

Nintendo

THE LEGEND OF

# ZELDA™

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





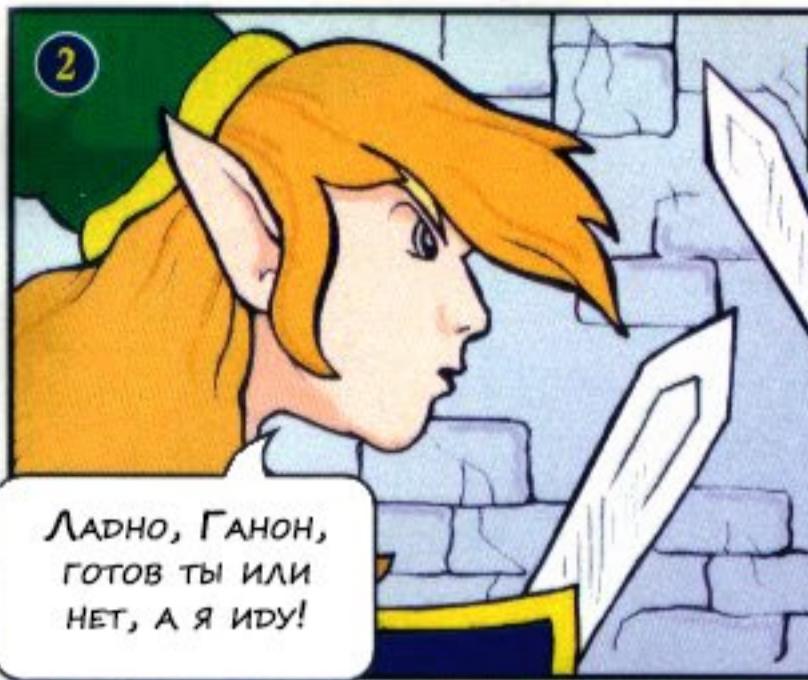
Добро пожаловать в «Легенду Зельды»! Эта история повествует о героических действиях Линка, юного искателя приключений из Хайрула, отправившегося спасать принцессу Зельду от гнусного Ганона. Некогда Хайрул был мирной страной под управлением принцессы, пока Ганон не поднял свою уродливую башку, и не выслал своих приспешников сеять хаос и разрушения. Также Ганон похитил принцессу, и Линк единственный, у кого достаточно мужества, чтобы спасти ее! Он шел полями и лесами, сражаясь с многочисленными монстрами и получая помощь многих необычных союзников, пока не пришел, наконец, к крепости Ганона. Он знает, что принцессу держат в крепости — также он знает, что его ждут невероятные испытания, прежде чем он сумеет спасти ее. Ты можешь помочь Линку, присоединившись к нему в этом спецвыпуске комикса-приключения, вместе с ним спасти принцессу из лап Ганона и попутно освободить Хайрул от его ужасного владычества!

Прежде чем начать приключение, прочти правила...

Ты начинаешь приключение в верхней части следующей страницы, читай, пока не придет момент помочь Линку сделать выбор. Когда сделаешь выбор, переходи сразу к указанному рисунку, чтобы узнать судьбу Линка — но не заглядывай вперед, иначе ты испортишь себе удовольствие от приключения! Читай лишь те рисунки, на которые ведет стрелка, или куда отсылает принятое решение. Удачи!

