноголовому Острову. Прежде чем сойти на остров, плывите на север и ищите Субмарину. Внутри будет куча крыс с бомбами. Кроме того, на полу также будут бомбы, так что будет жарко. Прикончите всех крыс с помощью Бумеранга. Забирайтесь по лестнице и открывайте сундук, чтобы получить Карту Сокровищ #14.



Плывите на Короле Красных Львов к главному Каменноголовому Острову. Приманите чайку с помощью Груши Гуо. Летите Чайкой на вершину Каменноголового Острова и вы найдёте там Часть Сердца. Берите её и отключайте полёт, чтобы Линк сразу получил Часть Сердца #11.



Наша следующая цель расположена в двух квадратах на запад, в юго-западном углу карты. Вы будете проплывать мимо Острова Начинаний, где вы сможете пополнить запас Приманки и Груш Гуо. Плывите дальше на запад, пока не доберётесь до Острова Подковы.

Этот остров представляет собой небольшую игру в мини-гольф. Когда вы заберётесь на остров, появятся лозы, которые будут вам мешать продвигаться дальше. Тут же рядом будут валяться орехи, которые нужно будет кидать в дыры, расположенные за лозами. Поднимайте орех и кидайте его через лозы. Если не получится попасть в "лунку" сразу, подтолкните орех с помощью Листка Деку. Если вообще невпопад или орех пропадёт, не беспокойтесь, через пару секунд рядом с вами появится новый орех.

Всего на острове три лунки и две расположены по прямой по направлению к вам. Третья будет сложнее, так как орех для неё лежит за лозами. Вам нужно будет направлять его к лунке с помощью Листка Деку. Когда все три ореха будут заброшены в лунки, на высоком острове посредине этого архипелага появится сундук. Мы сейчас к нему вернёмся.

Продолжайте подниматься вверх на остров и прыгните в лунку. Внутри на вас нападёт крылатая и пара обычных Мотул. Разберитесь с ними и появится сундук с Картой Сокровищ #8.

Возвращайтесь наружу и сыграйте Реквием, чтобы поменять направление ветра на восток. Используйте Листок Деку, чтобы перелететь на большой остров в центре архипелага. Забирайте из сундука Карту Сокровищ #28.

Наша следующая остановка расположена в одном квадрате на север, на Алмазном Острове. Если вы уже прошли мини-игру Сальваторе ("Морской Бой") с менее чем 20-ю выстрелами, то вы заполучили Карту Сокровищ #23. Затонувшее Сокровище расположено на западе от Алмазного Острова. Плывите к сияющей маркировке в море и доставляйте сокровище – это будет Часть Сердца #12.

Продолжайте плыть на север, пока не приплывёте на Скалистый Шпиль. Сходите на землю и приманивайте чайку Грушей Гуо. Вам нужно будет активировать чайкой переключатель на вершине острова. Проблема только в том, что её охраняют Каргароки. Просто не переставайте нажимать "А", чтобы держаться подальше от Каргароков. Как только чайка активирует переключатель, пламя вокруг расположенного рядом сундука исчезнет. Бегите и забирайте из него Часть Сердца #13.

На этом опциональные квесты пока что заканчиваются. Хотя в этом регионе есть пара других квестов, но мы отправимся на Остров Великой Рыбы.

8.2 Остров Великой Рыбы

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца

13/44

После завершения Лесной Гавани, наша следующая цель – Остров Великой Рыбы, который расположен в западной части Великого Моря. Если плыть от Лесной Гавани, то это два квадрата на север и четыре на запад. (Если вы следовали описанию боковых квестов в разделе 8.1, то Остров Великой Рыбы находится на один экран севернее и один экран восточнее от Скалистого Шпиля). Как только вы приблизитесь к острову, вы увидите, что над ним висит большое облако. Джабуна на острове не видно, но неожиданный визит наносит Квилл. После пары слов, Квилл укажет Линку на следующую цель – Ветренный Остров и Остров Начинаний.

Прежде чем отплыть, можно взять ещё одну Часть Сердца. Прыгайте в воду и плывите к высокому участку земли, расположенному на юго-востоке. Забирайтесь на вершину острова и разверните ветер на северо-запад.

С помощью Листка Деку летите к двум участкам земли на северо-западе. Справа от них есть небольшой выступ, на который Линк может приземлиться. Внутри него спрятан сундук с Частью Сердца #14.

Прежде чем возвращаться на Ветренный Остров, давайте сделаем ещё одну остановочку. Забирайтесь в Короля Красных Львов и плывите два квадрата на восток. Там находится Риф Шести Глаз. В юго-западной части квадрата вы должны найти ещё одну Субмарину. Забирайтесь в неё и сразитесь с тремя Моблинами. После того, как все будут повержены, забирайте из сундука Часть Сердца #15.

Теперь можно отправляться на Ветренный Остров; он расположен в двух квадратах на север. Не попадите в большой смерч к югу от Ветреного Острова, иначе он собьёт вас с пути. Плывите к острову и вы увидите, что там пришвартован Пиратский Корабль Тетры.

8.3 Ветренный Остров

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца

15/44

На острове можно сначала сделать пару опциональных заданий. Сначала проверьте почтовый ящик. Вам придёт письмо от Орки с Острова Начинаний, в которое он приложил красную рупию.

Проходите под аркой и входите в первый дом справа, в магазин "Сочные Желе Чу". Док Бандам, владелец магазина,

будет рад продать вам Красное Зелье за 20 рупий. Красное Зелье вы также можете получить за 5 наборов Красного Желе. Вы также можете отдать 15 наборов Зелёного и позднее Синего Желе на создание соответствующих зелий, которые будут стоить 10 и 60 рупий, соответственно.

Мы также сможем теперь взять ещё одну Карту Сокровищ. Идите к магазину Сальваторе. Не входите внутрь, а обойдите магазин слева, чтобы найти лестницу. Поднимайтесь по ней и доставайте Повелителя Ветров. Направьте ветер на север и активируйте переключатель, который запустит Мельницу.

Спускайтесь вниз и заходите в дом Сальваторе. Поднимайтесь слева по ступеням и входите в дверь. Вы окажетесь снаружи; теперь спускайтесь, пока не доберётесь до черпаков Мельницы. Запрыгивайте в один из черпаков и езжайте вверх. Когда будете спускаться на другой стороне, щипте выступ и дверь вверху здания под вами. Осторожно прыгайте к этой двери и заходите внутрь.

Внутри вы найдёте два сундука. В одном из них будет лежать пурпурная рупия, а в другом – Карта Сокровищ #29. После этого вылезайте через узкий проход и вы окажетесь в магазине Лензо. Он в этот момент как раз кокетничает с женщиной и если вы слишком близко к ним подойдёте, они вас увидят. Держитесь от них подальше и сделайте снимок с обоими. Он нам понадобится позже.

(Следующий текст относится по большей части к игре в версии для GameCube). Выходите из магазина Лензо и снова заходите обратно. Вы можете подойти к Лензо и показать ему Лесного Светлячка, которого вы поймали в Лесной Гавани. Лензо использует светлячка, чтобы улучшить ваш Фотоаппарат до Цветного Фотоаппарата, который позволит вам делать снимки в цвете. Он необходим для Галереи Nintendo. (В версии для Nintendo Wii U, этот процесс необязателен, так как Линк получит апгрейд от Лензо автоматически). Но светлячка всё равно можно отдать, так как за этим следует юморной текст и в награду вы получите Кулон Счастья).

Теперь на острове осталась лишь одна вещь. Идите к Магазину Бомб, расположенному в юго-западной части острова. Это одинокое здание расположенное на отшибе отдельно от города. Входная дверь будет заперта, поэтому пробирайтесь вокруг дома с левой стороны. Прижмитесь к стене и проберитесь к обратной стороне здания. Забирайтесь по лозам и уже вверху влезайте в узкую щель в дом.

Внутри начнётся сценка, показывающая Пиратов, пытающих владельца магазина. Следите за диалогом, так как в конце будет назван пароль для корабля! Пароль, кстати, каждый раз меняется. Но пароли сами ограничены несколькими словами.

После того как Пираты уйдут, выходите из магазина. Бегите в северный конец острова, там где стоит надгробный камень. Прыгайте с холма на Пиратский Корабль и идите к двери. Вводите ответ на пароль, который вы подслушали в Магазине Бомб. Если всё прошло успешно, вас пустят внутрь корабля.

Спускайтесь по лестнице и встречайте Нико. Нужно будет сыграть в очередную его игру, но с немного другими правилами. Вы должны перепрыгивать с каната на канат и не можете приземляться на платформы. Некоторые канаты начнут раскачиваться спустя время. Наконец, вы ограничены временем на выполнение этого задания. Вот и всё, но всё не так уж и сложно. Просто раскачивайтесь и прыгайте с каната на канат, начиная с правой стороны, затем лево, затем вправо и до платформы. Забирайте в комнате с сундуком Бомбы!

Сразу после этого к вам через Пиратский Амулет обратится Тетра. Выходите с корабля и прыгайте обратно на Ветренный Остров. Можете сбежать к Почтовому Ящику и забрать очередное письмо от Биддла. Он пишет, что теперь у него можно будет покупать бомбы, а также прикрепляет к письму Карту Биддла. На этой карте обозначены местоположения его магазина. Бегите обратно к Королю Красных Львов. Наша следующая цель расположена на Острове Начинаний. К сожалению, быстро туда не переместиться, поэтому будет плыть. Если хотите, можете по пути высматривать Фишмена и подкармливать его, чтобы открывать карту.

8.4 Остров Начинаний

Количество сердечек



Части Сердца
15/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Когда вы приплывёте к Острову Начинаний, Король Красных Львов посоветует вам сначала проведать Бабушку. Также, на острове можно собрать пару вещей. Прежде чем идти в Дом Бабушки, можно зайти в Лес Фей.

Идите в Лес Фей тем же путём, который вы проделывали в начале игры. Так как мост разрушен, вы должны использовать Листок Деку, чтобы попасть на другую сторону. Сначала сыграйте Реквием Ветра и измените направление ветра, чтобы он дул на запад. Затем заберитесь на одну из скал поблизости и перепрыгните через пропасть с помощью Листка Деку. Идите дальше и входите в Лес Фей.

Внутри вам встретятся новые типы врагов, включая Моблинов и Мотул. Разберитесь с ними и идите в противоположную сторону леса, где Линк найдёт большой валун рядом со знаком. Ложите рядом с ним бомбу, чтобы взорвать его, и после этого спускайтесь в дыру.

Поднимайтесь к Фонтану Фей и появится Великая Фея. После того, как вы с ней поговорите, она увеличит запас вашего кошелька, так, что вы сможете теперь носить 500 рупий! После того как она исчезнет, появится уйма маленьких Фей, так что если надо, лечитесь и набирайте себе в Банки сколько понадобится. Выходите из Источника Фей и покидайте Лес Фей.

Следующая цель – дом Бабушки. По пути вы можете забрать письмо от Биддла из Почтового Ящика, в котором он сообщает, что у Скалистого Острова открывается новый особенный магазин. В этом магазине продаются редкие вещи, на которые вы теперь сможете накопить с помощью полученного только что апгрейда.

Бегите в дом Бабушки. Вы найдёте Бабушку рядом с очагом и ей нездоровится. Подойдите к ней и отдайте ей Фею из Банки. Бабушка выздоровеет и подарит вам Суп-Эликсир. Это зелье действует так же, как и Синее Зелье, то есть восполняет жизнь и магию, но оно также на время увеличивает силу вашей атаки. А ещё её хватает на два захода.

Следующая цель находится тут же рядом, в доме Орки. Поговорите с ним и согласитесь на тренировку. Вам нужно будет нанести по мастеру минимум сто ударов, прежде чем он трижды ударит вас. За это Линк получит скромную пурпурную рупию (50 рупий). За 300 ударов вы получите оранжевую рупию (100 рупий). На у главный приз, за 500 ударов – Часть Сердца #16! После получение этого приза вы можете постараться и ударить Орку 999 раз, чтобы получить серебряную рупию.

Эта мини-игра самая утомительная во всей серии. Все остальные призы можно игнорировать, можете сразу пытаться набрать 500 ударов и заканчивать. Главное не быть чересчур агрессивным. Будьте терпеливы и во время парировать удар Орки. Даже не думайте загонять Орку в угол, так как Линк может начать парировать удар и случайно ударится о стену.

Это всё, что можно найти на острове и что не обязательно для главного квеста, так что можете возвращаться к Королю Красных Львов. Плывите в юго-западную часть острова, где вы найдёте большой водоворот. С помощью пушки стреляйте в каменную стену в скале. Нужно начинать бомбить сверху вниз. Кусок за куском стена развалится и Линк сможет зайти в пещеру. На разрушение стены вам отводится ограниченное время, так как водоворот будет затягивать вас.

После того как стена рухнет, водоворот исчезнет и Линк поплывёт в пещеру. Внутри вы встретитесь с Джабуном, который отдаст вам последнюю жемчужину – Жемчужину Найру!

Теперь, когда вы собрали все три жемчужины, можно открывать новое подземелье игры. Но по миру раскидано ещё большое количество разных плюшек, которые можно собрать. О дополнительных заданиях вы можете прочитать в разделе 8.5, а если хотите продолжать главный квест, переходите к разделу 8.6.

8.5 Прочие интересности в Великом Море

Количество сердечек



Части Сердца

16/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Ничего из описанного здесь не является обязательным, так что если ходите продолжать с главным квестом, переходите к разделу 8.6. В этом разделе мы получим Быстрый Парус на Ветреном Острове. Он позволит вам двигаться быстрее и удобнее. Давайте заберём этот предмет первым. Пока мы плывём на Ветреный Остров, по пути можно будет собрать много разной всячины.

Первая остановка – в одном квадрате на север от Острова Начинаний – Риф Пяти Глаз. На востоке Рифа Пяти Звёзд есть платформа, торчащая из воды. Такие платформы раскиданы по всему Великому морю и на них можно находить различные награды. Большинство из них защищены пушками, как и эта. Линк может стрелять по этим башням из пушки. Иногда за разрушение пушек вы будете получать дополнительные награды. Но не за эту платформу. Вы можете забраться на платформу, на которой находятся Бокоблины, отличный источник Кулонов Счастья. Здесь также будет небольшой сундук с Золотым Пером.

С Рифа Пяти Глаз плывите один квадрат на север и один экран на восток, на Остров Каменного Стража. На острове ничего особенного нет, плывите к платформе на востоке от острова. Эта платформа будет защищена пушками. Кружите вокруг платформы и расстреливайте платформы с помощью пушки. После того как все башни будут уничтожены, на платформе появится сундук. Забирайтесь на платформу и вы найдёте целых два сундука, в одном из которых будет лежать обычная красная рупия, а в другом, тот что появился, Часть Сердца #17.

В двух квадратах на восток от Острова Каменного Стража расположен Частный Оазис, на котором есть Карта Сокровищ. Плывите туда и забирайтесь на здание. В юго-восточной части платформы есть уступ. Но до него так просто не дотянуться. Играйте Реквием Ветра и меняйте направление ветра на юго-восток. Прыгайте и парите на Листке Деку на этот уступ. Бегите и забирайте из сундука Карту Сокровищ #27.

Плывите обратно два квадрата на запад. В одном экране от Острова Каменного Стража вы найдёте Риф Циклопа. К западу от этого острова находится ещё одна платформа над водой. Она идентична первой платформе, охраняется Бокоблинами, на ней тоже сундук с Золотым Пером.

Плывите один квадрат на север, и вы попадёте на Остров Тингла. Здесь же, в северном углу квадрата, там где толпятся чайки, можно найти Гигантского Кальмара. В сражении с ним вам нужно стрелять из пушки по его глазам, на глаз придётся по одному попаданию. Если нет бомб, используйте Бумеранг, тогда придётся делать по три точных попадания.

После победы над Гигантским Кальмаром плывите к сиянию на поверхности воды. Доставайте с помощью Лебёдки сундук с Частью Сердца #18.

Продолжайте плыть на север, к Очковому Острову. На острове проверьте прыгающий Красный Почтовый Ящик. Вам придёт письмо от Бабушки, в которое она приложила одну красную рупию.

Забирайтесь на вершину острова и вы встретите Сальваторе. Поговорите с ним и примите участие в игре по стрельбе по

бочкам. В этой игре Линк должен целиться (влево и вправо, а также угол) и стрелять из пушки. Главный трюк здесь, всегда использовать углы со значением множественным от '5', такие как 15, 20, 25, 30 и т.д. ... В каждой новой игре бочки расположены по-разному. Поиграйте пару раз и вы поймёте, как правильно распознавать дистанцию.

За победу в первом раунде Сальваторе подарит вам Часть Сердца #19. За вторую победу вам достанется Карта Сокровищ #17. За последующие победы вы будете получать оранжевую рупию.

Наша следующая цель расположена в одном квадрате на север, на Северном Острове Феи. Прежде чем высадиться на острове, плывите в западную часть квадрата и ищите Субмарину. Разберитесь со всеми Бокоблинами и залезайте внутрь. Спрыгивайте на нижний уровень и убивайте всех Моблинов. После этого забирайтесь на канаты и перепрыгивайте по ним в комнату на противоположной стороне. Всё это очень напоминает вторую мини-игру Нико на Пиратском Корабле. Открывайте сундук и забирайте Карту Сокровищ #22.

Плывите к Северному Острову Феи, расположенному в южной части квадрата. Прыгайте в Источник Фей в центре острова. Идите к Фее и Великая Фея подарит вам апгрейд к кошельку, так, что вы теперь сможете переносить 5000 рупий!

Теперь можно отправляться к Ветреному Острову, который расположен в одном квадрате на юго-восток от Северного Острова Феи.

На Ветреном Острове есть уйма всяких заданий. Сначала сходите к надгробному камню рядом с тем местом, где стоял Пиратский Корабль. Там вы встретите танцующего человечка. Поговорите с ним и доставайте Повелителя Ветров. Начнётся сценка, где он будет вспоминать некую мелодию. С помощью Повелителя Ветров сыграйте мелодию: право, лево, вниз. Если всё получится, вы выучите Песню Перемен! Теперь вы сможете сменять день на ночь и обратно когда пожелаете.

Наша следующая цель находится в Аукционном Доме. Бегите к Почтовому Ящику и потом дальше, под аркой и вверх по ступеням. Аукционный Дом – второй справа. Но аукцион проводят только в ночное время, так что играйте Песню Перемен, чтобы сменить день на ночь, и заходите.

Внутри Аукционного Дома подойдите и поговорите с Зунари и примите участие в аукционе. Чтобы получить хорошие вещи на аукционе, вам понадобится больше 800 рупий. Если у вас недостаточно рупий, не беспокойтесь, чуть далее мы сможем набрать целую кучу. Но вот Быстрый Парус мы хотим получить именно сейчас, чтобы упростить дальнейшие приключения.

Комната быстро пополнится жителями Ветреного Острова. Всего на аукционе можно выиграть пять предметов, но на данный момент имеют смысл только четыре. Карта Сокровищ #18, ставки для которой начинаются с 5 рупий Карта Сокровищ #38, которая начинается с 60 рупий, Часть Сердца #20, которая начинается с 80 рупий и Быстрый Парус, который начинается со 100 рупий. Пятый предмет – Кулон Счастья, ставки для которого начинаются с 40 рупий.

Количество рупий, за которые предметы будут продаваться, случайно. Но есть пара тактик, которые помогут выиграть желанный лот. Во время аукциона внизу экрана есть специальная полоска. Она медленно заполняется, но вы можете ускорить процесс, нажимая 'A'. Как только полоска заполнится, Линк сможет сделать свою ставку. Не надо начинать делать высокие ставки на ранних фазах аукциона. Аукцион длится одну минуту и два сообщения будут отмечать, что аукцион почти подошёл к концу. В конце будет пятисекундное предупреждение.

Не нажимайте 'A', пока аукцион не начнёт подходить к концу. После второго предупреждения и ближе к пятисекундному сигналу, поднимайте полоску, чтобы сделать ставку. Не важно какая у лота цена, если вы предложите на 10% выше цены, все остальные участники впадут в шок и будут пребывать в этом состоянии около 15 секунд. Если Линк предложит 20% и больше, они выйдут из гонки на ещё большее время. Делайте такую ставку в конце аукциона и Линк выигрывает.

После каждого аукциона вы можете выйти и зайти обратно, чтобы принять участие в следующем аукционе. Чтобы выиграть все предметы, вам понадобится более 800 рупий. Не стоит тратить рупии на Кулон Счастья, так что если на аукционе будет разыгрываться этот предмет, можете выходить из аукциона.

Пока что не нужно выигрывать все предметы. Но, как уже упоминалось, Быстрый Парус нам очень пригодится. Позднее в этом разделе вы наберёте кучу рупий, так что если сейчас в них недостаток, выходите из Аукционного Дома, вы ещё вернётесь сюда.

Сыграйте Песню Перемен, чтобы наступил день. Идите на улицу рядом с Магазином Зунари, там, где вы получили Парус. Там будут две женщины, которые сплетничают. Поговорите с ними дважды и они упомянут, что у Лензо появилась подружка. После этого доставайте Цветной Фотоаппарат и покажите им фото, которое мы сделали в разделе 8.3. Узнав, что слух оказался правдой, они поблагодарят Линка и подарят Карту Сокровищ #24.

С помощью Цветного Фотоаппарата вы сможете получить ещё одну Часть Сердца. Идите к Линде, которая стоит перед магазином Сальваторе, и поговорите с ней пару раз. Она попросит вас сфотографировать её в целый рост. Делайте фотографию и ищите Антона, человека, разгуливающего по Ветреному Острову. Он каждый день начинает спускаться со склона рядом с могильным камнем, затем проходит через арку, по ступеням вверх и подходит к Линде. Антон одет в зелёную рубашку, под которой у него друга белая рубашка с синей полосой. Покажите ему фотографию и он расскажет о том, что хочет позвать Линду на свидание. Сыграйте Песню Перемен дважды, чтобы наступил следующий день.

Идите к Магазину Зунари и поднимайтесь по ступеням в Кафе. Поговорите с хозяйкой Линдой и она подарит вам Часть Сердца #21.

В ночное время можно сделать ещё один опциональный квест. Сыграйте Песню Перемен несколько раз и каждый раз смотрите на небо. Смотрите через объектив на небо. Вам нужно сфотографировать луну, когда она полная.

Сыграйте Песню Перемен, чтобы наступил день. Проходите по арке и вы увидите человека, сидящего на ступенях рядом с Аукционным Домом. Поговорите с ним несколько раз и скажите, что вы его понимаете. Этот человек попросит вас сфотографировать что-нибудь серое и круглое. Как то, что мы только что сделали. Покажите ему фотографию с полной

уной. За это он даст вам Карту Сокровищ #31.

Следующая цель – школа миссис Мэри, расположенная в верхней части Ветреного Острова, напротив магазина Сальваторе. Поговорите с миссис Мэри и покажите ей Кулон Счастья. Она обожает украшения и подарит вам одну рупию. Поговорите с ней снова и покажите ей Кулоны Счастья. Если у вас будет 20 кулонов, миссис Мэри подарит вам Дарственную, которая позволит вам посетить Пляжный Домик на Частном Оазисе. Если вы покажете ей 40 Кулонов Счастья, она подарит вам Карту Сокровищ #45. (В версии для GameCube она подарит вам Талисман Героя.)

Теперь можно собрать рупии в Великом Море, а также пару других вещей. Возвращайтесь к Королю Красных Львов и плывите один квадрат на северо-восток. Вы должны попасть на Остров Полумесяца. На юго-запад от Острова Полумесяца есть Затонувшее Сокровище, которое соответствует Карте Сокровищ #11. Открывайте карту и плывите к пометке. Поднимайте Затонувшее Сокровище и получайте Часть Сердца #22.

Плывите к острову и бегите к сундуку. Прикончите пару синих Чу-Чу и возьмите оставшееся после них Желе. Забирайте из сундука Карту Сокровищ #10.

Продолжайте плыть на северо-восток и ищите Субмарину. Внутри на нижнем уровне вы должны будете сразиться с Миниблинами. Спрыгивайте и разбирайтесь с ними. После победы будут зажигаться светильники. Как только все светильники загорятся, забирайтесь по лестнице и забирайте из сундука Карту Сокровищ #9.

Следующая цель – Острова Семи Звёзд. В юго-западной части региона есть группа чаек. Плывите к ним и начинайте сражение с Гигантским 12-глазым Кальмаром. После победы вы получите Часть Сердца #23.

Пока мы ещё тут, можно забрать ещё одно Затонувшее Сокровище. (Примечание: это Затонувшее Сокровище присутствует только в версии для Nintendo Wii U).

-Карта Сокровищ #45 - Острова Семи Звёзд (Север Драконьего Острова) - 200 рупий

Для следующего задания нужно набрать 20 Золотых Перьев. В Запретном Лесу их было предостаточно, так как Сорняки и Мотулы часто оставляют их после себя или дают у себя отобрать. Если вам не хватает, вернётесь позже, или же наберите их у Каргароков. Плывите и сходите на берег Драконьего Острова. Поднимайтесь к месту, где находятся Рито.

Идите на второй этаж и поговорите с Рито, охраняющим комнату Вождя Рито. Он собирает Золотые Перья, чтобы подарить своей подруге. Предложите ему 20 перьев и он подарит вам оранжевую рупию. В ближайшем будущем вы получите по почте письмо от подруги этого охранника, к которому будет прилагаться Часть Сердца #24.

Возвращайтесь к Королю Красных Львов и плывите на восток. Следующий пункт назначения находится на Летной Платформе, расположенной в середине квадрата. Забирайтесь на платформу и поговорите с Рито, стоящим перед лестницей. Заплатите ему 10 рупий, чтобы попасть на вершину платформы.

Сначала сыграйте Реквием Ветра и направьте ветер на северо-запад. Бегите, спрыгивайте с платформы и парите с помощью Листка Деку через воду. Используйте смерчи над водой, чтобы подбрасывать себя выше в воздух. Если вы долетите до флага, вы получите Часть Сердца #25. Самый первый смерч можете пропустить, он расположен слишком близко. Главный – это второй смерч. Нужно прыгать, как только смерч начнёт двигаться слева направо. Держитесь прямого направления и не сворачивайте слева направо. Касание к смерчу даст Линку достаточный толчок, чтобы перелететь за флаг.

Теперь плывите на юго-восток от Драконьего Острова к Архипелагу Звездный Пояс. Плывите туда и затем на восток от острова и вы должны увидеть платформу, на которую необходимо забраться. Разберитесь с врагами и забирайте из сундука Карту Сокровищ #44.

Далее, плывите к Огненной Горе к югу от Драконьего Острова. Хотя на самом острове мы пока что ничего не можем сделать, на юго-востоке от острова есть Гигантский Кальмар. Плывите к чайкам и вы сможете сразиться с восьмиглазым Гигантским Кальмаром. После победы не забудьте достать со дна сундук и забрать из него оранжевую рупию.

Следующая цель – Восточный Остров Феи, расположенный в одном квадрате на юго-запад от Драконьего Острова. Плывите к острову и взрывайте бомбой большой валун, закрывающий вход в пещеру. Заходите внутрь и поговорите с Великой Феей. Она подарит Линку улучшение к бомбам, так что вы теперь сможете переносить до 60 бомб.

Теперь плывите на Остров Бомб, расположенный в трёх квадратах южнее от Драконьего Острова. По пути мы можем поднять со дна пару Затонувших Сокровищ.

- Карта Сокровищ #03 - Восточный Остров Феи (на юго-западе от Драконьего Острова) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #14 - Башня Богов (на юге от Восточного Острова Феи) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #27 - Архипелаг Звездный Пояс (на юго-востоке от Драконьего Острова) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #34 - Остров Восточного Треугольника (в двух квадратах южнее Драконьего Острова) - 200 рупий

Когда придёте на Остров Бомб, взорвите большой валун с помощью бомб, чтобы найти подземную пещеру. Спрыгивайте туда и вы найдёте запертую дверь. Если вы встанете на расположенный рядом переключатель, она откроется, но как только вы сойдёте с переключателя, дверь снова закроется. Ударьте по расположенному рядом Лавовосту и положите его на переключатель. Идите в следующую комнату.

Справа огонь будет блокировать вам путь. Бегите вместо этого влево и становитесь на переключатель, чтобы потушить огонь. Бегите обратно вправо и пробирайтесь на большую центральную платформу.

Здесь будет ещё два Лавохвоста и две платформы по сторонам, которые заблокированы огнём. У обоих платформ есть переключатели, которые могут потушить огонь. Атакуйте Лавохвостов, чтобы они скрутились в шары. Хватайте их и кидайте на переключатели. После того, как оба переключателя будут активированы, огни в этой комнате погаснут.

Бегите к сундуку и забирайте из него Часть Сердца #26. Выходите из пещеры и возвращайтесь к Королю Красных Львов.

По завершении пещеры на Острове Бомб можно найти и поднять пару Затонувших Сокровищ. Во-первых, затонувший клад на юге от Лесной Гавани, в котором лежит Часть Сердца #27. В других вы найдёте рупии.

- Карта Сокровищ #31 - Лесная Гавань - Часть Сердца
- Карта Сокровищ #01 - Частный Оазис (на юго-западе от Лесной Гавани) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #44 - Остров Южного Треугольника (на западе от Частного Оазиса) - 100 рупий
- Карта Сокровищ #17 - Ледяной Остров (на западе от Лесной Гавани) - 200 рупий

В квадрате с Частным Оазисом, в северо-западной части есть Гигантский Кальмар. Плывите к чайкам и вы сможете сразиться с восьмиглазым Гигантским Кальмаром. В награду вы получите оранжевую рупию.

