

# THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap

**Введение**

**Управление**

**Персонажи**

**Пролог**

**Прохождение**

Часть 1 ~ Фестиваль Пикори ~

~ Дом Линка (начало) ~

~ Фестиваль в Хируле ~

~ Замок Хирул~

Часть 2 ~ Элемент земли ~

~ Лес Минишей ~

~ Святыня Леса ~

.....В стадии оформления и написания

## Пролог

*Давным-давно...*

*Когда мир поглотили тьма и отчаяние...*

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

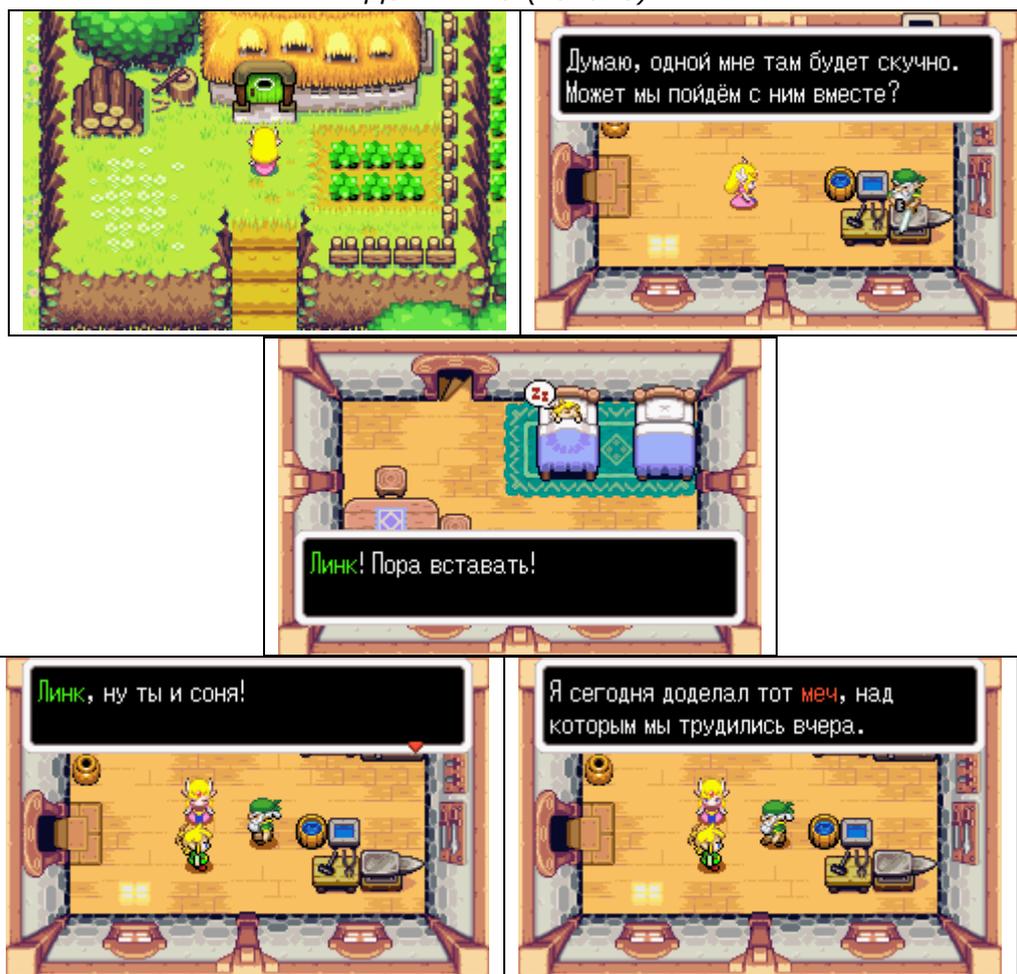
*Мудрый и храбрый герой сразил тьму  
и заставил её отступить.*

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

## Прохождение

### Глава 1 ~ Фестиваль Пикори ~

~ Дом Линка (начало) ~



События игры начинаются с того, что в один дом, находящийся на юге от *Хирул-Таун*, приходит белокурая девушка. В доме, судя по звуку раздающихся ударов молота о

наковальню, живет кузнец. Так и оказалось! Кузнеца зовут *Мастер Смит* (он – родной дедушка нашего героя), а девушку *Принцесса Зельда*. Принцесса пришла сюда, что бы пригласить своего друга *Линка*, на *фестиваль Пикори*, который вот-вот начнется.... Но оказывается, что Линк всё ещё спит, так как до поздней ночи помогал своему деду по кузнечному делу. Принцесса кричит снизу, чтобы тот просыпался. После того, как Линк просыпается, управление переходит к вам. Походите по комнате, ознакомьтесь с передвижением и кувырками. После, спускайтесь вниз по лестнице.

