

Nintendo

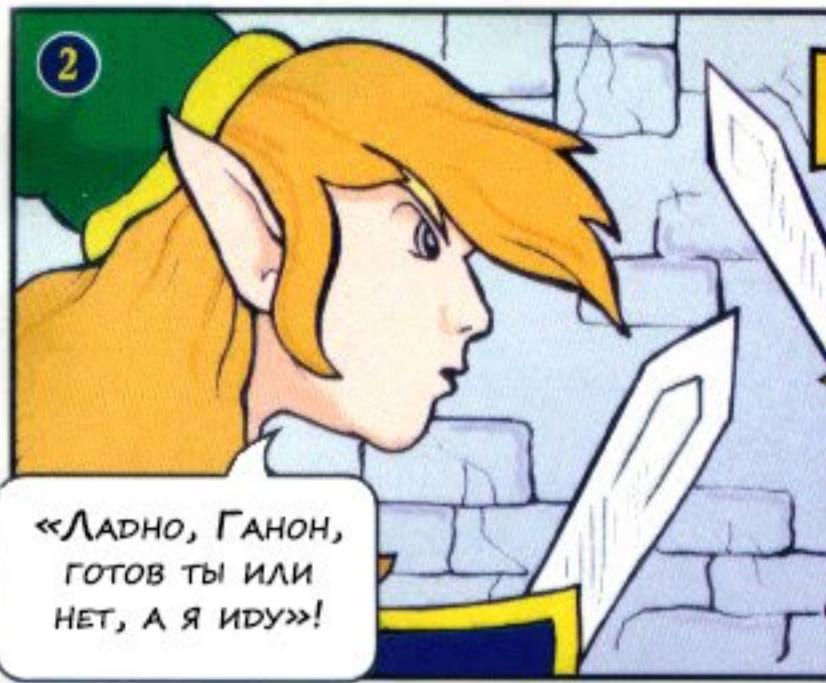
THE LEGEND OF

ZELDA™

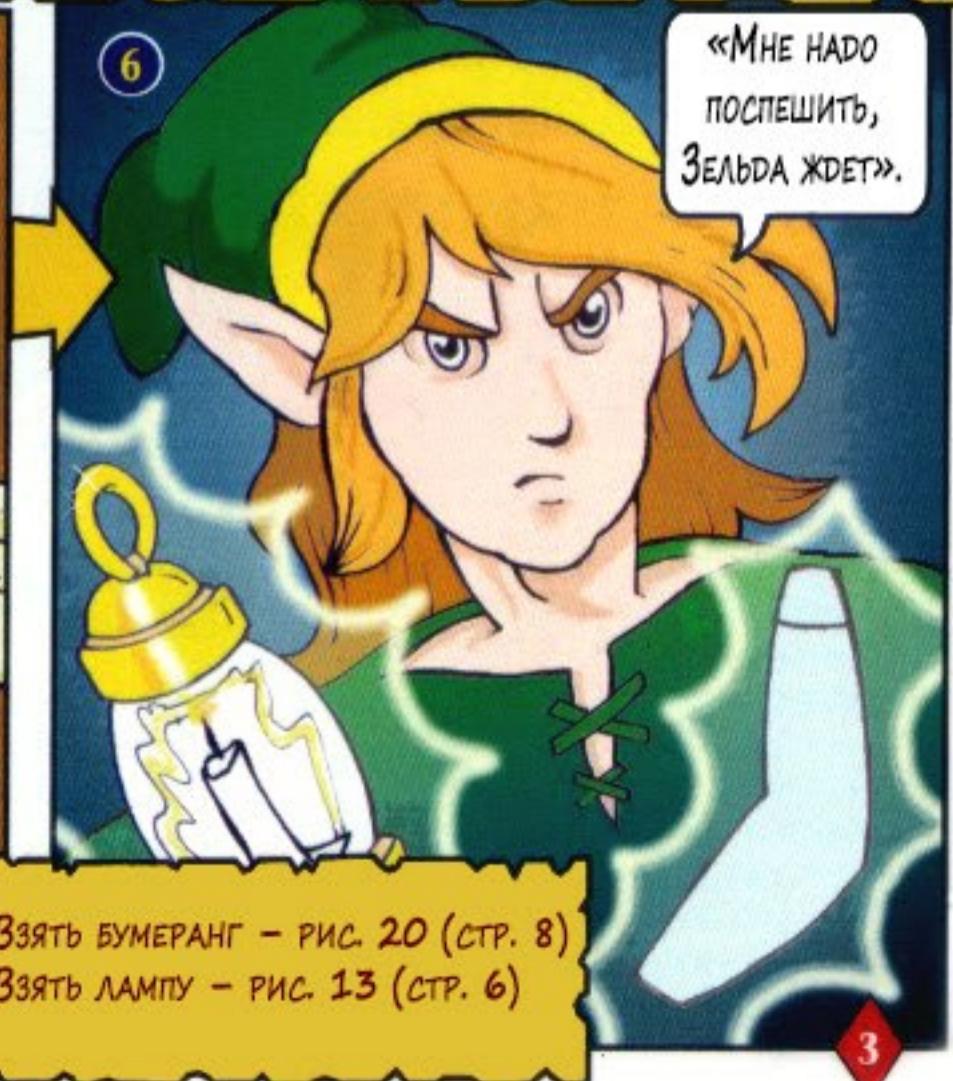
ОСМЕЛЬСЯ
ПОМОЧЬ ЛИНКУ
ОДОЛЕТЬ ЕГО ВРАГА
ГАНОНА И СПАСТИ
ПРИНЦЕССУ ЗЕЛЬДУ
В ЭТОМ КОМИКСЕ-
ПРИКЛЮЧЕНИИ!







САМО СОБОЙ ВЫСЛАЛ! WIZZROBES ОПАСНЫЕ И НАДЕЛЕННЫЕ МАГИЕЙ ПРОТИВНИКИ. ЛИНКУ СЛЕДУЕТ ПООСТЕРЕЧЬСЯ! НА ПОЛУ У ДВЕРИ ЛИНК ЗАМЕТИЛ ЛАМПУ И БУМЕРАНГ. ЗНАЯ, ЧТО ИСКАТЕЛЮ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НАДЛЕЖИТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НАЛЕГКЕ, ОН РЕШИЛ ВЗЯТЬ ТОЛЬКО ОДИН ПРЕДМЕТ...



7

МОЛОДЕЦ – ТЫ СУМЕЛ ПЕРЕБРАТЬСЯ ЦЕЛЫМ И НЕВРЕДИМЫМ – ЧЕГО НИКАК НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ О МОСТИКЕ. ОДНАКО, ОГЛЯНУВШИСЬ НАЗАД, ЛИНК УВИДЕЛ, ЧТО МОСТИК ВОЛШЕБНЫМ ОБРАЗОМ ВОССТАНОВИЛСЯ, И СУМКА С ЗОЛОТОМ ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛЕЖИТ НА ЕГО СЕРЕДИНЕ. ОСМЕЛИТСЯ ЛИ ОН ВЕРНУТЬСЯ И ПОДОБРАТЬ СУМКУ?