ТЕПЕРЬ  
ПЕРЕХОДИ  
К РИС. 2

2



3



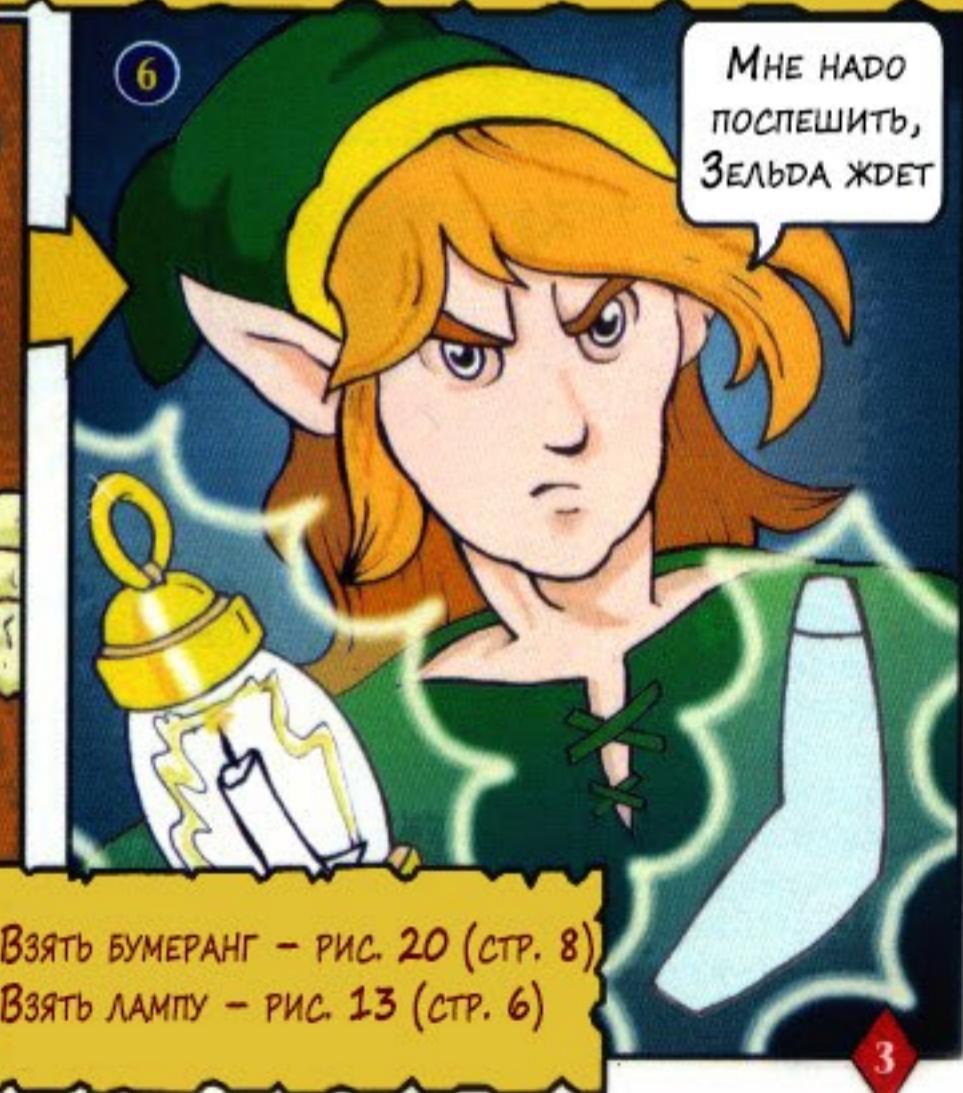
4



5

САМО СОБОЙ ВЫСЛАЛ! Wizzrobes опасные и НАДЕЛЕННЫЕ МАГИЕЙ ПРОТИВНИКИ. ЛИНКУ СЛЕДУЕТ ПООСТЕРЕЧЬСЯ! На полу у двери Линк заметил лампу и буферанг. Зная, что ИСКАТЕЛЮ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НАДЛЕЖИТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НАЛЕГКЕ, он решил взять только один предмет...

6



7

МОЛОДЕЦ – ТЫ СУМЕЛ ПЕРЕБРАТЬСЯ ЦЕЛЫМ И НЕВРЕДИМЫМ – ЧЕГО НИКАК НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ О МОСТИКЕ. ОДНАКО, ОГЛЯНУВШИСЬ НАЗАД, ЛИНК УВИДЕЛ, ЧТО МОСТИК ВОЛШЕБНЫМ ОБРАЗОМ ВОССТАНОВИЛСЯ, А 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.