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

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

<b>Справочная информация</b>	
<b>Название</b>	<b>Деньги королевства Хирул</b>
<b>Описание</b>	<p><i>Рупия</i> – это денежная единица королевства Хирул. Эти деньги можно обнаружить в кристаллах, разбросанных по всему королевству. От цвета и размера найденного кристалла будет зависеть количество содержащихся в нем рупий.</p> <p>С помощью рупий вы сможете приобретать в магазинах нужные предметы и оружие. Общее количество имеющихся денег отображается в правом нижнем углу игрового экрана.</p> <p>Получить рупии можно при продаже в магазинах, а так же найти в сундуках, разрушенных предметах (срубленной траве, разбитых ящиках и т.д.). В данном прохождении (за редким исключением), будут указываться лишь те места, где кристаллы находятся в сундуках, так как в остальных случаях их нахождение является случайным.</p> <p>Количество рупий, которые могут быть у героя в кармане - ограничено. Для того чтобы их можно было носить больше, понадобятся специальные кошельки, которые «расширяют карман» и позволяют увеличить количество имеющихся денег. Первоначально, у Линка нет кошелька. Его можно купить или поискать в тайниках. В данном прохождении будет указано местоположение тайников или места где можно будет купить кошельки.</p>
<b>Скриншот</b>	

<b>Количество рупий в найденных кристаллах (цвет и размер)</b>							
<b>Цвет и размер кристалла</b>	Зеленый	Синий	Красный	Розовый	Большой зеленый	Большой синий	Большой красный
<b>Количество рупий</b>	1	5	20	50	50	100	200

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

~Фестиваль в Хируле~

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



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

<b>Справочная информация</b>	
<b>Название</b>	<b>Малый щит</b>
<b>Описание</b>	<p><b>Маленький Щит</b> – самое первое и самое слабое из средств защиты, полученное вами в игре. После получения, предмет сразу же экипируется на Линка.</p> <p>Зайдя в меню, малый щит можно сменить на любой другой предмет, а также сменить кнопку для применения (обменять местами с экипированным оружием).</p> <p>Смена кнопок применима и к большинству найденных/купленных предметов и оружия. Чтобы не повторяться, далее в прохождении указываться не будет, поэтому просто запомните об этом.</p> <p>С помощью маленького щита можно защититься от некоторых врагов, а так же отражать атаки <i>Торговца Скруб</i></p>
<b>Скриншот</b>	

После приобретения щита, принцесса вспомнит о том, что надо отнести меч в замок. Направляйтесь на север, попутно разговаривая с народом. Выйдя из города и оказавшись в безлюдной местности, в Зельду выстрелит *Торговец Скруб*. Бедой и проклятием для этих созданий является то, что при попытке поговорить с кем-либо, они невольно начинают плевать орехами. Тут-то вам и пригодится, выигранный недавно, малый щит. Чтобы успокоить бедолагу-скруба и пройти дальше, нужно заблокировать его выстрелы своим щитом (по умолчанию кнопка «А»). Выпущенный заряд отлетит обратно и выключит противника. После победы идите дальше на север и входите в замок.

~ Замок Хирул ~

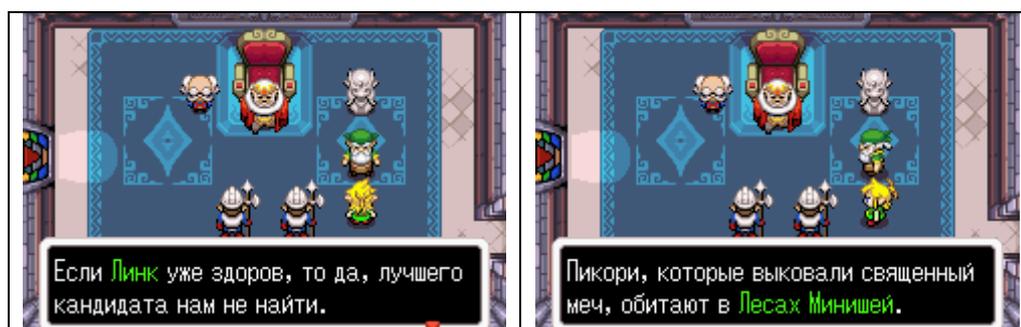
На входе вас встретит министр Пото. Он возьмет меч, принцесса уйдет по своим делам, после чего министр пригласит Линка на церемонию награждения победителя мечников. По традиции, победитель рыцарского турнира, имеет право коснуться **легендарного меча**, с помощью которого много лет назад запечатали зло, заключенное в **алтаре пикори**.