ХОЧЕШЬ ПОПРОБОВАТЬ ДОБРАТЬСЯ ДО КОШЕЛЯ – ПЕРЕХОДИ НА РИС. 30 (СТР. 11). ЕСЛИ ПРЕДПОЧТЕШЬ ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЬ БЕЗ ГРОША, ТОГДА ПЕРЕХОДИ НА РИС. 8 НИЖЕ.

«УФ!»

8

«НАДЕЮСЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕТ ПОЛЕГЧЕ!»

ПОКА ВСЕ ИДЕТ ОТЛИЧНО, НО РАССЛАБЛЯТЬСЯ ЕЩЕ РАНО – ГАНОН МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ЗА БЛИЖАЙШИМ ПОВОРОТОМ!

ПЕРЕХОДИ ЧЕРЕЗ СЛЕДУЮЩУЮ ДВЕРЬ НА РИС. 27 (СТР. 10), НО БУДЬ ОСТОРОЖЕН – ТЕБЯ МОГУТ ПОДСТЕРЕГАТЬ НОВЫЕ ОПАСНОСТИ!

9



ВДРУГ ОДИН ИЗ WIZZROBE ПОГАСИЛ СВЕТ.

«ЭЙ!

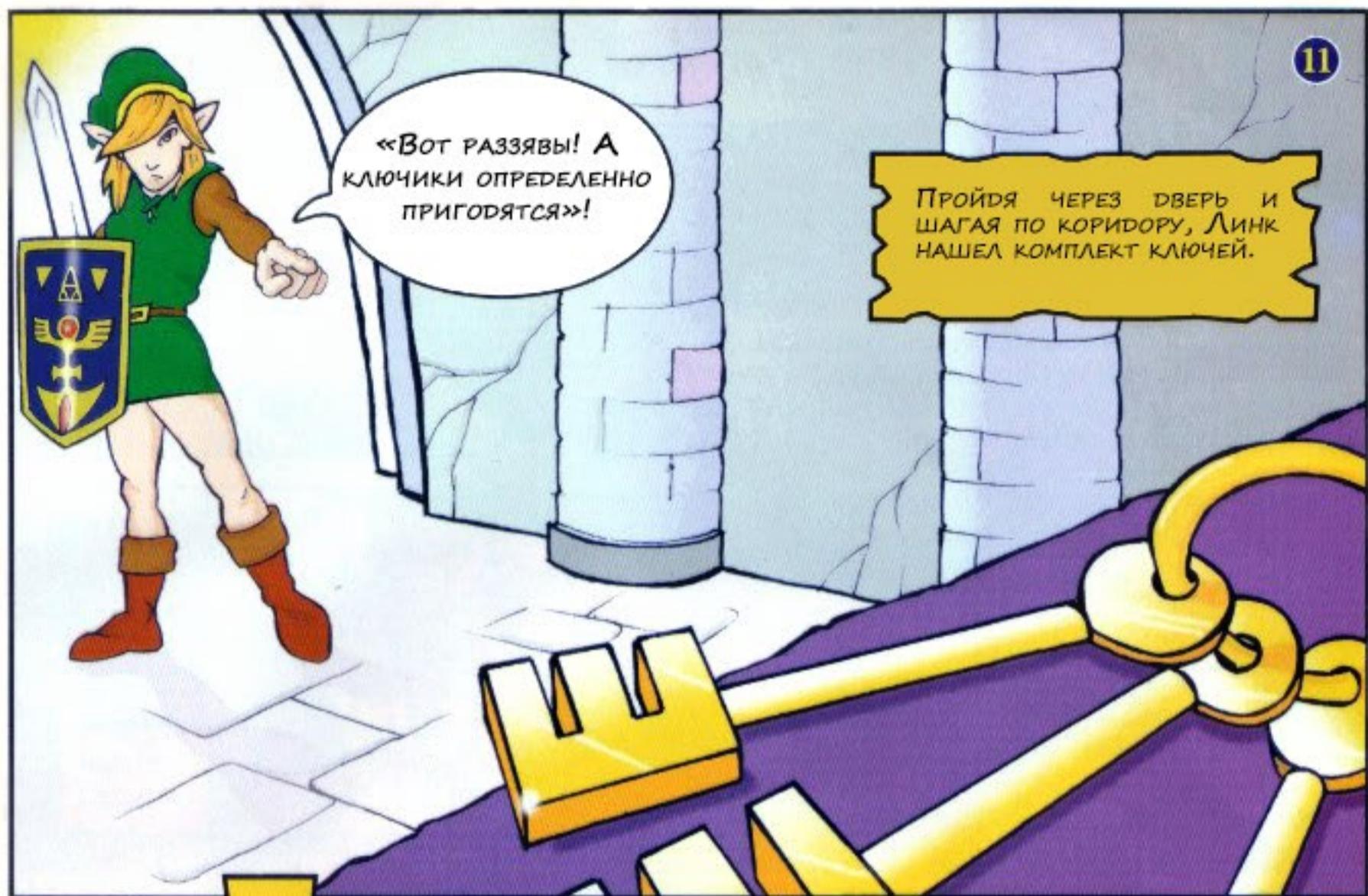
Кто выключил свет?»?