Теперь плывите два квадрата на запад от Лесной Гавани. Это место называется Южным Островом Феи. Перед островом загляните на три платформы. На каждой из них есть пушки. Атакуйте эти платформы из своей пушки. Если вы взорвёте все пушки на южной и северо-западной платформе, на соседней платформе появятся два сундука.

Забирайтесь на южную платформу и играйте Реквием Ветра, чтобы сменить направление ветра на север. Летите к сундукам с помощью Листка Деку. В одном из сундуков лежат Костяные Бусы, а в другом – Карта Сокровищ #40!

Забирайтесь на Короля Красных Львов и плывите к острову. Вход к Источнику Фей блокируют деревянные доски. Взрывайте их бомбой и прыгивайте в пещеру. Великая Фея этого источника подарит вам второе улучшение к бомбам. Теперь вы можете переносить 99 бомб.

Следующая цель находится рядом с Островом Подковы. По пути вы проплывёте мимо Каменноголового Острова, рядом с которым можно найти Затонувшее Сокровище (200 рупий).

- Карта Сокровищ #40 - Каменноголовый Остров (на востоке от Острова Начинаний) - 200 рупий

К югу от Острова Подковы есть пара платформ. Разбомбите их пушки и забирайтесь на платформы. Убейте всех врагов и активируйте переключатель на полу, чтобы на противоположной платформе появился сундук. Идите туда, разберитесь с врагами на другой платформе и становитесь на другой переключатель, чтобы на противоположной стороне появился ещё один сундук.

В этих сундуках лежат Карта Сокровищ #43 и Золотое Перо. Карта Сокровищ #43 соответствует Затонувшему Сокровищу, которое находится на востоке от Острова Начинаний. Мы подберём его, когда будем плыть на северо-запад Великого Моря. В западной части Великого Моря, у Рифа Трёх Глаз вы можете поднять клад с Карты Сокровищ #32, в котором лежит Часть Сердца #28. Эта карта, которую вы можете выиграть в аукционе. У Рифа Трёх Глаз также есть пять сияющих меток на юго-востоке от острова, то есть это пять сокровищ (езде пурпурные рупии).

На северо-западе от Алмазного Острова можно найти Гигантского Кальмара. Плывите к чайкам и вы сможете сразиться с восьмиглазым Гигантским Кальмаром. В награду вы получите оранжевую рупию.

- Карта Сокровищ #09 - Остров Подковы (на западе от Острова Начинаний) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #43 - Остров Начинаний - 100 рупий
- Карта Сокровищ #28 - Остров Скалистый Шпиль (два квадрата на север от Острова Подковы) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #32 - Риф Трёх Глаз (три квадрата на юг от Зброшенной Крепости) - Часть Сердца
- Карта Сокровищ #08 - Западный Остров Феи (два квадрата на юг от Зброшенной Крепости) - 200 рупий

На востоке от Западного Острова Феи, в двух квадратах южнее Зброшенной Крепости, есть ещё одна платформа. Здесь будет кучка Бокоблинов и сундук с Костяными Бусами.

Карта Сокровищ #25 находится в Зброшенной Крепости, но вы пока что не сможете туда попасть. Следующая цель находится на востоке от Зброшенной Крепости, рядом с Островом Звезды. Вы должны увидеть там платформу. На ней ошивается парочка Бокоблинов, а в сундуке лежит Золотое Перо.

Когда вы прибудете на Остров Звезды, взорвите большой валун в юго-западной части острова с помощью бомбы. Внутри вы сразитесь с тремя Лавохвостами. Разберитесь с ними и на вас нападёт пара Бокоблинов. После того, как и с ними будет покончено, появится пара зелёных Бокоблинов. В конце этой серии сражений против вас выступит пара Моблинов. После победы появится сундук с Частью Сердца #29.

В этой области много Затонувших Сокровищ, давайте соберём их по пути. У нас теперь достаточно рупий и можно вернуться на Ветренный Остров и собрать пару вещей.

- Карта Сокровищ #07 - Остров Звезды (на востоке от Зброшенной Крепости) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #24 - Северный Остров Феи (два квадрата восточнее Зброшенной Крепости) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #29 - Острова Мать-и-Дитя (на юго-востоке от Зброшенной Крепости) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #22 - Очковый Остров (на западе от Ветреного Острова) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #10 - Остров Тингла (на юго-западе от Ветреного Острова) - 200 рупий
- Карта Сокровищ #18 - Ветренный Остров - 50 рупий

На Ветреном Острове нам нужно сделать один квест. Но если вы ещё не выиграли все лоты в Аукционном Доме, теперь то у вас должно быть достаточно рупий, так что идите и выигрывайте. После этого сыграйте Песню Перемен, чтобы

наступил день и заходите в Магазин Зунари.

Поговорите с хозяином и он расскажет, что у его магазина проблемы и он хотел бы найти партнёра для продвижения бизнеса. Продолжайте говорить с ним и согласитесь ему помочь и он подарит вам Городской Цветок. Это начало серии заданий, где вам нужно будет торговать, но мы вернёмся к ним чуть позже.

После получения первого Городского Цветка Зунари начнёт торговать предметами у своей лавки. Купите у него ещё два Городских Цветка. Вам нужно купить 14 таких цветков для квеста, но за раз вы можете носить только не больше трёх. Прямо перед Магазином Зунари есть слот для цветка. Выберите в инвентаре Городской Цветок и сажайте его в этот слот. Нужно продолжать покупать эти цветы и сажать их по всему острову. Вот эти 14 мест.

- Перед Магазином Зунари: x2
- Рядом со скамейкой в северной части города, рядом с Магазином Зунари: x3
- На арочном проходе над Почтовым Ящиком: x6
- На верхнем выступе напротив Аукционного Дома: x2
- Между Аукционным Домом и Аптекой: x1

После того, как вы посадите все 14 цветков, пойдите и поговорите с человеком, сидящим на лавочке рядом со складом Зунари. Поговорите с ним во второй раз и он поблагодарит вас на украшение острова и подарит вам Часть Сердца #30.

Запрыгивайте на Короля Красных Львов и плывите два квадрата на запад, на Скалистый Остров. Когда вы придёте туда, забирайтесь на участок земли, который поднимается вверх. Там будет несколько больших валунов, которые будут блокировать вам путь. Доставайте бомбы и взрывайте эти валуны. Когда взорвёте все три валуна, спрыгивайте в пещеру на другом конце острова.

Разбейте горшок на правой стороне и подберите одну из палок. Зажгите её о факел и зажгите другие два факела в комнате. На вас нападёт несколько Киз. Разберитесь с ними, а также с теми, которые висят под потолком. После того, как вы их убьёте, появится сундук с Картой Сокровищ #37.

Выходите наружу и ищите Магазинчик Биддла. Этот магазинчик отличается от остальных и помечен на карте шлемом, который носит Биддл. В этом магазинчике Биддл продаёт три предмета: Пустую Банку за 500 рупий, Часть Сердца за 950 рупий и Карту Сокровищ за 900 рупий.

Так как вы только что насобирали кучу Затонувших Сокровищ, у вас должно быть достаточно рупий, чтобы купить все три предмета. Если нет, купите хотя бы Часть Сердца #31 и Карту Сокровищ #4.

Теперь остался ещё один предмет, который мы найдём на Скалистом Острове. К югу от острова есть два корабля. Атакуйте их бомбами (на каждый корабль у вас уйдёт по три выстрела). Когда корабль потонет, на его месте останется сокровище. Используйте Лебёдку, чтобы поднять сокровища: оранжевую рупию и Часть Сердца #32.

Теперь, когда вы получили две новых Карты Сокровищ, можно пойти и поднять соответствующие Затонувшие Сокровища. Карта, которую вы получаете в Магазинчике Биддла, указывает местоположение Части Сердца #33.

- Карта Сокровищ #04 - Южный Остров Феи (два квадрата на запад от Лесной Гавани) - Часть Сердца
- Карта Сокровищ #37 - Огненная Гора (на юге от Драконьего Острова) - 200 рупий

8.6 Острова Треугольника

Количество сердечек



Части Сердца
33/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Теперь у вас есть все три жемчужины. Пора отправляться в следующее подземелье. На карте есть три локации: Остров Северного, Южного и Восточного Треугольника. Плывайте к этим островам и вы найдёте на них статуи.

На Острове Северного Треугольника Линк установит на статую Жемчужину Дин. На Острове Восточного Треугольника Линк установит на статую Жемчужину Фароре. На Острове Южного Треугольника Линк установит на статую Жемчужину Найру. После этого статуи выстрелят лучами в друг друга и появится Башня Богов.

Король Красных Львов отвезёт вас к ней. Как только будете готовы, плывите внутрь Башни Богов.

Глава 9 - Башня Богов

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру

~ Глава 9 - Башня Богов ~

9.1 - Башня Богов

Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

9.1 Башня Богов

Количество сердечек



Части Сердца

33/44

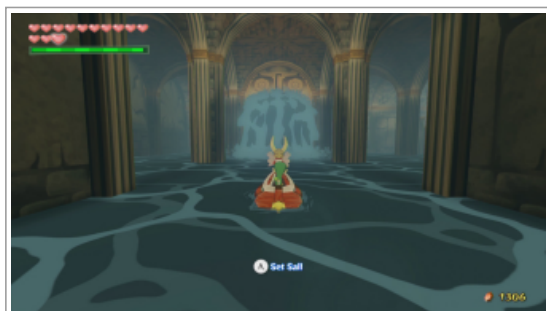
Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Как только вы окажетесь внутри Башни Богов, плывите на восток. В начале подземелья вода будет подниматься каждые несколько секунд, делая некоторые участки достигаемыми или недостигаемыми. Плывайте через юго-восточную дверь пока вода находится внизу.



Убейте жёлтых Чу-Чу с помощью Бумеранга и толкайте блок к южной стене. Забирайтесь на блок и ждите, пока вода не поднимется, и затем используйте бомбу, чтобы разбить треснувшую стену перед вами. Запрыгивайте внутрь стены и открывайте сундук, в котором вы найдёте Карту Подземелья.



После этого к вам упадут четыре жёлтых Чу-Чу, так же расправьтесь с ними с помощью Бумеранга и выходите. Отправляйтесь на Короле Красных Львов в северо-восточный угол комнаты и поднимите одну из статуй рядом с запортой дверью. Установите её на светящийся переключатель рядом и выходите через открывшуюся дверь.



Убейте появившихся жёлтых Чу-Чу и спрыгивайте в яму. Поднимите один из ящиков и поставьте его на светящийся переключатель, чтобы активировать мост света. Этот мост появится только если ящик будет стоять на переключателе, поэтому вода должна быть спущена. Забирайтесь по лестнице обратно и переходите мост, когда это будет возможно. Хватайте столб и возвращайтесь по мосту в предыдущую комнату.

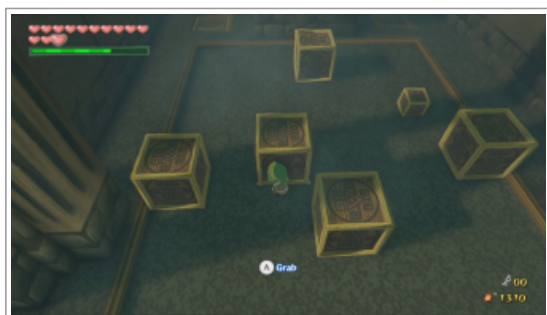


Поворачивайте влево и устанавливайте столб в отверстие в полу. Ворота слева от вас опустятся и вы сможете попасть в новый участок.

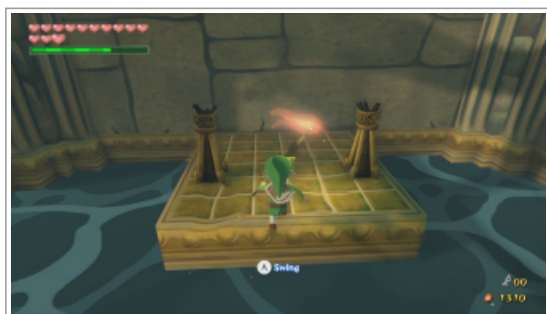


Забирайтесь обратно в лодку и плывите в новый коридор. Запрыгивайте на следующую платформу и устанавливайте две статуи на переключатели, чтобы открыть ещё одну дверь.

Спрыгивайте в следующей комнате в проём и вы найдёте ряд ящиков. Ряд надо дополнить ящиком слева. Толкайте его вправо в ряд. Как только уровень воды поднимется, забирайтесь обратно на платформу и берите палку из одного из горшков.



Зажигайте палку и прыгайте по ящикам когда вода снова поднимется. Если вода спадёт, прежде чем вы доберётесь до другой стороны, вы можете просто остаться на ящике и подождать, пока вода снова не поднимется. Зажгите оба светильника, чтобы получить маленький ключ и выходите из комнаты.



Плывите на западную сторону комнаты и разбейте треснувшие стены с помощью пушки. Прыгайте в стену и плывите в юго-западный угол. Как только вода опустится, используйте на запертой двери Маленький Ключ и входите.



Убейте в этой комнате всех жёлтых Чу-Чу и появится лестница из света. Поднимайтесь по ней и берите второй столб. Подождите, пока вода не опустится снова и выходите через дверь. Поднимайтесь по лестнице слева и устанавливайте столб в углубление справа.



Вода перестанет литься из рта в центре комнаты и вы сможете попасть к другой двери. Прежде чем выйти, зажгите палку о светильник. Как только вода опустится, зажгите два других светильника внизу лестницы. Откройте сундук, чтобы получить Кулон Счастья.



Повернитесь на север и выходите через дверь в северо-западном углу комнаты. Убейте Синий Череп внутри и откройте сундук, чтобы получить Компас. Вернитесь к Королю Красных Львов и заберитесь в рот каменной статуи. Выходите через дверь в следующий участок.



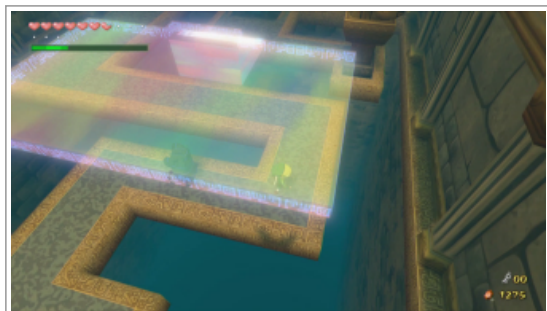
С помощью Бумеранга убейте всех крыс в комнате. Возьмите одну из статуй рядом и бегите в центр комнаты, избегая Бимосов. Установите статую на переключатель и повторите процесс со второй статуей. Встаньте на третий переключатель и платформы вверху активируются. Езжайте на платформах наверх комнаты и выходите через дверь.



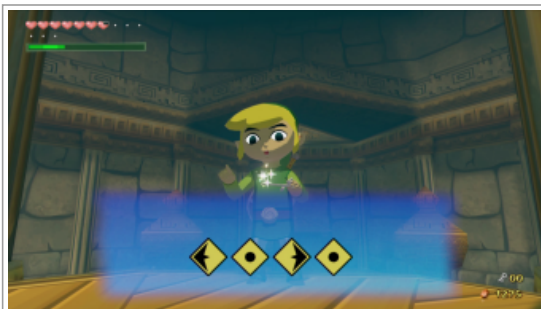
Вы появитесь внутри комнаты, где все двери, кроме восточной, будут закрыты. Разбейте горшки, чтобы пополнить снаряжение и выходите в дверь. Убейте желтого Чу-Чу и запрыгивайте на движущуюся платформу, чтобы пересечь провал. Выходите через дверь на другой стороне.



Идите через платформу света и спрыгивайте вниз. Нажмите ZR рядом с колонной и столб перед вами опустится. Статуя оживёт и начнёт следовать за вами. Ведите её под платформой и поднимайте, как только пройдёте через платформу. Перепрыгивайте и идите со статуей через дверь.



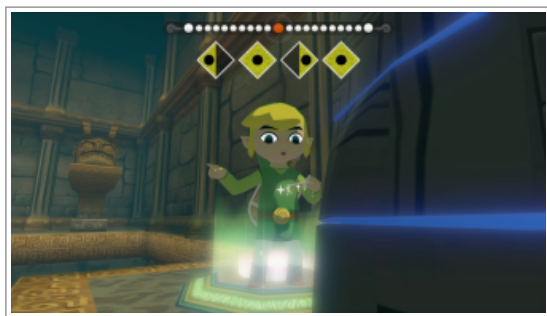
Со статуей в руках, прыгайте на движущуюся платформу и выходите через дверь, чтобы попасть в большую центральную комнату. Статуя выпрыгнет у вас из рук и займёт место на другой колонне. В центре комнаты появится каменная табличка. Забирайтесь по ступеням на юге и доставайте Повелителя Ветров. Здесь вы выучите Мелодию Власти, которая позволит вам управлять статуями и людьми. Также откроется ещё одна дверь, так что бегите на запад.



Используйте Листок Деку, чтобы сбить Красные Черепа и затем используйте Крюк, чтобы добраться до западной части комнаты. Выходите в дверь и используйте Крюк, чтобы перепрыгнуть через провал. Спускайте статую вниз и ступайте на переключатель справа от ямы.



С помощью Мелодии Власти берите контроль над статуей и пересеките мост. Нажмите R (ZR в версии для Wii U), чтобы вернуться к Линку и пересеките яму с помощью Крюка. Выходите через дверь в предыдущую комнату.



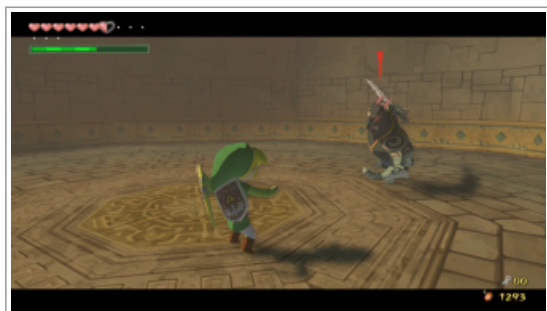
Установите статую верху переключателя слева и перепрыгивайте в южную часть комнаты. Пройдите через дверь и вы встретитесь с мини-боссом подземелья.



В этой комнате вы впервые встретитесь с Даркнатом. Этот враг может показаться очень пугающим, но победить его довольно просто. Самый простой способ - целиться и использовать Парирование. Этим вы либо собьёте ему шлем, либо броню на теле. Если не получится с бронёй, попробуйте ещё раз, пока не получится.



После того, как броня спадёт, атакуйте мечом. У Даркната немного атак и от большей части можно увернуться прыжком. После победы открывайте сундук и забирайте предмет подземелья: Лук Героя.



Выходите обратно в предыдущую комнату и стреляйте из Лука по глазам в противоположной стороне комнаты. Появятся две платформы и вы сможете переместить статую по комнате. Используйте Лук, чтобы сбить Синие Черепа и перепрыгивайте со статуей на другую сторону.



Поднимите статую и используйте платформы, чтобы вернуться на другую сторону комнаты. Избегайте оживающих Армосов и выходите через дверь. Как и с предыдущей статуей, она прыгнет вниз, займёт место и откроется дверь.

Вместо того, чтобы выйти в дверь, вы также можете вернуться через восточную дверь и найти ещё один Кулон Счастья. Убейте жёлтых Чу-Чу и сразитесь с Виззробом. Этого врага можно убить двумя стрелами. Запрыгивайте на платформу и стреляйте в глаз справа. Прыгайте на платформу, когда она приблизится и входите в дверь, чтобы попасть в следующую комнату.



В этой комнате вам придётся сразиться с Армосами-Рыцарями. Чтобы победить их, нужно забрасывать им в рты бомбы. Из-за их небольшого размера это может оказаться очень нудным занятием, но зато они не выдержат более одной бомбы. Как только с ними будет покончено, открывайте сундук и забирайте Кулон Счастья. Забирайте его и выходите обратно в комнату с двумя статуями.



Выходите через дверь на севере и убивайте двух Киз. Прыгайте на весы слева и киньте бомбу в треснувшую стену на западе. Выходите в дверь в следующую комнату и становитесь на синий символ. Сыграйте Реквием Ветра и появится сундук. Убейте Армосов-Рыцарей и заберите из сундука Карту Сокровищ #30.



Выходите из этой комнаты и плывите мимо весов на восток. Входите в дверь на этой стороне и используйте Лук, чтобы прикончить Красные Черепа. Запрыгивайте на ближайшую платформу и прыгайте на восток на следующую. Стреляйте по глазу на платформе на севере, чтобы активировать её и после этого прыгайте на неё.



Как только доберётесь до следующей платформы, открывайте сундук и забирайте Маленький Ключ. Прыгайте на платформу на западе, затем на восточную, когда будете вверху. Стреляйте по глазу на платформе на юге и прыгайте, когда будет возможность. Езжайте через комнату и стреляйте по глазу над дверью. Открывайте появившийся сундук и забирайте Кулон Счастья, затем используйте Листок Деку, чтобы вернуться обратно к двери. Выходите через дверь в предыдущую комнату.





Прыгайте в воду и забирайтесь по лестнице слева. Скиньте две статуи на весы. С помощью другой части весов перепрыгивайте через провал и выходите через дверь на севере.



Забирайтесь на большой камень в центре комнаты и с помощью Листка Деку перелетайте через лазеры на север. Спускайте статую вниз и с помощью Мелодии Власти берите над ней контроль. Двигайте статую через лазеры и нажимайте ею на световой переключатель перед камнем. Вернитесь к Линку, возьмите статую и идите выходите через дверь.



Убейте с помощью Лука Виззроба и прыгайте со статуей в руках на одну из чаш весов. Опускайте статую и забирайтесь по лестнице. Скиньте три статуи на чашу с только что установленной статуей. Прыгайте обратно на чашу и берите вашу статую. Перепрыгивайте к южной двери и выходите через неё.



Статуя займёт положенное ей место на последней колонне и в вершине башни появится портал. Не идите пока что в него, так как мы ещё не закончили с этим участком. В самом начале подземелья мы можем найти ещё одну Карту Сокровищ. Если она вам не нужна, пропускайте следующий параграф и выходите через портал света.

Возвращайтесь в самую первую комнату этого подземелья и выходите через северо-западную дверь, чтобы попасть в комнату, в которой мы нашли Компас. Стреляйте в этой комнате по глазу и ворота под глазом откроются и вы сможете попасть к сундуку. Открывайте его и забирайте Карту Сокровищ #6. После этого можете возвращаться к порталу света и переходить в следующий участок.



Устанавливайте две статуи на переключатели на юге. Становитесь на третий и появится сундук с Большим Ключом. Убейте всех Армосов и выходите через открывшуюся дверь.



Поднимайтесь по лестнице и разберитесь с летающими Каргароками. Далее вам придётся сражаться с многочисленными красными и синими Бимосами. Можете пробежать мимо красных Бимосов, но чтобы победить синих, нужно стрелять по их глазам из Лука. Идите дальше по пути и разбейте горшки, чтобы пополнить жизни, бомбы, стрелы или поймать пару Фей. Как только будете готовы, открывайте большой замок и входите к боссу.



Идите в центр комнаты и голос объявит вам, что вы справились, но должны выполнить последнее испытание. Стена начнёт светиться и появятся две руки и голова. Это Годан, хранитель Башни Богов.

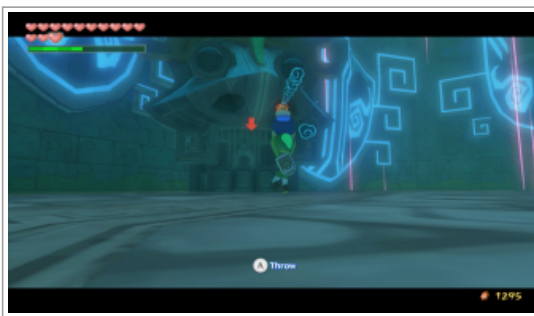


Чтобы победить Годана, вам понадобится Лук и бомбы. Доставьте сначала Лук и цельтесь в глаза на его руках. Стреляйте по ним дважды из Лука и рука не нанесёт вам урона в этой фазе.



Повторите то же самое с другой рукой и Годан откроет свои глаза. Стреляйте по ним дважды из Лука. После этого голова Годана упадёт на пол и вы сможете закинуть ему в рот бомбу. Нужно повторить этот процесс пару раз, чтобы победить Годана. Если у вас кончатся бомбы, Годан чихнёт и выкинет вам десяток новых.

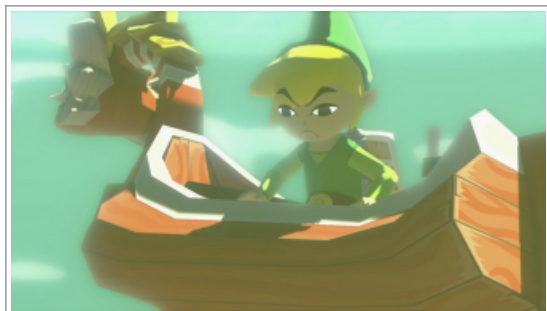
У Годана всего две основных атаки и если вы упадёте с платформы, электрический пол будет наносить вам урон каждые пару секунд. Также, Годан будет пытаться спихивать вас руками с платформы и будет атаковать вас кулаками. Другая атака Годана - огненные шары, от которых можно убежать.



После трёх съеденных бомб Годан откинется и откроется путь. Появится луч света и Годан вернётся в стену. Подбирайте Часть Сердца, которую он вычлнет и идите в портал. Забирайтесь по лестнице перед вами используйте Крюк, чтобы позвонить в большой колокол над вами.



Вскоре перед Башней Богов откроется портал и Король Красных Львов войдёт в него и начнёт спускаться в воде. Сначала Линк задержит дыхание, но вскоре он поймёт, что он может теперь дышать под водой. В последующей сценке покажут мир в чёрно-белых цветах, а также большой каменный замок, окружённый пустотой.



После того, как вы увидите большой замок, Король Красных Львов скажет, что сейчас нет времени на объяснение того, где вы сейчас находитесь. Он попросит вас отыскать особый предмет внутри замка и что после этого вы всё поймёте сами.

Глава 10 - Замок Хирула

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов

~ Глава 10 - Замок Хирула ~

10.1 - Меч Героев
 10.2 - Всякая всячина в Великом Море
 10.3 - Торговля
 10.4 - Высохшие Деревья Деку
 10.5 - Зброшенная Крепость
 10.6 - Повторное посещение Замка Хирула

Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

10.1 Меч Героев

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

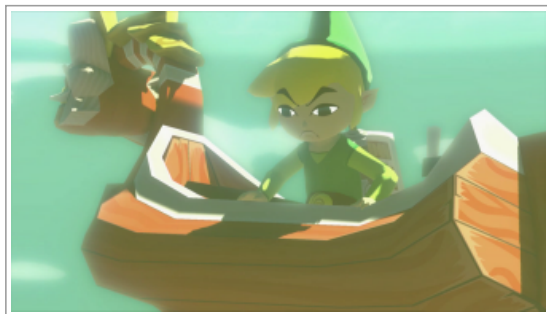
[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца

33/44

После завершения Башни Богов Линк сможет зазвонить в колокол на вершине башни. В результате начнётся сценка в ходе которой Линк и Король Красных Львов отправятся на дно моря, в Замок Хирула. Как только вы снова сможете управлять Линком, заходите в Замок.



Внутри Замка будет очень много Моблинов и Даркнатов, но они все заморожены и не могут нанести вам вреда. Эти враги пока что не могут быть уничтожены. Кроме того, на обратной стороне есть ещё один выход. Но там пока что ничего интересного нет.



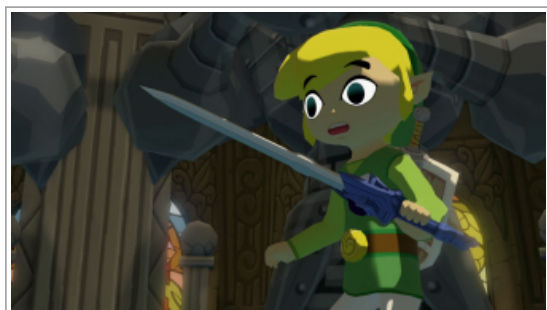
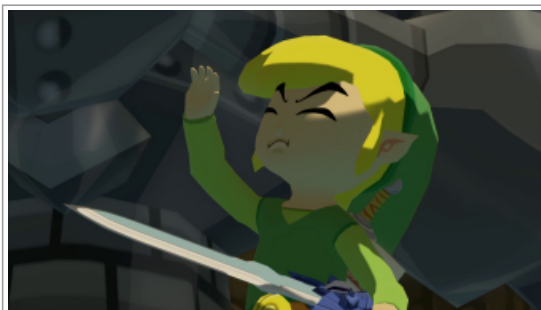
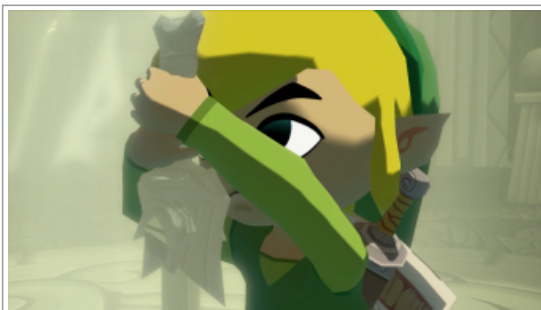
Бегите в центральную часть Замка и ищите эмблему Триединства на полу, а также три блока. Два блока находятся рядом с друг другом, в то время как третий находится в стороне. Вам нужно подтянуть части треугольника так, чтобы они стояли на метках Триединства на полу и составляли Символ Триединства.