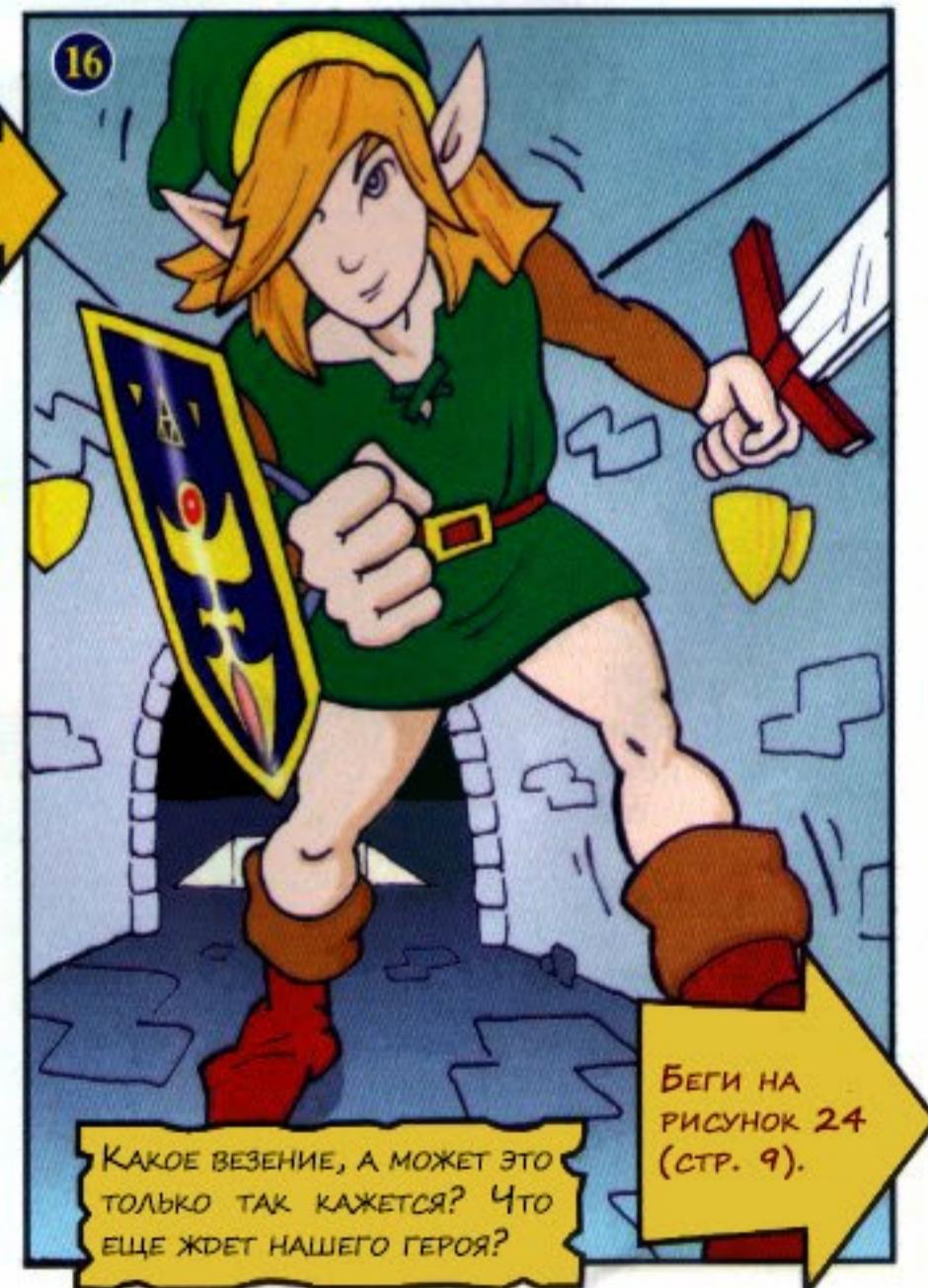
Эй!  
Кто выключил свет?

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 О ТОМ, ГДЕ ЕЩЕ МОЖНО НАЙТИ ИНТЕРЕСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!





17

МНЕ ЛУЧШЕ ПОСПЕШИТЬ,  
ПОКА НЕ ОБЪЯВИЛСЬ  
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 ПО НОГАМИ  
БЕГУЩЕГО ПО НЕМУ  
ЛИНКА, ПОЭТОМУ  
НЕЛЬЗЯ ТЕРЯТЬ НИ  
МГНОВЕНИЯ!