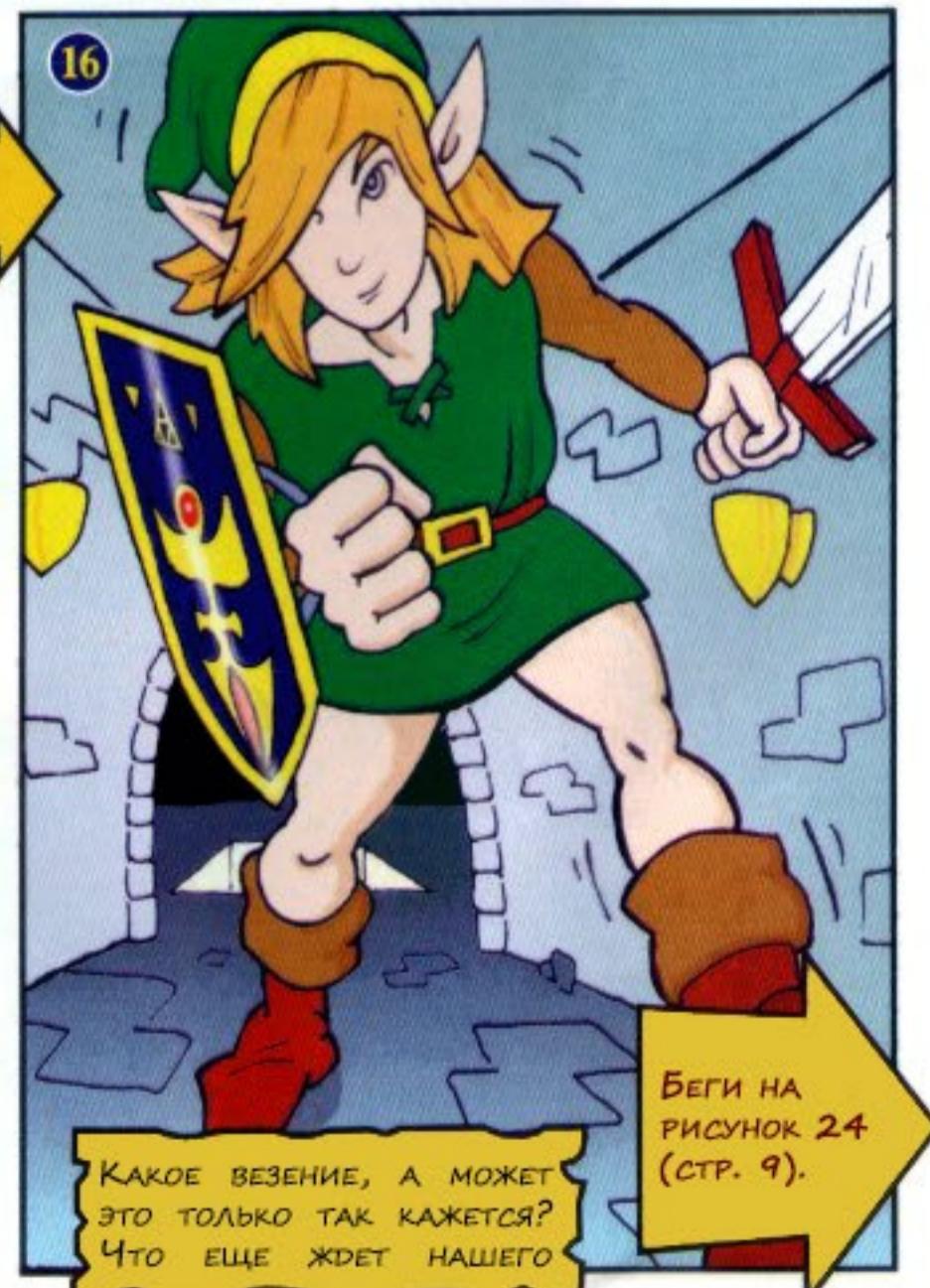
4

10



В ПОЛУЧИВШЕЙСЯ МГЛЕ У ЛИНКА НЕ БЫЛО НИ ЕДИНОГО ШАНСА ПРОТИВ СОЗДАНИЙ ТЬМЫ. ПРЕВРАЩЕННЫЙ ПОБОЯМИ В ФАРШ, ОН ПАЛ, РУМАЯ ЛИШЬ О ЗЕЛЬДЕ... ТВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПОДОШЛО К КОНЦУ... ИЛИ, ВОЗМОЖНО, ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ НАЧАЛО? ПОСМОТРИ-КА ПОСЛЕДНЮЮ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ!

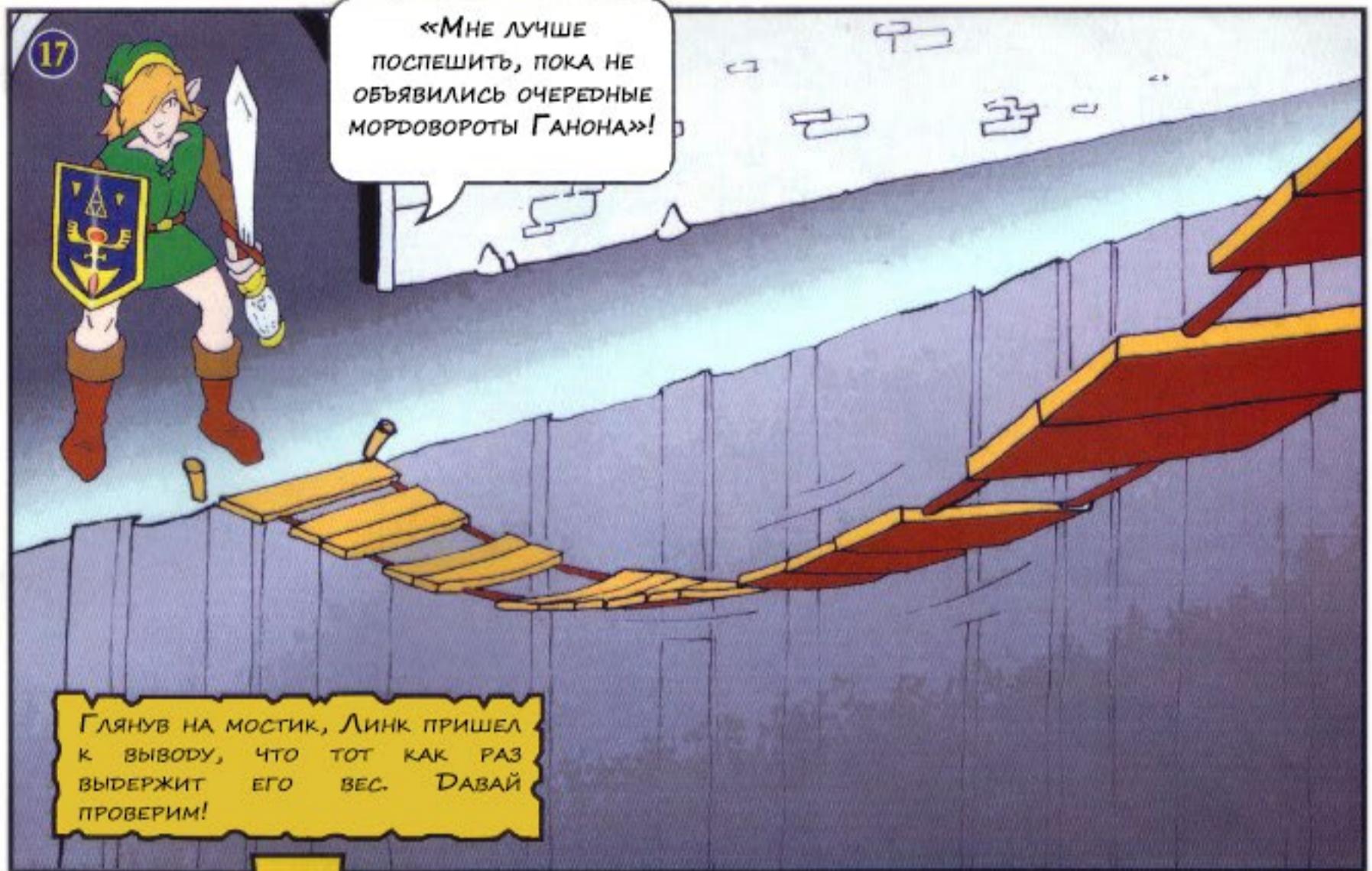




17



«МНЕ ЛУЧШЕ ПОСПЕШИТЬ, ПОКА НЕ ОБЪЯВИЛИСЬ ОЧЕРЕДНЫЕ МОРДОВОРОТЫ ГАНОНА!»