Из пола торчат несколько треугольных блоков, которые мешают Линку толкать подвижные блоки. После того как все блоки будут успешно установлены, они войдут в пол и в Замке появятся большая статуя героя и лестница.



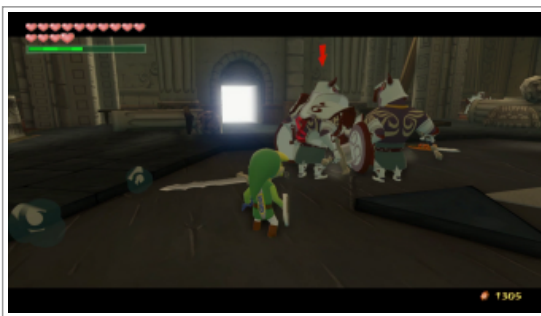
Бегите к ней и поднимайтесь на Пьедестал, на котором находится Меч Героев. После короткой вставки вернитесь к лестнице и забирайтесь на верхний этаж Замка.



Оба входа в Замок теперь заблокированы и все Моблины и Даркнаты ожили. Нужно победить всех врагов в каждой

комнате, чтобы убрать барьеры. К счастью. Линк теперь вооружён Мечом Героев и с ним одолеть врагов будет гораздо проще.

Пока вы сражаетесь с врагами, не забывайте вытягивать из врагов призы с помощью Крюка. У Моблинов всегда можно найти Костяные Бусы, а у Даркнатов всегда есть Рыцарский Пояс. Рыцарский Пояс, правда, можно вытянуть только после того, как вы уберёте с Даркната его шлем.



После того, как все враги будут повержены, выходите из Замка через вход, в который вы зашли, и возвращайтесь к Королю Красных Львов. Плывите к сиянию, чтобы вернуться на поверхность Великого Моря. Вы появитесь рядом с Башней Богов.



10.2 Всякая всячина в Великом Море

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

33/44

Теперь, когда у нас есть Лук, на поверхности можно собрать новые призы. Большая часть этой главы будет состоять из необязательных заданий. Чтобы продолжить с главным квестом, переходите к разделу 11.4.

Плывите от Башни Богов на северо-запад. По пути можно поднять ещё одно Затонувшее Сокровище.

-Карта Сокровищ #6 - Риф Шести Глаз (к западу от Башни Богов) - 200 рупий

К северо-западу от Башни Богов расположен Остров Северного Треугольника. В этом квадрате вы обнаружите огромный смерч. Подплывайте к нему и позвольте ему начать засасывать вас. Вы встретите там Циклоса, брата Зефоса. Цельтесь и стреляйте в Циклоса из Лука. Нужно выстрелить в Циклоса три раза, чтобы остановить смерч.



После этого Циклос подлетит к вам и обучит Линка Балладе Бурь. Эта песня позволит Линку быстро телепортироваться в одну из девяти точек на Великом Море. Путешествовать станет гораздо проще.



Наша следующая цель находится у Острова Семи Звёзд, к северу от Драконьего Острова. А по пути мы поднимем ещё

-Карта Сокровищ #31 - Остров Лалы (к востоку от Ветреного Острова) - Часть Сердца



К югу от Острова Семи Звёзд есть несколько платформ. Забирайтесь на среднюю и сразитесь с несколькими Виззробами. Стреляйте по этим врагам из Лука. После победы появятся три разных сундука. В первом будут красные рупии, во втором Золотое Перо, и в третьем Карта Сокровищ #16.

Следующая цель расположена уже рядом, к востоку от Драконьего Острова на Лётной Платформе. Рядом с платформой вы найдёте ещё одну Субмарину. Внутри вас ждёт куча Виззробов и Миниблинов. Миниблины будут постоянно прибывать, поэтому избегайте их и отражайте стрелы в Виззробов. Откройте сундук, чтобы получить Карту Платформ.



Вот и все новые карты и прочие предметы, которые мы могли собрать на данный момент. Вы только что получили Карту Сокровищ #15, так что можно забрать соответствующее Затонувшее Сокровище. К счастью для вас, вы недавно разучили Балладу Бурь и сможете быстро телепортироваться к Южному Острову Фей. Оттуда плывите на запад.

-Карта Сокровищ #15 - Акулий Остров (к северо-востоку от Острова Начинаний) - 200 рупий

10.3 Торговля

Количество сердечек



Части Сердца
34/44

Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

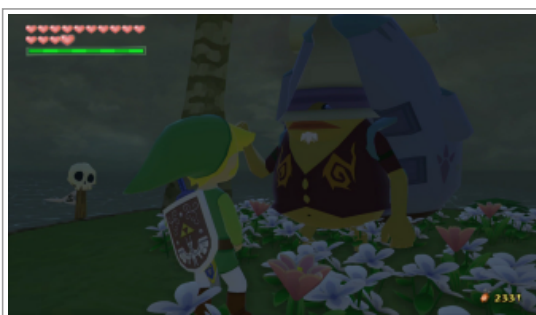
Части Сердца:

Благодаря Балладе Бурь теперь можно быстро и без особых задержек выполнить квест с торговлей. Вы могли сделать этот квест и до посещения Башни Богов, но вам бы пришлось очень долго и нудно плавать.

Мы уже начали этот квест ранее в этой главе, но если вы упустили этот момент, первый шаг делается на Ветреном Острове. Плывите туда и поговорите с Зунари, мелким человечком, который заведует магазином, где вы купили в начале игры Парус. Его дела идут не очень хорошо и он отправит Линка на поиски новых деловых связей, чтобы ассортимент мог наполняться новыми предметами. Квест начнётся с того, что Зунари даст Линку Городской Цветок.

Во время всего квеста Линку нужно будет отыскать трёх Горонов-Торговцев, раскиданных по всему Великому Морю. Один из них находится на Острове Бомб, к северу от Лесной Гавани. Другого Горона-Торговца вы можете найти на небольшом плоту рядом с Островом Великой Рыбы. Третий торговец обитает в двух квадратах на запад от Ветреного Острова, на Острове Мать-и-Дитя, на меньшем из островов.

Не важно, какой предмет у вас в данный момент на руках, вы можете показать его любому из трёх Горонов и они обменяют его на другой предмет. За каждую сделку нужно будет доплачивать рупии. После сделки, полученный Линком предмет будет постоянно в ассортименте магазина Зунари на Ветреном Острове.



В ходе этого квеста можно получить две больших награды. Это Часть Сердца #35 и Магический Щит. После того, как вы наберёте достаточно товара, чтобы получить Часть Сердца, вы сможете купить Магический Щит. Магический Щит будет поглощать любой урон, но будет использовать магию.



Внизу указан самый быстрый путь, который нужно пройти, чтобы получить Часть Сердца. Кроме того, есть карта всех возможных мест, где можно что-то продать.

- Получите Городской Цветок от Зунари на Ветреном Острове.
- Отдайте Городской Цветок торговцу на Острове Великой Рыбы и получите Морской Цветок.
- Отдайте Морской Цветок торговцу на Острове Великой Рыбы и получите Тропический Цветок.
- Отдайте Тропический Цветок торговцу на Острове Бомб и получите Флаг Полумесяца.
- Отдайте Флаг Полумесяца торговцу на Острове Бомб и получите Скульптуру Водолея.
- Отдайте Скульптуру Водолея торговцу на Острове Мать-и-Дитя и получите Торговый Флаг.
- Отдайте Торговый Флаг торговцу на Острове Великой Рыбы и получите Флаг Героя.
- Отдайте Флаг Героя торговцу на Острове Великой Рыбы и получите Скульптуру Почтальона .
- Отдайте Скульптуру Почтальона торговцу на Острове Мать-и-Дитя и получите Скульптуру Продавца.
- Отдайте Скульптуру Продавца торговцу на Острове Великой Рыбы и получите Часть Сердца.
- Вернитесь в Магазин Зунари на Ветреном Острове и можете покупать Магический Щит.

Карта для торговли

Предмет	Остров Бомб	Остров Великой Рыбы	Остров Мать-и-Дитя	Необходимо рупий
Городской Цветок	Морской Цветок	Морской Цветок	Морской Цветок	0
Морской Цветок	Городской Цветок	Тропический Цветок	Городской Цветок	20
Тропический Цветок	Флаг Полумесяца	Морской Цветок	Вертушка	25
Вертушка	Флаг Полумесяца	Тропический Цветок	Тропический Цветок	55
Флаг Крупного Улова	Скульптура Водолея	Скульптура Водолея	Флаг Полумесяца	85
Торговый Флаг	Флаг Героя	Флаг Героя	Флаг Крупного Улова	35
Флаг Героя	Флаг Крупного Улова	Скульптура Почтальона	Торговый Флаг	75
Флаг Полумесяца	Скульптура Водолея	Скульптура Водолея	Флаг Крупного Улова	40
Тотем Мертвецов	Скульптура Водолея	Скульптура Водолея	Торговый Флаг	60
Скульптура Водолея	Флаг Полумесяца	Тотем Мертвецов	Торговый Флаг	60
Скульптура Почтальона	Скульптура Водолея	Скульптура Водолея	Скульптура Продавца	100
Скульптура Продавца	Скульптура Почтальона	Часть Сердца	Скульптура Почтальона	200

10.4 Высохшие Деревья Деку

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца

35/44

Теперь, когда у вас выучили Балладу Бурь, можно выполнить квест с засохшими деревьями Деку. Его можно было выполнить и до этого, сразу после получения Быстрого Паруса, но с Балладой Бурь у вас на него уйдёт гораздо меньше времени.

Телепортируйтесь с помощью Баллады Бурь к Лесной Гавани и идите внутрь к Великому Дереву Деку. Наберите в одну из банок Лесной Воды. Эта вода будет в течении 30 минут сохранять свойства и по истечении времени превратится в обычную воду. (Примечание: в версии для GameCube Лесная Вода сохраняет свойства только на 20 минут).

Вам нужно посетить 8 островов Великого моря и найти 8 увядших ростков Деку. Как только вы найдёте одно из деревьев, сначала поговорите с Короком и после этого поливайте дерево Лесной Водой. Несмотря на то, что вы поливаете деревья, вода в банке не кончается и вы можете полить одним запасом все 8 деревьев.

Добраться до деревьев можно многими путями, далее вы можете ознакомиться с нашим персональным маршрутом.



1. Плывите на восток от Лесной Гавани к **Островам Горных Плато**. Забирайтесь на небольшой остров и перепрыгивайте с него на основной остров. Ищите после этого вход в подземную пещеру. Когда будете внутри, забирайтесь на платформы, чтобы перебраться на другую сторону комнаты. Обходите комнату, убивая по пути Бокобаб, последний из которых оставит после себя Пузырь Боко. Поднимайте одну из палок, оставленную Бокобабами и зажгите её о факел. Запрыгивайте в Пузырь Боко и летите вверх. На расстоянии вы должны увидеть проход, заблокированный бревнами. Кидайте в них палку, чтобы сжечь заграждение. Парите туда с помощью Листка Деку и выходите наружу. Здесь вы найдёте Корока и высохшее дерево.
2. Сыграйте Балладу Бурь и телепортируйтесь на Южный Остров Феи. Отсюда плывите на запад до **Акульего Острова**, на котором находится высохшее дерево.
3. Телепортируйтесь на **Остров Великой Рыбы** и заберитесь по закрученному острову вверх, чтобы отыскать следующее высохшее дерево.
4. Плывите один квадрат на юго-запад к **Скалистому Шпилю**, на котором находится следующее высохшее дерево.
5. Телепортируйтесь к Башне Богов и плывите один квадрат на юг к **Частному Оазису**, на котором находится следующее дерево.
6. Снова телепортируйтесь к Башне Богов и теперь плывите на север до **Восточного Острова Феи**, где вы найдёте следующее высохшее дерево.
7. Телепортируйтесь на Остров Тингла и плывите один квадрат на северо-запад к **Островам Мать-и-Дитя**. Высохшее дерево находится на меньшем острове, рядом с Горном.
8. Плывите на север к **Острову Звезды**. Высохшее дерево находится справа в центре острова.



10.5 Зброшенная Крепость

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

36/44

Пришла пора снова посетить Зброшенную Крепость. Отдать швартовые и вперёд! Это первый раз, когда мы снова можем посетить этот регион после начала игры. Вы можете наконец-то поднять со дна моря сундук с Карты Сокровищ #25.

-Карта Сокровищ #25 - Зброшенная Крепость - 200 рупий

Плывите к Зброшенной Крепости, пока не увидите прожекторы и стреляющие в вас пушки. Не обращайте на них внимания и плывите к деревянной двери. Пальните по ней несколько раз из пушки и заплывайте внутрь.



Поднимайтесь по ступеням и разбейте черепа, чтобы пополнить здоровье. Направляйтесь к большой двери впереди и появится Фантом Ганона.

Как и в предыдущих играх серии, здесь будет игра в теннис, в которой он будет кидать в вас синими шарами света. Отбивайте их мечом до тех пор пока Фантом Ганона не промахнётся и не получит удар. При этом он упадёт на землю. Бегите к нему и наносите мечом как можно больше ударов.



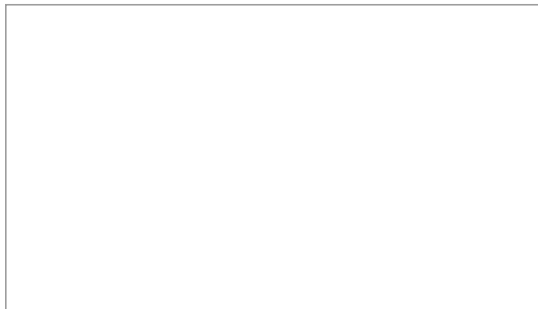
После этого Фантом Ганона может появиться либо в воздухе и начать атаковать вас шарами, либо появиться прямо за вами. Если он выберет второе, быстро разворачивайтесь и атакуйте его мечом. Продолжайте этот процесс, пока не добьёте его.



После того, как вы его победите, появится большая дверь и сундук. Забирайте из сундука Костяной Молот. Этот предмет позволит вам активировать различные переключатели и забивать шипы в землю. Ударьте по колоннам, блокирующим ступени к югу, и поднимайтесь по коридору. Поверните влево и выходите в дверь.



Разберитесь с Бокоблином и перепрыгните на другую сторону с помощью Листка Деку. Ударьте Костяным Молотом по колоннам и выходите через дверь. Пройдите через коридор и выходите в следующую дверь. Перепрыгивайте через очередную пропасть и выходите через дверь.



Следуйте за платформой и по пути прикончите Моблина. Пройдите через двойные двери вверху комнаты и поднимайтесь по ступеням на следующий участок. Продолжайте подниматься и разбивайте следующие столбы. Когда вы дойдёте до пропасти, вы можете пройти дальше прижавшись к стене, или же можете поменять направление ветра и перепрыгнуть на другую сторону с помощью Листка Деку. Пушки будут стрелять по Линку, если вы решитесь перебраться прижавшись к стене, поэтому вариант с Листком будет поудобнее. Пересекайте очередную пропасть и разбивайте последние столбы перед дверью, чтобы пройти в неё.

Начнётся сценка, где Линк будет с опаской посмотреть на Царя Хелмарока и пойдёт к Эрилл. После того как он попытается вломиться в клетку, появится Тетра и экипаж корабля. Они помогут Линку открыть клетку. Тетра заметит, что у вас теперь есть Меч Героев и начнёт расспрашивать, откуда он у Линка. Пирату уведут девочку и Тетра попросит Линка об одном одолжении. Она пообещает привезти Эрилл в целости и сохранности на родной остров. Линк помашет сестре, а Тетра пообещает вернуться.

После того как Тетра выйдет, дверь закроется и комната начнёт наполняться водой. В следующий момент на вас нападёт Царь Хелмарок. Как только вы получите управление над Линком, поворачивайте направо и начинайте подниматься по горке. Если хотите, можете подниматься быстрее с помощью кувырков. Если вы не успеете забраться на горку, Царь Хелмарок атакует платформу, на которой вы стоите и скинет вас вниз. В этом случае вам нужно ждать, пока вода не поднимется и использовать Крюк, чтобы вернуться на платформу, на которой вы были.

Кроме того в определённые моменты на вашем пути будут появляться Бокоблины, но легче увернуться от них, нежели чем ввязываться в драку. Когда вы доберётесь до верхней части комнаты, Царь Хелмарок попытается заблокировать вам путь.

Ударьте по маске на его голове Костяным Молотом, после чего он упадёт в воду вниз.

Забирайтесь на следующую платформу и верхняя часть предыдущей комнаты начнёт закрываться. Прежде чем она закроется, Царь Хелмарок вылетит оттуда и начнёт следующую фазу битвы.

В начале битвы он будет летать над вами. С этого момента он сможет делать несколько атак. Если он полетит прямо на вас, отпрыгивайте, чтобы увернуться. Также, он может подлететь к вам и попытаться сдуть на шипы на стенах. От этой атаки увернуться сложно, но вы можете попытаться идти против ветра и упасть на участок стены без шипов.

Самая главная атака птицы следующая: она сядет на платформу и начнёт идти на вас. При этом он попытается клюнуть по вам. Уворачивайтесь от атаки и его клюв застрянет на момент в земле. Ударяйте по голове Костяным Молотом, чтобы нанести ему урон. После пяти ударов по маске, она отвалится и лицо птицы будет уязвимо.

Избегайте его атак, когда нужно, и ждите, когда он снова попытается клюнуть вас. Уворачивайтесь и атакуйте его по лицу мечом или Костяным Молотом. После пары атак босс улетит в воздух и взорвётся. На этом битва будет окончена.

Заберите Целое Сердце и поднимайтесь по горке. Выходите через дверь вверху и начнётся очередная сценка. Линк обнаружит Ганона и попытается атаковать его мечом (и ничего из этого не выйдет). Ганон похвалит вас за безрассудную храбрость и скажет, что вытянув Меч Героев вы также разбили печать на его магической силе.

После этого Линк снова попытается атаковать Ганона и будет снова остановлен. В комнате появится Тетра и отвлечёт Ганона на мгновение. Он схватит Тетру и увидит, что его Элемент Силы начинает мерцать, а это означает, что Тетра – Принцесса Зельда.

Прежде чем Ганон успеваеат что-то предпринять, в комнату влетают Квилл и Комали и спасают Линка и Тетру. После этого Валу подожжёт корабль и уничтожит базу Ганона. Квилл скажет вам, что Тетра всего лишь потеряла сознание, а Комали скажет, что ваша сестра цела. Король Красных Львов поблагодарит Валу и Валу улетит.

10.6 Повторное посещение Замка Хирула

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
36/44

Король Красных Львов отвезёт вас и Тетру в Хирул. Вскоре Тетра проснётся и через Камень Слухов к Тетре и Линку обратится голос. Этот голос попросит Линка показать Тетре путь к комнате, где находится Меч Героев. После того как диалог закончится, спрыгивайте с лодки и отправляйтесь в замок и далее в подвал.

Начнётся сценка, в которой будет участвовать Король Хирула и Король Красных Львов. Король соединит золотой треугольник на шее Тетры со своим треугольником, создаст Элемент Мудрости и превратит Тетру в Принцессу Зельду. Тетра поймёт, кто она на самом деле и какова её роль в этой истории.

К несчастью, Ганон тоже знает, что Тетра является Принцессой Зельдой и будет искать её. Прежде чем сразиться с Ганоном, нужно ещё завершить одно задание, поэтому Зельду мы на время спрячем. Король после этого исчезнет и попросит вас встретиться с ним снаружи. Поднимайтесь по ступеням и статуя героя закроет вход в подвал. Выходите наружу и забирайтесь в лодку. Плывите к порталу и вы вернётесь в Великое Море.

Глава 11 - Храм Земли

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
Глава 2 - Зброшенная Крепость
Глава 3 - Ветреный Остров
Глава 4 - Драконий Остров

Глава 5 - Драконья Пещера

Глава 6 - Лесная Гавань
Глава 7 - Запретный Лес
Глава 8 - Жемчужина Найру
Глава 9 - Башня Богов
Глава 10 - Замок Хирула

~ Глава 11 - Храм Земли ~

11.1 - Рифы Глаз
11.2 - Ещё больше всякой всячины в Великом Море
11.3 - Огненные и Ледяные Острова
11.4 - Всякие вещицы на поверхности
11.5 - Поиски Храма Земли
11.6 - Храм Земли

Глава 12 - Храм Ветра
Глава 13 - Триединство
Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

11.1 Рифы Глаз

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
36/44

Теперь, после того, как вы завершили Зброшенную Крепость, на поверхности стали активными многие вещи. В частности, по Великому Морю раскиданы шесть Рифов Глаз, на которых расположены стреляющие по Линку пушки. Большинство секций в 11.1 и 11.2 опциональны, так что можете сразу переходить к пункту 11.3, чтобы продолжить главный квест.

Вам нужно уничтожать все пушки и корабли внутри островов, после чего станут появляться сундуки. Они все содержат различные вознаграждения. После того, как сундук появится, ищите самый высокий участок на скалах острова, меняйте направление ветра и прыгайте (не забывайте использовать Листок Деку!) к сундуку.

Вы можете выполнить Рифы Глаз в любой последовательности. Мы просто дадим небольшое описание каждому из островов и расположенным на них наградам.



- Риф Циклопа - расположен в двух квадратах на запад от Башни Богов.
- Риф Двух Глаз - расположен в двух квадратах на восток от Острова Начинаний.
- Риф Трёх Глаз - расположен в трёх квадратах к югу от Зброшенной Крепости.
- Риф Четырёх Глаз - расположен в одном квадрате к югу от Зброшенной Крепости.
- Риф Пяти Глаз - расположен в одном квадрате к северу от Острова Начинаний.
- Риф Шести Глаз - расположен в одном экране к западу от Башни Богов.

- Карта Сокровищ #21 - Риф Циклопа (два квадрата к западу от Башни Богов) - Карта Световых Колец
- Карта Сокровищ #13 - Смотровой Остров (северо-восточная часть Драконьего Острова) - Карта Пещер
- Карта Сокровищ #32 - Лодочная Трасса (южная часть Лесной Гавани) - Карта Морских Сердец
- Карта Сокровищ #19 - Лётная Платформа (восточная часть Драконьего Острова) - Карта (Островных) Сердец
- Карта Сокровищ #41 - Риф Четырёх Глаз (южная часть Зброшенной Крепости) - Карта Великой Феи
- Карта Сокровищ #26 - Северный Остров Треугольника (южная часть Ветреного Острова) - Карта Кальмаров

Каждая Карта Сокровищ Рифов Глаз соответствует определённой карте. Если вы пользуетесь этим гайдом, то карты вам не особенно понадобятся. Большая часть материала с этих карт рассматривается в этом прохождении. Вы можете использовать эти карты, чтобы дособирать недостающие предметы.

11.2 Ещё больше всякой всячины в Великом Море



Части Сердца
36/44

Теперь, когда Линк обзавёлся Костяным Молотом, мы сможем собрать в Великом Море пару апгрейдов. Одна из локаций расположена в восточном конце Великого Моря на Острове-Терновнике Феи. Телепортируйтесь к Башне Богов и плывите два квадрата на восток, чтобы попасть на этот остров. Как только прибудете, используйте трижды Костяной Молот, чтобы заставить лозы исчезнуть. Внутри Линк встретит Великую Фею, которая улучшит Колчан. Теперь он сможет вмещать 60 стрел!



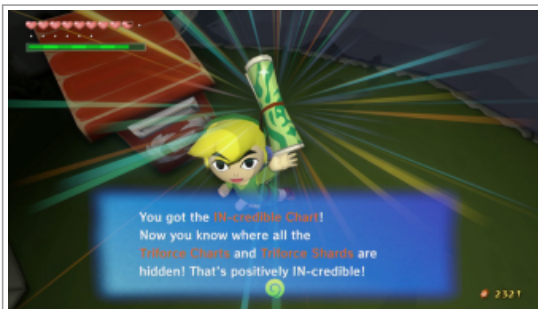
Также, мы сможем сейчас получить второй апгрейд к Колчану. Он находится на Западном Острове Феи, который расположен в двух квадратах на юг от Заброшенной Крепости. Телепортируйтесь на Остров Тингла и плывите на запад к маленькому острову. Ударяйте по переключателю на острове, чтобы потушить огонь и Линк сможет попасть к Источнику Фей. Великая Фея внутри улучшит Колчан Линка, так, что он теперь будет вмещать до 99 стрел!



Наша следующая остановка – Острова Мать-и-Дитя. Возможно, вы уже были здесь в более ранний момент игры и уже посетили Остров Матери. Однако, так мы ещё не завершили Заброшенную Крепость, мы могли бы заполучить награду, спрятанную внутри. Теперь можно телепортироваться туда и поговорить с Королевой Фей, которая подарит Линку Огненные и Ледяные Стрелы!



Как только вы получите Огненные и Ледяные Стрелы, телепортируйтесь обратно на Ветреный Остров. Возможно, вы уже заметили, что Почтовый Ящик на различных островах Великого Моря подпрыгивал. Если нет, бегите к Почтовому Ящику, чтобы забрать пару писем. Первое письмо будет от Тингла, который потребует от вас заплатить 201 рупию за доставку письма! Внутри будет Чудесная Карта, на которой указано положение всех Карт Триединства и Элементов Триединства. Мы воспользуемся ей чуть позднее. Линк также получит письмо от Эрилл, в котором будут лежать 20 рупий.



Сыграйте Песню Перемен, чтобы наступила ночь. Зайдите за домик с мини-игрой Сальваторе и заберитесь по лестнице. Выходите и вставляйте на переключатель, чтобы запустить Мельницу.

Входите к Сальваторе и заберитесь по лестнице слева, чтобы выйти снова наружу. Обойдите здание по помосту и запрыгивайте на двигающуюся Мельницу. Как только доберётесь до верхней позиции, выстрелите в крутящийся центр Мельницы Огненной Стрелой.



После того как центр Мельницы загорится, на маленьком острове к юго-западу от Ветреного Острова появится сундук. Прежде чем идти туда, спрыгните вниз туда, на деревянный балкон, откуда вы запрыгивали в бадью Мельницы. Поговорите с человеком в жёлтой шляпе. В награду за то, что вы зажгли маяк, вы получите от него Часть Сердца #37.

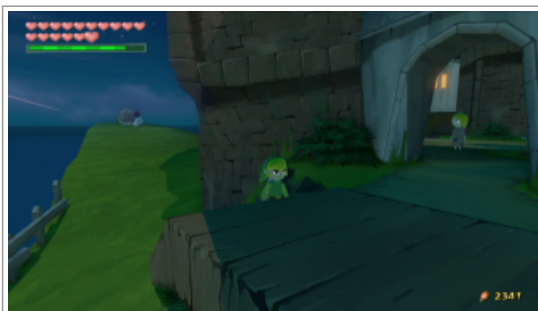


Затем необходимо поменять направление ветра на юго-запад. Прыгайте в сторону маленького острова и парите к нему, используя Листок Деку. Линк также может использовать Листок Деку рядом с Магазином Бомб (или забирайтесь на крышу магазина и парите оттуда). Открывайте сундук и забирайте Часть Сердца #38.



Возвращайтесь на Ветренный Остров и играйте Песню Перемен, чтобы наступила ночь. Между Аукционным Домом и Магазином Зелений вы встретите молодую девушку. Она была одной из пленниц в Зброшенной Крепости. Эта девушка родилась в богатой семье, но пираты вынудили её родных заплатить за неё большой выкуп и теперь она стала бедной воровкой.

После того, как вы поговорите с ней, ступайте вверх по ступеням и камера повернётся назад. Девушка будет медленно уходить от вас, время от времени проверяя, не следит ли кто за ней. Она пройдёт под аркой, затем повернёт вправо на подъём, оттуда резко вправо и вверх по деревянному помосту. Не попадитесь и ждите, пока она не пойдёт дальше. После того как придёт к главной площади, она остановится у Магазины Зунари. Подождите, пока она не начнёт рыскать у сейфа.



Подойдите к ней, чтобы заставить её врасплох. Вам нужно будет отвечать на её вопросы в правильном порядке, чтобы получить награду. Отвечайте на них, как указано ниже, и вы получите 4-ю (последнюю) Пустую Банку!