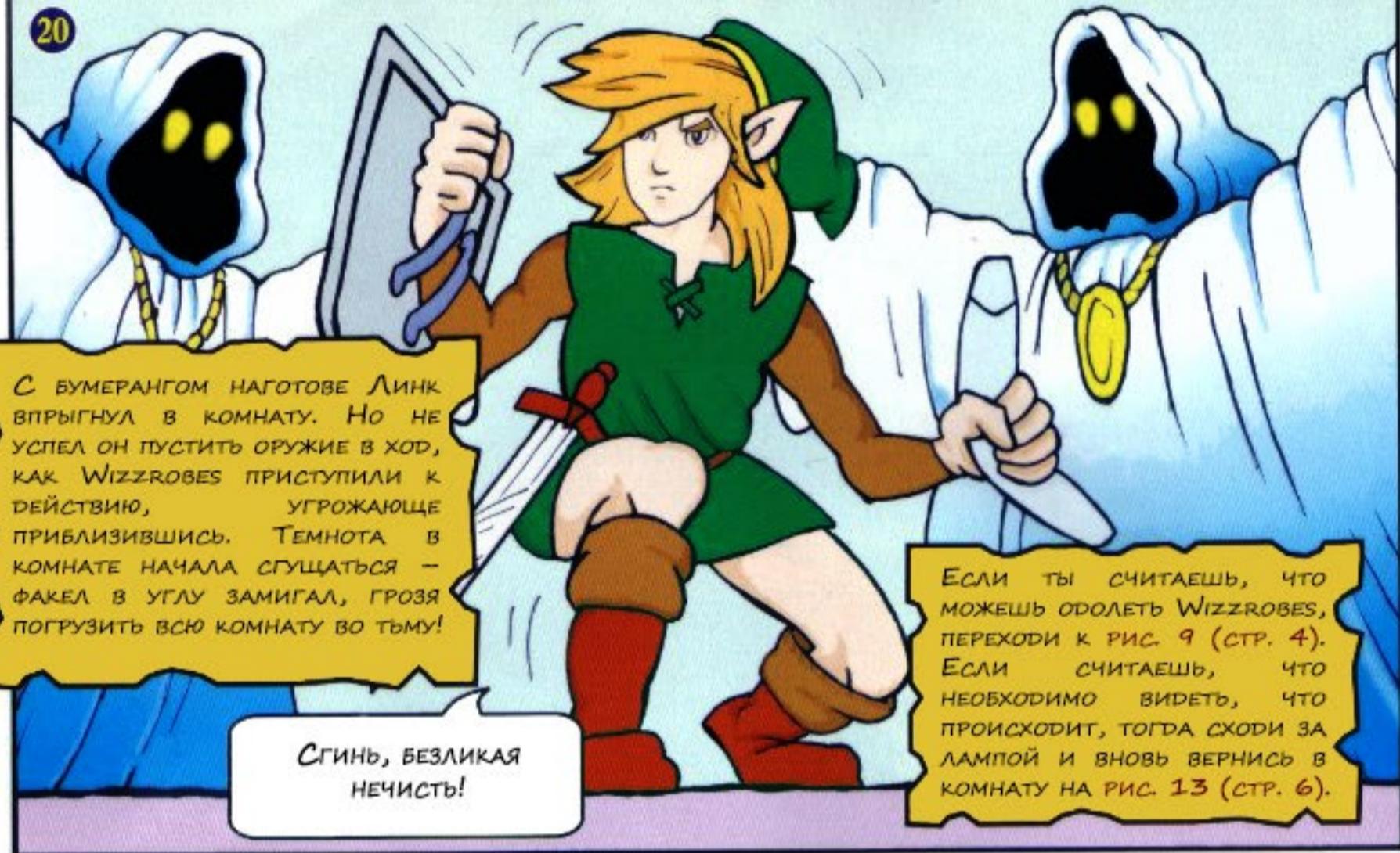
19

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  
попралась,  
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

