

ZELDA64

ESPECIAL

GAME X

ESPECIAL GAME-X • ANO 3 • Nº 18 • R\$ 3,00



THE LEGEND OF

ZELDA

OCARINA OF TIME

Mapa de Hyrule

Todos os Itens

Todos os Corações

Todas as Aranhas Douradas

Estratégia Completa!!!



Complete sua coleção de **GAME-X**

PEDIDOS PELOS TELEFONES: (011) 829 0591 / 829 6264



Aproveite a promoção!

GAME-X R\$ 2,00 **ESPECIAL GAME-X R\$ 1,50**

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829 0591 / 829 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

GX = R\$ 2,00 cada. GXP13 e GXP14 = R\$ 2,00 cada, as demais GXP = R\$ 1,50 cada. GXPS1 = R\$ 1,00.

GX1 GX2 GX3 GX4 GX5 GX6 GX7 GX8 GX9 GX10 GX11 GX12 GX13 GX14
 GX15 GX16 GX17 GX18 GX19 GX20 GX21 GX22 GX23 GX24 GX25 GX26 GXP1 GXP2
 GXP3 GXP4 GXP5 GXP6 GXP7 GXP8 GXP9 GXP10 GXP11 GXP12 GXP15 GXP17

Nome:
 Endereço:
 Bairro:
 Tel.: CEP:
 Cidade: Estado:

Assinale sua Forma de pagamento:
 Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal
 Cartão de crédito: Visa / Solo / American Express
 Nome do Titular:
 N° do cartão: Validade: /

VALE XEROX

DIRETOR

Ruy Pereira

**REDAÇÃO****Editor Executivo**

Darius Roos

Direção de Arte e Diagramação

Dawis Roos

Capa

Guia de Jogo / Game-X

Ilustração

Eduardo Mendes

Produção Gráfica

Roberto Avelino

Assistente de Produção

Iris Viana

Mauricélio F Paiva

Pilotos e Textos

Áthila Rebêlo Roos

Vinícius Rolla Marques

Scanner

Edilson Gedo Cavalheiro

Wagner Fernandes Nunes

Agradecimentos

Cláudio Costa Macedo (NC Games)

Eduardo Trivela (Nintendo)

Mitikazu K. Lisboa (Sports Arcade)

Rosa Arrais (Brasoft Games)

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS**Tels.: (011) 829 0591**
829 6264**DEPARTAMENTO COMERCIAL****Diretor**

Ruy Pereira

Coordenadora

Viviane Assis de Souza

GAMEX (ISSN 1413-6023) é uma
publicação mensal da Trama Editorial Ltda.**Administração, Assinaturas, Publicidade e Redação:**

R. Comendador Miguel Calfat, 421

CEP: 04508-010 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 829 0591

Fax.: (011) 829 6264

Revista GAME-X na InternetHomepage: www.game-x.com.brEmail: game-x@game-x.com.br**ATENÇÃO**

Todo conteúdo desta revista, incluindo os artigos, fotos, desenhos e imagens são de direitos exclusivos da Revista GAMEX e Trama Editorial Ltda. Qualquer forma de reprodução parcial ou íntegra, cópia, plágio, uso ou divulgação NÃO autorizada é proibida. NÃO é permitida a utilização de qualquer arquivo em publicações, manifestações públicas ou formais de todo e qualquer conteúdo desta revista.

Qualquer aprovação só é válida quando acompanhada de documentos registrados e reconhecidos legalmente, trazendo a concordância da redação da Revista GAMEX e direção da Trama Editorial Ltda.

Os endereços de Homepages divulgados são de direitos dos seus respectivos licenciadores. A Revista GAMEX e a Trama Editorial Ltda. Não se responsabilizam pelas informações ou arquivos contidos nas homepages de terceiros.

Impressão e Acabamento: EDITORA PARMA LTDA.Distribuição Exclusiva para todos o Brasil
DINAP (Distribuição Nacional de Publicações)

Index

A Lenda de Zelda	3
Estratégia Completa	4
Mapa de Hyrule	16
Estratégia Completa (continuação)	18
Itens	20
Dicas	25

A Lenda de Zelda

Trazendo um dos melhores enredos já criados para jogos de videogame, a aventura de *Link*, um pequeno habitante da Floresta *Kokiri* - mas que na verdade nasceu em *Hyrule* - envolve magia e ação numa batalha de equilíbrio entre as forças do bem (representadas pelo **Triforce**) e do mal (até agora sempre encarnadas pelo maligno *Ganondorf*).

Segundo a lenda, o **Triforce** (uma espécie de amuleto mágico) criou todo o mundo onde fica o reino de *Hyrule* - misturando as forças naturais da coragem, sabedoria e poder... esse amuleto, como é sagrado, ficava sob a proteção de 6 anciãos sagrados (os **Sacred Sages**).

Dizem os mais velhos que se o **Triforce** caísse nas mãos do mal seria o fim do reino de *Hyrule* e de todo o planeta - só restariam as trevas. Pois é, acontece que a pequena princesa *Zelda*, ainda durante a infância, teve um pesadelo horrível no qual o Triforce era roubado por um perverso guerreiro do mal... é só isso que lembra a menina, em sua jovem mente as idéias estão confusões e há apenas alguns momentos repentinos como se fossem premonições do que pode acontecer.

Você, na pele do minúsculo *Link*, por incrível que pareça, deverá ser a chave para selar todo o mal e salvar *Hyrule* da desgraça. No início da aventura certamente o herói ficará confuso e sua única certeza deverá ser a que precisa ajudar a pequena princesa e acreditar em sua coragem... aliás, essa coragem o levará até a batalha final.

A jornada do pequeno *Hyruliano* tem início quando a **Grande Árvore Deku** envia *Navy*, uma fada da guarda, para chamar o pequeno herói. Então, *Link* passa a entender algumas coisas e parte rumo ao desconhecido para embarcar numa viagem fantástica e cheia de desafios...

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Kokiri Forest

- **Entre no buraco** dentro do cercado e pegue a 'Kokiri Sword' (espada) no baú.
- **Junte 40 'Rupees'** e compre o 'Deku Shield' (Escudo Deku) na 'Kokiri Shop' (Loja Kokiri).
- **Fale com 'Milo'** e siga à 'Great Deku Tree' (Grande Árvore Deku).

Great Deku Tree

- **Suba a escada** à esquerda e siga em frente. Pegue o 'Map' (Mapa) no baú e entre na porta final.
- **Use o 'Deku Shield'** (Escudo Deku, botão R) para rebater os ataques no inimigo e depois fale com ele. Siga em frente e pegue o 'Fairy Slingshot' (Estilingue Fada).
- **Mate as aranhas** e suba pelas paredes. No alto, acerte as aranhas gigantes quando girarem.
- **Use um 'Deku Stick'** (Graveto Deku) no fogo e



acenda a tocha. Pise o 'Switch' (Botão) para ativar as plataformas. Pegue a 'Compass' (Bússola). Pule do alto do penhasco para furar a teia.

- **Passe pelas partes rasas** para não apagar o fogo e acenda as tochas.



- **Acerte o símbolo do olho** para ativá-lo.
- **Mergulhe e acione o**

Estratégia Completa!

'Switch' (Botão) para atravessar pela plataforma. Empurre o bloco e suba nele.

- **Empurre o bloco**, acenda o 'Deku Stick' (Graveto Deku) e queime a teia no chão.
- **Vença os inimigos** na ordem: centro, direita, esquerda.



Chefe: 'Gohma'

- **Use o 'Z-Targeting'** (Botão Z) para mirar e atirar no olho. Agora, enquanto o mestre está imobilizado, golpeie-o. Destrua rapidamente os ovos de aranhas e repita o procedimento. No final, o prêmio será a 1ª



Pedra Espiritual.