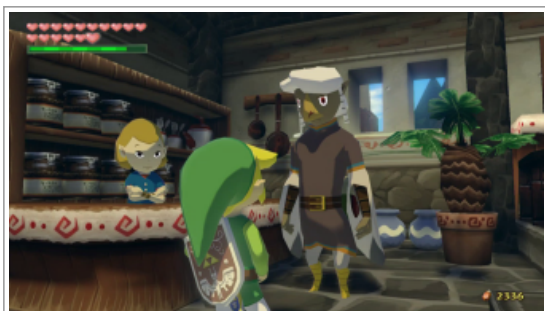


- Рассказывай
- Это ужасно
- Очень хорошо понимаю
- Ни за что
- Потому что я честный

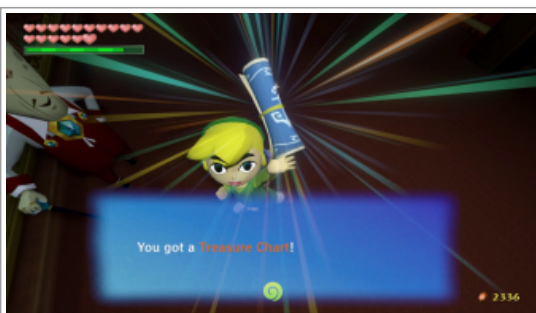
Там же на Ветреном Острове, заберитесь на участок выше рядом с мини-игрой Сальваторе. Рядом будут деревянные ступени, по которым вы сможете забраться ещё выше к каменному проходу. Забирайтесь по ним, бегите по проходу и входите в дверь, чтобы попасть на второй этаж дома, где проходит Аукцион. Поговорите с Мэгги, богатой девушкой, которая здесь живёт. Она также была одной из пленниц в Заброшенной Крепости. Согласитесь отправить её письмо по почте.



Выходите из здания и бегите к Почтовому Ящику, чтобы отправить письмо. Возвращайтесь на второй этаж и входите снова в Аукционный Дом. Внутри вы услышите спор между Почтальоном и Отцом Мэгги. Выходите из Аукционном Дома и идите в Кафе рядом с Магазином Зунари. Вы встретите там Почтальона, который до этого был в доме. Отдайте ему письмо и вы получите от него Письмо Моблина. Вернитесь к Мэгги и покажите ей письмо. За это она подарит вам Часть Сердца #39.



Возвращайтесь на последний этаж Аукционного Дома, где вы в первый раз встретили Мэгги. Подойдите к Отцу Мэгги и поговорите с ним. Согласитесь найти для него 20 Костяных Бус и он пообещает вам дать Карту Сокровищ #2. Костяные Бусы остаются после Моблинов.



Костяные Бусы пригодятся вам ещё в одном месте на Ветреном Острове. Рядом с Магазином Бомб в дневное время ошивается мужичок, с которым вы можете поговорить. Идите к нему и покажите ему Костяные Бусы. Предложите ему три набора бус и он поблагодарит вас и предложит сыграть в очень весёлую игру. Он попросит Линка найти в течении двух минут трёх свиней, разбежавшихся по всему острову и пообещает за это награду.



Две свинки находятся рядом с берегом. Поймать их не составит вам труда. Хватайте их и несите обратно к этому человеку. Найти третью свинку будет сложнее - она находится рядом с могильным камнем. Эта свинья не в духе и поймать её будет гораздо труднее. Как только поймаете её, тащите к мужичку. Если вы управитесь с этим за менее чем за две минуты, он подарит вам Карту Сокровищ #42.



Теперь мы можем собрать утонувшие сокровища с двух Карт Сокровищ. В частности, затонувшее сокровище с Карты Сокровищ #2 можно поднять рядом со Скалистым Островом. Вы найдёте Часть Сердца #40!

- Карта Сокровищ #02 - Скалистый Остров (к северу от Острова Начинаний) - Часть Сердца
- Карта Сокровищ #42 - Остров Бурь (к северу от Ветреного Острова) - 100 рупий

11.3 Огненные и Ледяные Острова

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

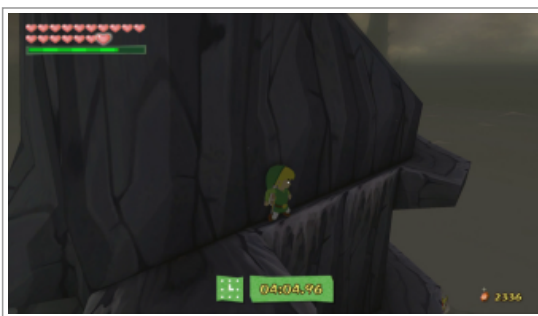
40/44

В предыдущих двух секциях необходимо было получить Огненные и Ледяные Стрелы. Чтобы получить их, сыграйте Балладу Бурь и переместитесь на Острова Мать-и-Дитя, чтобы встретиться с Королевой Фей.

Сначала давайте посетим Огненную Гору. Телепортируйтесь на Драконий Остров и плывите один квадрат на юг. Гора пылает и вы не можете забраться на неё. Доставайте Ледяные Стрелы и стреляйте в вершину горы, чтобы лава на несколько минут замёрзла и развалилась.



Забирайтесь по дорожке, когда нужно прижимаясь к стене, и спрыгивайте в дыру на вершине.



Внутри горы вы встретите огненных Киз. Линк без труда расправится с ними с помощью Бумеранга. Прыгайте с платформы на платформу, пока не наткнётесь на Лавохвостов. Вам нужно будет прикончить их, чтобы пройти дальше. После этого появится сундук, в котором лежат Браслеты Силы!



Рядом с сундуком находится большой стоячий камень, который Линк теперь сможет поднять (благодаря Браслетам Силы). Поднимите его, чтобы открыть сокращение ко входу в гору. Подойдите к лучу света, чтобы выйти наружу.



Наша следующая цель находится на Ледяном Острове, который расположен к западу от Лесной Гавани. Телепортируйтесь и плывите туда, чтобы обнаружить похожую ситуацию, какая была на Огненной Горе. Здесь вместо огня остров окружён льдом. Выстрелите огненной стрелой по горе, чтобы лёд на некоторое время расплавился и вы смогли попасть на остров.



Обойдите остров и вы найдёте сундук, покрытый слоем льда. Выстрелите по нему огненной стрелой, затем откройте его и вы получите Карту Сокровищ #36.

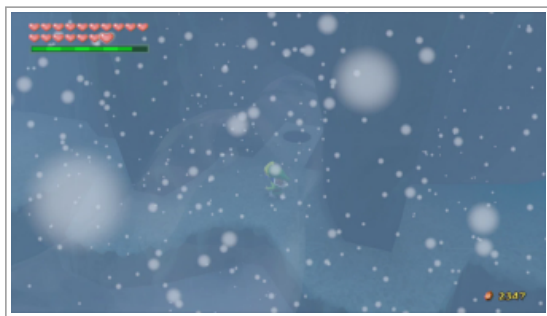


Обойдите остров и заберитесь на небольшую платформу, затем продолжайте карабкаться вверх. Нужно осторожно продвигаться по льду. Линк может легко свалиться, если вы будете спешить. По другую сторону, прыгайте на следующую платформу и затем идите к движущейся платформе. Забирайтесь ко входу в гору и спрыгивайте в дыру.

Как только вы будете внутри, скатывайтесь по ледяной горке и залезайте на вершину платформы. Здесь будет ещё один участок, где вы сможете забраться наверх, так что залезайте туда. Потом идите вниз по большому спуску и вы наткнётесь на сундук. Откройте его, чтобы получить Железные Ботинки!



Одевайте Железные Ботинки и теперь вы сможете идти против ветра. В том месте, откуда дует ветер, есть тайный проход, куда Линк может спрыгнуть. Внутри вы встретите нескольких замороженных врагов, которых Линк сможет разморозить с помощью огненных стрел. Убейте их всех и появится сундук с оранжевой рупией. Вернитесь к portalу и выходите наружу.



11.4 Всякие вещицы на поверхности

Количество сердечек



Части Сердца
40/44

[Новые предметы](#)

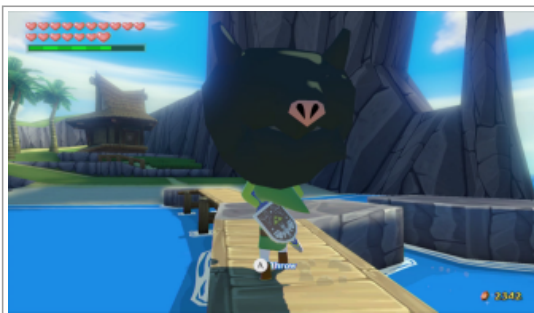
[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

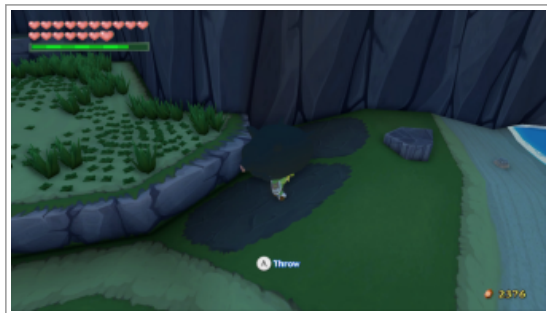
[Части Сердца:](#)

Теперь, когда в вашем распоряжении есть Браслеты Силы, можно по-быстрому получить небольшое сокровище на Острове Начинаний. Сыграйте Балладу Бурь, чтобы перенестись туда.

Если вы сделали квест с поиском хрюшек на Острове Начинаний, то одна из свинок станет очень большой. Бегите к этой свинке, она находится чуть повыше от дома Орки, в загоне. Поднимайте свинью и идите вниз и через мост на другую сторону острова.



Справа от моста на другой стороне острова есть пара тёмных участков земли. Бросьте на левый участок немного Приманки. Свинка начнёт рыть землю и отыщет вам Часть Сердца #41.



Кроме того, по Карте Сокровищ, которую мы до этого взяли, мы сможем найти очередное Затонувшее Сокровище.

-Карта Сокровищ #36 - Птичьи Скалы (к северо-востоку от Лесной Гавани) - 200 рупий

11.5 Поиски Храма Земли

Количество сердечек



Части Сердца
41/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Теперь можно отправляться в следующее подземелье игры - Храм Земли. От Острова Начинаний плывите один квадрат на восток, чтобы попасть на Каменноголовый Остров. Как и подсказывает название, у входа в главное подземелье вы увидите большой камень в виде головы. Используйте Браслеты Силы, чтобы поднять камень и отбросить его. После этого вы сможете попасть во внутреннюю часть острова.



Здесь будет большой камень с табличкой и музыкальными нотами. Доставайте Повелителя Ветров и Линк встретится с древним Мудрецом Зора по имени Ларуто. После небольшого отступления Ларуто обучит вас Лирике Бога Земли. Ларуто скажет Линку, что он должен найти потомков её расы.



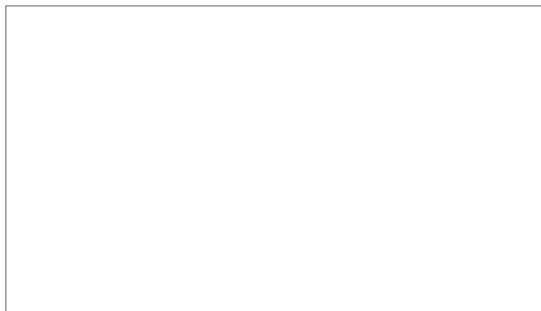
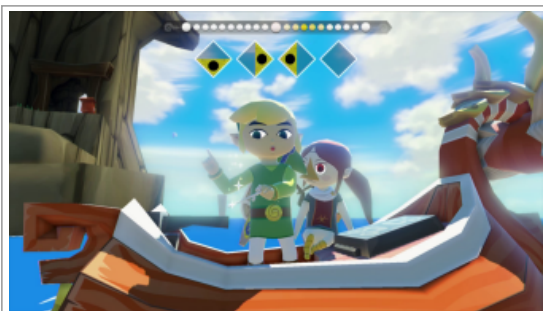
Наша следующая цель – Драконий Остров, так что возвращайтесь к Королю Красных Львов и отправляйтесь к острову. Поднимайтесь и идите в помещение, где находится большинство Рито. Забирайтесь на самый верх и ищите выход наружу, там где несколько платформ, с которых Риту улетают работать.



Когда будете снаружи, поверните вправо и используйте Крюк, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Забирайтесь по лестнице и встретитесь с играющей на арфе Медли. Поговорив с ней, доставайте Повелителя Ветров и начнётся сценка с Мидли и Ларуто.



После вставки, Линк и Мидли появятся рядом с Королём Красных Львов. Перенеситесь на Остров Начинаний и плывите оттуда на восток на Каменноголовый Остров. Как только вы туда придёте, Король Красных Львов даст вам пару советов. Бегите к горе и сыграйте Лирику Бога Земли. После небольшой сценки Линк и Мидли войдут в следующее подземелье игры – Храм Земли.



11.6 Храм Земли

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
41/44

В первой комнате идите вперёд и поднимайте Мидли. Подойдите к краю платформы и перепрыгните к двери. Мидли использует крылья, чтобы перенести вас обоих через яму. Отцепитесь от Мидли, когда будете над следующей платформой, затем снова берите её и выходите через дверь.

Сбросьте Мидли в следующей комнате и идите по пути справа. Убейте тут двух Моблинов и возвращайтесь к двери. Пройдите полпути по лестнице вдоль стены и прикончите последнего Моблина. Снова возьмите Мидли и бегите вверх по лестнице. Перепрыгивайте через яму на первый большой столб и становитесь на переключатель.

Опустите Мидли на землю и играйте Мелодию Власти, чтобы взять её под контроль. Нажмите кнопку "A", чтобы взлетать выше. Перелетайте на другую колонну в этой комнате и становитесь на другой переключатель, чтобы открыть дверь внизу. Летите вниз к открывшейся двери, всё ещё контролируя Мидли. Теперь переключайтесь обратно к Линку и идите к этой же двери. Хватайте Мидли и выходите через дверь.

Ставьте Мидли на землю и убейте всех красных и зелёных Чу-Чу в этой комнате. Вам также повстречаются пара сиреневых Чу-Чу, которых нельзя победить мечом. Чтобы убить этих врагов, нужно отражать в них свет от инструмента Мидли (или заманить их в лучи света). Они превратятся в камень и вы сможете поднять их и бросить. Вы можете взять Мидли под контроль, встать в луч света и использовать арфу, чтобы отразить луч света во врага. С помощью луча можно открывать такие сундуки, растворять статуи слонов, открывать стены с пометками и даже блокировать некоторых врагов.

Как только все Чу-Чу будут повержены, направьте луч на сундук и появится сундук с Картой Подземелья. Используйте бомбу или огненную стрелу, чтобы поджечь деревянные доски, закрывающие большой горшок в углу комнаты. Хватайте Мидли и выходите через дверь на востоке.

В следующей комнате вы найдёте высокую статую с клубом синего дыма перед ней. Если вы коснётесь этого тумана, вы не сможете использовать оружие пока не выйдете из тумана и не подождёте несколько секунд. Если вы коснулись тумана, вы можете избавиться от него, встав в один из кругов света в комнате.

Берите под контроль Мидли и вставляйте в правый луч света. Светите её инструментом в направлении тумана, чтобы заставить его исчезнуть. Очистите как можно больше ваш путь и вы можете попасть к столбику и сдвинуть его Костяным Молотом. Засовы на расположенной рядом двери спадут. Хватайте Мидли и выходите через дверь.

Сразу после того как вы начнёте идти, слева и справа появятся Красные Черепа. Убейте их и продолжайте спускаться дальше по коридору. Опустите Мидли и поищите слева на стене лестницу. Заберитесь по ней и сдвиньте блок вверх, чтобы в комнату проникло немного света. Спрыгните и отнесите Мидли к свету. Используйте её инструмент, чтобы осветить невидимый сундук на поднявшейся платформе. Вернитесь к Линку, откройте сундук, чтобы найти Маленький Ключ.

В комнате появятся два Хозяина Полов. Сначала расправьтесь с тем, что поближе и потом прикончите второго рядом с дверью, через которую мы вошли в комнату. Берите Мидли и возвращайтесь в предыдущую комнату. Используйте найденный ключ, чтобы пройти через запертую дверь на другой стороне комнаты.

Спуститесь на уровень ниже и используйте огненную стрелу, чтобы сжечь занавеску на стене. Тем самым вы позволите свету проникнуть в комнату. Обойдите комнату и прикончите всех Чу-Чу, кроме сиреневых. Встаньте в центра света и подождите, пока сиреневый Чу-Чу не атакует вас. Хватайте его и ставьте на один из переключателей и повторяйте то же самое со вторым переключателем. Хватайте Мидли и поднимайтесь по лестнице, затем оставьте её наверху. Спихните большой блок с края и проходите через дверь с Мидли.

Убейте Хозяина Полов в нижней части комнаты и отодвиньте блок рядом с дверью к стене. Блок должен упасть на переключатель, потолок откроется и в комнату попадёт свет. Посветите с помощью Мидли на статую на последнем блоке в комнате, чтобы она исчезла. Продолжайте светить на жёлтые символы на северной и южной стене, чтобы открыть ещё один блок и синий горшок.

Отправьте Мидли на высокую платформу на востоке и вернитесь к Линку. Столкните самый ближний блок на переключатель, чтобы найти сундук. Столкните второй блок на переключатель, чтобы открыть дверь. Используйте блок, чтобы забраться выше и откройте сундук, чтобы найти Компас. Хватайте Мидли и выходите через следующую дверь.

Следующая комната может потрепать нервы. Здесь будет два Моблина и два По. Постарайтесь избегать призраков и разберитесь с Моблинами. Вернитесь к двери, через которую вы вошли, и возьмите под контроль Мидли. Поднимитесь по лестнице и летите на платформу с кругом света на востоке. С помощью арфы посветите на статуи в комнате, а затем на обоих призраков, чтобы они окаменели.

Возвращайте управление к Линку и убейте призраков мечом, прежде чем они снова вернут себе нормальную форму.

Откройте сундук, чтобы найти Кулон Счастья и затем поднимайтесь по лестнице на новый участок. Выходите через дверь на левой стороне.

Прыгайте в яму внизу и вы обнаружите несколько гробов. Вам нужно открывать гробы и убивать Зомби. Эти враги очень трудные, так как они могут парализовать вас своим криком. Если вы будете находиться с ними рядом, они напрыгнут на вас на начнут медленно высасывать жизни. Атакуйте их как только будет возможно. Слева направо гробы содержат: Зомби, жёлтую рупию, Зомби, Зомби, и, наконец, Маленький Ключ.

Забирайтесь по спустившейся лестнице. Выходите через дверь, через которую вы вошли, и используйте Маленький Ключ, чтобы открыть дверь и попасть к мини-боссу.

Сделайте пару шагов в комнату и из под земли появится Сталфос. Проще всего убивать этих врагов с помощью бомб. Когда бомба взорвётся, Сталфоса разорвёт на части. Быстро атакуйте голову мечом или же прикончите его одним ударом с помощью Костяного Молота, но нужно быть очень метким. Вы также можете быстро стрелять ледяными стрелами по голове, иначе она сильно быстро ускачет. Если не получится его прикончить сразу, он снова соберётся по частям.

После того, как вы победите Сталфоса, из гробов вылезут ещё два таких же. Убейте их и вверху комнаты появится сундук с Зеркальным Щитом. Этот щит позволит вам отражать свет, так же, как и арфа Мидли. Спуститесь к середине комнаты и используйте Щит, чтобы осветить на символы солнца и луны над дверью, чтобы открыть её.

В предыдущей комнате спускайтесь вниз по лестнице и прикончите снова Моблинов и призраков По. Берите контроль над Мидли и отправляйте её к кругу света. Используйте инструмент, чтобы осветить платформу под тем местом, где мы разбили статую слона. Пока Мидли удерживает эту позицию, вернитесь к Линку и используйте Зеркальный Щит, чтобы отразить свет Мидли на жёлтый символ на стене под ней.

Хватайте Мидли и выходите через новый проход. Разбейте статую, чтобы получить пять рупий и используйте Мидли, чтобы осветить на то место, где была статуя. Используйте Зеркальный Щит, чтобы осветить на другой жёлтый символ, чтобы найти 80 рупий. Забирайте их и затем берите Мидли и выходите через дверь.

Вы появляетесь в комнате с синим туманом, но теперь вы будете находиться вверху комнаты. Отправьте Мидли на другую сторону комнаты. Здесь есть ещё один сундук с Кулоном Счастья. Идите к двери на той стороне, где вы нашли первый Маленький Ключ. В конце комнаты активируйте переключатель и выходите в открывшуюся комнату.

В этой комнате со стены будет падать свет. Используйте Зеркальный Щит и направьте свет на стену, чтобы она исчезла. За стеной будет сундук с Кулоном Счастья. Берите Мидли и возвращайтесь в предыдущую комнату. Возвращайтесь после этого в большую центральную комнату с туманом.

Управляя Мидли, направьте с помощью инструмента свет на один из глаз статуи. Вернитесь к Линку и используйте Щит, чтобы направить свет на другой глаз статуи. Туман рассеется и появится лестница. Активируйте Мидли и проходите через дверь внизу лестницы.

Спускайтесь по винтовой лестнице в следующую комнату и вы увидите два Синих Черепа. Используйте стрелы или Листок Деку и меч, чтобы победить их и перейдите через мост. С Мидли поблизости, сыграйте перед каменной табличкой Лирику Бога Земли. Мидли тоже будет играть и табличка разрушится и появится ещё одна дверь. Хватайте Мидли и выходите через дверь.

Убейте двух Зомби и используйте Зеркальный Щит, чтобы отразить свет на статую на вершине блока посередине комнаты. Используйте Щит снова, чтобы отразить свет на большую статую справа и выходите через дверь.

Здесь будет ещё больше синего тумана, а также лабиринт с Хозяевами Полов. Вы не можете убить врагов мечом, поэтому постарайтесь избегать их и найти правильный путь на другую сторону комнаты. Откройте сундук, чтобы найти Маленький Ключ. Свет наполнит комнату и синий туман исчезнет, так что вы сможете использовать свой меч. Убейте всех Хозяев Полов в комнате и появится сундук с Картой Сокровищ #20.

Вернитесь в предыдущую комнату и идите в круг света. Направьте свет на зеркало в левой стороне комнаты, чтобы разрушить другую статую. Берите Мидли и тоже выходите через дверь. Перелетите через пропасть, но остерегайтесь Хозяина Пола в середине комнаты. Как только будете на другой стороне, подтяните статую на синюю метку. Заберитесь на уступ рядом и разбейте колонну Костяным Молотом. Активируйте Мидли и летите обратно через пропасть и возвращайтесь в предыдущую комнату.

Толкайте блок в центр комнаты и забрасывайте Мидли на уступ. Забирайтесь на блок и снова берите её и выходите через дверь. В следующей комнате сначала убейте все Красные Черепа и призраков По. Разрушите две статуи у южной стены и вы найдёте волшебный горшок и 10 рупий.

Чтобы уничтожить последнюю статую, берите контроль над Мидли и встаньте в свет рядом с западной стороной комнаты. Светите в противоположную сторону и используйте Щит Линка, чтобы отразить свет на статую. Хватайте Мидли и выходите через дверь. Спускайтесь прямо по коридору, избегая падающие гробы. Убейте Зомби и откройте сундук в

конце, чтобы найти 20 рупий.

Вернитесь туда, где вы вошли в комнату, и спуститесь по другому коридору. Сыграйте Лирику Бога Земли, чтобы найти ещё одну дверь. Бегите вниз по ступеням и взрывайте бомбой камень на последнем кувшине. Отправьте Мидли в северо-западную часть комнаты. Падая вниз, вы попадёте на ступени. Продолжайте спускаться по ступеням вместе с Мидли и выходите через дверь.

Берите контроль над Мидли и перелетайте на большую платформу посередине комнаты. Становитесь на переключатель и в потолке появится отверстие и луч света. Спустите Мидли на самый нижний уровень и верните управление к Линку. Спустите Линка в яму и толкайте статую вправо на один из синих квадратов со светом.

Управляя Линком, встаньте на маленькую круговую платформу со светом. С помощью Зеркального Щита направьте свет на статую в центре комнаты, чтобы она исчезла. Также, направьте свет на сундук рядом, чтобы он появился. Внутри вы найдёте несколько рупий. За статуей будет ещё одно большое зеркало, которое можно двигать. Оттяните его к синему квадрату, чтобы свет начал отражаться.

Снова берите контроль над Мидли и летите ею на поднимающуюся рядом круговую платформу. Отрадите ею свет на небольшую платформу на востоке, так где нарисована арфа. Отрадите Щитом Линка свет и уничтожьте стену. Затем залезайте на платформу позади статуи, чтобы найти несколько рупий. Тяните зеркало в предназначенное для него место.

Следуйте за лучом света и устанавливайте другое зеркало в позицию. Забирайтесь на поднимающуюся позицию и уничтожьте лучом света статую. Затем посветите на другой сундук рядом. Откройте сундук, чтобы получить Кулон Счастья, и устанавливайте зеркало в позицию.

Встаньте Линком на меньшую круговую платформу рядом, а Мидли поставьте на большую круговую платформу. Отрадите с помощью инструмента Мидли света на Линка, а Линком отразите света на стену в удалении. Разружьте стену и ставьте зеркало в позицию.

Встаньте на расположенную выше круговую платформу и направьте свет на жёлтую отметку на стене, чтобы она исчезла. Спуститесь по небольшому тоннелю, который только что образовался в стене, и выходите через дверь. Светите на гробы, чтобы открыть их и разберитесь с появившимися Сталфосами. Вытяните блок из стены и откройте сундук, чтобы найти Карту Сокровищ #12.

В комнате с зеркалами используйте Мидли, чтобы посветить в один из глаз большой статуи и повторите то же самое с Линком. Спускайтесь вниз по коридору и выходите через дверь.

В этой тёмной комнате будет три врага, Даркнат и два Синих Черепа. Черепа находятся рядом с воротами на противоположной стороне комнаты, поэтому вы можете расправиться с ними с помощью Лука, прежде чем попадёте к Даркнату. Разберитесь с Даркнатом и откройте сундук, чтобы получить Большой Ключ. Вернитесь в предыдущую комнату и выходите через дверь обратно в большую круговую комнату.

Идите по ступеням и забирайтесь по лозам вдоль стены. Продолжайте двигаться вверх и используйте Листок Деку, чтобы перелететь на другую сторону комнаты, где расположена дверь к боссу. Разбейте горшки, чтобы пополнить жизни или аммуницию и идите к боссу.

Внутри вы обнаружите многочисленных призраков По, которые объединятся в большого жирного призрака. Это Джалгалла, босс этого подземелья. Победить Джалгаллу будет непросто, особенно если не привыкнуть к устройству комнаты.

Чтобы оглушить Джалгаллу, сначала направьте на него свет с помощью Зеркального Щита. В потолке будет три отверстия, пропускающих свет, но только одно будет активно за раз. Столб света будет активен только на короткий момент времени, прежде чем он переключится на другое отверстие. Отражайте свет на Джалгаллу с помощью Зеркального Щита, чтобы он ненадолго окаменел.

Сразу после этого он упадёт и будет находиться на земле. Поднимайте его и кидайте в одну из шипованных колонн. Он разобьётся на многочисленных призраков. Убейте как можно больше из призраков, прежде чем они снова соберутся вместе. Продолжайте этот процесс, пока не победите Джалгаллу.

У Джалгаллы в арсенале есть несколько атак, большая часть из которых сильно надоедливые. Он может попытаться раздавить вас, в результате чего вы можете потерять контроль над Линком. Направление будет случайным образом меняться и вы не сможете нормально двигаться. Вы можете избавиться от этого эффекта, если доберётесь до луча света, но вы также можете просто переждать. Он также будет пытаться атаковать вас огнём, но вы можете просто вернуться.

После победы, забирайте Целое Сердце и идите в светящееся пятно в центре Символа Триединства. В комнату войдёт Мидли и Линк продережирует, в то время как она будет играть Лирику Бога Земли. Тем самым часть силы Меча Героев

будет восстановлена. Мидли попросит вас отправиться в Храм Ветра, чтобы завершить восстановление Меча Героев, а сама она останется и будет продолжать молиться.

--	--

Глава 12 - Храм Ветра

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли

~ Глава 12 - Храм Ветра ~

12.1 - Всякая всячина на поверхности
 12.2 - Поиски Храма Ветра
 12.3 - Храм Ветра

Глава 13 - Триединство
 Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

12.1 Всякая всячина на поверхности

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

41/44

После завершения Храма Земли, можно заняться двумя новыми Затонувшими Сокровищами. В одном из них лежат дополнительные рупии, а в другом - Часть Сердца #42.



-Карта Сокровищ #12 - Риф Пяти Глаз - 200 рупий
 -Карта Сокровищ #20 - Остров Бомб - Часть Сердца

12.2 Поиски Храма Ветра

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

42/44

Наша следующая цель - Остров Бурь, расположенный к северу от Ветреного Острова. Плывите туда и вы обнаружите там сильный поток воздуха, который блокирует продвижение. В последней главе на Ледяном Острове мы получили Железные Ботинки. Если у вас их ещё нет, вернитесь к пункту 11.3, чтобы получить их.

С Железными Сапогами Линк сможет пройти через дующий ветер. Вы обнаружите, что ветер исходит от одной небольшой статуи. Доставайте Костяной Молот и разбивайте статую, чтобы открыть проход во внутреннюю часть острова.



Линк найдёт ещё одну статую с мелодией, очень похожую на ту, что мы видели на Каменноголовом Острове. Доставайте Повелитель Ветра и Линк сыграет Арию Бога Ветров. К нему присоединится Фадо, древний мудрец племени Кокири. Фадо попросит Линка найти человека, который использует тот же инструмент, что и он и обучит его только что узнанной мелодии.



Возвращайтесь к Королю Красных Львов и телепортируйтесь в Лесную Гавань. Забирайтесь на остров и бегите к ближайшему водопаду. Обычно вы перепрыгивали по платформам с помощью Крюка. Но если вы обратите внимание, вы можете услышать музыку и увидеть ноты, выходящие из водопада. Используйте Крюк с нижней платформы и перепрыгните вправо в потайную пещеру.