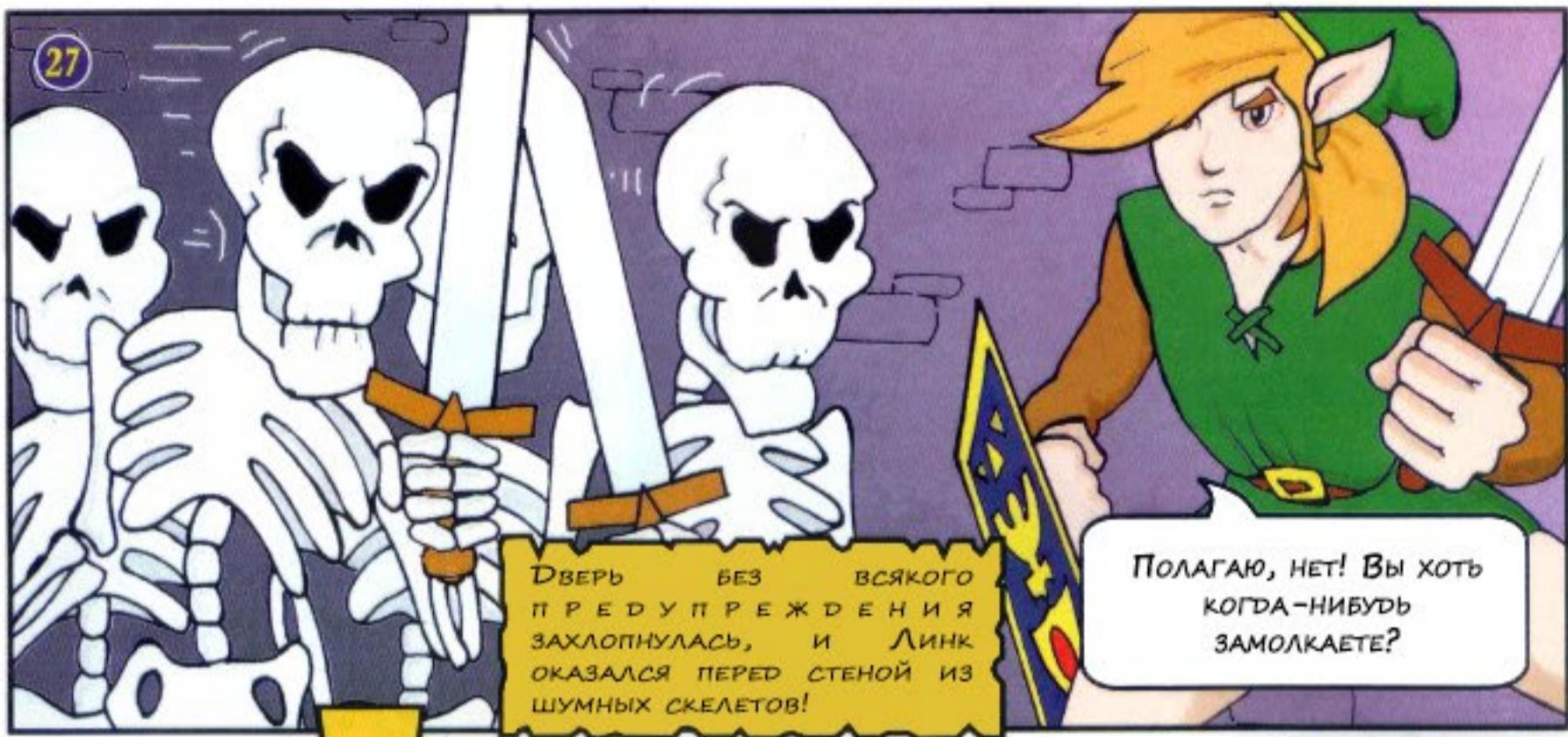


...и нашел в комнате одинокую  
серебряную стрелу, лежащую  
возле колчана с обычными  
стрелами.