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



Ваати обнаружит, что принцесса Зельда обладает **светлой силой** и может помешать его дальнейшим планам. Линк будет защищать принцессу, но будет повержен. Злодей превратит Зельду в каменную статую и пойдет смотреть, что же находится в алтаре. Обнаружив, что там пусто, Ваати будет в ярости и недоумении, после чего исчезнет.

Линк очнется в одной из комнат замка. Вставайте, поговорите с горничной и направляйтесь к выходу из комнаты. Линк окажется в тронном зале.



Король будет говорить о проклятии камня, наложенном на его единственную дочь. Снять проклятие можно лишь мечом пикори, но он сломан Ваати. Починить меч смогут только пикори. Их можно найти в Лесу Минишей. Поскольку, малышей-пикори сможет увидеть лишь светлый сердцем ребёнок, то Линку дадут **Сломанный Меч Пикори**, **Меч Смита**, **Карту Хирула** и задание - найти пикори в Святыне, находящейся в лесу минишей, где попросить их восстановить клинок.



<b>Справочная информация</b>	
<b>Название</b>	<b>Меч Смита</b>
<b>Описание</b>	Ваш самый первый <b>меч</b> . Этим оружием можно рубить траву и кустарники, а так же наносить повреждения и урон большинство врагов.
<b>Скриншот</b>	

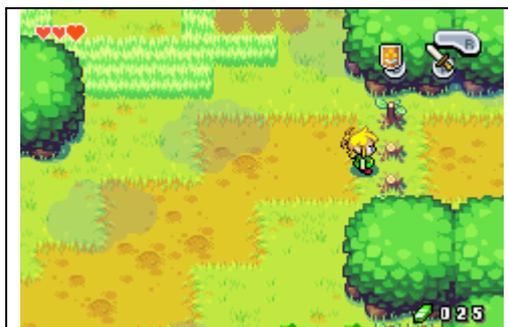
Получив задание, выходите из королевского замка, пройдите через сад. Оказавшись за пределами королевских чертогов, вы обнаружите, что в округе появились враги. Не стоит сильно на них останавливаться, смысла в этом большого нет, кроме как отточить боевые навыки для предстоящих сражений сражении. Если есть желание, то можно прогуляться до северного входа в Хирул-Таун и поболтать с плотниками, которые разбирают завалы и чинят проход, но пройти в сам город, пока нельзя.

Немного попрактиковавшись и оглядевшись вокруг, выбираем единственный доступный, на данный момент, путь на востоке от разбирающих проход рабочих. Разрубите кустарники и перед выходом сверьтесь с картой (нажав «START», переключаясь на «L/R»), которую вам дал дедушка Смит.

<b>Справочная информация</b>	
<b>Название</b>	<b>Карта Королевства Хирул</b>
<b>Описание</b>	Имея <b>карту Королевства Хирул</b> , вы получите возможность ориентироваться в пространстве и получать информацию о своем местонахождении (голова Линка - её на скриншотах не видно, по определенным причинам). На данный момент, на карте открыто лишь пять локации, остальные будут открываться по мере прохождения. Открытые локации переключаются стрелками D-pad'a и выделяются красными уголками (см. левый скриншот). Текущее задание помечено на карте красной галочкой. Если на подсвеченной локации нажать «A», то получите её детальный обзор (см. правый скриншот). Здесь будет всё, то же самое, что и при поверхностном обзоре, но только более

	детализировано. Помимо основных заданий, на карте, по мере получения или открытия, будут появляться отметки секретов, сундуков, несюжетных заданий и т.д. Будьте внимательны и старайтесь ничего не пропустить ☺
<b>Скриншоты</b>	

Сверившись с картой, выходите с локации.