Внутри вы обнаружите играющего на скрипке Макара. Он как раз пытается разучить новую мелодию для следующей ежегодной церемонии. Доставайте Повелителя Ветра и начнётся сценка, в которой Макар пробуждается в качестве Мудреца и играет вместе с Линком Арию Бога Ветров. Когда вы снова будете управлять Линком, он будет снова у Короля Красных Львов, на голове которого будет восседать Макар.



Плывите на Остров Бурь и идите к большой статуе внутри. Сыграйте вместе с Макаром Арию Бога Ветров, после чего статуя исчезнет и появится вход в следующее подземелье игры – Храм Ветра.



12.3 Храм Ветра

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

42/44

После того как вы войдёте в Храм Ветра, возьмите на руки Макара и выходите через дверь на севере в следующую комнату. Поставьте Макара на землю и прыгните в яму перед вами. Убейте Виззроба, проходите через узкий коридор и разберитесь со Сталфосом.



Уберите крышку с зелёного горшка слева у стены и начинайте контролировать Макара с помощью Мелодии Власти. Спустите Макара вниз и ведите его к двум кучкам грязи. Нажмите "A", чтобы посадить семя и из-под земли появится небольшое деревце. Сделайте то же самое и со второй кучкой и появится сундук. Не обращайте на него внимания и ведите Макара по узкому коридорчику и затем летите на платформу выше. Становитесь на переключатель рядом, чтобы убрать два воздушных потока и возвращайте управление к Линку.



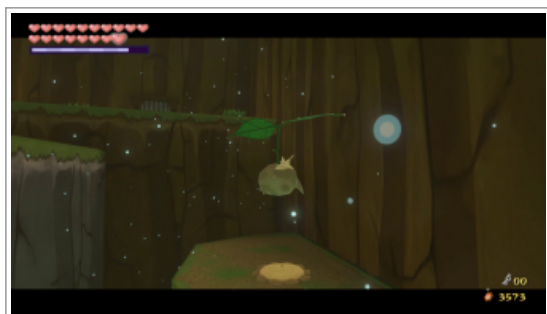
Идите на юг и открывайте сундук, чтобы получить оранжевую рупию. После этого становитесь на железный переключатель рядом и одевайте Железные Ботинки, чтобы активировать его. Снимайте Ботинки, Линк подпрыгнет в воздух и вы сможете попасть на платформу, с которой вы вошли в комнату. Становитесь здесь на переключатель и одевайте и снимайте Железные Сапоги. В воздухе активируйте Лист Деку и парите на противоположную сторону комнаты к Макару. Хватайте его и выходите через дверь.



Убейте две статуи Армосов и используйте Листок Деку, чтобы активировать пропеллер в центре комнаты. Стена перед вами поднимется и вы сможете пройти дальше. Хватайте снова Макара и бегите на другую сторону комнаты. Начинайте управлять Макаром и посадите семена в следующих двух ямках, чтобы открыть дверь. Возвращайте управление к Линку и выходите через дверь.



Управляйте теперь Макаром, летите на платформы впереди и сажайте в ямки семена. После того, как вы посадите последнее семя, засовы на двери спадут. К сожалению банда Хозяинов Полов заберут нашего друга и мы останемся на некоторое время в одиночестве.



Вы не сможете сами забираться на платформы, поэтому просто выходите в дверь. Идите в середину комнаты и вас позовёт

Макар. Пойдите и поговорите с ним и он скажет вам, что единственный способ спасти его – стать таким же тяжёлым, как Великое Дерево Деку. Мы можем это сделать с помощью Железных Ботинок, но мы пока что не можем зацепиться за статую.

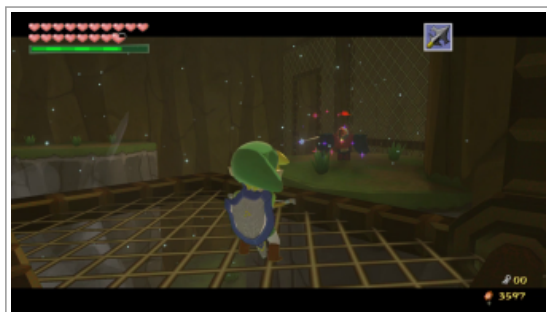
Выходите в дверь на восточной стороне комнаты и убейте Сорняков. Спрыгивайте на уровень ниже и убейте Хозяина Полов. Махните с помощью Листка Деку на пропеллер и используйте пружину на блоке рядом, чтобы вернуться обратно наверх. Идите в центр комнаты и откройте сундук, чтобы получить Кулон Счастья. Продолжайте пересекать комнаты и выходите в дверь справа.



Спрыгивайте с края этой платформы и используйте Листок Деку, чтобы попасть на поток воздуха справа. Когда вы окажетесь выше в воздухе, летите на небольшую платформу вдоль левой стены. Становитесь на переключатель, чтобы повернуть часть ворот. Используйте Листок Деку и поток воздуха, чтобы спуститься на нижний участок ворот.



Идите в следующий участок и прикончите появившегося Виззроба стрелами (лучше всего огненными). Прыгайте на юг и используйте Листок Деку, чтобы попасть на находящийся рядом поток воздуха. Перелетайте участок земли напротив южной стены. Открывайте сундук с Картой Подземелья и затем пополните запасы, порубив траву.



Спрыгивайте с края на севере и летите на поток воздуха, в котором вы только что были. Поворачивайте на запад, летите через открывшийся отсек в воротах и затем летите в следующий поток. Приземляйтесь у ворот внизу и разбивайте черепа, чтобы пополнить магию. Убейте Сорняков и Виззроба, прыгайте в последний поток и летите на западный участок. Проходите через дверь в следующую комнату.



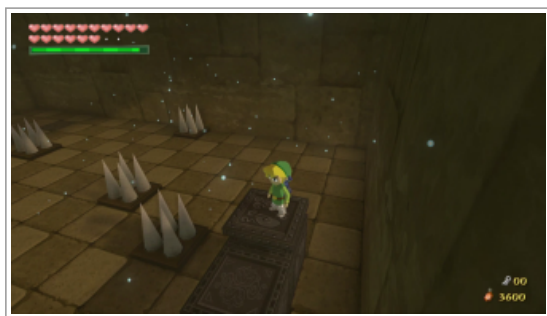
Сожгите крышку синего горшка справа и залезайте на металлический столбик. Одевайте Железные Ботинки, чтобы нажать на переключатель, и вы сможете попасть в нижнюю часть комнаты. Идите по краю и спрыгивайте вниз. Не забудьте активировать Листок Деку, чтобы не удариться при падении.



Выходите через дверь на юге и вставляйте на треснувшую плитку слева. Одевайте Железные Ботинки, чтобы упасть в дыру и попасть в новый участок. Разберитесь с группой красных Чу-Чу. В южном конце комнаты есть тёмная плитка. Тащите сюда блок с пружиной и ставьте рядом блок поменьше. Забирайтесь на этот блок и после этого забирайтесь на пружину. Используйте Железные Ботинки, чтобы попасть на участок выше и заберите из сундука Маленький Ключ.



Шипы в комнате опустятся и вы сможете пройти дальше. Прежде чем идти дальше, вы можете разбить остальные треснувшие плитки с помощью Железных Ботинок. Разберитесь со всеми врагами и появится сундук с Картой Сокровищ #12.



Выходите из комнаты и идите через дверь на противоположной стороне комнаты, чтобы сразиться с мини-боссом этого подземелья. Это будет уже виденный вами Виззроб. В отличие от синих Виззробов, оранжевый может призывать различных врагов, которые будут атаковать вас.

Сконцентрируйтесь на Виззробе как только это возможно. Он будет появляться в разных частях комнаты, часто на одной из платформ вверху. В таком случае вы сможете достать его только с помощью стрел. Если повезёт, он появится над землёй. Быстро бегите к нему и используйте ледяные стрелы, чтобы заморозить его. Доставайте Костяной Молот и приканчивайте его. Добейте остальных врагов в комнате, чтобы закончить битву.



Открывайте появившийся сундук и забирайте предмет этого подземелья – Гарпун. Экипируйте его и выстрелите по цели на стене над платформой на северной стене. Вы притяните себя к цели и Линк прыгнет на платформу. Ударьте тут по столбику и дверь в предыдущую комнату откроется.



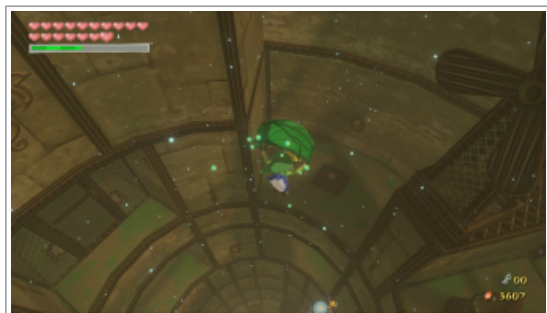
Вдоль левой стены вы найдёте несколько платформ с метками для Гарпуна. Забирайтесь на них и оттуда забирайтесь в верхнюю часть комнаты. После того, как вы достигнете четвёртой платформы, используйте Листок Деку и парите на противоположную сторону комнаты на другую платформу. Откройте там сундук, чтобы получить Компас, и разбейте горшки, чтобы пополнить магию.



Забирайтесь на пружину и с неё на следующую платформу. С помощью Гарпуна и Железных Ботинок забирайтесь выше к месту, где удерживают Макара. Подойдите к правой стороне клетки с Макаром и оденьте Железные Ботинки. Используйте на каменной статуе с меткой Гарпун, чтобы спустить и разбить её. Теперь Макар спасён. Откройте сундук в его клетке, чтобы найти Кулон Счастья.



Хватайте Макара и спрыгивайте в самый низ. Берите контроль над Макаром и посадите два семени в восточной части, чтобы создать в центре комнаты большой поток воздуха. Всё ещё управляя Макаром, прыгайте в поток и летите на самый верх комнаты. Приземляйтесь на южной стороне самой верхней части и возвращайте управление к Линку. Прыгайте вместе с активированным Листком Деку в поток, чтобы вас подбросило в верхнюю часть комнаты. Летите к восточной части верхнего участка комнаты и открывайте там сундук, чтобы получить Кулон Счастья. После этого летите снова в поток воздуха и присоединяйтесь к Макару в южной части комнаты. Хватайте Макара и выходите через дверь.



Прикончите всех Армсов, чтобы открыть ворота, за которыми спрятан сундук. Забирайте из сундука Маленький Ключ и выходите обратно в дверь, через которую вы вошли. Берите контроль над Макаром и летите в восточную часть комнаты. Приземляйтесь на платформу одним этажом ниже текущего. Возвращайте управление к Линку и летите к Макару, затем берите его и выходите через дверь.



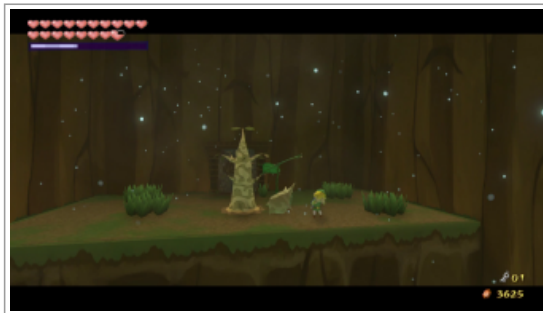
Убейте Сорняков, затем прыгивайте вниз и убивайте Хозяинов Полов. Помашите Листком Деку на пропеллер, чтобы сдвинуть ворота. Вернитесь к Макару с помощью Железных Ботинок и бегите через комнату. Сыграйте Арию Бога Ветров перед большой каменной табличкой, чтобы разрушить её. Хватайте Макара и выходите в ставшую теперь доступной дверь.



Убейте трёх Даркнатом и заберите из сундука Большой Ключ. Выходите из комнаты и открывайте с помощью пропеллера ворота в середине комнаты. Пересекайте комнату и выходите через дверь. Берите управление над Макаром и летите через пропасть на другую сторону комнаты. Как только вы приземлитесь на платформу, быстро переключайтесь обратно к Линку, прежде чем статуя Армоса атакует Макара (если там ещё есть такая). Летите с помощью Листка Деку к Макару. Разберитесь с Армосом и выходите через дверь.

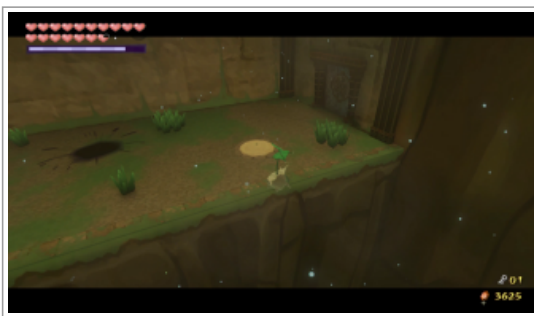
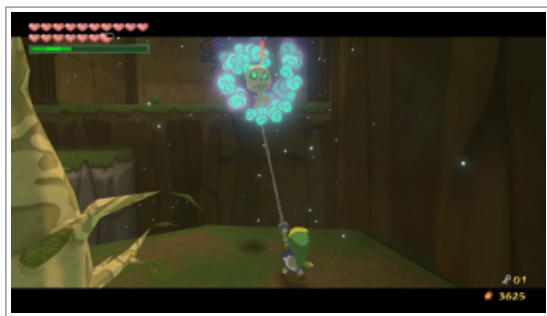


Приколчите Виззроба и летите Макаром на самую верхнюю платформу комнаты. Возвращайте управление к Линку и цепляйтесь за деревья Гарлуном, чтобы добраться до Макара. Хватайте его и выходите через северную дверь.



Эта комната очень похожа на предыдущую. Здесь летают три Синих Черепа, которые не позволят вам забраться на платформы. Хватайте ближайшие Черепа с помощью Гарлуна и добивайте их мечом. Берите контроль над Макаром и летите к первым двум платформам. Посадите семена и возвращайте управление к Линку.



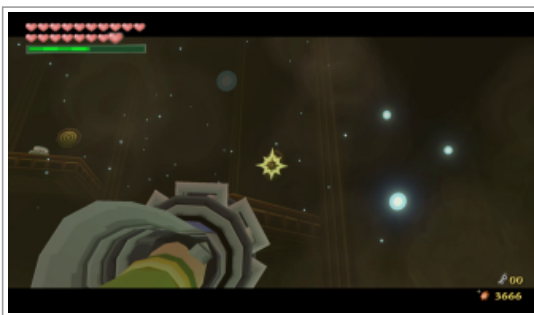


Доберитесь до центральной платформы с Макаром с помощью Гарпуна. Добейте последний Череп и посадите Макаром семя в последнюю ямку. Теперь, будучи Линком, забирайтесь вверх к Макару с помощью Гарпуна, хватайте товарища и выходите через дверь.

Поставьте Макара на один из переключателей, а сами встаньте на второй. Вы откроете проход к нижней части пропеллера и теперь сможете попасть в самую нижнюю часть центральной комнаты. Хватайте Макара и спрыгивайте вниз когда ветер не дует. Открывайте Маленьким Ключом запертую дверь и входите.



Внутри следующей комнаты будет Сталфос и Виззроб. Разберитесь с ними и сконцентрируйтесь сначала на Виззробе. Используйте Гарпун, чтобы цепляться за цели на стенах. Так вы сможете перемещаться по кругу по платформам. С помощью Гарпуна и Железных Ботинок срывайте головы статуй со стен, чтобы найти прячущихся Бокоблинов. Убейте этих врагов и появится сундук с Картой Сокровищ #5. Вернитесь наверх и встаньте на переключатель, чтобы открыть дверь.



Хватайте Макара и выходите в дверь на восточной стороне. Сначала убейте Бокоблина и Армсов-Рыцарей. Летите Макаром через потоки воздуха в конце пути и сажайте очередное семя. Возвращайте управление к Линку и перепрыгивайте через пропасть с помощью Гарпуна. Добейте оставшихся врагов и выходите через дверь на востоке.





Чтобы пройти эту комнату, вам нужно будет отодвинуть три блока на отведённые для них места, чтобы первые два Лезвия блокировались и вы могли пройти без урона между стеной и блоком. Для этого оденьте Железные Ботинки и толкайте средний блок вперёд, чтобы он встал перед Лезвиями и Линк смог пройти в правую (или левую) часть комнаты.



Теперь толкайте блок справа и не снимайте Железных Ботинок. Продолжайте толкать блок вперёд, пока он не упадёт в дыру. Бегите к последнему блоку слева. Толкайте его по правой стороне комнаты и после этого толкайте так же, как и предыдущий блок. Толкайте его по борозде на верхушку предыдущего блока и после этого толкайте его вперёд, чтобы он заблокировал последнее Лезвие.



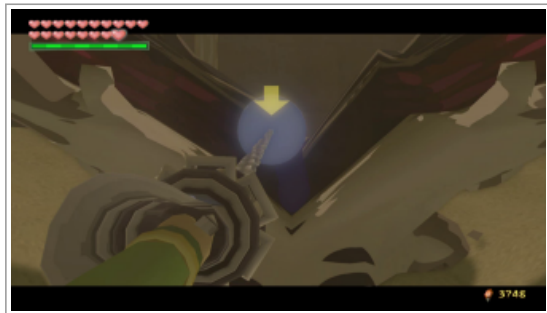
Хватайте Макара и потихоньку проходите мимо Лезвий до конца комнаты. Сыграйте Арию Бога Ветров, чтобы разрушить большую каменную плиту с нотами в конце комнаты. Не забудьте разбить деревянную доску над горшком, чтобы создать пункт телепортации ко входу в подземелье. Разбейте пару горшков, чтобы найти Фей, и как только будете готовы, идите к боссу подземелья.



Спрыгивайте на песок и огромное песчаное чудовище взмлет в небо. Это Молгира, второй по сложности босс в игре. Экипируйте Гаргун и медленно приближайтесь к открытой пасти Молгиры. Песок будет затягивать вас ближе и ближе к Молгире. Помните об этом и делайте прыжки в обратном направлении, как только вы окажетесь слишком близко к пасти Молгиры, иначе он ударит по вам.



Как только вы будете на безопасной дистанции от босса, стреляйте Гарпуном по его сиреневому языку. Так вы притянете его к себе и сможете атаковать мечом. После нескольких ударов Молгира отступит в песок и пошлёт на вас несколько своих маленьких версий. Вы можете вытягивать их из песка с помощью Гарпуна и убивать мечом. Если вы не сможете их вовремя прикончить, они будут мешать вам в борьбе с Молгирой.



Вскоре Молгира снова появится из песка, зачастую именно там, где вы стоите. Вы сможете определить место его появления по большому кругу в песке. Как только он появится, повторите уже заученный метод.

Если Молгира не появится на поверхности, то он поднимется в воздух и будет некоторое время летать по комнате. Уворачивайтесь от его атак и вскоре он начнёт спускаться и попытается атаковать вас. Если хотите, можете атаковать его рот Гарпуном. Как только он приблизится к вам, стреляйте по языку и наносите по нему удары. Но это не так просто, так что можете переждать и продолжить обычные атаки.



После нескольких ударов Молгира взлетит и взорвётся, после чего комната вернётся к нормальному виду. Возьмите Целое Сердце и ступайте в синее свечение. В комнату придёт Макар и Линк будет ему дирижировать. Меч Героев начнёт сиять и Линк снова поднимет его в воздух – теперь это Истинный Меч Героев!



Глава 13 - Триединство

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра

~ Глава 13 - Триединство ~

13.1 - Последние Части Сердца
 13.2 - Корабль-Призрак
 13.3 - Частный Оазис
 13.4 - Стальной Островок
 13.5 - Остров Скалистый Шпиль
 13.6 - Птичьи Скалы
 13.7 - Остров Каменного Стража
 13.8 - Смотровой Остров
 13.9 - Лабиринт Испытаний
 13.10 - Завершение составления Триединства

Глава 14 - Башня Ганона

< Назад | Дальше >

13.1 Последние Части Сердца

Количество сердечек



Части Сердца
42/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

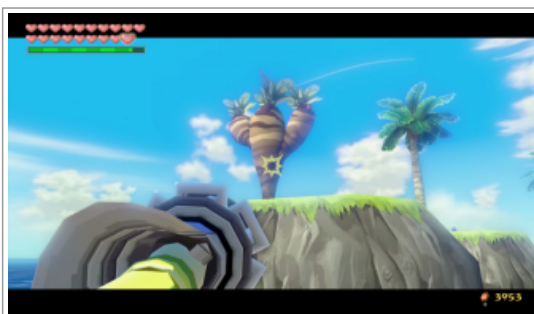
[Части Сердца:](#)

После завершения Храма Ветра, можно заняться двумя новыми Затонувшими Сокровищами. В одном из них находятся дополнительные рупии, а в другом Часть Сердца #43.

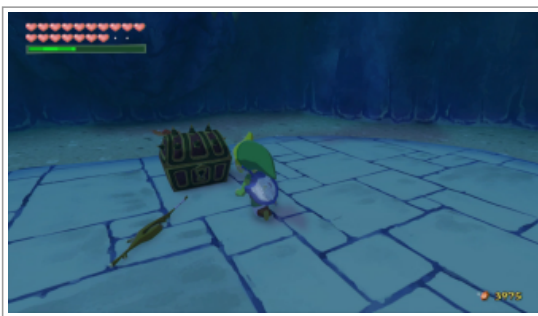
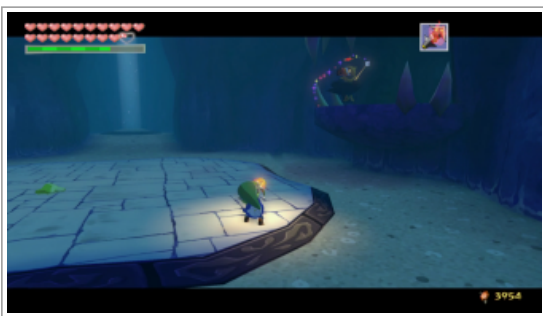
- Карта Сокровищ #05 - Остров-Терновник Феи - Часть Сердца
- Карта Сокровищ #35 - Стальной Островок - 200 рупий

Теперь, когда у вас есть Гарпун, можно собрать последнюю Карту Сокровищ и последнюю Часть Сердца. Телепортируйтесь к Ветреному Острову и плывите на восток к Острову Лапы. Там будет большой основной остров и ряд островов поменьше. На одном из островов, что побольше, есть потайной вход в подземную пещеру.

Сначала заберитесь на меньший остров рядом. Это можно сделать двумя способами. Можете выстрелить Гарпуном стоя на Короле Красных Львов в пальмовое дерево или же использовать Листок Деку и перепрыгнуть туда с главного острова. Используйте Гарпун, чтобы попасть на остров повыше и затем спрыгивайте в пещеру.



Внутри пещеры вам нужно будет сразиться с несколькими Виззробами. Они будут постоянно призывать новых врагов. Вы можете убивать этих врагов, но Виззробы будут бесконечно призывать их. Используйте Лук и перестреляйте всех Виззробов. Как только все Виззробы будут повержены забирайте из сундука Карту Сокровищ #46, которая приведёт к Части Сердца #44.



-Карта Сокровищ #46 - Риф Двух Глаз - Часть Сердца

13.2 Корабль-Призрак

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
44/44

Теперь можно отправится на поиски Элемента Храбрости! Первая часть этого квеста заключается в поиске Корабля-Призрака, а для этого вам понадобится Призрачная Карта. (Или пропустите эту часть и смотрите нашу карту).

Следующая цель – Алмазный Остров. Телепортируйтесь к Острову Начинаний и плывите к острову. Стоя на Короле Красных Львов зацепитесь Гарпуном за дерево в основании острова. Продолжайте подниматься на вершину дерева. Спрыгивайте в потайной грот.



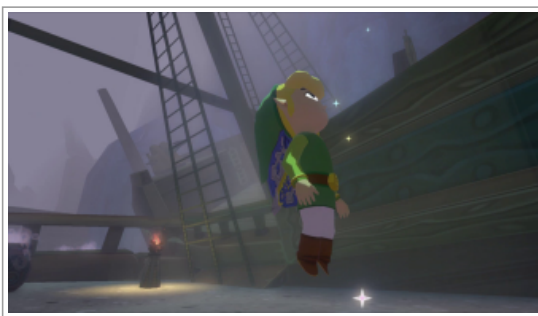
Эта пещера напоминает старый корабль. Части грота соединены серией горшков. Идите вперёд и падайте в сиреневый горшок, чтобы попасть в новый регион. Рядом с вашим горшком будет ещё один горшок. Подожгите его огненной стрелой (или зажигайте его палкой). Запрыгивайте в этот горшок.



В следующей комнате будет пара Хозяинов Полков и несколько факелов. Горшок, который нам нужен, находится на другой стороне комнаты.

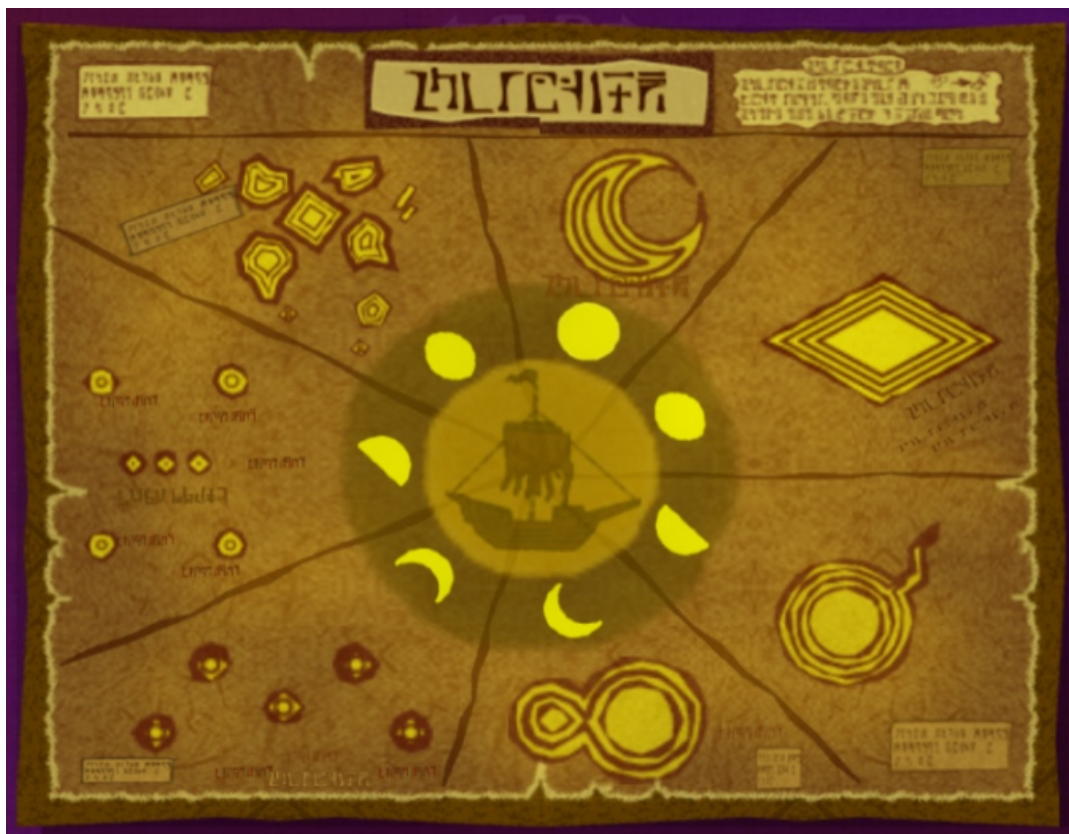


Следующий участок находится на Пиратском Корабле. Там будет три горшка-портала. Тот, который нам нужен находится на другой стороне слева. Он приведёт нас к деревянной платформе с сундуком. Открывайте сундук и забирайте Призрачную Карту.



В этом месте есть ещё один сундук. После первого горшка вы можете попасть за угол, и горшок приведёт вас на участок с сундуком, внутри которого лежит Кулон Счастья. Забирайте его и выходите из пещеры.

Теперь можете открывать Призрачную Карту. Корабль-Призрак появляется в ночное время только у определённых островов, в зависимости от фазы луны. Вот Призрачная Карта.



Остров Полумесяца	Полная луна
Алмазный остров	3/4 луны слева
Остров Бомб	1/2 луны слева
Острова Мать-и-Дитя	1/4 слева
Острова Пяти Звёзд	1/4 справа
Архипелаг Звёздный Пояс	1/2 справа
Остров Великой Рыбы	3/4 справа

Сыграйте Балладу Бурь и быстро плывите к одному из островов с Кораблём-Призраком. Время бежит быстро и вы можете не успеть взойти на борт.

Проще же просто приплыть к одному из островов, у которых появляется этот корабль и сменить день на ночь несколько раз, пока Корабль-Призрак не появится. Когда вы найдёте Корабль-Призрак, плывите на него и Линк автоматически заберётся на борт.



Как только вы окажетесь внутри корабля, на вас нападут уже знакомые враги. Будет пара духов По, Виззроб и Зомби. Со стороны комнаты будет сиять свет, так что пользуйтесь этим, чтобы победить По или Зомби. После того, как вы победите всех врагов, в комнату упадёт лестница. Забирайтесь по ней вверх и доставайте из сундука Осколок Триединства.