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

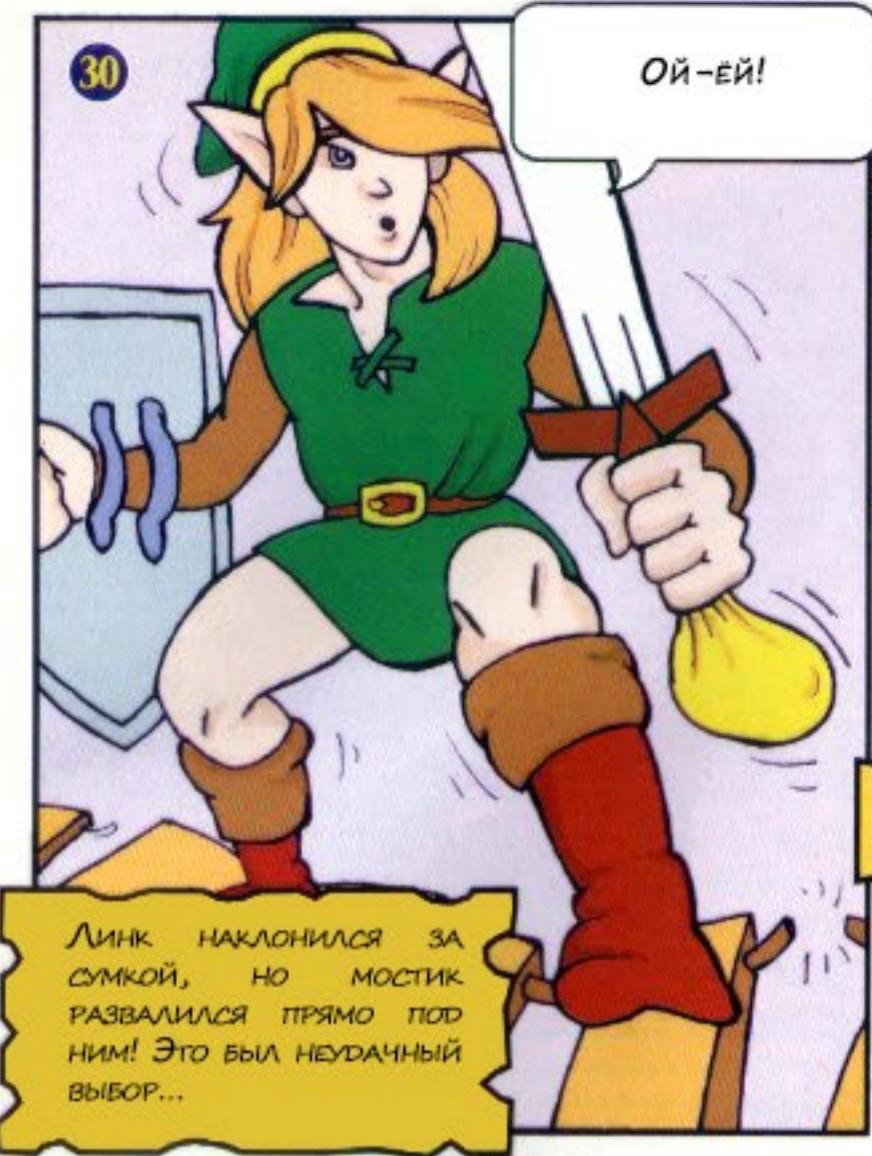


28



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 В КАКИЕ ЕЩЕ  
ПУТЕШЕСТВИЯ МОЖНО  
ОТПРАВИТЬСЯ!



Войдя через золотую дверь, Линк увидел несметные сокровища, превосходящие самые смелые его мечты.

Помогите!