★ **Hyrule Castle**

- Saindo de 'Kokiri Forest' (Floresta Kokiri), **aprenda a 'Saria's Song'** (Canção de Saria) e siga para o norte em direção à 'Hyrule Castle' (Castelo Hyrule) - passando pelo 'Market' (Mercado). Volte para o 'Hyrule Castle' (Castelo Hyrule), fale com 'Malon' e pegue o ovo.
- **Espera até o ovo chocar,**



suba pelas trepadeiras no morro à direita, passe longe dos guardas e use o ovo para acordar 'Talon'.

- **Mova as caixas** para alcançar a entrada na parede do castelo.
- **Passe** novamente longe dos guardas.
- **Fale com a princesa 'Zelda'** e aprenda a tocar a 'Zelda's Lulaby' (Canção de Ninar de Zelda).

★ **Kakariko Village**

- **Mostre a 'Carta Real'** para o guarda e siga o caminho 'Death Mountain Trail' (Trilha Montanha da Morte).



★ **Goron City**

- **Toque a 'Zelda's Lulaby'** (Canção de Ninar de Zelda) para abrir a porta.
- **Toque a 'Saria's Song'** (Canção de Saria) para 'Darunia' e ganhe o 'Goron's Bracelet' (Bracelete Goron) para carregar as 'Bomb Flower' (Flor Bomba).

★ **Death Mountain Trail**

- **Use uma 'Bomb Flower'** (Flor Bomba) para explodir a



entrada para a 'Dodongo's Cavern' (Caverna Dodongo).

★ **Dodongo's Cavern**

- **Siga para leste** do local. Mova a estátua para ativar o 'Switch' (Botão) e siga em frente.
- Ao enfrentar os répteis, **defenda-se de seus golpes** e contra-ataque com um pulo (?+A) em seguida.
- Contra os lagartos gordos, **acerte-os no rabo** e afaste-se para não levar uma rabada.
- Mais à frente, atrás



da sala da escada ativada com a 'Bomb Flower' (Flor Bomba), **está a 'Compass'** (Bússola).

- Prosseguindo pela caverna, **segure a 'Bomb Flower'** (Flor Bomba) por alguns instantes e **arremesse-a** para destruir a



parede de pedra.

- **Ative o símbolo do olho** com o 'Fairy Slingshot' (Estilingue Fada) e passe rapidamente.
- **Pegue as bombas** e jogue-as nos olhos da estátua de 'Dodongo' no saguão principal da caverna. Siga pela boca.
- **Procure pelo bloco** no fundo do centro do local - onde há um 'Switch' (Botão) - e destrua o





chão da próxima sala.

Chefe: 'King Dodongo'

- **Arremesse a bomba** para dentro do inimigo assim que ele começar a sugá-lo. Agora, enquanto o bicho está com dor de barriga, ataque-o. Para fugir, fique próximo às quinas, nas parte mais ao centro. No final, o prêmio será a 2ª Pedra Espiritual.

Zora's River

- **Siga até o final** e toque a 'Zelda's Lullaby' (Canção de Ninar de Zelda) em frente à cachoeira.

Zora's Domain

- Siga até o alto e, na sala do 'Zing Zora', **fique no pedestal** para conversar.
- Seguindo o corredor à esquerda do 'King Zora', **vença o jogo para ganhar a 'Silver Scale'** (Escama de Prata) - que



permitirá mergulhar até 6 metros de profundidade).

Lake Hylia

- Chegando pelo caminho da caverna em Zora's Domain (Domínio Zora), **mergulhe na lagoa** para encontrar um 'Bottle' (Pote) com uma 'Letter' (Carta) dentro.

Zora's Domain

- Voltando ao 'Zora's Domain' (Domínio



Zora), **mostre a carta ao 'King Zora'** e ele dará passagem para 'Zora's Fountain' (Fonte Zora).

Zora's Fountain

- Agora, para seguir em frente, é preciso **pegar um peixe**, colocá-lo dentro de um 'Bottle' (Pote) e soltá-lo em frente à 'Lord Jabu-Jabu'.

Inside Lord Jabu-Jabu

- **Use o 'Fairy Slingshot'** (Estilingue Fada) para acertar as amígdalas de 'Lord Jabu-Jabu' e seguir caminho.
- **Persiga a princesa 'Ruto'** e carregue-a para o outro lado - acionando o 'Switch' (Botão) para alcançá-la.
- **Use a princesa** para acionar os 'Switches' (Botões) e prossiga até pegar o 'Boomerang' (Bumerangue).
- Para abrir algumas salas é preciso deixar **'Ruto' sobre o 'Switch'** (Botão) e entrar.
- **Destrua o 'Tentáculo Vermelho'** usando o 'Z-Targeting'

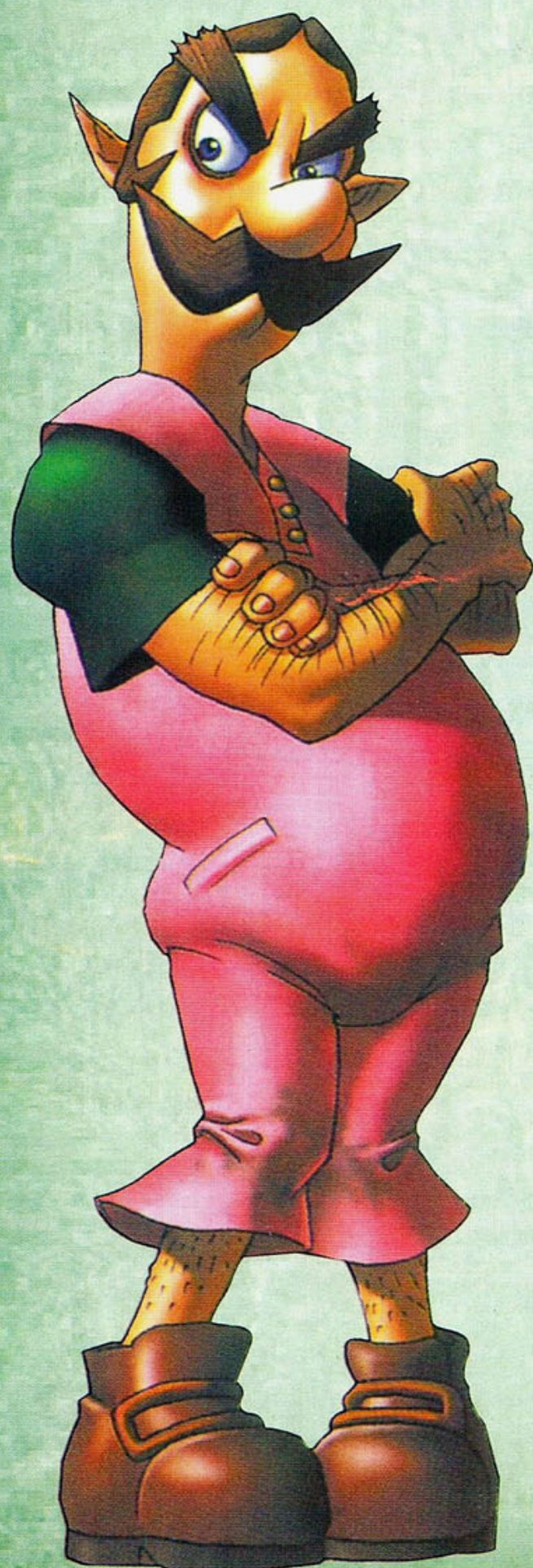


(Botão Z) e atacando com o 'Boomerang' (Bumerangue). Agora siga pela passagem desbloqueada.

- **Arremesse 'Ruto' sobre a plataforma** e enfrente o sub-chefe.