13.3 Частный Оазис

Количество сердечек



Новые предметы

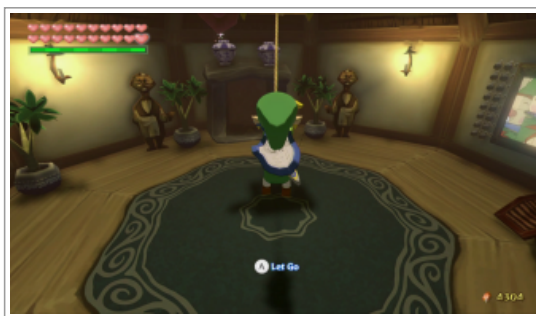
Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца
44/44

Наша следующая цель находится на Частном Оазисе, расположенном к югу от Башни Богов. Чтобы получить доступ к Пляжному Дому, вам сначала надо заполнить Дарственную. Мы уже получили её ранее в этом прохождении, но если вы пропустили это место, посетите миссис Мэри на Ветреном Острове и отдайте ей 20 Кулонов Счастья. Покажите двери Пляжного Дома Дарственную и вас пропустят внутрь.



Когда вы будете внутри Пляжного Дома, посмотрите на потолок и вы найдёте там переключатель, за который Линк может зацепиться с помощью Крюка. Активируйте его и огонь в камине потухнет и в сможете залезть в небольшое отверстие. Продвигайтесь туда и прыгивайте в потайной комнате.

Вы попадёте в подземный лабиринт. Идите прямо по пути перед вами и сворачивайте на первом повороте вправо. Когда дойдёте до следующей развилки снова поворачивайте направо и прыгайте в дыру. Заползите в тоннель справа и двигайтесь дальше. На пересечениях выбирайте следующие направления: лево, право, прямо, право.



Забирайтесь по лестнице наверх и вы увидите две больших колонны. Забейте их в землю с помощью Костяного Молота. Идите влево и прыгивайте в дыру. Посмотрите на лестнице и обратите внимание, что тоннель справа ведёт к сундуку (100 рупий).



Возвращайтесь в комнату с лестницей и ползите в очередную дыру. Ползите тут и когда выберетесь забирайтесь по лестнице. Ударьте по колонне Костяным Молотом, но пока что не идите в ворота. Вместо этого прыгните вниз в дыру слева от ворот и убейте Зомби.



Разбейте горшки напротив стены, чтобы найти ещё один проход. Ползите через него и после того как выберетесь наружу забирайтесь по лестнице. Подойдите к синему кругу и сыграйте Реквием Ветра, чтобы выявить сундук. Открывайте его и забирайте Осколок Триединства. Забейте столб рядом и идите по пути к свету, чтобы выйти к Пляжному Дому.



Здесь есть ещё одна опциональная мини-игра. Посмотрите на стену и вы увидите портрет персонажа. Посмотрите на противоположную стену, там будет тот же портрет, но он будет разделён на 15 кусочков. Вы можете собрать этот пазл, двигая элементами мозаики. За успешное выполнение этого довольно нудного задания вы получите дополнительные рупии. Всего здесь 16 разных пазлов. После того, как вы соберёте пазл, можете выйти из Пляжного Дому и снова зайти обратно. Вас будет ожидать следующий пазл.



13.4 Стальной Островок

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

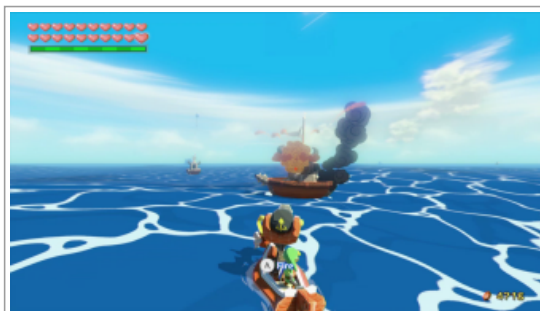
Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

Следующая наша цель находится на Стальном Островке, расположенном в одном квадрате на юг от Острова Великой Рыбы. Плывите туда и вы найдёте там несколько Плавающих Пушек, окружающих остров. Разбомбите их из своей Пушки.



В частности, один из кораблей блокирует вход на остров. Уничтожьте его тремя выстрелами и плывите к острову.



Эта комната похожа на последнюю комнату на Частном Оазисе. Сыграйте Реквием Ветра, стоя на синем кругу, чтобы появился сундук. Открывайте его и забирайте Карту Триединства.



13.5 Остров Скалистый Шпиль

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

Следующая цель находится рядом с Островом Скалистый Шпиль. На северо-западе от острова вы обнаружите три Плавающих Пушки. Одна из них отличается от других, она покрыта золотом.



Плывите к ним и уничтожьте золотую Плавающую Пушку и она утонет. Плывите к месту затопления и доставьте со дна Затонувшее Сокровище – Карту Триединства!



13.6 Птичьи Скалы

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

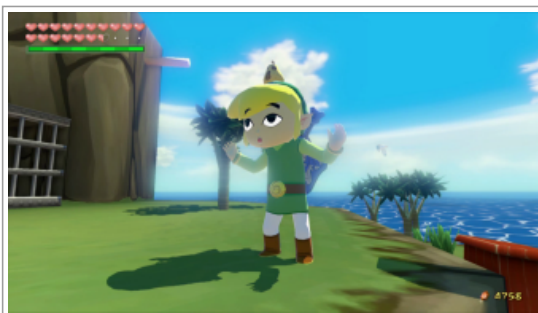
[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Части Сердца
44/44

Следующая наша остановка на Птичьих Скалах, которые находятся к северо-востоку от Лесной Гавани. Плывите туда и забирайтесь на маленький остров. Доставьте Грушу Гуо, призывайте чайку и начинайте управлять ей. Ищите пять столбов, на верхушке которых есть кристаллы-переключатели, которые можно активировать чайкой. Нужно задеть все пять переключателей, чтобы ворота на маленьком острове открылись.



Будьте осторожны, тут много Каргароков. Когда управляете чайкой, машите постоянно крыльями, это будет удерживать Каргароков от атак. Как только овсе пять переключателей будут активированы, возвращайте управление к Линку и спрыгивайте в дыру.



Внутри пещеры снова сыграйте Реквием Ветра и появится сундук. Открывайте его и забирайте Карту Триединства!



13.7 Остров Каменного Стража

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

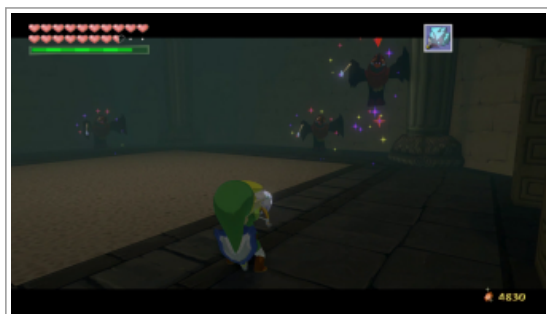
Части Сердца
44/44

Следующий Осколок Символа Триединства находится на Острове Каменного Стража. Телепортируйтесь к Острову Великой Рыбы и плывите на юго-запад. Забирайтесь на вершину острова и используйте Браслеты Силы, чтобы убрать большой стоячий камень. Спрыгните в яму, чтобы попасть в подземную пещеру.

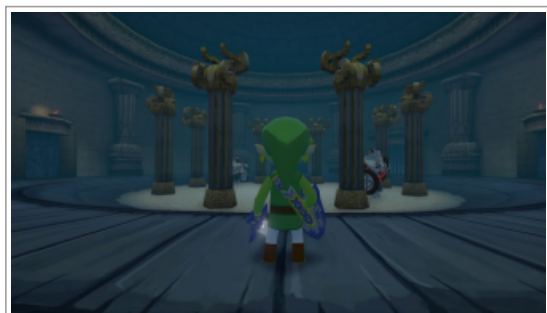


Эта пещера будет посложнее предыдущих. Здесь пять комнат с врагами, которых нужно одолеть, чтобы продвинуться дальше. Идите вперед и входите в любую из дверей. В каждой из комнат вас ожидают разнообразные враги. Как только вы очистите четыре комнаты, возвращайтесь к главной комнате и заходите в пятую, полную врагов. Ниже перечислены враги в этих пяти комнатах.

- Комната 1 - четыре Армоса
- Комната 2 - два Моблина
- Комната 3 - три Виззроба
- Комната 4 - пять Бокоблинов
- Комната 5 - два Даркната



Как только все пять комнат будут зачищены, одна из дверей откроется. Заходите, идите к синему кругу и сыграйте Реквием Ветра, чтобы появился сундук. Открывайте его и забирайте Осколок Триединства.



13.8 Смотровой Остров

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

Следующий Осколок Триединства находится в северо-восточном углу Великого моря, на Смотровом Острове. Плывите туда и забирайтесь на остров. На острове будет несколько столбов, каждый выше другого. С помощью Гарпуна цепляйтесь за дерево на самом невысоком столбе. Оттуда продвигайтесь по столбам дальше. Перед последним будет потайной ход, в который Линк сможет спрыгнуть.





Внутри остров выглядит идентично Острову Каменного Стража. Единственное отличие, что здесь в разных комнатах разные враги. Как и до этого, вам нужно сразиться с врагами в четырёх разных комнатах и затем прикончить врагов в центральной комнате.

- Комната 1 - три Армос-Рыцаря
- Комната 2 - два Сталфоса
- Комната 3 - два Виззроба
- Комната 4 - пять зелёных Бокоблинов
- Комната 5 - четыре Даркната



После того как вы победите всех врагов во всех пяти комнатах, выходите через открывшуюся дверь. Сыграйте Реквием Ветра и появится сундук. Открывайте его и забирайте Осколок Триединства.

13.9 Лабиринт Испытаний

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

Ещё один Осколок Триединства, который можно собрать, находится на Острове Начинаний. Телепортируйтесь на Остров Начинаний и идите по дорожке, ведущей к дому Бабушки. Перед домом посмотрите налево, там где путь разделяется, и вы увидите ряд деревьев у стены. Справа от них есть небольшая платформа, на которую вы можете забраться. Залезайте и доставайте Гарпун. Вверху этой стены есть пальмовое дерево, за которое вы можете зацепиться. Вы сможете попасть на платформу вверху (сюда также можно попасть с помощью Листка Деку с платформы перед навесным мостом в противоположной части острова). Поднимите камень справа и спускайтесь в дыру, чтобы попасть в Лабиринт Испытаний.

Лабиринт Испытаний представляет собой 50-этажную арену, где вы должны сразиться с врагами из всех подземелий игры. На первых десяти этажах обитают враги из Драконьей Пещеры. На этажах 11-20 вы найдёте врагов из Лесной Гавани. На этажах 21-30 томятся враги из Башни Богов. Главная награда находится в сундуке на 30-м этаже. Это Осколок Триединства.

Никто не запрещает продолжать опускаться глубже, чтобы получить особый приз. На этажах 31-40 обитают враги из Храма Ветра и Земли, а на последних 10 этажах вы встретите врагов в разных количествах со всей игры.

Лабиринт Испытаний

Этаж	Враги	Скриншоты
01	Киз x10	
02	Миниблин x6	
03	Бокоблин x4	

04	Красный Чу-чу х6
05	Лавохвост х4
06	Кизы х4, Миниблин х4
07	Огненные Кизы х4, Лавохвост х2
08	Бокоблин х4, Огненные Кизы х2
09	Моблин х2
10	Сердца, рупии, выход
11	Сорняк х6
12	Зелёный Чу-Чу х4
13	Бокобаба х5
14	Зелёный Бокоблин х4
15	Мотула х5
16	Бокобаба х3, Сорняк х3
17	Синий Бокоблин х4, Зелёный Чу-Чу х4
18	Мотула х3, Зелёный Бокоблин х2
19	Крылатая Мотула х2
20	Сердца, рупии, выход
21	Виззроб х3
22	Армос х4
23	Армос-Рыцарь х2
24	Жёлтый Чу-Чу х6
25	Красный Череп х4
26	Зелёный Бокоблин х2, Даркнат х1
27	Армос х3, Виззроб х1
28	Армос-Рыцарь х2, Красный Череп х2
29	Даркнат х2
30	Осколок Символа Триединства, выход
31	Зомби х6
32	Синий Череп х5
33	Тёмный Чу-Чу х6
34	По х5
35	Крылатая Мотула х3
36	Зомби х3, Моблин х2
37	Тёмный Чу-Чу х5, Крылатая Мотула х1
38	По х5, Моблин х2
39	Синий Череп х4, Сталфос х2
40	Сердца, рупии, выход
41	Миниблин х24
42	Красный Чу-чу х10, Зелёный Чу-Чу х10, Жёлтый Чу-Чу х10
43	Виззроб х5
44	Бокоблин х16
45	Зомби х4, Сталфос х2
46	Моблин х3, Даркнат х2
47	Виззроб х3, Даркнат х2
48	Сталфос х3
49	Даркнат х4
50	Талисман Героя, выход

13.10 Завершение составления Триединства

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

Теперь можно расшифровать полученные нами Карты Триединства. Телепортируйтесь на Остров Тингла и заберитесь на башню. Поговорите с Тинглом и он сделает пару комментариев на тему Карт Триединства. Тингл предложит вам расшифровать каждую карту за 398 рупий. Тут вам не отвертеться, поэтому вываливайте 1196 рупий за этот умственный труд.

Три Карты Триединства действуют также, как и обычные Карты Сокровищ. Вам нужно отыскать три Затонувших Сокровища. Вот их расположение.

- Карта Триединства #01 - Остров Великой Рыбы - Осколок Символа Триединства
- Карта Триединства #02 - Остров Каменного Стража (к юго-востоку от Острова Великой Рыбы) - Осколок Символа Триединства
- Карта Триединства #03 - Острова Горных Плато (к востоку от Лесной Гавани) - Осколок Символа Триединства

Когда все 8 частей Триединства будут у вас, можно будет отправляться обратно в Хирул. Плывите к Башне Богов.

Глава 14 - Башня Ганона

Прохождение Wind Waker

Глава 1 - Остров Начинаний
 Глава 2 - Зброшенная Крепость
 Глава 3 - Ветреный Остров
 Глава 4 - Драконий Остров
 Глава 5 - Драконья Пещера
 Глава 6 - Лесная Гавань
 Глава 7 - Запретный Лес
 Глава 8 - Жемчужина Найру
 Глава 9 - Башня Богов
 Глава 10 - Замок Хирула
 Глава 11 - Храм Земли
 Глава 12 - Храм Ветра
 Глава 13 - Триединство

~ Глава 14 - Башня Ганона ~

14.1 - Путь к Башне Ганона
 14.2 - Внутри Башни Ганона
 14.3 - Лабиринт в Башне Ганона
 14.4 - Финальные битвы

< Назад | Содержание >

14.1 Путь к Башне Ганона

Количество сердечек



Новые предметы

Новые враги

Новые персонажи

Части Сердца:

Части Сердца

44/44

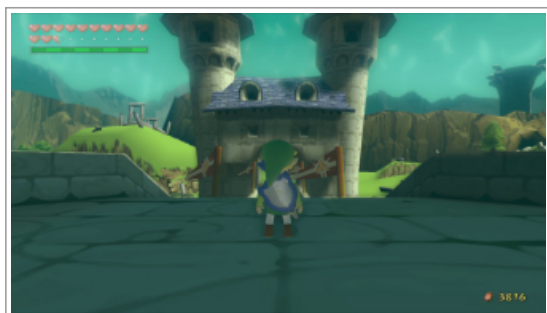
Теперь, когда у вас есть Элемент Храбрости, вы можете вернуться в Хирул и сразиться с Ганоном. Прежде чем отправиться, заготовьте себе Фей, Суп-Эликсир, Красное Зелье или Синее Зелье. Это не обязательно, если вы уверены в своих силах. В Башне Ганона вы также сможете найти пару Фей.

Как только будете готовы, перемещайтесь к Башне Богов и Элемент Храбрости покажет путь в Хирул. Король Красных Львов скажет, что это доказательство тому, что вы – истинный герой.

В Хируле идите в замок и вы увидите, что статуя Героя разрушена и многие области лежат в руинах. Спускайтесь в подвал и бегите к Зельде. Прежде чем вы успеете до неё добраться она исчезнет и с потолка спустятся два Даркната-Предводителя. Это самые сложные Даркнаты в игре, но побеждаются они так же, как и другие. Берегитесь огня вокруг участка и побеждайте, чтобы получить контроль над комнатой.



Идите обратно по ступеням и Линк начнёт бежать в заднюю часть замка. Выходите наружу и спускайтесь по пути к большому мосту. На полпути по мосту вы обнаружите сиреневую субстанцию, блокирующую вам путь. Разбейте барьер с помощью Меча Героев и продолжайте идти по пути дальше.



Башня Ганондорфа находится прямо по пути, но на этом пути вас будут атаковать Сорняки, Чу-Чу, Моблины и Даркнат. После победы над Даркнатом, убейте Бумерангом Киз под меткой на другой стороне ямы. Доберитесь до первой платформы с помощью Гарпуна и повторите то же самое со второй платформой. Идите в пещеру и входите в дверь, чтобы попасть в Башню Ганона.



14.2 Внутри Башни Ганона

Количество сердечек



Части Сердца
44/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

Чтобы пройти через дверь на противоположной стороне комнаты вам нужно будет сначала пройти через четыре моста. Каждая дверь будет вести к четырём боссам, с которыми вы уже сражались и вам придётся сразиться с ними снова. Спускайтесь для начала вниз и идите по мосту слева. Убейте здесь Бокоблина и выходите через дверь.

Самый простой способ пройти через комнату – сначала использовать Лук и подстрелить все черепа на лозах и все Красные Черепа, чтобы они потом не мешали. Доставайте Крюк и цепляйтесь за лозы вверху. Перепрыгивайте и используйте Листок Деку, чтобы перелететь на закаменевшую лаву внизу. Настройте камеру так, чтобы было видно, что у вас под ногами.



Когда будете на лавовой платформе, используйте Крюк, чтобы зацепиться снова за лозы вверху. Забирайтесь вверх по верёвке на маленькую платформу и затем используйте Листок Деку, чтобы перелететь на последнюю платформу (где находятся Красные Черепа). Убейте их, если хотите, и выходите через чёрно-белую дверь, чтобы сразиться с Гохмой.



В комнате с Гохмой у вас будут только предметы, которые у вас были во время битвы с Гохмой, плюс все Банки, которые вы нашли. Разберитесь с боссом как вы это делали прежде и возвращайтесь в главную комнату. Образ Гохмы засияет на двери и это значит, что вы открыли часть двери.



Идите теперь через второй мост слева и входите в следующую дверь. Разбейте орехи слева и справа, чтобы пополнить энергию и активируйте пропеллер, чтобы призвать вагонетку. Запрыгивайте на вагонетку и подуйте на дверь, чтобы частично перебраться через яму.



Прыгайте на двигающуюся платформу и ждите, пока она не спустится вниз. Активируйте пропеллер с помощью Листка Деку и придет следующая вагонетка. Запрыгивайте на вагонетку и двигайтесь через яму к следующим платформам.



Запрыгивайте на платформу справа и прыгайте на левую, когда представится возможность. Как только платформа поднимется, используйте Листок Деку, чтобы попасть к двери с боссом. Убейте Сорняки, если хотите, и входите в дверь, чтобы сразиться с Кэлли-Демос.



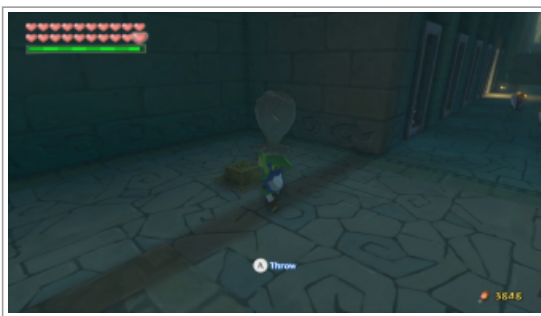
Процесс сражения точно такой же, как и раньше, но теперь он не такой трудный и понадобится меньше ударов мечом. Как только он будет побежден, можете возвращаться обратно в главную комнату. Образ Кэлли-Демос засветится на двери.



Далее, переходите на северный мост на правой стороне и входите в дверь, чтобы попасть в Храм Земли. Это самая трудная часть и здесь можно потерять много жизней. У стены будут стоять гробы и будут наносить вам урон, когда вы будете проходить мимо, но вы можете пробраться быстрее и безопаснее, если будете двигаться кувырками.



Поднимайтесь по лестнице в конце и катитесь по следующему коридору, открывая по пути все гробы вдоль стен. Бегите обратно и превращайте сиреневого Чу-Чу в камень с помощью света с потолка. Поставьте его на переключатель и кувыркайтесь обратно вниз по коридору как можно быстрее. Вы должны успеть добраться до лестницы.



Спускайтесь вниз по коридору и разбивайте все гробы. Превратите очередного сиреневого Чу-Чу в камень, желательно в конце комнаты, рядом с переключателем на другой стороне. Ставьте его на переключатель и бегите обратно к лестнице. Из-под земли появится Сталфос, но, если будете достаточно быстрыми, просто проскочите на лестницу. Если нет, убейте его, затем снова поставьте Чу-Чу на переключатель и выходите к боссу – Джалгалле.



Победите его так же, как вы это делали в Храме Земли и после этого вы снова будете в главной комнате. Идите по последнему мосту и входите в дверь, чтобы попасть на участок с ветрами. Убейте появившегося Виззроба и запрыгивайте на площадку с пружиной. Используйте Железные Ботинки и Листок Деку, чтобы подпрыгнуть и перелететь через комнату. Летите мимо двух потоков воздуха посередине и приземляйтесь на другой стороне.



Приколчите двух зелёных Бокоблинов и используйте Гарпун, чтобы добраться до платформы выше. Выходите через дверь и победите Молгиру. После победы вы снова будете в главной комнате и дверь к боссу начнёт рушиться. Идите на север.



14.3 Лабиринт в Башне Ганона

Количество сердечек



[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

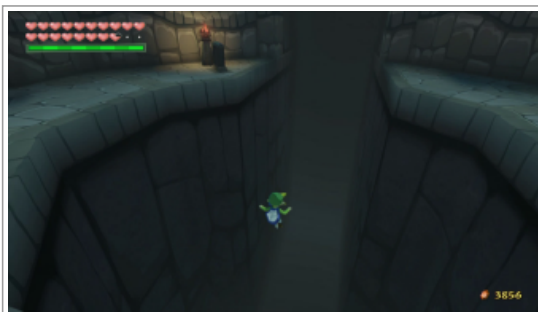
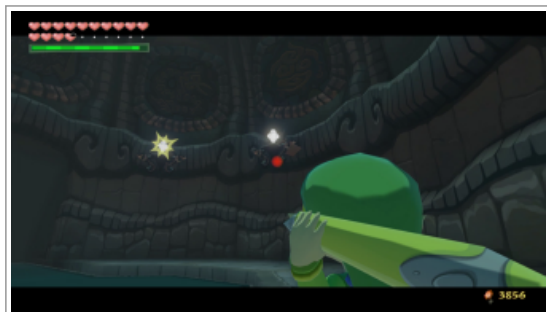
[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

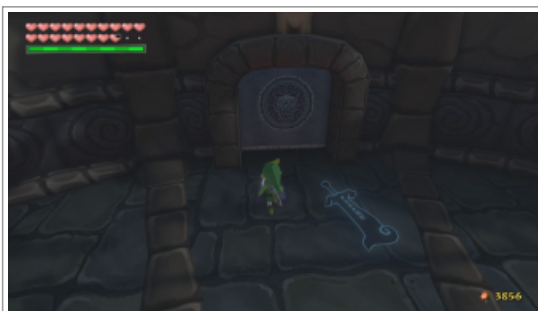
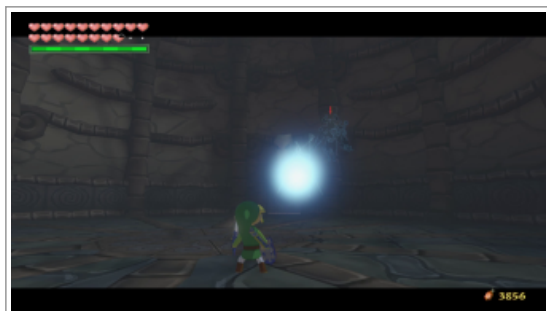
Поднимайтесь по лестнице, убивая по пути Миниблинов. Выходите через дверь вверху и затем идите через дверь справа. Вы увидите, что светильники горят в особом порядке. Запомните этот порядок (количество свечей указывает на число) и выходите через дверь. Выходите через дверь на противоположной стороне комнаты и используйте Бумеранг, чтобы целиться на переключатели в порядке, который вы только что выучили в предыдущей комнате.



Появится портал, который позволит покинуть башню и попасть в Заброшенную Крепость. Если вам нужно пополнить запасы, можете смотаться туда. Если нет, возвращайтесь в комнату со светильниками. Спрыгивайте в темноту внизу и начнётся бой с Фантомом Ганона.



Тактика Фантома Ганона немного изменилась на этот раз. Вместо того, чтобы просто появляться перед вами, он будет создавать несколько двойников, которые будут атаковать вас. Вы можете либо уворачиваться от него кувырками, либо же искать самую тёмную копию, которая и является настоящим Фантомом Ганона.



Кроме того, он будет кидать в вас розовым шаром. Вам нужно будет отражать этот шар с помощью круговой атаки в момент, когда шар будет прямо перед вами. С первого раза может не получиться, но у вас всё получится.

Как только вы нанесёте удар мечом по Ганону, он упадёт на землю. Продолжайте атаковать его мечом и он исчезнет и оставит свой меч. Дайте мечу упасть на пол и смотрите в какую сторону показывает рукоять меча. Меч показывает на дверь, через которую вам нужно пройти. Идите в следующую комнату и повторяйте процесс.

Продолжайте атаковать Фантом Ганона и проходите через комнаты. В итоге вы попадёте в комнату, которая будет иначе окрашена. После победы над Фантомом Ганона в этой комнате появится сундук со Стелами Света. Эти стрелы – самое сильное оружие в этой игре и убивают почти всех врагов с первого попадания. Выходите через следующую дверь и вы окажетесь в главной комнате.

Походите пару секунд по комнате и Фантом Ганона снова появится. Доставайте Стрелы света и стреляйте в Фантома Ганона – вы прикончите его с первого выстрела. Поднимайте меч, который он уронит и кидайте его в кирпичную стену с лицом свиньи. Стена взорвётся и вы сможете пройти дальше. Если вам нужно пополнить запасы, сейчас самое время, потому что вас ожидает битва с Ганоном.

14.4 Финальные битвы

Количество сердечек



Части Сердца
44/44

[Новые предметы](#)

[Новые враги](#)

[Новые персонажи](#)

[Части Сердца:](#)

В последнем участке башни разбейте все горшки по обеим сторонам комнаты, чтобы пополнить стрела и магию. Ищите лестницы, на каждом этаже которых будут враги. Чтобы выйти из комнаты, вам нужно будет прикончить всех врагов в комнате. Можете использовать меч или Стрелы Света, главное чтобы все враги были уничтожены. Когда вы будете в самом верху, разбейте горшки, чтобы пополнить энергию и здоровье и входите в большую дверь, чтобы встретиться с Ганоном.

Когда Линк войдёт в комнату, Зельда будет лежать на кровати, а рядом с ней будет стоять Ганон. Ганон будет говорить о снах Зельды и бескрайних морях и океанах. Он расскажет, что Боги уничтожили Хирул после того, как затопили его. После этого он превратится в огромное существо, похожее на куклу, которое называется Марионеткой Ганона. Марионетка Ганона – последняя защитная фаза Ганона. Существо будет появляться в трёх различных формах.

Чтобы победить первую форму, необходимо использовать Бумеранг. Целитесь над существом, и вы маркируете верёвки, на которых оно висит. Нужно попасть по ним несколько раз Бумерангом, чтобы разорвать их. Часть тела босса станет бесполезной.

Нужно разрывать только верёвки, удерживающие Марионетку Ганона, но никто не запрещает вам порвать пару других. Но не рвите все верёвки, так как Ганон снова восстановит их. Как только хвост будет на полу, стреляйте в синий шар на хвосте Стрелами Света. После успешного попадания кукла снова повиснет над вами. После трёх атак, эта фаза боя завершится.

Следующая фаза является самой лёгкой из трёх. Босс примет форму паука и спрыгнет на вас с потолка. Посмотрите на воду и ищите место, где спустится синий шар и бегите туда. Когда босс спустится, доставайте Лук и стреляйте в шар Стрелой Света. Повторите этот процесс пару раз, чтобы завершить эту фазу.

Последняя фаза этого боя самая сложная. В этой форме босс похож на Молдорма из других игр серии. Он будет быстро носиться по комнате, часто пытаясь атаковать вас. Вы не можете избежать эту часть и часто будете получать урон.

Если хотите, можете постараться атаковать его голову мечом, чтобы оглушить его на пару секунд, и после этого стреляйте в шар. Лучше всего стоять ближе к стенам пока он носится вокруг. Доставайте Стрелы Света и постарайтесь попасть в шар. У вас может уйти на это пару заходов, но когда-нибудь вы всё таким попадёте в этот шар.

После каждого попадания змея будет увеличивать свою скорость. После трёх ударов по шару Марионетка Ганона взорвётся и бой закончится. Когда Марионетка Ганона будет повержена, Ганон скажет, что воистину Герой Времени снова переродился. Он потребует, чтобы вы пришли и сразились с ним и улетит на вершину башни.