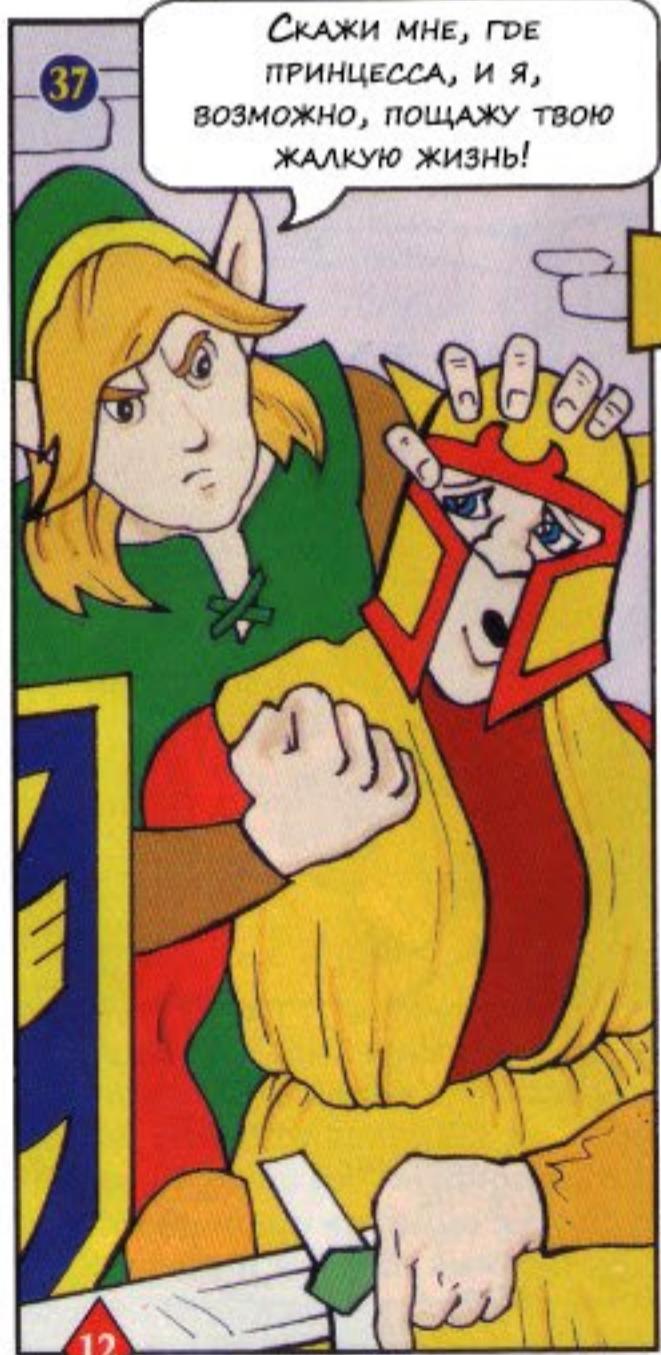
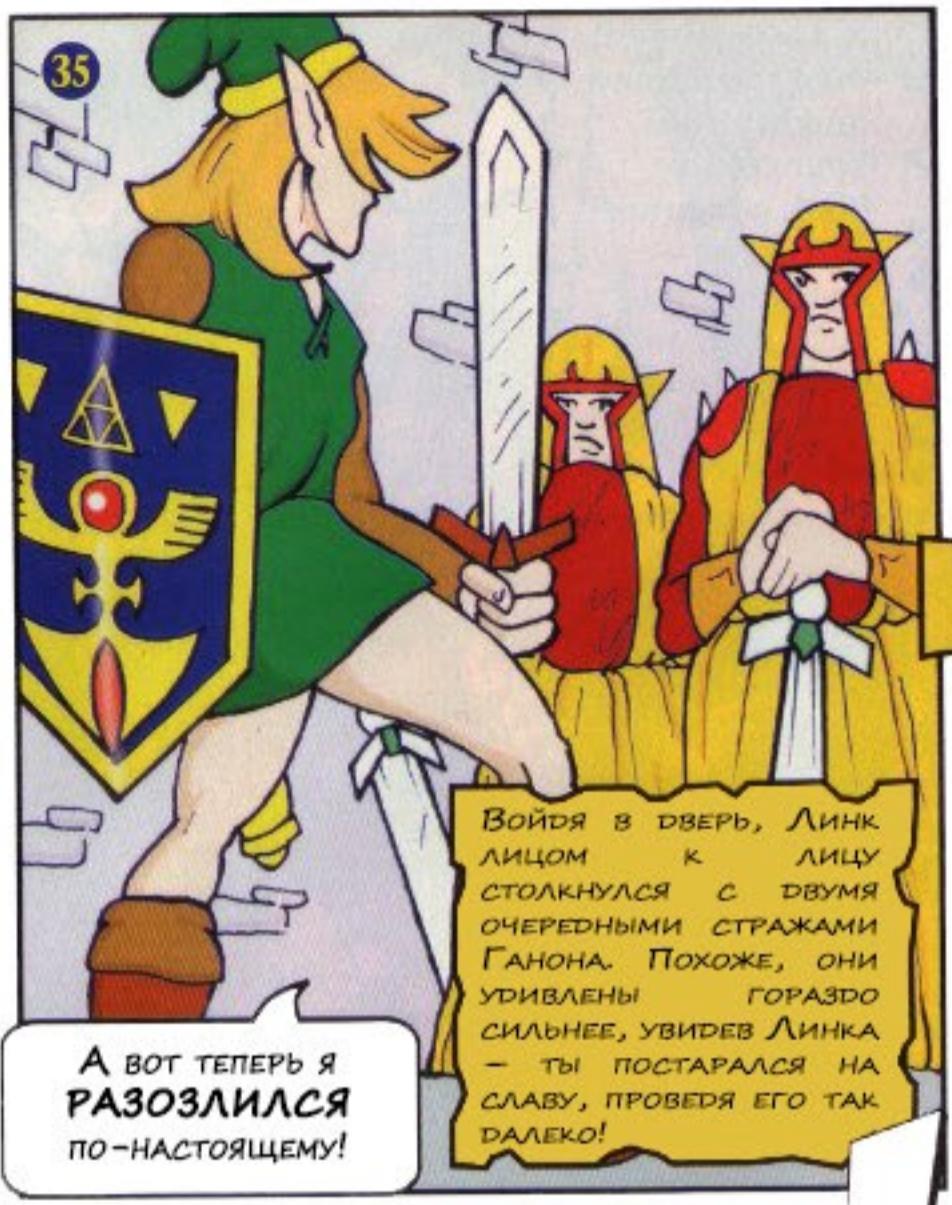


За спиной  
глазеющего на  
золото Линка  
кто-то или  
что-то плотно  
захлопнуло дверь!

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 сокровища останутся с ним до конца! Какая нелепость! Это приключение окончено, но тебя ждут другие — подробности смотри на последней странице!



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 другие книги-игры на последней  
странице!

42

Готовься к смерти, Линк!

Щас, только шнурки  
поглажу!



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  
стrelять 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).



47

Линк натянул тетиву со своей единственной стрелой. Главное не промахнуться, ведь это его единственный шанс одолеть Ганона!