Sub-Chefe: 'Octorok'

- **Use o 'Boomerang'** (Bumerangue) para paralisá-lo e ataque-o pelas costas.
 - **Use o 'Boomerang'** (Bumerangue) para paralisar as geleias e abrir caminho.
 - Em frente, **use a caixa** para ativar o 'Switch' (Botão).
 - Quase no final, **use o 'Boomerang'** (Bumerangue) para acionar o 'Switch' (Botão).
- Chefe: 'Barinade'**
- **Use o 'Z-Targeting'** (Botão Z) e desprenda as anêmonas atacando com o 'Boomerang' (Bumerangue). Depois das anêmonas, acerte o chefão para paralisá-lo e então deixá-



lo vulnerável aos demais ataques. No final, o prêmio será a 3ª Pedra Espiritual.

Hyrule Castle

- **Siga para o norte**, até o 'Hyrule Castle' (Castelo Hyrule) e pegue a 'Ocarina of Time' (Ocarina do Tempo) lançada



pela princesa 'Zelda' no foço do local. Agora você aprenderá a 'Song of Time' (Canção do Tempo).



Temple of Time

- Atravessando os portos para o 'Market' (Mercado), **siga para o 'Temple of Time'** (Templo do Tempo) e toque a 'Song of Time' (Canção do Tempo) para ativar a passagem para a sala com a 'Master Sword' (Espada Mestre).

Kakariko Village

- Como adulto, **siga ao cemitério** e puxe a lápide da cova de 'Dampé' (com plantas por perto) e entre para perseguir 'Dampé' e ganhar o 'Hookshot' (Atira Gancho) - usado para alcançar locais distantes.
- **Toque a 'Song of Time'** para acionar os blocos azuis que



encontrar.

- No moinho, **fale com o tocador de realejo** e aprenda a 'Song of Storms' (Canção da Tempestade).

Lost Woods

- Em 'Kokiri Forest' (Floresta Kokiri), na entrada para 'Lost Woods' (Bosque Perdido),



toque a 'Saria's Song' (Canção de Saria) para ganhar passagem livre.

- Contra os gigantes, **use o 'Hookshot'** (Atira Gancho) pelas costas.
- No final, contra o gigante maior, **use 'Bombs'** à distância.
- Agora, **'Sheik' vai ensiná-lo** a tocar o 'Minuet of Forest' (Minueto da Floresta) - que o teletransportará direto ao 'Lost Woods' (Bosque Perdido).
- **Use o 'Hookshot'** (Atira





Gancho) na árvore para alcançar a entrada.

- **Use o 'Hookshot'** (Atira Gancho) na árvore para pegar a chave do templo.

Forest Temple

- **Toque a 'Song of Time'** para acionar os blocos azuis que encontrar.

- **Use o 'Hookshot'** (Atira Gancho) nos símbolos redondos. À frente, acione o 'Switch' (Botão) para baixar a água e pegar o 'Map' (Mapa).

- Contra os esqueletos, **usando o 'Z-Targeting'** (Botão Z),

defenda e contra-ataque em seguida.

- **Mova o bloco** seguindo a direção das setas no chão.

- Passando a escada, **pegue o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) no baú.

- Contra os quadros com fantasmas, **use 'Fairy Bow'** (Arco Fada) à distância.

- Contra os fantasmas, **use 'Fairy Bow'** (Arco Fada) quando aparecerem e esquive-se.

- **Use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) nos símbolos para alterar os corredores (normal ou retorcido).

- Contra a mão gigante, **mante-nha-se em movimento** para não ser agarrado e ataque quando estiver no chão.

- **Use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) no símbolo congelado - passando a flecha pelo fogo.

- **Monte o quebra-cabeça** rapidamente.

- No saguão central, contra os fantasmas, **use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) no inimigo verdadeiro - que se movimenta diferente - entrando no elevador após a luta.

- **Gire a engrenagem** até acessar a sala do 'Switch' (Botão) e ative-o para ganhar acesso à sala do chefe.

Chefe: Phantom Ganos



- Fique de olhos nos quadros e **use 'Hookshot'** (Atira Gancho) ou 'Fairy Bow' (Arco Fada) no inimigo que aparecer antes.

- Quando 'Phantom Ganos'



soltar a bola de energia, **rebata-a usando ataques** de espada. Então, acertando a bola de energia no inimigo, corra para atacá-lo com espadadas.

Temple of Time

- Agora, **'Sheik' vai ensiná-lo a tocar o 'Prelude of Light'** (Prelúdio da Luz) - que o teletransportará direto ao 'Temple of Time' (Templo do Tempo). Colocando ou tirando



a 'Master Sword' (Espada Mestre) do altar pode-se viajar pelo tempo.

Goron City

- **Use a 'Bomb'** (Bomba) ou 'Bomb Flower' (Flor Bomba) no cidadão 'Goron' que está rolando - ganhando a 'Goron Tunic' (Túnica Goron).



são temporários - **mova-se rapidamente.**

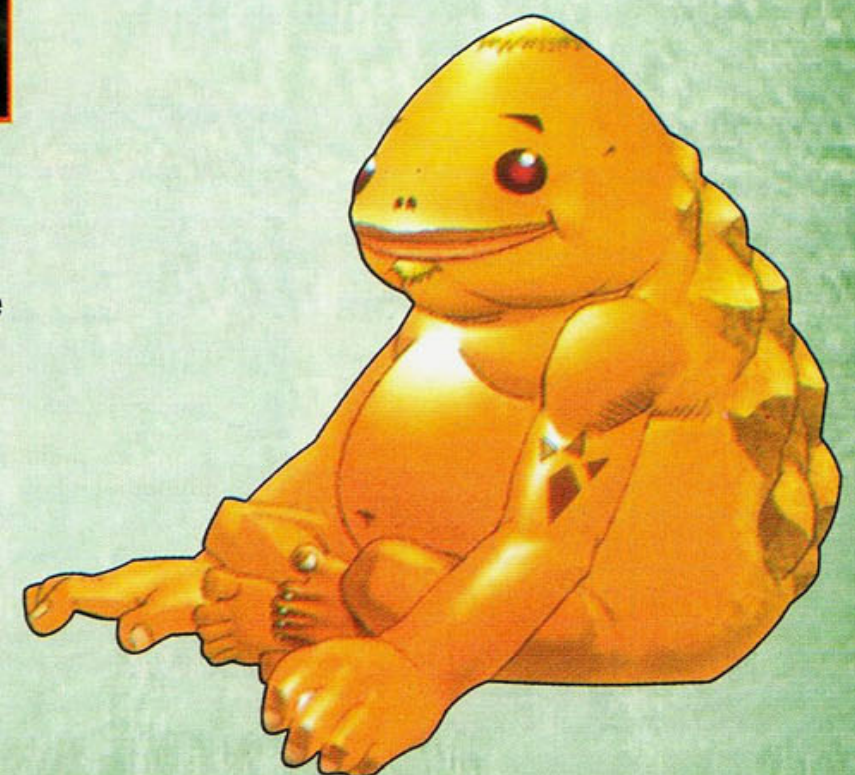
Sub-Chefe:

- Use o **'Hookshot'** (Atira Gancho) e ataque em seguida.
- Na sala com a escada gigante em espiral, **acione o 'Switch'** (Botão) e corra pela lateral - pegando o **'Megaton Hammer'** (Martelo Megaton) no baú.
- Use o **'Megaton Hammer'** (Martelo Megaton) nos blocos e totens.
- Use o **'Megaton Hammer'** (Martelo Megaton) para acionar a escada e acione o **'Switch'** (Botão) com a caixa.



Chefe: Volvagia

- Use o **'Megaton Hammer'** (Martelo Megaton) assim que o dragão aparecer - acertando na cabeça e atacando em seguida.
- **Fuja em movimento circular** quando o dragão soltar labaredas de fogo ou lançar pedras.



- Na sala de Darunia, **mova a estátua** para acessar a passagem secreta para **'Death Mountain Crater'** (Cratera Montanha da Morte).