Слева над платформой в центре комнаты будет длинная красная верёвка. Спрыгивайте с платформы и медленно забирайтесь на верхнюю платформу. Когда вы будете наверху, осмотритесь и вы найдёте участок, на котором вы можете использовать Крюк. Дальше забирайтесь по верёвке на следующую верхнюю платформу.

Посредине платформы есть несколько горшков, в которых вы найдёте пополнение для магии и жизни. Выше есть место для крюка, чтобы забраться повыше. Забирайтесь на следующий участок и сжигайте крышку горшка огненными стрелами. Пройдите вокруг к большой платформе, вылетающей из стены. Используйте Гарпун, чтобы приземлиться на ней и выходите наружу.

Ганон начнёт рассказывать вам историю о его родном доме и о том как ветер приносил смерть в его дом. Он расскажет вам о том, что ветры, дувшие по Хирулу, приносили и нечто другое, нежели смерть и руины, и что он очень хотел заполнить этот ветер. После этого он сдает резкую атаку и вышибет у Линка Меч Героев из рук. Затем он поднимет Линка, призовет Триединство и пожелает вернуть Хирул.

Внезапно появится Король Хирула и коснётся Триединства, прежде чем Ганон доберётся до него. Король пожелает, чтобы у Линк аи Зельды была надежда на будущее. Он также пожелает, чтобы Хирул смыло и их судьбы исполнились. Ганон начнёт маниакально смеяться, вода начнёт ниспадать на Хирул и он скажет, что для них не существует никакого будущего. Зельда проснётся, передаст Линку Меч Героев и начнётся сражение с Ганоном.

Зельда скажет, что будет помогать вас, прикрывая атакой из Лука. Чтобы завершить эту фазу нужно обходить арену, чтобы Ганон оказывался между Линком и Зельдой. Чтобы упростить задание, можете оглушать Ганона Бумерангом. Затем Зельда будет стрелять по Ганону Стрелами Света и вы можете атаковать его мечом. После нескольких попаданий Ганон разозлится и ударит Зельду так, что она потеряет сознание.

Теперь вы останетесь одни. Ганон будет постоянно пытаться атаковать вас, так что уворачивайтесь от него кувырками. Единственный способ атаковать его – ждать, когда он прыгнет на вас и сразу перед тем, как он ударит вас, использовать парирование. Повторите этот процесс несколько раз и Зельда начнёт просыпаться.

Бегите к ней и она скажет, что теперь она будет служить вам щитом и будет отражать Стрелы Света в Ганона. Теперь держите Ганона перед собой и доставайте щит. Когда Зельда выстрелит Стрелой Света, отражайте её в Ганона. Используйте защитную атаку парирование, чтобы Линк подпрыгнул в воздух и ударил Ганона в голову мечом.

Ганон напоследок скажет, что ветер дует и после этого превратится в камень. Король скажет вам, что он сожалеет о том, что произошло в прошлом и жалеет изменить все события. Он привязан к Хирулу, также как и Ганон.

Он хочет, чтобы Линк и Зельда жили для будущего. Зельда попросит Короля пойти с ней и Линком и скажет, что море будет его следующим Хирулом, но Король гневно ответит, что море никогда не будет Хирулом.

После этого Боги исполнят желание Короля и затопят Хирул. Линк и Зельда всплывут на поверхность и оставят за собой Короля. Король после этого скажет, что он посеял семена будущего и сделал всё от него зависящее. Линк и Зельда проснутся на поверхности воды и Комали и Пираты найдут их.

Поздравляем, вы только что прошли игру The Legend of Zelda: The Wind Waker, наслаждайтесь титрами!

The Wind Waker: Банки

Как и в предыдущих сериях игры, в The Wind Waker вы можете находить несколько типов банок. Ниже перечислены все пять банок, которые вы можете найти, их местонахождение, или где вы получаете их в награду.



Банки

Банка #1: Драконий Остров

Требование: Парус

Как только вы попадёте в первый раз на Драконий Остров, идите на гору. Поговорите с обитателями острова и они попросят вас познакомиться с девочкой по имени Мидли. Поговорите с ней и она попросит вас о помощи. Спускайтесь вниз и входите на участок с пылью. Идите влево и спускайтесь вниз в яму. Мидли будет ждать вас там. Поговорите с ней и она попросит вас закинуть её на выступ на другой стороне. Поднимите её и закиньте на скалу рядом. Когда ветер начнёт дуть в нужную сторону, запустите Мидли и она перелетит на другую сторону. Она обратится к вам и подарит первую Банку.



Банка #2: Остров Бомб

Требование: Парус

Как только вы получите возможность плавать, отправляйтесь на Остров Бомб. Отыщите там человека по имени Хо-хо, посмотрите туда, куда он смотрит, и вы найдёте Субмарину. Плывите туда, убивайте врагов внутри и получайте в качестве награды вторую Банку.



Банка #3: Скалистый Остров

Требование: Парус, 500 рупий

Как только вы получите возможность плавать, отправляйтесь на Скалистый Остров. Отыщите корабль Биддла, заходите внутрь и покупайте третью Банку (за 500 рупий).



Банка #4: Ветреный Остров

Требование: победить Царя Хелмарока

После победы на Царём Хелмароком в Зброшенной Крепости, отправляйтесь в ночное время на Ветреный Остров. Найдите девушку по имени Мила и она попросит вас убраться прочь. Идите на ступени рядом и она убежит. Следуйте за ней, но не подходите слишком близко, иначе она заметит вас. Когда она подойдёт к сейфу Зунари, поговорите с ней. Выберите первый вариант на каждый из вопросов и она подарит вам четвёртую и последнюю Банку.



Предметы с Банкой

Красное Зелье

Стоимость: Док Бандам: 20 рупий, Крысиная Нора: 30 рупий, Магазичик Биддла: 30 рупий



Эта красная жидкость восстанавливает ваше здоровье. Красное зелье восстановит ваши сердечки и может быть найдено в подземельях, магазинах, или сварено из Желе Красного Чу-Чу. Когда вы побеждаете Красного Чу-Чу, не забудьте подобрать его Желе и Док Бандам на Ветреном Острове может сварить вам из него Красное Зелье. За изготовление и добавление зелья в ассортимент он попросит у вас 5 наборов Желе Красного Чу-Чу.

Зелёное Зелье

Стоимость: Док Бандам: 10 рупий



Эта зелёная жидкость восстанавливает вашу магию. Зелёное Зелье восстановит вашу магию и может быть найдено в подземельях, магазинах, или сварено из Желе Зелёного Чу-Чу. Когда вы побеждаете Зелёного Чу-Чу, не забудьте подобрать его Желе и Док Бандам на Ветреном Острове может сварить вам из него Зелёное Зелье. За изготовление и добавление зелья в ассортимент он попросит у вас 5 наборов Желе Зелёного Чу-Чу.

Синее Зелье

Стоимость: Холло: 4 Семени Бокобабы, Док Бандам: 60 рупий, Крысиная Нора: 80 рупий



Синее Зелье восстановит вашу жизнь и магию одновременно и может быть найдено в подземельях, магазинах, или сварено из Желе Синего Чу-Чу. Найти Синих Чу-Чу можно только на 23-х островах Великого моря. Когда найдёте, отнесите Желе Доку Бандаму на Ветреном Острове. За изготовление и добавление зелья в ассортимент он попросит у вас 15 наборов Желе Синего Чу-Чу. Вы также можете собрать 4 Семени Бокобабы и отдать их Холо в Лесной Гавани. Он сварит вам из них Синее Зелье.

Читайте также наш Гайд по синим Чу-Чу.

Суп-Эликсир

Стоимость: бесплатно



Этот суп вы можете получить только если вылечите свою Бабушку. Найдите Фею и вылечите с её помощью Бабушку. При этом вылечится не только она, но и вы. А в благодарность за вашу заботу, Бабушка даст вам этот чудный суп. Этот эликсир полностью восстанавливает ваши жизни и увеличивает вдвое силу атаки до первого ранения!

Фея

Стоимость: бесплатно



Ещё один способ залечиться. Вы можете найти Фей по всему миру. Ловите их в пустые Банки. Вы можете использовать Фею, когда ваши жизни заканчиваются, или же ждите, пока вас окончательно не добьют и Фея воскресит и залечит вас автоматически.

Лесная Вода

Стоимость: бесплатно



Эту бурлящую воду можно найти в Лесной Гавани. Вы можете набрать её в Банку и она будет действовать в течении определённого времени (на Wii U 30 минут, на GameCube 20). Этот тип воды используется для поливки высохших Деревьев Деку.

Читайте также наш Гайд по Высохшим Деревьям Деку .

Вода

Стоимость: бесплатно



Самая обычная вода. Этой водой вы можете полить высохший цветок-бомбу.

Лесной Светлячок

Стоимость: бесплатно

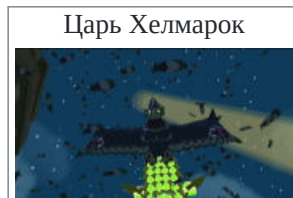


Этот светлячок сияет разными цветами. Вы можете поймать его рядом с Великим Деревом Деку в Лесной Гавани. В версии для GameCube он необходим для того, чтобы улучшить Фотоаппарат до Цветного Фотоаппарата.

The Wind Waker: Боссы

Этот гайд поможет вам в сражениях с боссами. Здесь вы узнаете о атаках, стратегиях, и многом другом.

Кликните на картинке с боссом, чтобы узнать, как с ним сражаться.



Гохма

Угроза:

Атаки:

- ♥ Атакует лапой
- ♥ Ударяет лапой
- ♥ Выдыхает огонь



Гохма появляется из лавы

- Гохма – мерзкое чудовище, поселившееся в Драконьей Пещере. И это Гохма доставляла неудобства Валу, тянув его за хвост!

- Битва начинается и вы сразу же замечаете, что хвост Валу свисает с потолка. Используйте Крюк, чтобы зацепиться за него. Валу это не понравится и он сделает несколько сильных толчков. После этого кусок скалы отвалится, упадёт на Гохму и разобьёт часть его брони.

- Проще всего это сделать, стоя на одной из платформ на стенах пещеры. Вам будет проще избегать атак Гохмы. Если вы будете находиться на дне пещеры, Гохма будет постоянно пытаться цапнуть вас своими клешнями. После трёх упавших кусков, Гохма разозлится и разрушит свой панцирь.

- Теперь, когда Гохма уязвима, используйте ваш Крюк, чтобы потянуть её за глаз и ударить по нему. Вы также можете уворачиваться от её атак и атаковать в глаз, когда она приблизит своё лицо. Впрочем, в этом случае вам нужно действовать очень быстро, так как она попытается поджарить вас пламенем. Нанесите несколько ударов ей в глаз, и она будет побеждена.



Хвост Валу



"Новая" Гохма



Атака по глазу



Гохма умирает

Краткое описание:

- Когда битва начнётся, будет казаться, что Гохма неуязвима. Посмотрите вверх и вы увидите свисающий с потолка хвост Валу. Хватайтесь за хвост и перепрыгивайте на другую сторону пещеры. Это сильно разозлит Валу и он начнёт прыгать, отчего кусок скалы отвалится и упадёт на Гохму. Повторите этот процесс дважды и Гохма потеряет свою броню.

- Теперь нужно использовать Крюк и тянуть им Гохму за глаз. Как только глаз будет перед вами, атакуйте его мечом. Повторяйте, пока она не умрёт, после чего забирайте появившееся Целое Сердце.

Кэ́ль-Демос



Кэ́ль-Демос на потолке

Угроза:

Атаки:

- ♥ Машет лозами
- ♥ Хлестает лозой
- ♥ Пожирание

- Кэ́ль-Демос – это злое, похожее на растение чудовище, которое обитает в недрах Запретного Леса. Его массивный цветок защищают множество лоз.

- Для этой битвы вам понадобится Бумеранг. Кэ́ль-Демос будет цепляться к потолку своими лозами. Цельтесь по ним Бумерангом и срезайте их, одновременно укорачиваясь от их атак. Когда они будут светиться, они будут готовиться к атаке. Если лозы закопаются, не надо больше срезать их. Просто бегайте и ждите, когда они снова появятся.

- Когда все лозы будут срезаны, наступит момент, когда вы должны будете бежать в центра и атаковать ту часть, которая проглотила Макара. Ударьте по ней несколько раз и отбегайте. Если вы задержитесь слишком надолго, можете получить тяжёлый урон. Продолжайте атаковать, пока не победите. После этого растение засохнет и умрёт. Макара освободится и на месте Кэ́ль-Демоса останется Целое Сердце.



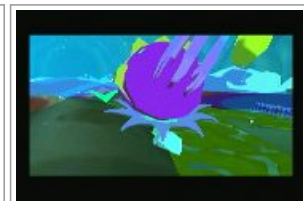
Срезайте лозы Кэ́ль-Демоса



Уворачивайтесь от лоз



Атакуйте по центру



Кэ́ль-Демос умирает

Краткое описание:

- Кэ́ль-Демос – огромное растение, которое проглатывает Макара. Срезайте с помощью Бумеранга лозы, удерживающие босса у потолка и затем атакуйте его в центр. Не увлекайтесь очень сильно, потому что части растения в определённый момент раскроются и нанесут вас значительный урон.

- После победы над боссом Макара снова будет свободен, а вы получите в качестве награды Целое Сердце.

Годан



Годан появляется из стены

Угроза:

Атаки:

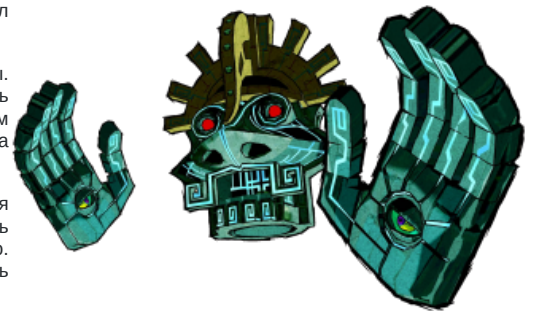
- ♥ Зажимает вас между рук
- ♥ Давит вас руками
- ♥ Огненный шар

- Это древний хранитель Башни Богов. Он ждал появления легендарного героя, который должен был доказать свою храбрость.

- Когда битва начнётся, глаза самого Годана будут закрыты, но глаза на его руках будут открыты. Стреляйте в каждый из них дважды из лука и глаза на голове откроются. Стреляйте в них, но берегитесь огненных шаров. Когда босс закрывает глаза и открывает рот, убегайте. Когда вы выстрелите по обоим глазам, он упадёт и откроет рот. Кидайте бомбу в открытую пасть, чтобы она взорвалась там и нанесла урон.

- Просто повторяйте этот процесс, пока не победите босса. После каждой бомбы он будет двигаться быстрее и быстрее и будет пытаться спихнуть вас на покрытый электричеством пол. Пол будет наносить вам ♥ урона за каждую секунду, которую вы проводите на нём. Так что ноги в руки и забирайтесь обратно. Если у вас закончатся стрелы, босс вычихнет вам новые. Негигиенично, но вам ведь не хочется быть раздавленными?

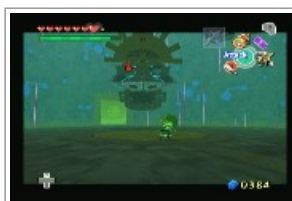
- После трёх успешных атак босс откроет вам путь и предупредит об осторожности. Появится луч света, а Годан вернётся в стену и вычихнет вам Часть Сердца. Хватайте его и заходите в портал.



Огненная атака Годана



Выстрел из глаза на руке



Выстрел из глаза на голове

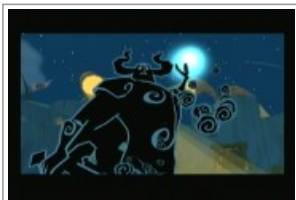


Дым от взорвавшейся бомбы

Краткое описание:

- Используйте стрелы, чтобы атаковать глаза на руках Годана. После того, как обе руки будут поражены, стреляйте в глаза на голове. Сразу после того, как вы поразите его в глаза, босс упадёт на землю и откроет рот. Кидайте ему туда бомбу. Повторяйте процесс, пока не победите. После каждой бомбы босс будет двигаться быстрее.

Фантом Ганона



Энергетический Шар

Угроза:

Атаки:

- ♥ Шар света
- ♥♥ Круговая атака

- Это призрачный вариант Ганона.

- Сначала Фантом Ганона будет кидать в вас шарами света. Отражайте их своим мечом, чтобы отбить их обратно в босса. Если вы играли в предыдущие версии игры, здесь не будет ничего нового. Когда мяч ударит в босса, тот упадёт. Бегите к нему и прежде чем он исчезнет наносите как можно больше ударов мечом.

- После пары удачных атак он будет появляться позади вас и проводить круговую атаку. Быстро цельтесь в него и используйте парирование. После того, как вы попадёте по нему, он будет побеждён и оставит вас в покое.



Отражайте энергетические шары



Атакуйте Фантома Ганона



Парирование

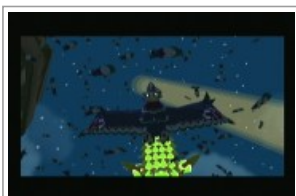


Круговая атака

Краткое описание:

- Отбивайте шары света обратно в босса, чтобы оглушить его. Пока он оглушён, атакуйте его мечом. Когда он появляется позади вас, быстро цельтесь и используйте парирование.

Царь Хелмарок



Царь Хелмарок

Угроза:

Атаки:

- ♥ Порыв ветра
- ♥ Поклёв
- ♥ Атака с неба

- Царь Хелмарок – гигантская птица на службе у Ганона.

- В начале битвы Хелмарок просто будет летать вокруг и время от времени приземляться и атаковать вас. Уворачивайтесь от атаки и его клюв застрянет на момент в земле. Ударяйте по голове Костяным Молотом, чтобы нанести ему урон. После пяти удачных атак его маска спадёт и лицо босса станет уязвимо.

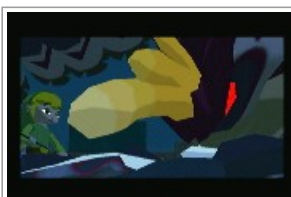
- Теперь он разозлится и будет пытаться сбросить вас на шипы взмахами крыльев, что будет наносить вам ♥ урона. Подкатывайтесь к нему и не дайте себя сдуть к стене. Ждите, пока он снова не клюнет вас. Когда он отлетит и начнёт возвращаться, бегите от него, когда он попытается атаковать вас сверху. Пусть он клюнет и его голова застрянет в земле, затем атакуйте его мечом. После пары таких атак вы победите его.



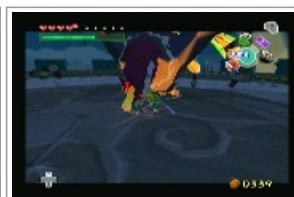
Застрял в земле



Ударяйте Костяным Молотом



Без маски



Атакуйте мечом

Краткое описание:

- С помощью Костяного Молота разбивайте маску, когда босс застрянет головой в земле. Как только маска будет разбита, атакуйте босса мечом.

Джалгалла



По в комнате

Угроза:

Атаки:

- ♥ Удар телом (смена управления)
- ♥ Огненный шар
- ♥♥ Плевков огнём

- Джалгалла не очень трудный босс, лишь временами не очень понятный. Сначала бегите в один из лучей света и побыстрее, так как они будут постоянно менять свою позицию. Отражайте с помощью Зеркального Щита свет в Джалгаллу, чтобы тот застыл.

- После этого он упадёт на свою заднюю часть. Поднимайте его и кидайте в одну из шипованных колонн в углу комнаты. Он подпрыгнет, взорвётся и разделится на кучу По. Убейте как можно больше призраков, прежде чем они снова соберутся и превратятся в Джалгаллу. Продолжайте эту процедуру, уворачиваясь от атак босса, пока не останется ни одного По. Джалгалла будет повержен и оставит после себя Целое Сердце.

- Будучи при смерти, Джалгалла попытается раздавить вас своим телом. Он станет сиреневым перед этим. Если он заденет вас, ваше управление будет изменено.



Сияние света



Кидайте его в колонну



Убивайте По



Джалгалла умирает

Краткое описание:

- Джалгалла – большой призрак, состоящий из множества По. Сначала заставьте его застыть, направляя на него свет, и затем кидайте его в колонну, чтобы разбить на отдельных призраков По. Убейте как можно больше По и повторяйте весь процесс. После того, как босс будет повержен, забирайте Целое Сердце и ступайте в синее свечение.

Молгира



Пьедестал в комнате

Угроза:

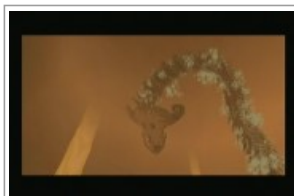
Атаки:

- ♥ Контакт с червями
- ♥♥ Проглатывание
- ♥♥ Контакт с Молгирой

- Этот босс – возможно, второй по сложности босс в игре. Экипируйте Гарпун и прыгайте в яму. Идите к пьедесталу. Он опустится в песок и появится Молгира. Целтесь в сиреневый, похожий на язык, предмет во рту босса и притягивайтесь к нему с помощью Гарпуна. Не подходите очень близко, иначе Молгира съест вас.

- Как только язык окажется рядом с вами, атакуйте его мечом. После определённого количества ударов Молгира спрячется в песок и вышлет маленьких червей. Можете вытаскивать их из песка, чтобы прикончить их, или просто убегайте от них. Не прекращайте двигаться, иначе вы утонете в песке.

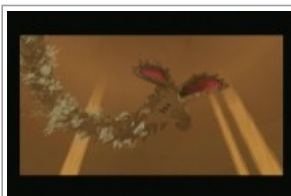
- Молгира вскоре снова появится на том месте, где вы стоите. Вы увидите это по тому, как песок темнеет и начинает тонуть. Иногда Молгира будет подпрыгивать в воздух и летать по комнате. Продолжайте двигаться, чтобы Молгира не атаковала вас, когда появится прямо под вами. Атакуйте его язык, пока босс не умрёт и платформа снова появится.



Молгира вылезает из песка



Маленькие червяки



Молгира летает по комнате

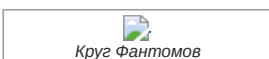


Смерть босса

Краткое описание:

- Хватайте язык Молгиры и атакуйте его мечом. Иногда босс будет высылать небольших червей или прыгать в воздух и летать по комнате. Уворачивайтесь от его атак и продолжайте атаковать его, пока не победите. После этого вы вернёте силу Мечу Героев.

Фантом Ганона



Круг Фантомов

Угроза:

Атаки:

- ♥ Синий Шар
- ♥♥ Розовые Шары
- ♥♥ Меч

- Фантом Ганона не отличается от той версии, с которой вы сражались в Заброшенной Крепости. В этот раз он снова будет атаковать своим Синим Шаром и вы должны будете отражать его в него обратно, но кроме этого будет и ещё одна новая атака.







- Кроме того, он будет кидать в вас розовым шаром. Если вы вовремя проведёте круговую атаку и сможете отразить шар обратно, он сразу же собьёт босса наземь. Фантом Ганона покинет комнату, но оставит свой меч. Меч упадёт и его ручка будет указывать на дверь, в которую вам нужно пройти.







- В конце концов вы придёте в по-другому выглядящую комнату. После победы над боссом в этом уровне появится сундук. Открывайте его и забирайте Стрелы Света. После этого вы перенесётесь в начало главной комнаты. Атакуйте Фантома Ганона Стрелами Света, чтобы добить его.











Краткое описание:

- Эта битва очень схожа с битвой в Заброшенной Крепости. После того, как вы нанесёте боссу удар, следуйте в направлении рукоятки его меча через лабиринт, чтобы найти Стрелы Света. Как только вы заполучите эти специальные стрелы, убивайте ими босса.

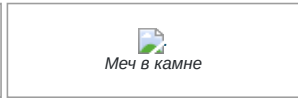
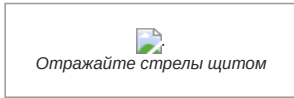
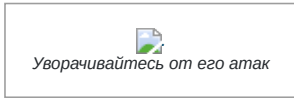
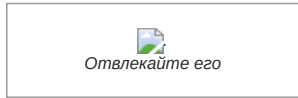
Марионетка			
	Угроза:	Атаки: ♥ Удар кулаком ♥ Удар телом	
<p>- Первая фаза боя с Марионеткой Ганона является самой сложной. Вам нужно срезать Бумерангом нити, которые удерживают босса. Когда вы отрезаете нить, подвешенная к ней часть тела становится бесполезной для босса и начинает свисать. Но будьте осторожны! Как только все части тела будут отрезаны от нитей, босс может попытаться атаковать вас всем телом.</p> <p>- Проще всего отрезать хвост и дать ему упасть. Видите Синий Шар на его конце? Стреляйте по нему Стрелами Света, чтобы нанести боссу урон. Как только Марионетка снова поднимется в воздух, начинайте снова срезать нити. После трёх удачно проведённых атак с Марионеткой Ганона будет покончено.</p>			
			
Краткое описание:			
- Отрежьте хвост от нити с помощью Бумеранга и затем атакуйте Синий Шар на его конце Стрелами Света.			

Форма Паука			
	Угроза:	Атаки: ♥ Удар телом	
<p>Следующая фаза является самой лёгкой из трёх. Босс примет форму паука и спрыгнет на вас с потолка. Посмотрите на воду и ищите место, где спустится Синий Шар и бегите туда. Доставайте Лук и стреляйте по нему Стрелами Света. Вот и всё! Повторите описанное три раза и босс примет свою последнюю форму.</p>			
			
Краткое описание:			
- Ждите, пока босс не начнёт проводить атаку телом, и бегите к месту, где появится шар. Стреляйте по нему Стрелами Света.			

Форма Молдора			
	Угроза:	Атаки: ♥ Прикосновение	
<p>- Это также можно окрестить формой змея и это определённо самая сложная из трёх. Если у вас хватит скорости, можете ударить его по голове мечом и затем стрелять сразу по шару, но это непросто.</p> <p>- Мы советуем подождать с краю, пока он ползает вокруг. Доставайте Стрелы Света и старайтесь попасть по нему. На это может уйти несколько попыток, но у вас всё получится. После трёх атак вы уничтожите эту форму.</p>			
			
Краткое описание:			
- Встаньте в сторонке и ждите удобного для выстрела момента. После трёх ударов босс будет побеждён.			

Ганондорф			
	Угроза:	Атаки: ♥ Удар мечом ♥ Резкий удар вниз ♥ Удар ногой	
<p>- Зельда скажет, что будет помогать вам, прикрывая атакой из Лука. . Здесь мы советуем расположиться так, чтобы Ганондорф находился между вами и Зельдой. Кидайте в него Бумерангом, чтобы не дать ему атаковать вас. Как только Зельда попадёт в него Стрелой Света, атакуйте его мечом. После нескольких ударов Ганондорф разозлится и ударит Зельду, после чего она потеряет сознание. Теперь битва будет один на один.</p> <p>- Ганон будет безостановочно атаковать вас. Всё, что вы сейчас можете делать, это ждать и использовать парирование. Если парирование пройдёт успешно, можете добавить пару ударов мечом. Повторите этот процесс несколько раз и Зельда придёт в сознание.</p>			

- Бегите к Зельде и она предупредит вас, что будет стрелять в вас, а вы должны использовать ваш щит. Доставайте щит и цельтесь в Ганондорфа. Убедитесь, что щит направлен на Зельду и Ганондорфа, иначе ничего не выйдет. Зельда выстрелит в вас Стрелой Света и вы отразите её щитом в Ганондорфа. Бегите к нему и используйте Парирование. Линк подпрыгнет в воздух и нанесёт финальный удар Ганондорфу в голову.




Краткое описание:

- Зельда должна стрелять в Ганона Стрелами Света. После того, как она попадёт, атакуйте его мечом. Спустя некоторое время он ударит Зельду и она потеряет сознание. Парируйте атаки до тех пор, пока Зельда не очнётся. Затем она скажет вам, чтобы вы отражали щитом стрела. Следуйте её команде и добивайте Ганондорфа.


The Wind Waker: Гигантские Кальмары

В Великом Море обитают шесть Гигантских Кальмаров. Чтобы найти их, плывите к островам и ищите кружащих чаек. Атакуйте их в глаза Бумерангом. На каждый глаз необходимо по три удара. Уничтожьте все глаза, чтобы победить монстра. За победу вы можете получить рупии, Часть Сердца, увеличение Магии (в зависимости от Кальмара). Ниже перечислены местонахождения Гигантских Кальмаров, количество их глаз и награды.








Гигантский Кальмар



Угроза: ■■■■■■■■■■ | | | |

Атаки:  Засасывает и выплёвывает

Необходимое количество ударов:

						
1 удар по каждому глазу	6 ударов по каждому глазу	2 удара по каждому глазу	2 удара по каждому глазу	2 удара по каждому глазу	2 удара по каждому глазу	1 удар по каждому глазу

Описание:

- Гигантские Кальмары обитают в море и привлекают стаи чаек. Всего в игре можно найти 6 Гигантских Кальмаров и они появляются в трёх вариантах. У первого типа 4 глаза, у второго 8 и у третьего 12 глаз. Количество необходимых попаданий зависит от количества глаз. Кальмар с 12 глазами – самый сложный из всех. Лучше всего использовать бомбы или стрелы. Тяжелее всего атаковать Бумерангом. Вы также можете атаковать его Гарпуном, но для этого вы должны быть близко к нему (на последнем витке). Если вы не успеете победить Гигантского Кальмара, он засосёт вас и выплюнет в случайном месте в Великом Море.