## Глава 2 ~ Элемент земли ~

~ Лес Минишей ~

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

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

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

<b>Справочная информация</b>	
<b>Название</b>	<b>Части сердца</b>
<b>Описание</b>	<p>Повсюду в игре, вы сможете найти <i>части сердца</i>, обычно скрытых и находящихся в секретных местах и тайниках. Найдя 4 части сердца, Линк получит дополнительное сердце к своим жизням, которых у него по началу, всего лишь три.</p> <p>В игре всего 45 сердечных контейнеров. Последний 45-й будет не частью, а целым сердцем и прибавит, соответственно, одно целое сердце Линку.</p> <p>После взятия всех 45 контейнеров у эльфа будет 20 сердец. В данном прохождении будет указано местоположение всех частей сердца, а так же, в конце приведен их список со скриншотом и описанием местонахождения. Это сделано на тот случай, если вы не смогли сориентироваться в тексте, либо отклонились от этого прохождения, и/или идете своим путём.</p>



Получив часть сердца, бегите скорее на помощь.



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



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

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



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

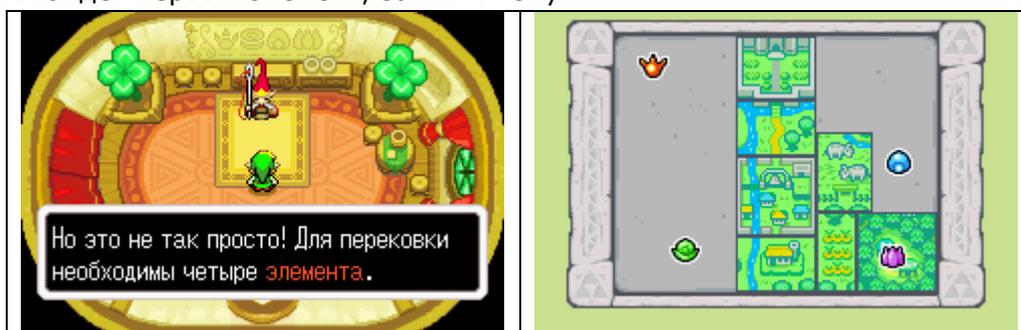
~ Деревня Минишей ~

Идите на север, мимо гигантских листьев и желудей ☺. Войдя в деревню, вы обнаружите, что совсем не понимаете языка её обитателей.

Идите на север деревни, там будет находиться большой дом с синими крышами. Войдя внутрь, вы обнаружите миниша, который понимает обычный язык. Миниша зовут Фестари. Он скажет, что нужно съесть **Бормочущий орех**, который он видел в домобочонке (уверен, вы его видели по дороге). Заходите в дом, отодвигайте ящик и берите орех. Съев его, вы начнете понимать язык минишей. Походите по округе, поговорите с местными жителями, пособирайте интересную информацию и возвращайтесь к Фестари. Он скажет, что ему ничего не известно о том, как можно починить меч, но возможно что-то знает старейшина, который живет на северо-западе деревни. Выходите от Фестари, отсюда идите на восток к другому экрану. На причале, возьмите **Часть сердца**. После, идите к дому старейшины.



Старик выслушает Эзло и Линка. И скажет, что для починки меча, необходимо собрать четыре элемента, которые он отметит на карте. Ближайший элемент находится совсем рядом - в святыне леса. Старейшина скажет, сначала сходить к Фестари, а после того, как Линк найдет первый элемент, зайти к нему.



Идите к Фестари, который откроет путь к святыне леса.

~ Святыня Леса ~

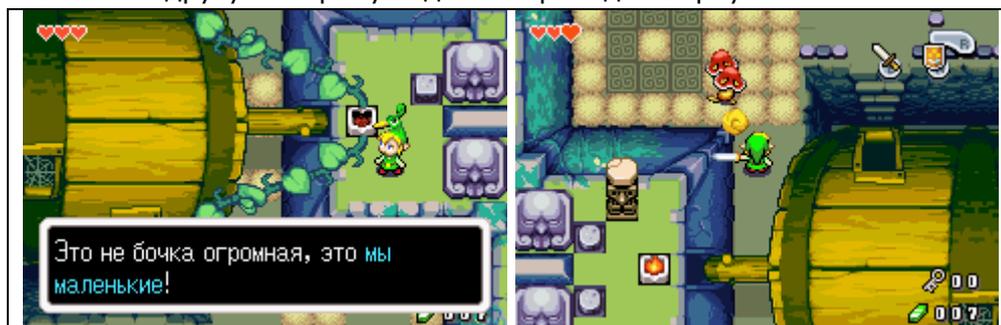
Пройдите через 2 туннеля и входите в святыню.

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

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

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

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



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