Death Mountain Crater

- Use o **'Hookshot'** (Atira Gancho) para alcançar plataformas afastadas.
- Agora, **'Sheik' vai ensiná-lo a tocar o 'Bolero of Fire'** (Bolero de Fogo) - que o teletransportará direto à **'Death Mountain Crater'** (Cratera Montanha da Morte).



Fire Temple

- **Salve todos os cidadãos 'Goron'** aprisionados.
- **Toque a 'Song of Time'** para acionar os blocos azuis que encontrar.
- Contra as geleias gigantes, use **'Hookshot'** (Atira Gancho) e depois ataque.
- **Suba nas grades** e mova o bloco para cima do jato de fogo



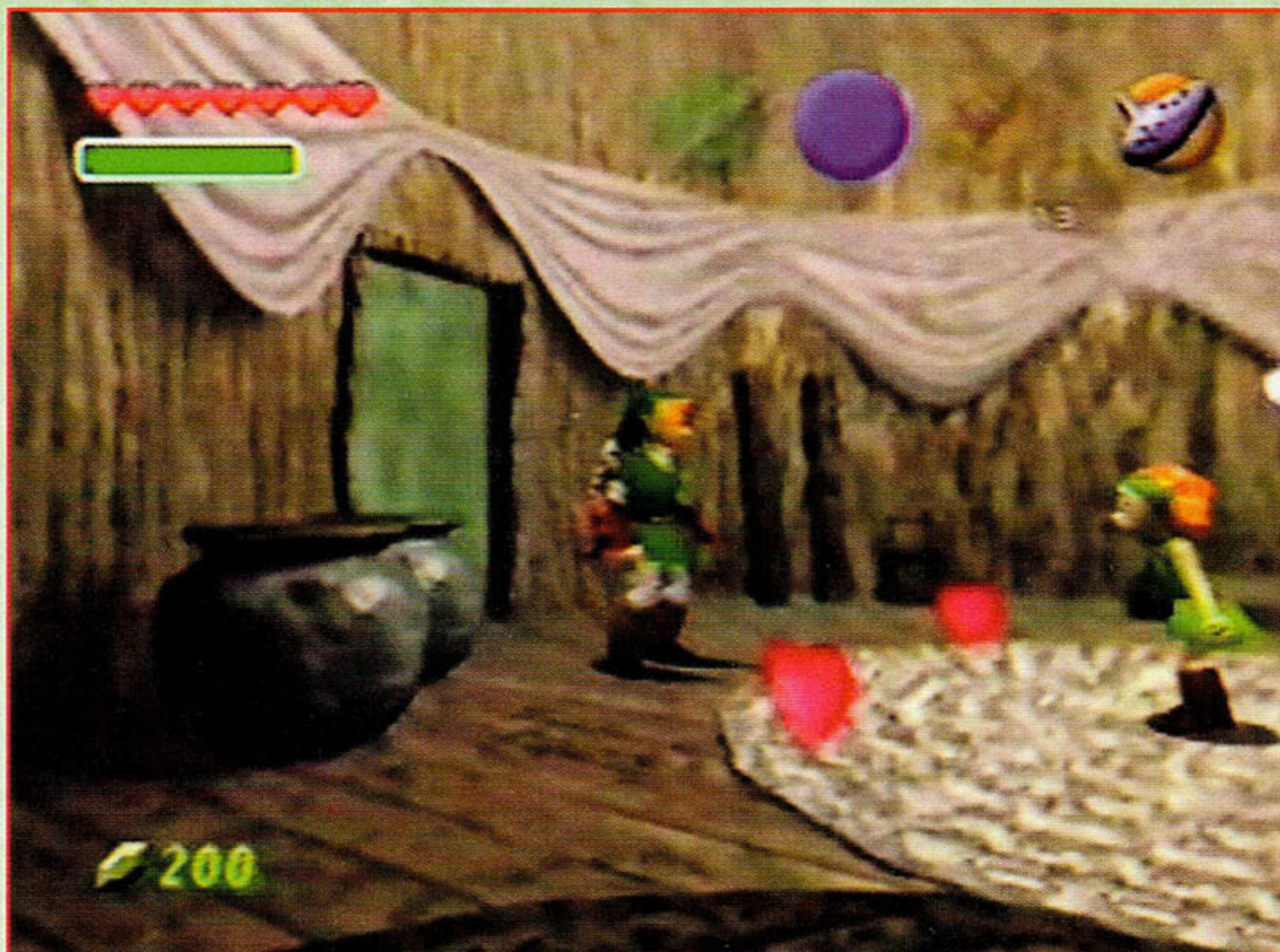
- subindo nele em seguida.
- Na sala com o **'Switch'** (botão), **mova o bloco** antes e use o **'Hookshot'** (Atira Gancho) para acionar o **'Switch'** (botão) do alto.
- No labirinto com pedras rolantes, use a **'Bomb'** (Bomba) para explodir o teto.
- Alguns **'Switches'** (Botões)

Zora's Domain

- Use o 'Blue Fire' (Fogo Azul) dentro do 'Bottle' (Pote) para derreter o gelo vermelho.
- Pegue a 'Zora Tunic' (Túnica Zora) com 'King Zora'.

Ice Cavern

- Use o 'Blue Fire' (Fogo Azul) dentro do 'Bottle' (Pote) para derreter o gelo vermelho.



(Canção de Ninar de Zelda) para baixar o nível d'água.

- Use a 'Bomb' (Bomba) para acionar os 'Switches' (Botões) temporários e ganhar tempo.
- Use o 'Fairy Bow' (Arco Fada) ou Din's Fire (Fogo de Din) para

queimar as tochas.

- Acione o 'Switch' (Botão) e use o 'HookShot' (Atira Gancho) para alcançar o símbolo.
- Na torre central, **encontre o símbolo** e toque a 'Zelda's



- Toque a 'Song of Time' para acionar os blocos azuis que encontrar.
- Pegue todos os cristais brancos.
- Mova os blocos na direção das setas.
- Derrote o lobo branco para ganhar a 'Iron Boots' (Botas de Ferro).

Water Temple

- Em 'Lake Hylia' (Lago Hylia), use a 'Iron Boots' (Botas de Ferro) para submergir em frente à entrada do 'Water Temple' (Templo Água) e depois o 'Hookshot' (Atira Gancho) no

símbolo.

- Alterne o uso da 'Iron Boots' (Botas de Ferro) com a 'Kokiri Boots' (Botas Kokiri) para afundar ou boiar na água.
- No 3º andar, à leste, **empurre o bloco** até ouvir o sinal.
- Use a 'Iron Boots' (Botas de Ferro), desça até o térreo e, à leste, encontre 'Ruto'. Use a 'Kokiri Boots' (Botas Kokiri), suba, encontre o símbolo e toque a 'Zelda's Lullaby'

Lullaby' (Canção de Ninar de Zelda) para baixar o nível d'água - mergulhando para vasculhar.

- À leste, use a 'Bomb' (Bomba) para explodir a parede.
- Use o 'HookShot' (Atira Gancho) para alcançar plataformas afastadas.
- Use o 'Switch' (Botão) central para controlar o nível d'água. No final, acione o



'Switch' (Botão) da escada.

Sub-Chefe: Dark Link

- Use o **'Din's Fire'** (Fogo de Din) para imobilizá-lo e ataque em seguida. Se preferir, use o **'Megaton Hammer'** (Martelo Megaton).

- Pegue o **'Longshot'** (Atira Gancho Longo) no baú.

- Use o **'Longshot'** (Atira Gancho Longo) para acessar plataformas bem afastadas.

- Use a **'Bomb'** (Bomba) para explodir as paredes e mova o bloco para acionar o **'Switch'** (Botão).

- Use o **'Fairy Bow'** (Arco Fada) para acionar o símbolo e use o **'Longshot'** (Atira Gancho Longo) para alcançar o símbolo.