Информация

Местонахождение: Риф Двух Глаз	Количество Глаз: 4	Награда: Увеличение полоски магии в 2 раза
Местонахождение: Алмазный Остров	Количество Глаз: 8	Награда: Серебряная Рупия (200 рупий)
Местонахождение: Огненная Гора	Количество Глаз: 8	Награда: Серебряная Рупия (200 рупий)
Местонахождение: Частный Оазис	Количество Глаз: 8	Награда: Серебряная Рупия (200 рупий)
Местонахождение: Острова Семи Звёзд	Количество Глаз: 12	Награда: Часть Сердца
Местонахождение: Остров Тингла	Количество Глаз: 12	Награда: Часть Сердца

Общие

Улучшена графика (разрешение, текстуры, эффекты, фреймрейт).

Теперь игра идёт в разрешении 1080p, вместо 480i/p.

Добавлены эффекты, связанные с освещением, тенями, расфокусированием, отражением света. Добавлены атмосферные эффеты.

Разрешение текстур увеличена, двухмерные объекты полностью перерисованы.

Улучшено и оцифровано звуковое сопровождение.

HD-версия поддерживает режим игры на геймпаде без телевизора.

Плавание

Быстрый Парус теперь можно приобрести в Аукционном Доме.

Быстрый Парус удваивает скорость передвижения и ветер всегда дует в спину.

Теперь вас не так просто выбить из лодки (за исключением взрывающихся бочек).

Вы теперь не можете экономить время, прыгая лодкой.

Фотографии

В версии HD можно делать до 12 снимков.

Больше не надо искать Светлячка в Лесной Гавани, чтобы получить Цветной Фотоаппарат. Вы получаете этот апгрейд сразу после завершения квеста Лензо.

Каждая фотография сразу получает оценку качества.

Вы можете сдавать сразу несколько фотографий за раз, чтобы получать статуэтки. Калов теперь может делать до 12 статуэток в день (вместо одной).

Вы можете сдавать фотографии с помощью Бутылки Тингла и посылать их другим игрокам. Вы можете сохранять фотографии, если отправляете их через Бутылку

Тингла/Miiverse. Полученные фотографии можно сохранять у себя и использовать для заполнения галереи.

Теперь вы можете делать селфи и делать 9 поз.

Квесты

Добавлен Режим Героя: он доступен уже в начале игры. Вы получаете двойной урон и враги не оставляют после себя сердца. Вы можете лечиться только с помощью Фей, Супа, Зелий или Частей Сердца.

Пять Карт Триединства были заменены самими Частями Триединства. Сам квест укорочен, вы можете сразу искать сами части.

Пять новых Карт Сокровищ было добавлено вместо Карт Триединства.

Первый кошелёк вмещает 500 рупий, а не 200.

Тингл теперь является частью главного квеста.

Орка не сшибает вас, если вы не справились с обучением.

Статуи Тингла теперь можно найти с помощью обычных бомб, вместо Тингл-Бомб (их нет больше). Больше нет подсказок об их местоположении.

Лесная Вода теперь портится через 30 минут, вместо 20.

Сферы, оставляемые врагами, всегда оставляют специальные предметы: например, Кулоны Счастья, Костяные Бусы и Рыцарские Пояса.

Талисман Героя (предмет, который позволяет видеть здоровье врагов) теперь можно получить в конце Лабиринта Испытаний, а не у Миссис Мэри. Часть Сердца из Лабиринта перенесена в подводный сундук (на карте #46).

Медли и Макар тепрь будут сами следовать через двери за вами и вам не надо их больше носить.

Действия

Теперь можно быстро изменить направление верёвки, когда качаетесь на ней. В оригинале вам нужно было сначала перестать раскачиваться.

Вы можете переключаться в режим первого лица, когда целитесь из Лука, Гарпуна, Крюком или Бумерангом.

Возможность использовать гироскоп для прицеливания (можно отключить в настройках).

Забираться на блок теперь не отдельная команда. Просто идите на блок, чтобы забраться на него.

Кнопка щита теперь не отвечает за команду захвата предметов.

Больше нельзя целиться в язык Молгиры в воздухе. Молгира больше не вытягивает свой язык.

Враги теперь быстрее теряют неуязвимость после атак, так что вы можете наносить больше ударов.

При использовании Листка Деку теперь появляется зелёный индикатор, который покажет место приземления, если вы уберёте Листок.

Магический Щит теперь расходует рупии, вместо магии.

Интерфейс, анимация и прочее.

Процесс поднятия предметов с морского дна теперь в 4 раза быстрее.

Вставка с захватом Гарпуна теперь быстрее.

Скорость текста увеличена.

Мелодии Повелителя Ветров теперь не повторяются после успешного исполнения.

Метроном Повелителя Ветром стартует после того, как вы сыграете первую ноту.

Индикация направления ветра была перемещена в нижний правый угол.

Изменение направления ветра теперь выполняется нажатием влево и вправо на стик.

Повелитель Ветров теперь вызывается кнопкой и его не нужно выбирать и экипировать в меню.

Действия, связанные с крюком и пушкой на лодке теперь выполняются с помощью цифровой крестовины. Их не нужно экипировать.

Теперь показывается траектория полёта ядра и место его приземления.

Вы можете быстро экипировать предметы с помощью геймпада, вместо навигации в меню.

Вы можете менять направление камеры.

Вы можете полностью убрать элементы интерфейса (за исключением сердец, магии и коротких команд).

Можете прочитать совет Фишмена с помощью карты на геймпаде, без нужды прикармливать заново.

Предметы, оставляемые после врагов, теперь исчезают не так быстро.

Предметы, которые оставляют враги, которые погибают в воде, теперь автоматически летят к вам.

Вместо Тюнера Тингла теперь у вас Бутылка Тингла. Она позволяет посылать сообщения другим игрокам.

В горшках теперь вместо 3 предметов, только 2.

Легендарные Фотографии Лензо стоят 150 рупий, вместо 50.

Приманка стоит 30 рупий, вместо 10.

После прохождения Запретного Леса, Окороки рядом со входом исчезнут.

Некоторые анимации, которые в оригинале показывались дважды, теперь показываются один раз.

.:Мелодии для Повелителя Ветров:.

После получения Повелителя Ветром вы можете разучить большое количество мелодий, обладающих магическими эффектами. Всего в игре шесть мелодий, одна из которых опциональна (Песня Перемен). Ниже перечислены все мелодии, которые Линк может играть с помощью Повелителя Ветра, а также их короткое описание.

Wind's Requiem



Вы можете разучить Реквием Ветра на Драконьем Острове. С помощью этой мелодии вы можете изменять направление ветра. Вы можете играть эту мелодию только снаружи подземелий.

Ballad of Gales



Сбейте Циклоса стрелой и поговорите с ним. Это красное, похожее на лягушку существо, управляющее циклоном. Он обучит вас Балладе Бурь. Эта мелодия позволит Линку перемещаться в различные участки на карте. Вы можете сыграть эту мелодию, только если вы находитесь в лодке на воде.

Command Melody



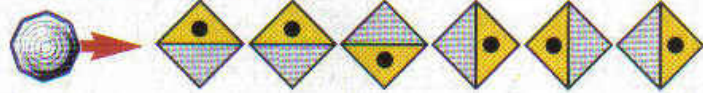
Мелодию Власти вы разучите в Башне Богов. С помощью этой мелодии вы сможете управлять некоторыми людьми и объектами.

Earth God's Lyric



Вы можете разучить Лирику Бога Земли на Каменноголовом Острове. С помощью этой мелодии Линк сможет попасть в Храм Земли.

Wind God's Aria



Эту мелодию Линк тоже может разучить на Каменноголовом Острове. С помощью этой мелодии Линк сможет попасть в Храм Ветра.

Song of Passing









Вы узнаете эту мелодию от Тотта, показав ему Повелителя Ветра. Тотт – танцор на Ветреном Острове.

The Wind Waker: Предметы

В этом разделе прохождения описываются все предметы в The Wind Waker.

Предметы

						
Подзорная труба	Груша Гуо	Приманка	Парус	Тингл-тюнер	Фотоаппарат	Повелитель Ветров
						
Крюк	Листок Деку	Бумеранг	Бомбы	Лук Героя	Костяной Молот	Огненные и Ледяные Стрелы
						
Гарпун	Стрелы Света	Банка #1	Банка #2	Банка #3	Банка #4	Квест с торговлей

Награды

			
Семя Бокобабы	Золотое Перо	Кулон Счастья	Рыцарский Пояс
			
Костяные Бусы	Желе Синего Чу	Желе Зелёного Чу	Желе Красного Чу

Предметы подземелий

	
Карта Подземелья	Компас
	
Маленькие Ключи	Ключ Босса

Предметы

Подзорная Труба

Остров Начинаний



Это первый предмет, который вы получаете в игре. Арилл дарит вам её в качестве подарка на день рождения. Точнее, она одолжит вам её на один день, но в итоге вы оставите её себе на всю игру. Она функционирует точно так же, как обычный телескоп, то есть вы можете смотреть через неё на объекты на расстоянии.



Груша Гуо

Лодка Биддла



Груша Гуо – как следует из названия, является обыкновенной грушей. Вы сможете купить её у Биддла уже в ранних стадиях игры, сразу после того, как вы получите ваш первый щит. Она стоит всего 10 рупий и продаётся во всех местах появления Лодки Биддла, за исключением Скалистого Острова. С помощью этой груши вы сможете призывать чаек и управлять ими. Так вы сможете брать и переносить предметы на расстоянии.



Приманка

Лодка Биддла, Подержанный Тингл-Тюнер



Это второй тип предметов, с помощью которых можно приманивать существа в игре, и опять же, вы можете купить её за 10 рупий у Биддла. С её помощью вы можете приманивать Фишменов в Великом Море, чтобы пополнять карту, а приманивать свиней, чтобы они рыли ямы в тёмных участках почвы. Вы также можете купить этот тип приманки с помощью Поддержанного Тингл-Тюнера за 20 рупий.



Парус

Ветреный Остров



Это очень важный предмет в игре, без которого вы не сможете бороздить воды. Вы получаете его в начальных стадиях игры на Ветреном Острове от продавца по имени Зунари. Придётся раскошелиться на 80 рупий. Сам Парус не требует особых манипуляций, он просто устанавливается на лодку и вы можете плавать. Но есть один важный фактор, который влияет на его работу, а именно, направление ветра. Если ветер дует не в нужном вам направлении, вы не сможете туда отправиться на лодке. Вы сможете менять направление ветра с помощью найденного на Драконьем Острове Повелителя Ветров.



Тингл-Тюнер

Ветреный Остров



Это первый предмет, который вы получите от Тингла, после того как вы освободите его из тюрьмы на Ветреном Острове. Он похож на Game Boy Advance, и это не случайно. Если вы захотите воспользоваться им, вам понадобится Game Boy Advance или Game Boy SP, а также специальный провод, чтобы подключить его к Gamecube или Wii. После того, как вы подсоедините консоли, включите GBA или SP, и появится специальный экран. Нажмите A, и вы сможете использовать бомбы. С помощью этих бомб вы сможете находить особые места, которые обычно обозначены знаком вопроса.

С помощью Тингл-Тюнера вы будете находить Статуи Тингла, каждая из которых принесёт вам 50 рупий (все вместе 500 рупий). Вы также сможете с его помощью взрывать знаки вопроса, чтобы получать различные предметы. На Острове Начинаний вы можете забраться в лодки у берега и найти Накла. Завершите его дополнительный квест и вы получите Поддержанный Тингл-Тюнер. С его помощью вы сможете покупать Приманку (20 рупий), стрелы (50 рупий) и бомбы (50 рупий, но только если у вас полный запас стрел). Они будут стоить немного больше, чем в обычном магазине.



Фотоаппарат

Ветреный Остров



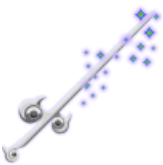
С помощью Фотоаппарата вы сможете делать фотографии. Поговорите с Лензо и выполните три его задания, чтобы стать его ассистентом. Вы можете хранить в Фотоаппарате 3 фотографии, причём сначала они будут только чёрно-белыми. После того, как вы найдёте а Лесной Гавани Лесного Светлячка, отнесите его Лензо и он улучшит Фотоаппарат до Цветного Фотоаппарата.

Цветной Фотоаппарат выглядит точно так же, как и оригинальный Фотоаппарат, просто может делать цветные фотографии. Улучшенная версия не нужна для прохождения игры, но если вы хотите полностью заполнить Галерею Нинтендо, он вам понадобится.



Повелитель Ветров

Драконий Остров



Это главный предмет этой игры (ведь не зря она носит его имя!). Он похож на дирижёрскую палочку и позволяет управлять временем и людьми. В древние времена Король Хирула использовал его, чтобы управлять мудрецами и вызывать Богов. Вы получите его на Драконьем Острове от Короля Красных Львов. Чтобы воспользоваться им, нажимайте кнопку на контроллере и Линк достанет его и приготовится использовать его. Чтобы играть в размере 4/4, просто не используйте крестовину. Чтобы играть в размере 3/4, нажмите влево, чтобы играть в 6/8 – вправо. После того, как установите размер, играйте с помощью жёлтого стика (правого стика) различные ноты. Вверх, вниз, влево и вправо будут играть соответствующие ноты. Если стик не трогать, будет создана нота посередине стана. Ещё одна важная деталь – играть ноту нужно прежде чем маятник вверх достигнет кружка посередине. Если не получится сыграть ноту вовремя, будет проиграна нота, на которую вы указываете.

Всего в игре можно выучить 6 песен, 2 в размере 3/4, 2 в 4/4 и 2 в 6/8. С их помощью вы сможете открывать новые пути, использовать циклоны, чтобы перемещаться по Великому Морю, менять направление ветра и двигать определённых персонажей.



Крюк

Драконий Остров



Это тоже очень важный предмет в игре, который вы получите в первом подземелье игры, Драконьей Пещере. Мидли даёт вам его, чтобы вы могли попасть в недоступные части подземелья. Вы будете использовать его, чтобы перепрыгивать через пропасти, которые вы не могли бы перепрыгнуть. Доставайте Крюк, цельтесь и цельтесь в крюк, торчащий из стены. Когда цель будет захвачена, вы увидите жёлтый символ солнца, который сигнализирует о том, что вы можете зацепиться за крюк. Вы можете во время прыжка остановиться, прекратить раскачиваться и подняться или опуститься по верёвке.

Вы также сможете притягивать с помощью Крюка сундуки и горшки со дна океана. Для этого вам сначала нужно найти карту, которая ведёт к месту, где затонуло сокровище. С помощью Крюка вы можете отнимать у врагов различные награды. Когда вы будете сражаться с таким врагом, доставайте Крюк и кидайте им во врага, после чего вы отнимете у него награду. Вероятность получить награду будет гораздо выше, чем если сначала убить врага.



Листок Деку

Лесная Гавань



Этот листок будет вашим основным средством передвижения по воздуху. Вы получите его от Великого Дерева Деку, чтобы спасти Макара в Запретном Лесу. Чтобы использовать его, прыгайте с платформы и парите до нужной платформы. Вместе с этим предметом в игру вводится полоска энергии. Когда энергия закончится, вы не сможете использовать Листок Деку и начнёте падать. Вы можете восстановить энергию, срубая траву и собирая специальные бутылочки.

Кроме того, с помощью Листка Деку вы можете создавать резкие потоки воздуха. С их помощью вы можете двигать объекты, чтобы попасть в недоступные места.



Бумеранг

Запретный Лес



Это предмет, который вы получаете в Запретном Лесу. Как и в предыдущих играх серии, с его помощью вы можете брать предметы с расстояния. Доставайте бумеранг и маркируйте предметы, которые вы хотите взять или активировать. Как и в случае с Крюком, на объектах будет появляться жёлтый символ солнца. Вы можете выбрать до 5 объектов одновременно. Вы также можете атаковать врагов, но Бумеранг наносит очень мало урона.



Бомбы



Бомбы в этой игре ничем не отличаются от бомб в других играх серии. Их единственное предназначение – взрывать объекты, будь то камни, платформы, в общем всё, что может мешать вашему продвижению. Вы получаете их во время третьего квеста по поиску жемчуга, когда будете пытаться найти Джабуна. После этого вы в любой момент сможете купить их у Биддла за 30 рупий. Мы уже встречали бомбы ранее в игре, в Магазине Бомб, но их цена была запредельная, столько у вас точно никогда не будет.

Есть ещё один тип бомб, а именно Цветки-Бомбы. Вы не сможете переносить их с собой, они растут только на земле и как только вы сорвёте такой цветок, у вас будет лишь несколько секунд, чтобы использовать его. По истечении времени Цветок-Бомба взрывается. Спустя несколько секунд Цветок-Бомба вырастет снова.



Лук Героя



Вы найдёте Лук Героя, также известный как Лук и Стрелы, примерно посередине игры. Это самое полезное оружие, так как с его помощью вы сможете стрелять по врагам в воздухе, по переключателям или даже по людям. Просто достаёте его, целитесь и стреляете. Когда у вас кончатся стрелы, придётся искать пополнение. В игре можно найти три улучшения к Луку, которые позволяют переносить с собой большее количество стрел.



Башня Богов

Костяной молот



Костяной Молот – это самый мощный молот, который вы можете найти, и он хорошо справляется со своей работой. Вы получаете его после победы над Фантомом Ганона во время второго посещения Заброшенной Крепости. Вы можете забивать деревянные и шипастые столбы на вашем пути и оглушать врагов. Как и Бумеранг, он довольно слаб против врагов.



Заброшенная Крепость (при втором посещении)

Огненные и Ледяные Стрелы



Эти улучшенные стрелы могут плавить лёд и тушить пламя. Вы получаете их от Королевы Фей на Острове Мать-и-Дитя. С их помощью вы сможете попасть на Огненные и Ледяные Острова, где вы получаете Железные Сапоги и Браслеты Силы. Эти стрелы очень быстро расходуют вашу магию. Огненные и Ледяные Стрелы могут с лёгкостью убить многих врагов.



Острова Мать-и-Дитя

Гарпун



Гарпун – ещё одно оружие, известное по другим играм серии. С его помощью вы можете хватать предметы с расстояния и затем притягивать их. Вы получаете его в Храме Ветра. Вы можете атаковать им врагов, но вот особого урона он не нанесёт.



Храм Ветра

Стрелы Света



Это последний предмет в игре. С их помощью вы сможете убивать врагов всего с одного удара. Таким образом это самое лучшее оружие в вашем арсенале, лучше чем Меч Героев. Они понадобятся вам для того, чтобы победить Фантома Ганона, три его формы Марионетки и самого Ганондорфа. Они расходуют магию, как и огненные и ледяные стрелы. Вы найдёте их после того как решите головоломку и победите Фантома Ганона в Башне Ганона.



Башня Ганона

Банка



Хотя она и маленькая и неприметная, банка является одним из самых полезных предметов в игре. В ней можно переносить различные жидкости, фей, в общем многое, что вам необходимо для прохождения игры. Всего в игре вы можете получить четыре банки. Вы можете собирать в банки следующие 8 объектов: Красное Зелье, Синее Зелье, Зелёное Зелье, Суп-Эликсир, Лесную Воду, Фей, Воду и Лесного Светлячка. Больше информации можно получить в [Гайде по Банкам](#).



#1: Драконий Остров, #2 Субмарина рядом с Островом Бомб, #3 Лодка Биддла у Скалистого Острова, #4 Ветренный Остров

Награды

Семя Бокобабы



Вы можете получить Семя Бокобабы у любого Бокобабы. Используйте Крюк, чтобы украсть его или сначала убейте его (но в этом случае получить награду меньше). Кроме того, вы можете собирать их в Сумку Для Трофеев. С помощью четырёх семян вы сможете создать Синее Зелье (у Холло в Лесной Гавани).



Лесная Гавань, Запретный Лес, Лабиринт Испытаний

Золотое Перо

Драконий Остров, Запретный Лес, Лабиринт Испытаний



Это особые перья, которые остаются после некоторых крылатых существа и очень ценятся у Рито. Вы можете получить их от Крылатых Мотул, Сорняков и Каргароков. Стреляйте в них Крюком, или убивайте их, чтобы получить эту награду. Когда вы соберёте 20 таких перьев, отнесите их Рито по имени Хоскит (на втором этаже Драконьего Острова), и вы получите Часть Сердца.



Кулон Счастья

Платформы в Великом Море, различные сундуки, Драконий Остров, Лабиринт Испытаний



Это украшения в форме сердца, которые очень ценятся некоторыми людьми, например Мисс Мэри, учительницей на Ветреном Острове. Если вы принесёте ей 20 Кулонов Счастья, она подарит вам Дарственную. За 40 Кулонов Счастья (то есть в общей сумме с предыдущими, 60), она даст вам Талисман Героя, который позволит вам видеть количество здоровья у врага во время бой. Кулоны остаются после всех типов Бокоблинов. Вы также можете отнимать их у врагов с помощью Крюка, или убивая их. Иногда их можно находить в сундуках, особенно в начале подземелий.



Рыцарский Пояс

Замок Хирула, Лабиринт Испытаний, Башня Богов



Эти символы на самом деле являются поясами, которые носят только самые талантливые воины. Обычно он остаётся после Даркнатов. Рыцарский Пояс появляется очень редко в начале игры. Но после того, как вы пройдёте Замок Хирула, вас будут ждать 10 таких Поясов. Вы можете отнимать их у врагов с помощью Крюка, или убивая врагов. Вероятность получить награду после Даркната довольно большая. Обычно они оставляют после себя тёмную сферу, разбив которую можно получить много рупий и награду.



Вы собираете эти предметы не просто для того, чтобы доказать, что вы хороший воин. Если вы соберёте 20 таких Поясов и отнесёте их Орке, он очень удивится и обучит вас новому умению – Ураганной Атаке.

Костяные бусы

Лабиринт Испытаний, Замок Хирула, Зброшенная Крепость



Костяные Бусы обычно остаются после побеждённых Моблинов, или же могут быть отняты ещё во время битвы с помощью Крюка. Как и у Даркнатов, обычно вероятность выше, когда вы добьёте врага, потому что тогда остаётся темная сфера, в которой находятся эти бусы. Самое раннее, когда вы можете найти их, это на вершине Драконьего Острова, когда будете драться с двумя Моблинами. После этого они примерно до середины игры будут попадаться режде. Следующий раз они будут попадаться часто в Зброшенной Крепости и в Замке Хирула.



У этого предметы два предназначения. Если вы соберёте три и отдадите их Дампе Морьяку, человеку стоящему рядом с доками на Ветреном Острове, он позволит вам сыграть с ним в игру. За 20 Костяных Бус Отец Мэгги даст вам Карту Сокровищ #2.

Желе Синего Чу

Различные острова Великого Моря



Это самое редкое и самое важное желе из существа под названием Чу в игре. Вы можете найти его только после синих Чу-Чу, которых в игре всего 23 особи. С помощью этого желе вы можете восстанавливать магию и здоровье. Соберите 15 таких и отнесите их Доку Бандам на Ветреном Острове, чтобы он создал рецепт синего зелья, которое после этого станет доступным для продажи.



Больше информации можно получить в Гайде по Желе Синего Чу, в котором вы узнаете, как найти всех 23 Синих Чу-Чу.

Желе Зелёного Чу

Лесная Гавань, Запретный Лес, Лабиринт Испытаний



Это желе восстанавливает магическую силу. Оно остаётся после побеждённых зелёных Чу-Чу (вы также можете украсть его с помощью Крюка ещё во время битвы). Кроме того, его можно получить от жёлтых Чу-Чу, но они оставляют после себя в случайном порядке красное или зелёное желе. Соберите 5 таких и отнесите их Доку Бандам на Ветреном Острове, чтобы он создал рецепт зелёного зелья, которое после этого станет доступным для продажи.



Желе Красного Чу

Лесная Гавань, Драконий Остров, Лабиринт Испытаний



Это, возможно, одна из самых простых форм желе, но она очень важная в игре, так как восстанавливает здоровье. Вы можете отнимать его у красных Чу-Чу с помощью Крюка, или убивая их. Кроме того, его можно получить от жёлтых Чу-Чу, но они оставляют после себя в случайном порядке красное или зелёное желе. Соберите 5 таких и отнесите их Доку Бандам на Ветреном Острове, чтобы он создал рецепт красного зелья, которое после этого станет доступным для продажи.



Предметы подземелий

Карта Подземелья



К каждому подземелью прилагается одна Карта Подземелья. Это карта, показывающая вам каждую комнату подземелья, а также, если у вас есть Компас, местонахождение всех сундуков и босса.

Компас



Также "прилагается" к каждому подземелью игры. Компас показывает местонахождение оставшихся сундуков, предмета подземелья и босса. Он также показывает вам ваше местонахождение на карте и из какой двери вы только что вышли. Таким образом он помогает вам понять, где вы находитесь и куда вам надо идти.

Маленькие Ключи



Практически в каждом подземелье вы будете находить Маленькие Ключи (обычно в виде награды за выполнение головоломки), с помощью которых вы сможете открывать запертые двери. Они раскиданы по всему подземелью и каждый подходит к определённой двери и может быть использован только один раз.

Ключ Босса



В каждом большом подземелье есть Ключ Босса, который необходим для того, чтобы открыть дверь, ведущую к боссу подземелья. Обычно вы находите его в конце подземелья и для его нахождения необходимо использовать предмет подземелья.

Квестовые предметы

Квест с торговлей

Этот слот используется для предметов, которые необходимы в [квесте с торговлей](#), наградой в котором будет Магический Щит и Часть Сердца.

The Wind Waker: улучшения Великих Фей

Колчаны

Колчан



Этот колчан вы получаете сразу после того как вы находите Лук и Стрелы в Башне Богов. В него вмещается всего 30 стрел.

Башня Богов



Большой Колчан



Первый апгрейд, который вы можете получить на Острове-Терновнике Феи (G4). Ударьте по столбам у входа Костяным Молотом и входите. Поговорите с Феей и вы получите это улучшение. Теперь вы можете переносить до 60 стрел.

Остров Терновник Феи



Самый большой Колчан



Второй и последний апгрейд, который вы можете получить на Западном Острове Феи. Когда вы будете на острове, разбейте столбы Костяным Молотом и огонь у входа погаснет. Входите внутрь, поговорите с Феей и получайте улучшение. Теперь вы можете переносить до 99 стрел.

Западный остров Феи



Сумки для Бомб

Сумка для Бомб



Для начала, получите сами Бомбы. Вы можете найти их, когда будете искать третью Жемчужину, в квесте с Джабуном. После того как Пираты украдут бомбы из Магазина Бомб на Ветреном Острове, пройдите мини-игру Нико. За успешное завершение вы получите Сумку для Бомб, в которую вмещается 30 бомб.

Ветренный Остров



Большая Сумка для Бомб



Отправляйтесь на Южный Остров Феи и открывайте бомбами закрытую деревянными досками дверь. Входите в пещеру и поговорите с Феей, чтобы получить улучшение к Сумке для Бомб. Теперь вы сможете носить с собой до 60 бомб.

Южный остров Феи



Самая большая Сумка для Бомб



На Восточном Острове Феи разбейте камень у входа с помощью бомб. Зайдите внутрь и поговорите с Феей, чтобы получить второе и последнее улучшение к Сумке для Бомб. Теперь вы можете переносить до 99 бомб.

Восточный остров Феи



Кошельки

Кошелёк



Первый кошелёк вы получите в самом начале игры автоматически. В него помещается 200 рупий.

Остров Начинаний



Большой Кошелёк

Остров Начинаний



Высоко на Острове Начинаний перепрыгните с помощью Листка Деку в область с лесом. Разбейте в лесу камень с помощью бомб и забирайтесь в нору. Поговорите с Феей, чтобы получить первое обновление к Кошельку. Этот кошелёк вмещает до 1000 рупий.



Самый большой Кошелёк

Северный остров Феи



Плывите на Северный Остров Феи и заходите в пещеру. Зайдите внутрь и поговорите с Феей, чтобы получить второе и последнее улучшение к Кошельку. Теперь вы можете переносить до 5000 рупий.



Запас Магии

Запас Магии

Лесная Гавань



Вы получите возможность использовать магию когда попадёте в Лесную Гавань. Великое Дерево Деку попросит вас пойти и взять Листок Деку и как только вы возьмёте этот предмет, появится полоска магии. Когда магия полностью истощится, вы не сможете пользоваться предметами, которые расходуют магию. Пополнить магию вы можете Волшебными Сосудами, остающимися после скашивания травы или с помощью Зелёного Зелья.

Самый большой запас Магии

Риф Двух Глаз



Второй и единственный апгрейд к полоске магии, вы можете получить его рядом с Рифом Двух Глаз. Плывите туда и ищите стаю чаек. Там должен появиться Гигантский Кальмар. Убейте его и появится Фея, которая подарит вам апгрейд к полоске магии.

Прочие апгрейды

Ураганная Атака

Остров Начинаний



Вы получите эту способность от Орки на Острове Начинаний за 10 Рыцарских Поясов. Эта техника позволит вам превратить круговую атаку в настоящий вихрь, продолжающийся несколько секунд. Вы можете собирать Пояса в сундуках или в качестве награды за Даркнатов.