Глянув на мостик, Линк пришел к выводу, что тот как раз выдержит его вес. Давай проверим!

18

«У ТЕХ, КТО ЕГО СТРОИЛ, РУКИ ЯВНО НЕ ИЗ ТОГО МЕСТА!»

МОСТИК ОБРУШИВАЛСЯ ПРЯМО ПОД НОГАМИ БЕГУЩЕГО ПО НЕМУ ЛИНКА, ПОЭТОМУ НЕЛЬЗЯ ТЕРЯТЬ НИ МГНОВЕНИЯ!



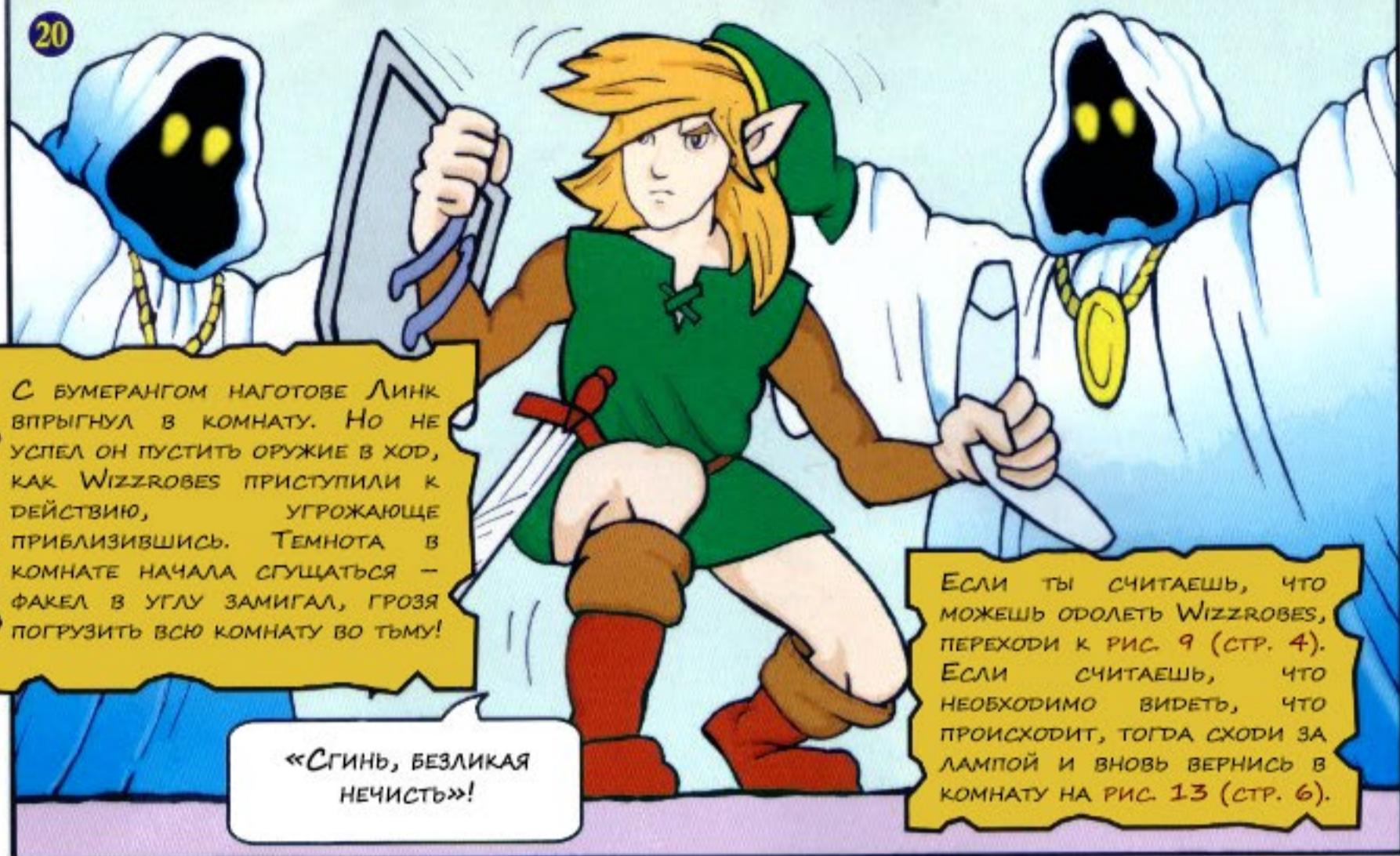
19

ВПЕРЕДИ ЛЕЖИТ КОШЕЛЬ С ЗОЛОТОМ. ДОЛЖЕН ЛИ ЛИНК ПОПЫТАТЬСЯ НА БЕГУ СХВАТИТЬ ЕГО?

Взять золото –
РИС. 30 (СТР. 11).

Продолжить бег –
РИС. 7 (СТР. 4).

20



21



22

Рычаг
клацнул, и
стена
неожиданно
подрагала,
послав Линка
в полет!



«В-В-А-Х»!!!

23

Стена закрылась, оставив Линка потирать шишку на голове! Он лежит возле двух знакомых дверей —
похоже, он вернулся назад!
Возвращайся на рис. 12. (стр. 5).



24



«Что-то мне
подсказывает, что Ганон
не свалится в
собственную ловушку, как
те скелеты!»

Линк стремительно
вошел в следующую
комнату, чувствуя,
что Ганон и
принцесса где-то
рядом...