Chefe: Morpha

- Use o **'Z-Targeting'** (Botão Z) à distância e use o **'Longshot'** (Atira Gancho Longo) no núcleo do inimigo, atacando em seguida.

Kakariko Village

- Agora, **'Sheik'** vai ensiná-lo a tocar o **'Nocturne of Shadow'** (Noturno da Sombra) - que o teletransportará direto ao **'Kakariko Graveyard'** (Cemitério Kakariko).

- Como **'Link'** criança, no moinho, **toque a 'Song of Storms'** (Canção da Tempestade), entre no poço e siga para **'The Well'** (O Poço).



The Well

- O local é cheio de paredes, buracos, símbolos, blocos, armadilhas e baús secretos - **siga em frente** tomando cuidado com as armadilhas.
- **Pegue todos os cristais brancos.** No alto, há uma sala



com parede falsa.

- Em frente à estátua, **toque a 'Zelda's Lullaby'** (Canção de Ninar de Zelda) para baixar a água - abrindo locais antes inacessíveis.

Sub-Chefe: Deixe-se pegar



pelas mãos e espere até que o inimigo fique próximo. Ataque-o quando abaixar - pegando a 'Lens of Truth' (Lentes da Verdade) depois.

- **Use a 'Lens of Truth'** (Lentes



da Verdade) para desvendar as paredes, buracos, símbolos e baús secretos.



Shadow Temple

- **Toque o 'Nocturne of Shadow'** (Noturno da Sombra) para chegar à entrada do 'Shadow Temple' (Templo Sombra).
- **Use o 'Din's Fire'** (Fogo de Din) para queimar todas as tochas.
- **Use a 'Lens of Truth'** (Lentes



da Verdade) para desvendar as paredes, buracos, símbolos, blocos, armadilhas e baús secretos.

- **Pegue o 'Map'** (Mapa) no baú. **Sub-Chefe:** Deixe-se pegar pelas mãos e espere até que o inimigo fique próximo. Ataque-o quando abaixar -



pegando a 'Hover Boots' (Botas de Pairar) depois.

- **Use a 'Hover Boots'** (Botas de Pairar) para alcançar a





plataforma.

- À frente há duas passagens secretas -

pegue a 'Compass'

(Bússola) à esquerda e uma chave.

Depois, use a 'Bomb' (Bomba) para explodir a parede.

- No local cheio de plataformas e guilhotinas, **o caminho é ao norte.**

- **Use a 'Lens of Truth'** (Lentes da Verdade) para desvendar o bloco e suba nele.

- **Use a 'Bomb'** (Bomba) nas



aberturas dos vasos gigantes de caveira para explodi-los.

- **Use a 'Lens of Truth'** (Lentes da Verdade) na sala dos cristais brancos e o 'Longshot' (Atira Gancho Longo) no símbolo.

- **Use a 'Iron Boots'** (Botas de



Ferro) para não ser levado pelos vento.

- No final da ponte, **use a 'Hover Boots'** (Botas de Pairar) e pegue impulso do vento para entrar na passagem secreta.

- **Toque a 'Zelda's Lullaby'** (Canção de Ninar de Zelda) para mover o navio.

- **Use o 'Din's Fire'** (Fogo de Din) para queimar os espinhos na sala da 'Boss Key'.

- **Use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) de fogo nas bombas da



estrutura da estátua - ou

toque a 'Scarecrow Song' à direita do local.

Chefe: Bonbo Bongo

- **Use a 'Lens of Truth'**

(Lentes da Verdade) para

enxergar o inimigo. Use

'Fairy Bow' (Arco Fada)

nas mãos e olho para



imobilizá-lo - atacando-o em seguida.

Gerudo's Fortress

- **Vasculhe tudo** escondendo-se das vigias. Fleche-as para imobilizá-las.

- **Encontre os prisioneiros** (no total de 4) e enfrente a guarda. Use o 'Z-Targeting' e ataque (?+B).

- Após resgatar os 4 prisioneiros 'Link' terá **acesso à 'Gerudo's Fortress'** (Fortaleza de Gerudo).



- **Converse com a vigia** no alto do portão para ganhar acesso à 'Haunted Wasteland' (Baldio Assombrado).



★ Haunted Wasteland

- **Use o 'Longshot'** (Atira Gancho Longo) nas caixas para acessar plataformas bem afastadas.
- **Siga as bandeiras** para não se perder.
- **Use a 'Hover Boots'** (Botas de Pairar) para alcançar a plataforma do vendedor.
- No topo da base do deserto, **use a 'Lens of Truth'** (Lentes da Verdade) e siga o fantasma.

★ Spirit Temple

- **Entre no 'Spirit Temple'** (Templo Espírito) e saia.
- Agora, **'Sheik' vai ensiná-lo a tocar o 'Requiem of Spirit'**

(Réquiem do Espírito) - que o teletransportará direto ao 'Haunted Wasteland' (Baldio Assombrado).

- Como 'Link' criança, **toque o 'Requiem of Spirit'** (Réquiem do Espírito).
- **Fale com 'Nabooru'** e entre pelo buraco na parede - a seguir, acionando o 'Switch'

para que a luz solar acione o símbolo (Sol).

- No saguão da estátua, **faça a ficar sobre o 'Switch'** (Botão) - queimando todas as tochas e pegando o 'Map' (Mapa) no baú.
- **Mova o bloco** (Sol) para a luz e queime todas as tochas.
- Contra o cavaleiro gigante, aproxime-se, **fuja da investida**



(Botão) com o 'Boomerang' (Bumerangue).

- **Use o 'Din's Fire'** (Fogo de Din) contra o totem flutuante ou acione o 'Switch' (Botão) e leve o inimigo ao fogo.
- **Use a 'Bombchu'** na parede

inimiga e ataque-o em seguida. Se preferir, pode-se ainda golpeá-lo antes de fugir - mas é preciso rapidez.

- **Pegue a 'Silver Gauntlet'** (Luva de Prata) na saída da montanha - permitindo mover

blocos grandes (cinza).

- Como 'Link' adulto, **mova o bloco grande.**
- **Toque a 'Zelda's Lullaby'** (Canção de Ninar de Zelda) para acionar o baú. Use o 'Longshot'





a estátua sobre o 'Switch' (Botão) - encarando outro cavaleiro gigante.