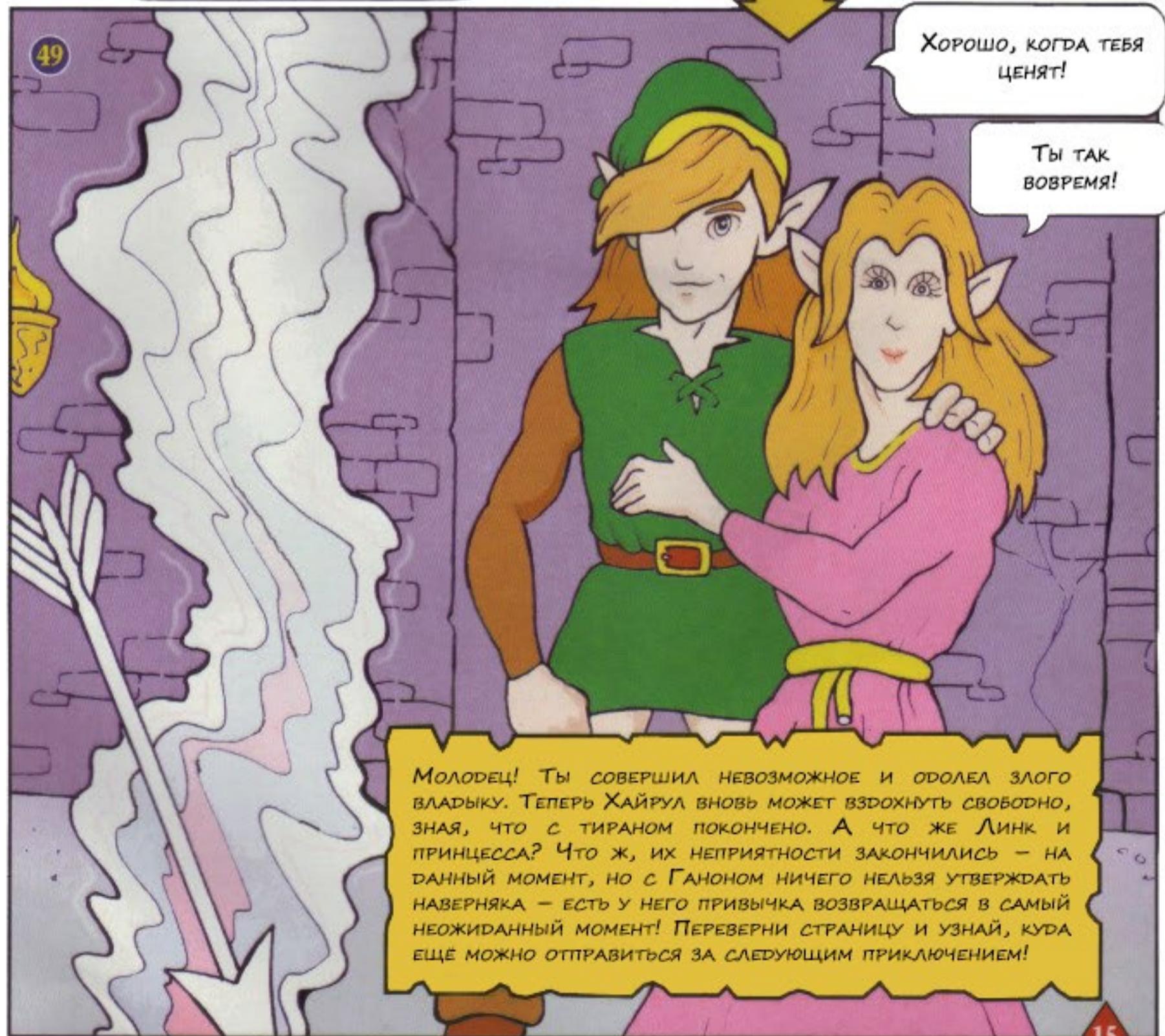
48



49

Хорошо, когда тебя ценят!

Ты так вовремя!





# ZELDA™

КНИГИ И В  
ИЛИ ОТ  
ГЛАВАМИ.



## Сердце льда

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

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



КНИГА-ИГРА — ЛИТЕРАТУРНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, КОТОРОЕ ПОЗВОЛЯЕТ УЧАСТИЕ ЧИТАТЕЛЯ В ФОРМИРОВАНИИ СЮЖЕТА. Чаще всего читателю предлагаются 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.

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