25



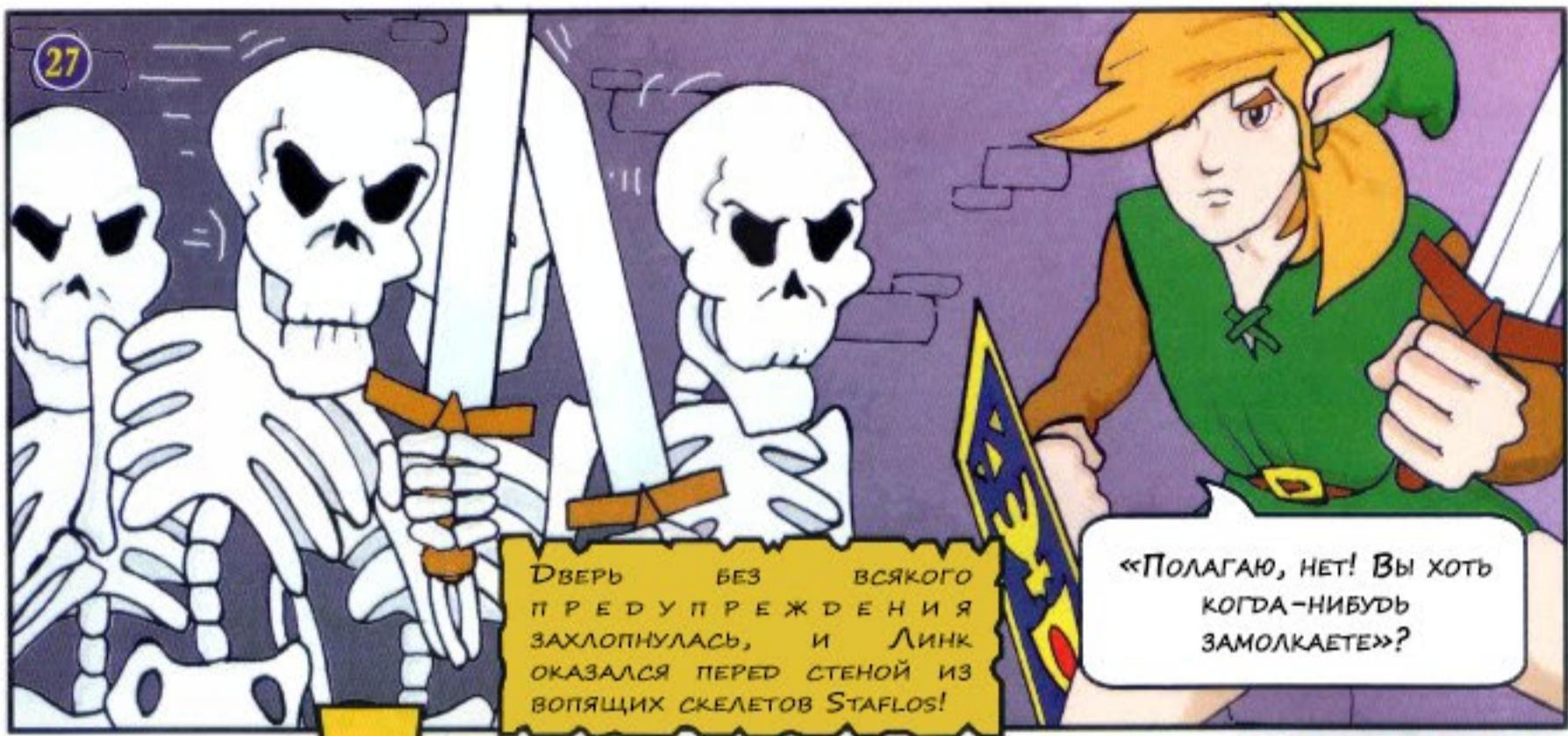
...И нашел в комнате одинокую
серебряную стрелу, лежащую
возле колчана с обычными
стрелами.



26

Без всякого предупреждения таинственный ветерок
медленно захлопнул дверь. Линку необходимо
быстро решать: взять ли серебряную стрелу или
колчан? Когда сделаете выбор, запишите его и
ныряйте в следующую дверь на рис. 35 (стр. 12).

27

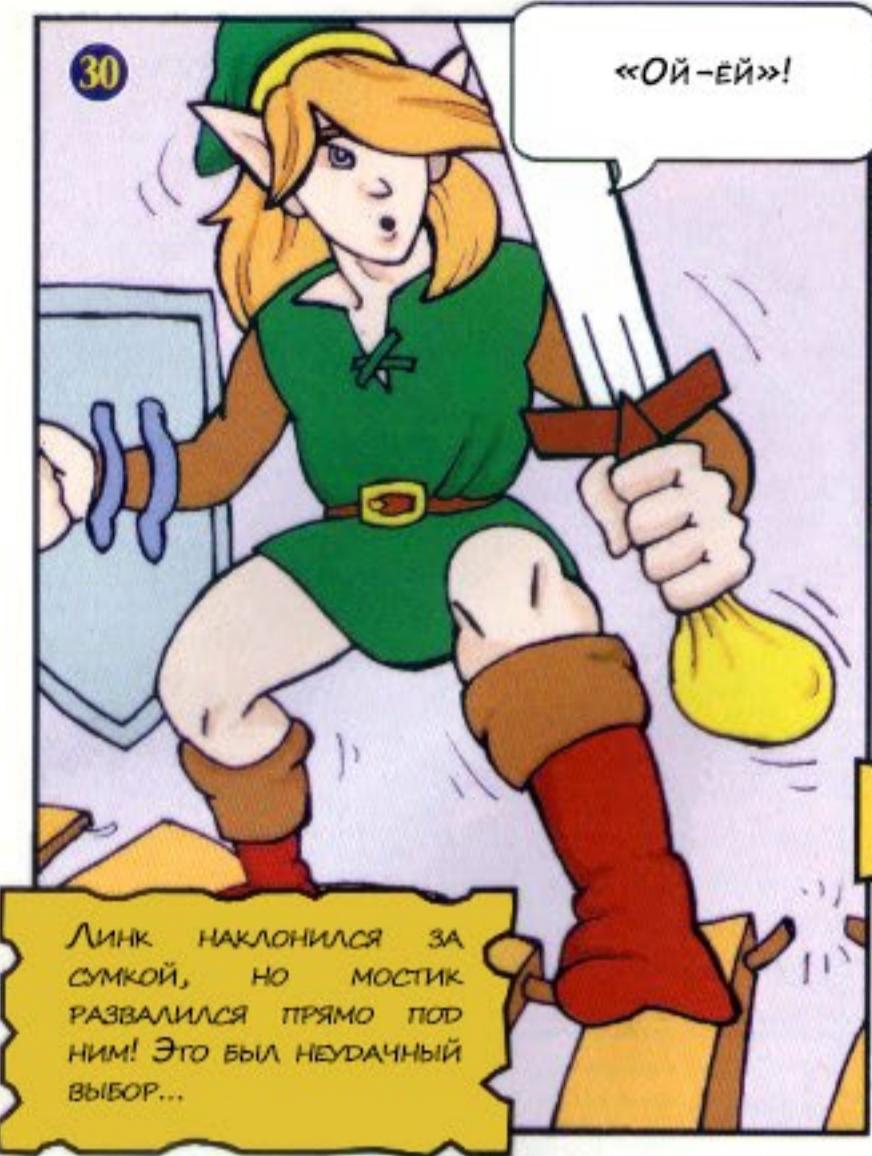


28



29





Линк наклонился за сумкой, но мостик развалился прямо под ним! Это был неудачный выбор...

«ОЙ-ЕЙ!»

БЫЛО ОШИБКОЙ ВЗЯТЬ
ДЕНЬГИ, НО ПРЕКРАТИТЬ
БЕГ. ТВОЙ
КОМИКС-ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ЗАВЕРШИЛСЯ —
ПОСМОТРИ ПОСЛЕДНЮЮ
СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ
УЗНАТЬ, КАК ОТПРАВИТЬ
ЛИНКА НА НОВОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ!