- **Pegue o 'Mirror Shield'** (Escudo de

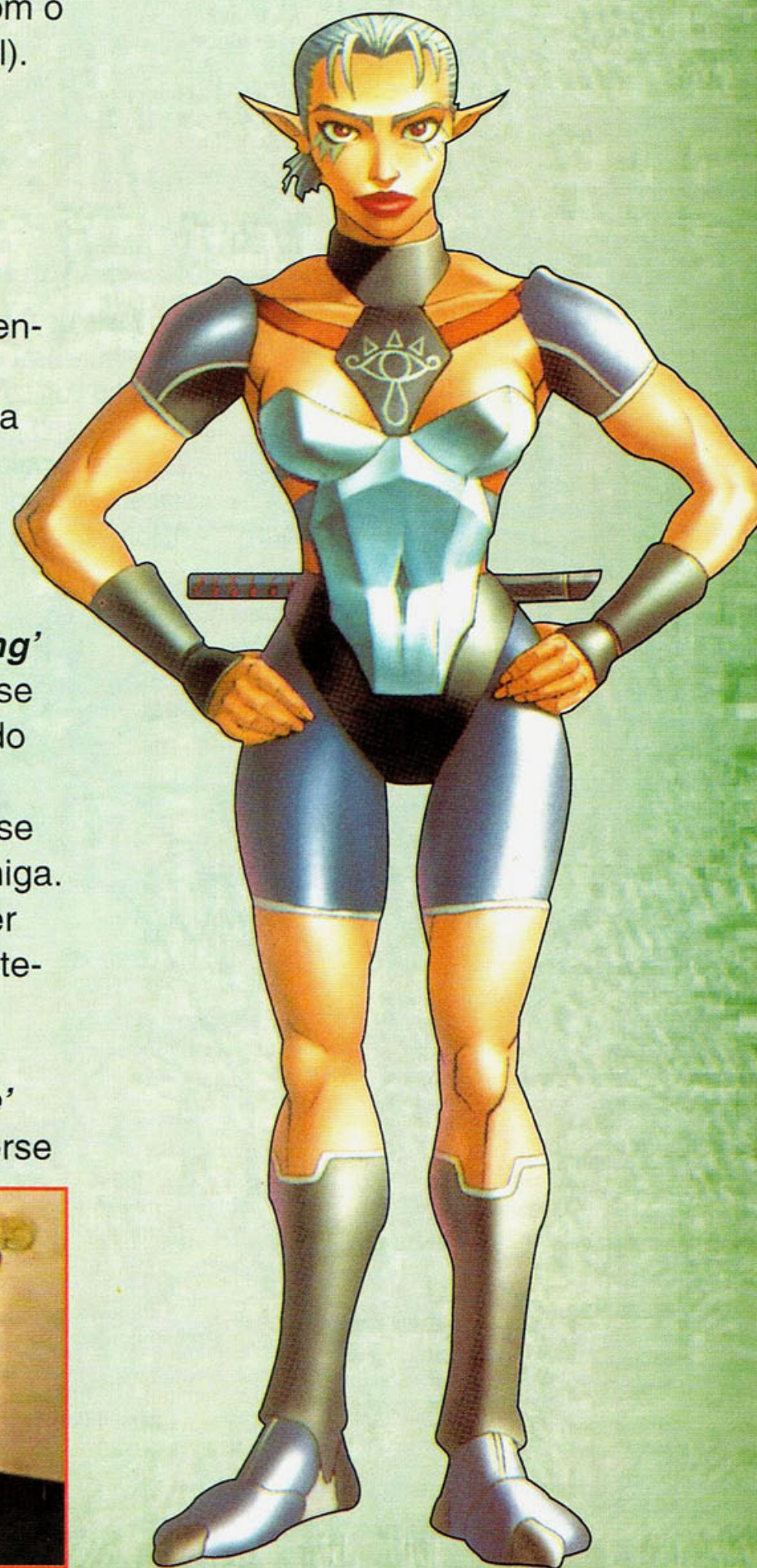


Espelho) e volte para sala com o símbolo (Sol).

Chefe:

Twinrova

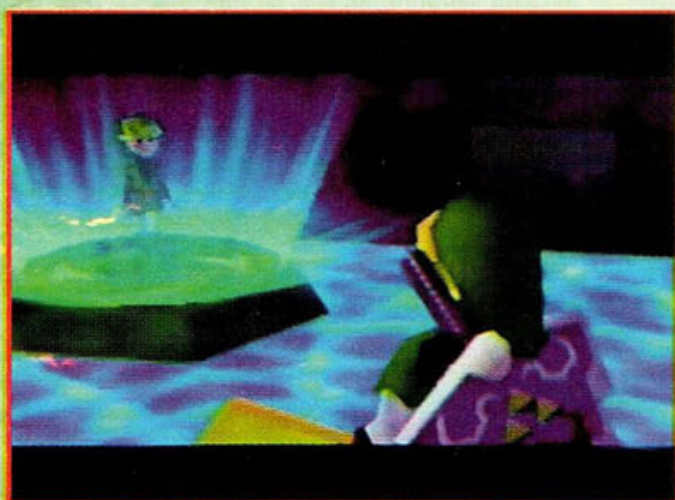
- **Use o 'Z-Targeting'** numa das bruxas, defen-



(Atira Gancho Longo) e pegue a 'Compass' (Bússola).

- **Mova o espelho** para refletir a luz solar.

- **Toque a 'Zelda's Lullaby'** (Canção de Ninar de Zelda) para acionar o baú. Use o 'Longshot' (Atira Gancho Longo) e alcance o baú no alto, à noroeste.



da-se com o 'Mirror Shield' (Escudo de Espelho) e reflita a magia na outra inimiga. Para fugir, afaste-se dos ataques inimigos.

- Quando as bruxas de juntarem, **use o 'Z-Targeting'** numa das bruxas, defenda-se com o 'Mirror Shield' (Escudo de Espelho) três vezes (a mesma magia) e aproxime-se para refletir a magia na inimiga. Atacando-a enquanto estiver imobilizada. Para fugir, afaste-se dos ataques inimigos.

Temple of Time

- **Volte ao 'Temple of Time'** (Templo do Tempo) e converse

- Sem usar o 'Din's Fire' (Fogo de Din), contra o totem flutuante, **acione o 'Switch'** (Botão) e leve o inimigo ao fogo. Toque a 'Song of Time' para acionar o bloco azul da sala.

- **Use o 'Longshot'** (Atira Gancho Longo) para imobilizar



Mapa de Hyrule

O carina of Time cobre mais terreno do que esse mapa parcial indica. Contar os passos que Link daria de uma ponta do mundo à outra, seria uma tarefa tão exaustiva quanto fazer uma jornada na vida real. Além disso, os mundos não são nem metade daquilo que você verá, uma vez que eles têm visual consideravelmente diferente quando Link os visita de novo em idade adulta.

Cidade de Goron

Castelo de Hyrule

Montanha da Morte

Mercado

Vila

Rio de



Rancho Lon Lon
No meio do Campo de Hyrule está o Rancho Lon Lon, um pequeno pasto cheio de cavalos, gerenciado por Talon, Malon e Ingo.

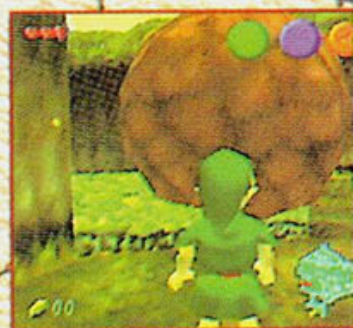


Campo de Hyrule



Lago Hylia

O povo aquático de Zora vive a nordeste, e seu rio sagrado corre para o sul em direção ao Lago Hylia.





Ao nordeste fica a Cidade de Goron, lar dos eremitas comedores de pedra liderados por Big Brother Darunia.

Kakariko

e Zora

Domínio de Zora



Depois da cachoeira ao nordeste, existem escolas de natação do povo peixe que vive no Domínio de Zora.

Bosque Perdido

Grande Árvore Deku

Floresta Kokiri

Link junta-se a Navi, a fada, e começa sua jornada saindo de sua casa no leste.



Link prova a aventura pela primeira vez à leste, quando encara as criaturas e enigmas no interior da Grande Árvore Deku



O inventário de Link é bem completo. Você pode equipar até três itens de uma vez.



Você encontra os corações em tudo que é canto. Até onde você menos espera. Fique atento!



A Triforce deu a origem ao reino de Hyrule, sendo que cada uma das partes ficou por conta de um herói.



Link ficou com a força coragem, Zelda com a sabedoria e o maligno Ganondorf com o poder.



com a princesa 'Zelda' - ganhando a 'Light Arrow' (Flecha da Luz).

Ganondorf's Castle

• De posse de todos os meda-
lhões, aproxime-se do penhas-



co em frente ao castelo para
criar uma ponte mágica e

invadir a fortaleza inimiga.

• Use o 'Fairy Bow' com fogo

para queimar todas as tochas.

• No final de cada sala será
preciso **destruir a bola gigan-**



te de energia com o 'Fairy Bow' (Arco Fada) e munição de 'Light Arrow' (Flecha de Luz).

• Forest Door: **Use as 'Iron Boots'** (Botas de Ferro) e as 'Hover Boots' (Botas de Pairar). Também utilize os ventos para alcançar as plataformas mais distantes.