Войдя в золотую тверь, Линк увидел несметные сокровища, превосходящие самые смелые его мечты.

«ПОМОГИТЕ»!

33

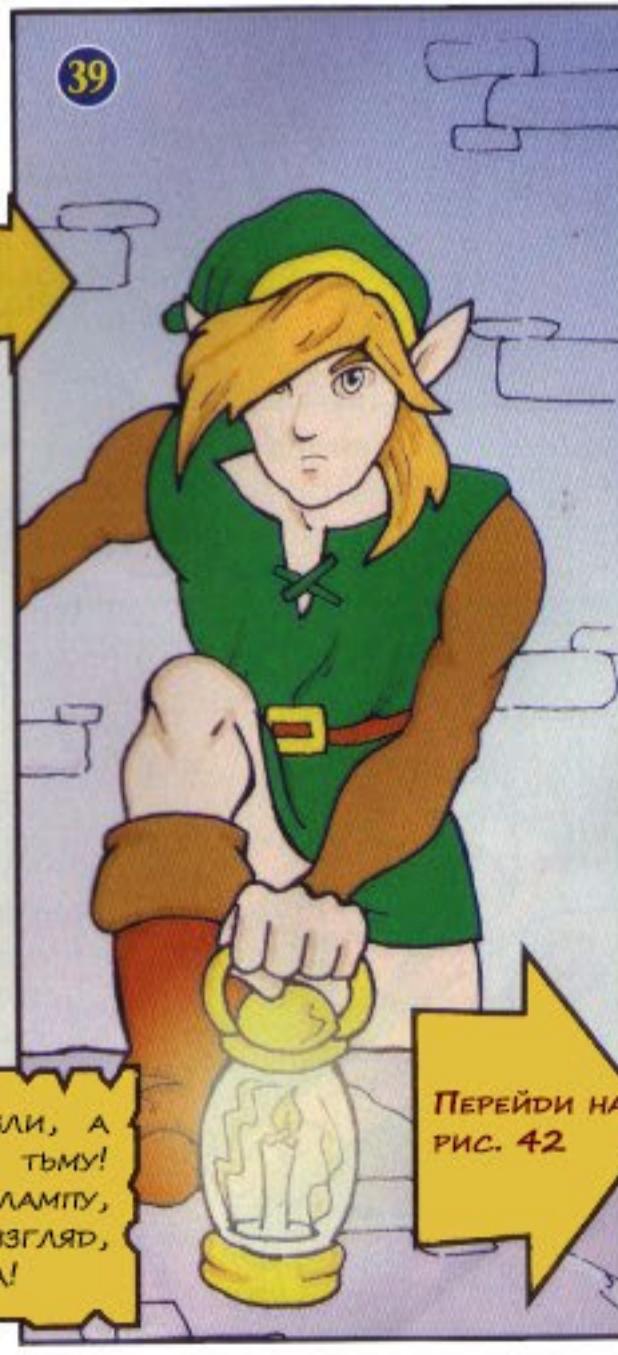
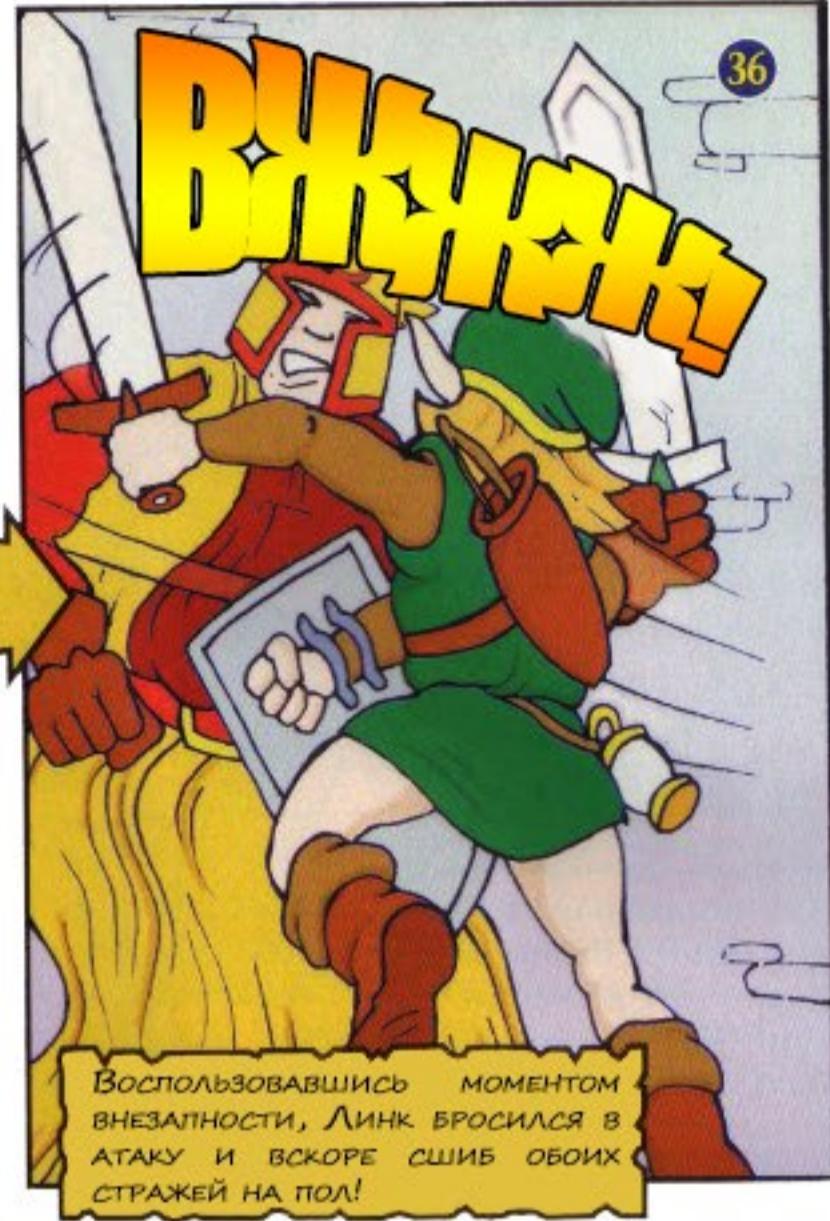
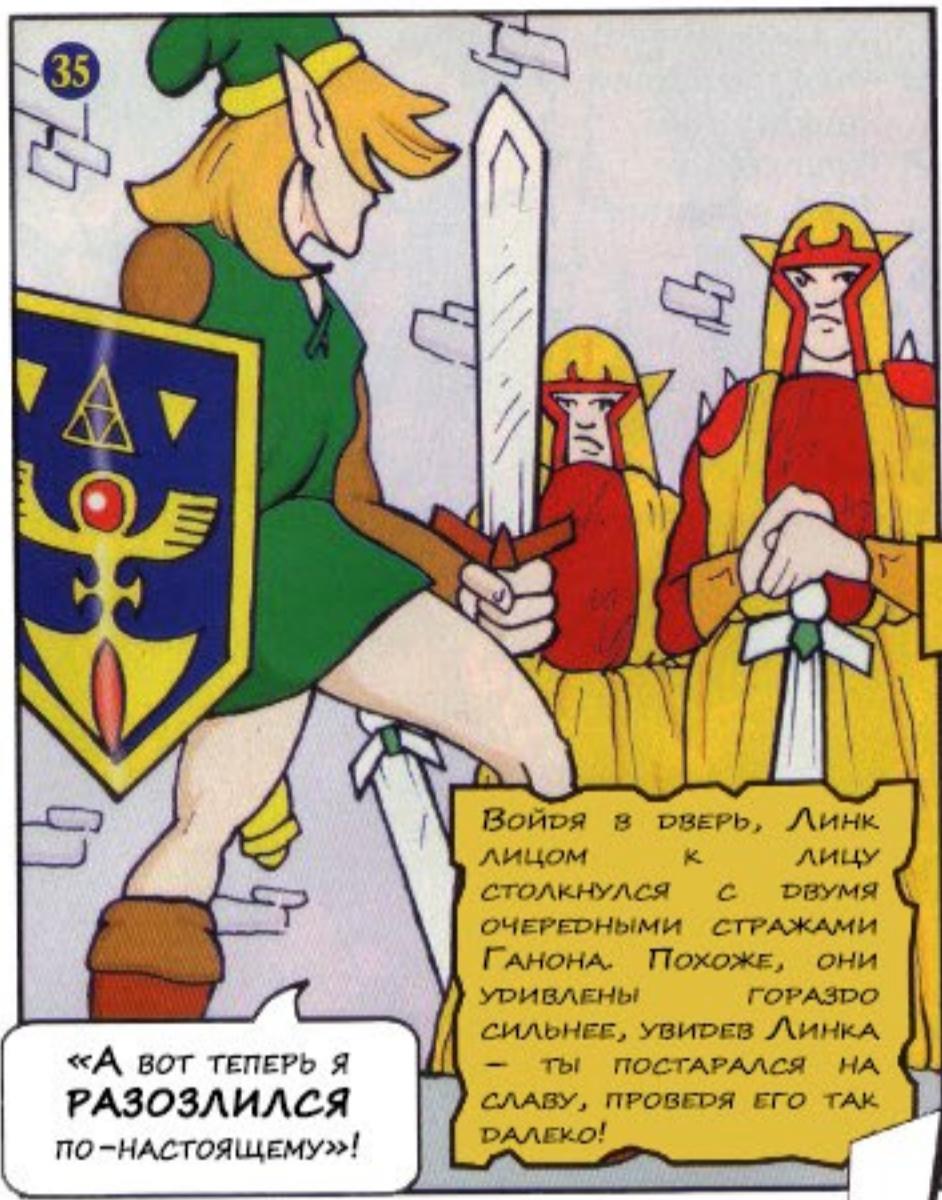
За спиной
глазеющего на
золота Линка
кто-то или
что-то плотно
захлопнул дверь!