• **Water Door.**

• Shadow Door: • **Use a 'Lens of Truth'** (Lentes da Verdade) para ver o caminho. Queime a tocha à direita e atravesse usando as plataformas temporárias. No final, acenda a tocha, acione o 'Switch' (Botão) e pegue a 'Gold Gauntlet' (Luta de Ouro) no baú - podendo mover blocos gigantes.

• Fire Door: **Mova o bloco** gigantesco, siga para a plataforma fixa, corra para a plataforma central quando estiver se erguendo e use o 'Longshot' (Atira Gancho Longo) para deslocar-se rapidamente.

• Spirit Door:



Use o 'Longshot' (Atira Gancho Longo) para ajudar a pegar todos os cristais brancos. Use a 'Bombchu' para acionar o 'Switch' (Botão) à distância. Use o 'Fairy Bow' (Arco Fada)



com fogo para fazer a luz solar entrar no local.

• Light Door: Na 1ª sala, mate todos os inimigos e **use a 'Lens of Truth'** (Lentes da Verdade) para ver o símbolo no alto - usando o 'Longshot' (Atira Gancho Longo) para alcança-

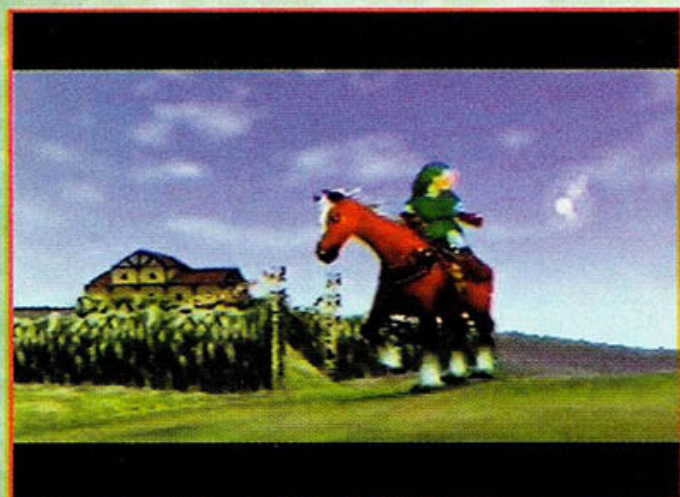




lo; na 2ª sala, toque a 'Zelda's Lullaby' (Canção de Ninar de Zelda). Na 3ª sala, use a 'Lens of Truth' (Lentes da Verdade) para seguir em frente.



• **Sala Central:** Há vários desafios pelo caminho, mas só os dois cavaleiros gigantes darão problema - **mate-os um de cada vez.**



Chefe: Ganondorf

Mantenha-se à distância, movendo-se pelas laterais da torre. Espere pelo ataque da bola de energia e rebata-o com a espada até acertar o inimigo. Então, **use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) e munição de 'Light Arrow' (Flecha de Luz). Agora, enquanto o inimigo está imobilizado, avance e pule para golpeá-lo.

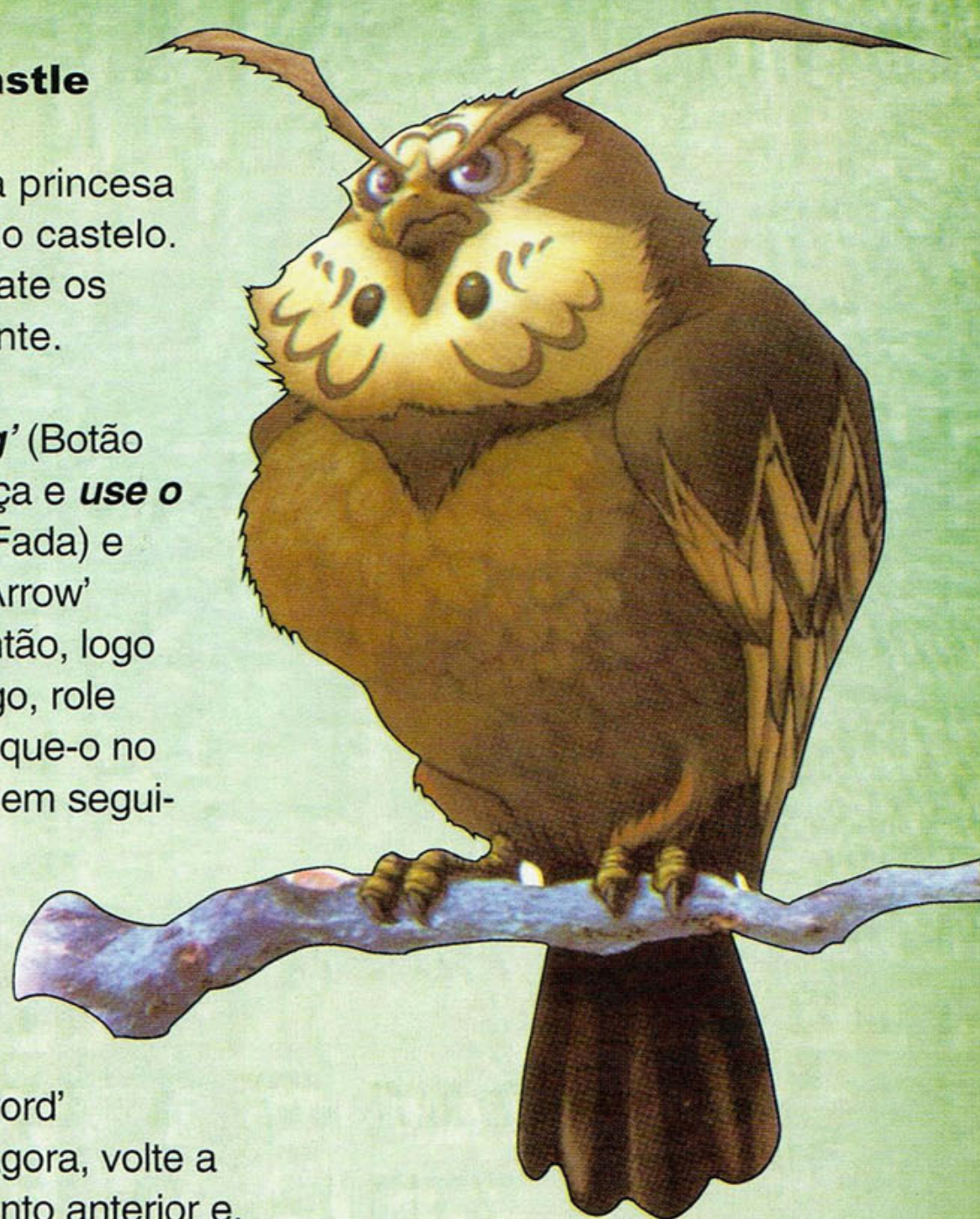
Ganondorf's Castle

Após a luta contra 'Ganondorf', siga a princesa 'Zelda' para fugir do castelo. **Seja objetivo** e mate os inimigos rapidamente.

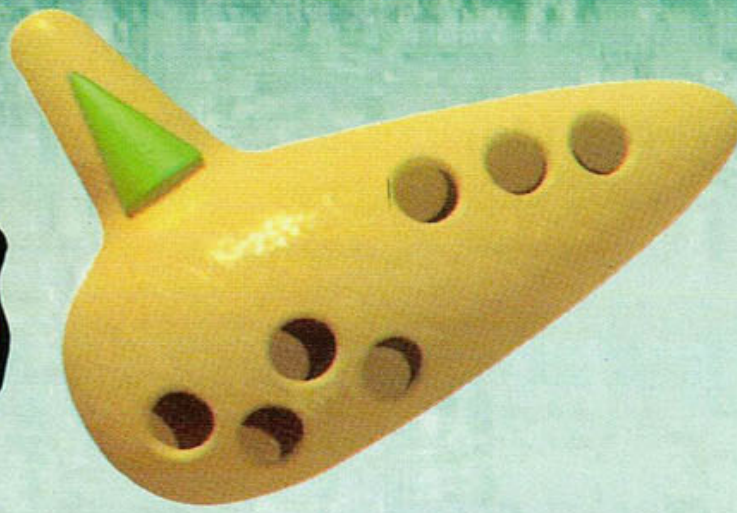
Chefe: Ganon

Use o 'Z-Targeting' (Botão Z), mirando a cabeça e **use o 'Fairy Bow'** (Arco Fada) e munição de 'Light Arrow' (Flecha de Luz). Então, logo que acertar o inimigo, role para trás dele e ataque-o no rabo - fugindo logo em seguida. Repita o procedimento até que o círculo de fogo abaixe e você possa então pegar a 'Master Sword' (Espada Mestre). Agora, volte a repetir o procedimento anterior e, quando 'Zelda' imobilizar 'Ganon', golpeie-o na cabeça sem piedade pelos sete anos de agonia ao Reino de Hyrule.