«Э-Э-Й»!

ТОТ, КТО ДЕРЖИТ ДВЕРЬ, ГОРАЗДО СИЛЬНЕЕ ЛИНКА — КАК ОН НИ СТАРАЛСЯ, НО ТАК И НЕ СМОГ ОТКРЫТЬ ЕЕ! ОН ОБРЕЧЕН, И ЛИШЬ СОКОРОВИЩЕ ОСТАНЕТСЯ С НИМ ДО КОНЦА! КАКАЯ НЕЛЕПОСТЬ! ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ ОКОНЧЕНО, НО ТЕБЯ ЖДУТ ДРУГИЕ — ПОДРОБНОСТИ СМОТРИ НА ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЕ!

БУМ

34



40

«Плохой
выбор,
читатель!»



41



Рычаг открыл люк под Линком, отправив его кувырком в кажущуюся бездонной яму. Вообще-то, дно у нее было, но вряд ли тебе захочется быть рядом и слышать хруст костей, поэтому посмотри на новые приключения Линка на последней странице!

42

«Готовься к смерти,
Линк!»

«Щас, только шнурки
погложу!»

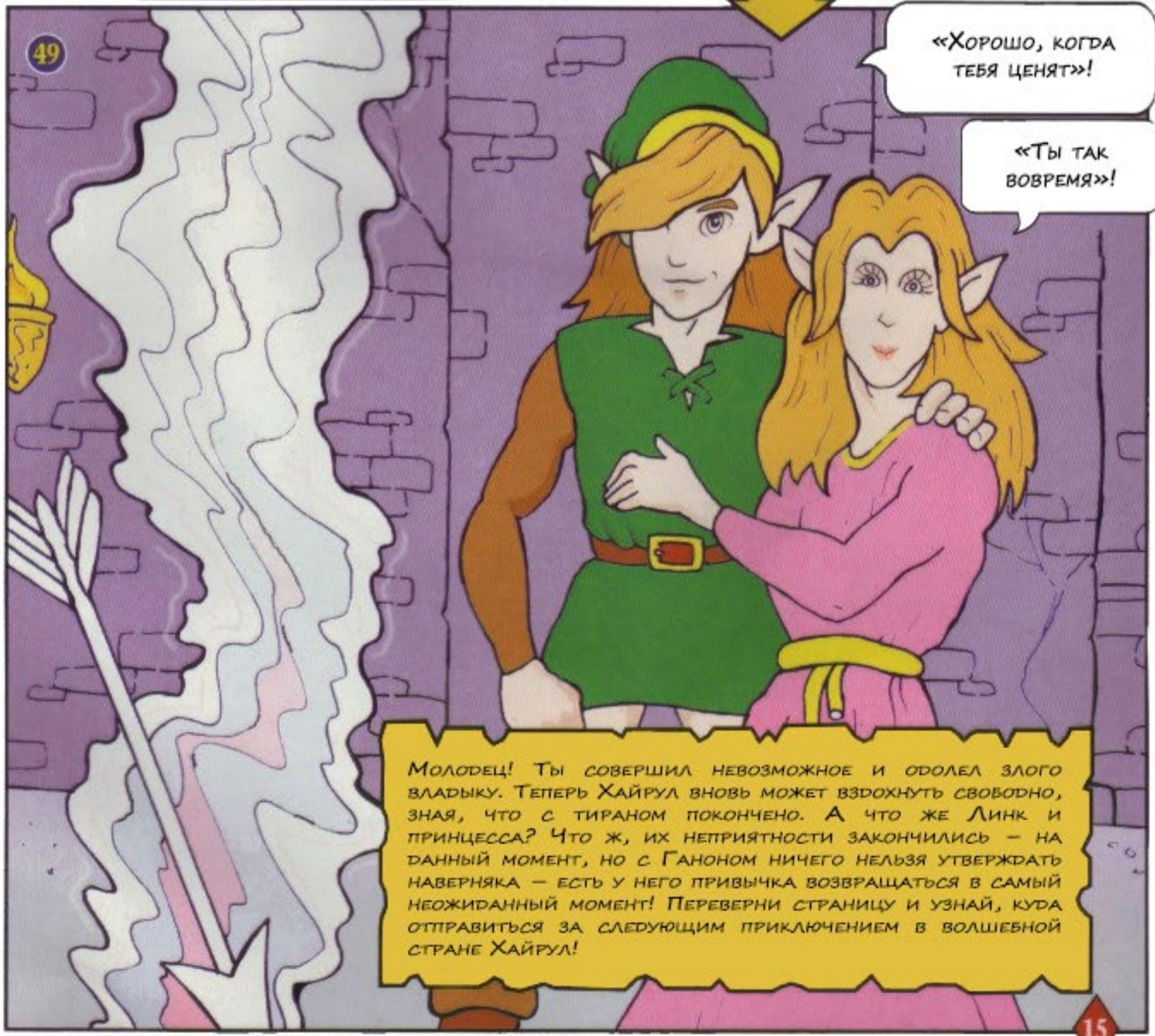
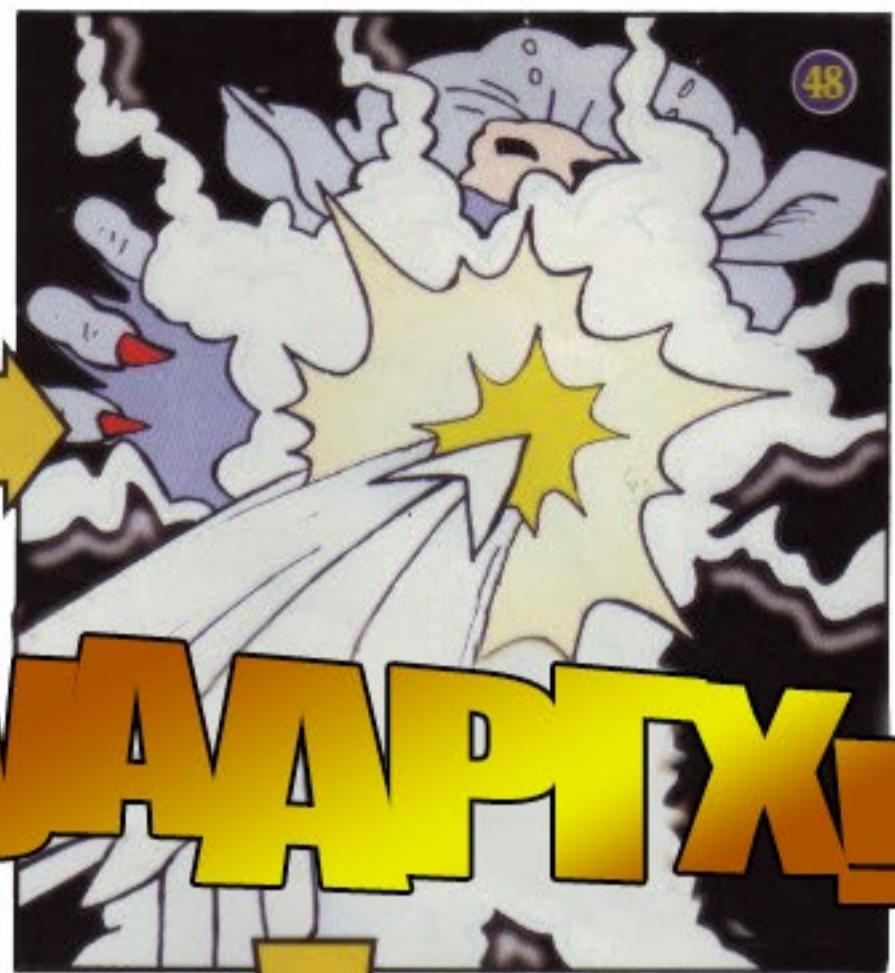


Над Линком угрожающее навис Ганон с принцессой в лапах. Судьба всего Хайрула теперь целиком в твоих руках — пришел черед финальной битвы. Ганон большой, уродливый и почти непобедимый — однако в твоем арсенале может оказаться что-то, что может сразить его. Ты не можешь сойтись с ним врукопашную, чтобы не зацепить принцессу, поэтому тебе придется стрелять из лука.

Если ты подобрал колчан, тогда переходи на РИС. 43 (стр. 14).

Если ты сумел разжиться серебряной стрелой, тогда переходи на РИС. 47 (стр. 15).







ЗЕЛЬДА™

КНИГИ И В
ИЛИ ОТ
ГЛАВАМИ.



Сердце льда

...была
исхожена
вдоль и поперек.
Рисовала карту
подземелий.
Играли с сестрой
по ночам.
Страшно было
жутко...

КНИГА-ИГРА — ЛИТЕРАТУРНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, КОТОРОЕ ПОЗВОЛЯЕТ УЧАСТИЕ ЧИТАТЕЛЯ В ФОРМИРОВАНИИ СЮЖЕТА. ЧАЩЕ ВСЕГО ЧИТАТЕЛЮ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СТАТЬ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПРИНИМАЕМЫХ РЕШЕНИЙ СИТУАЦИИ ОН ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ МЕЖДУ ТАКИМ ОБРАЗОМ КНИГА-ИГРА ЧИТАЕТСЯ НЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО, А В ТОЙ ОЧЕРЕДНОСТИ, В КОТОРОЙ ЧИТАТЕЛЬ ПРОХОДИТ ГЛАВЫ.

Помимо простого выбора действий, в некоторых книгах игроку предлагается взаимодействовать с миром, то есть участвовать в битвах и мини-играх с персонажами, разгадывать головоломки и прочее, что в значительной степени может как помочь так и усложнить прохождение.

В большинстве книг-игр игрок создает своего персонажа - бросает кубики для определения параметров, рисует лист персонажа и т.п. В таких книгах, практически нет графики (в современном понятии этого слова), в этом отношении они наиболее близки к родоначальнику жанра

- текстовым квестам. Таким образом, процесс чтения-игры выглядит примерно следующим образом: игрок читает параграф книги, выполняет указываемые автором действия (драка, изменение параметров и т.д.), выбор и переход к следующему параграфу.

Легенда Зельды
Перевод выполнен: Златолюб Роскошный
Оформление: JUMANGEE
[HTTP://QUEST-BOOK.RU](http://QUEST-BOOK.RU), 2014



“
Исходил книгу вдоль и поперек, практически наизусть выучил каждую главу, нарисовал карту. Даже пробовали играть мультиплеером, стартуя с другом одновременно