Ufa! Parece que finalmente 'Link' pode respirar aliviado... depois de tanto trabalho bem que o jovem merece um final feliz!



Itens



• **'Deku Stick' (Graveto Deku):** Só usado como 'Link' criança. Esse equipamento é frágil. Pode-se queimá-lo (passando-o pelo fogo) e usá-lo para queimar tochas, teias ou bombas nas proximidades. Também usado nos combates à curta distância - quando quebrado o 'Deku Stick' (Graveto Deku) ganha potência.

Localização: *Inimigos, moitas, pedras, baús - loja.*

• **'Fairy Slingshot' (Estilingue Fada) - munição: 'Deku Seeds' (Sementes Deku):** Só usado como 'Link' criança. Esse equipamento é ótimo contra alvos (inimigos ou objetos) à longa distância. Usando-se o 'Z-Targeting' (Botão Z) pode-se mirar com mais precisão. Também usado nos combates à média distância para imobilizar.

Localização: *'Great Deku Tree' (Grande Árvore Deku).*

• **'Deku Seeds' (Sementes Deku)** - Só usadas como 'Link' criança. Esse item serve de munição para o 'Fairy Slingshot' (Estilingue Fada).

Localização: *Inimigos, moitas, pedras, baús - loja.*

• **'Boomerang'**



(Bumerangue): Só usado como 'Link' criança. Esse equipamento é ótimo contra alvos (inimigos ou objetos) à

média distância. Usando-se o 'Z-Targeting' (Botão Z) pode-se mirar com mais precisão. Também usado nos combates para imobilizar.

Localização: *'Inside Lord Jabu-Jabu' (Dentro do Senhor Jabu-Jabu).*

• **'Deku Nut' (Noz Deku):**



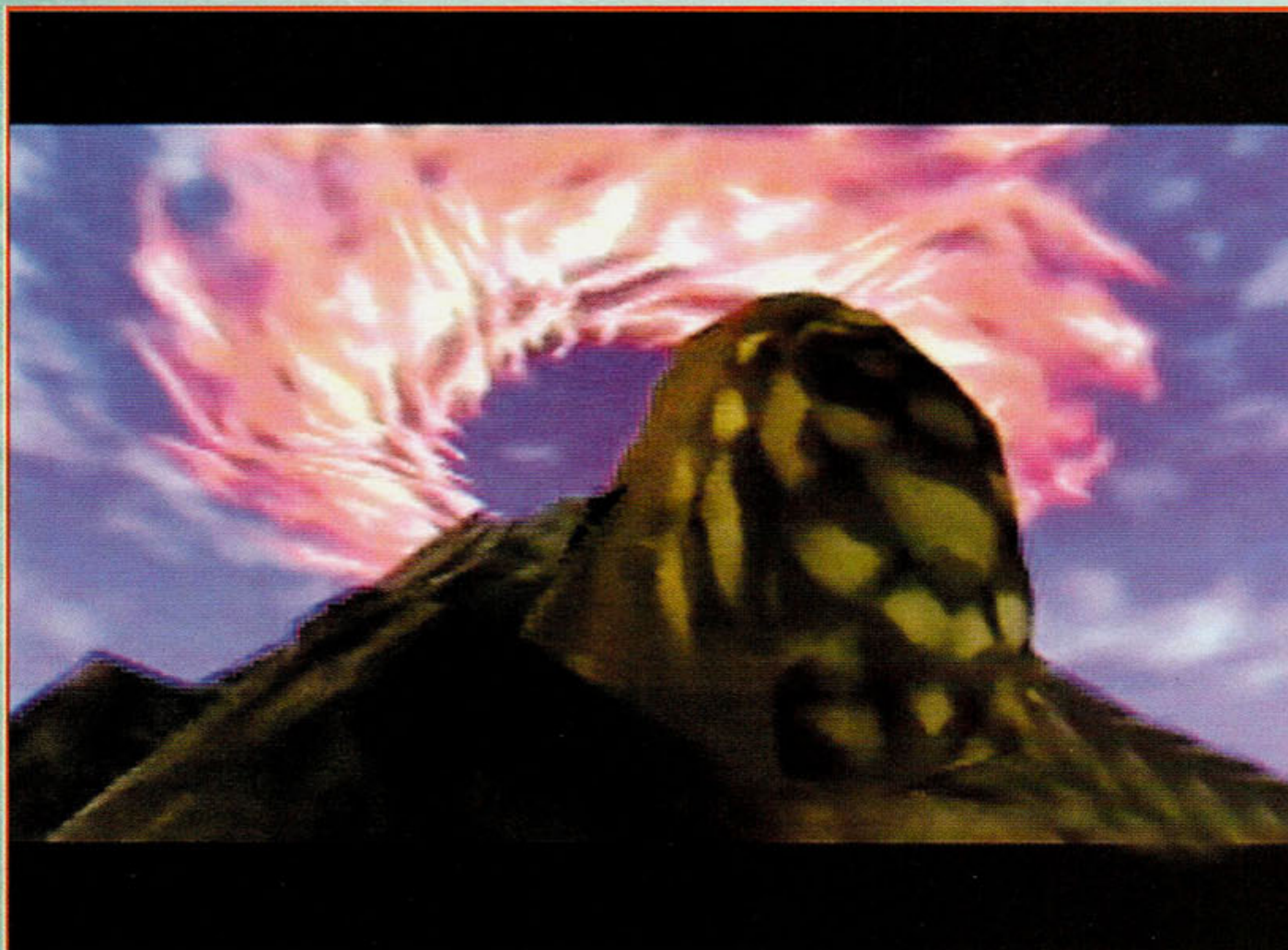
Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse item é ótimo contra inimigos à curta distância e tem a função de imobilizar os adversários temporariamente.

Localização: *Inimigos, moitas, pedras, baús - loja.*

• **'Fairy Ocarina' (Ocarina da Fada):** Usada como 'Link' criança. Esse equipamento funciona para conversar com 'Saria' - mas desaparece após usado.

Localização: *Em 'Lost Woods' (Bosque Perdido), na saída de 'Kokiri Forest' (Floresta Kokiri).*

• **'Ocarina of Time' (Ocarina do Tempo):** Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento funciona para revelar passagens secretas, baús, fadas, 'Scarecrow' (Espantalho)... mas também





imobiliza inimigos (mortos-vivos) tocando a 'Song of Sun' (Canção do Sol)... ainda permite teletransporta-se de um local para outro. Sem dúvida é o item mais importante de todo o jogo.
Localização: Em 'Hyrule Field'



(Campo Hyrule), em direção ao 'Market' (Mercado) - após ganhar as três 'Spiritual Stones' (Pedras Espirituais).

• **'Lens of Truth' (Lentes da Verdade):** Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento é ótimo para revelar passagens, buracos, inimigos, armadilhas, símbolos e baús secretos. Para usá-lo é preciso magia.



• **Localização:** 'The Well' (O Poço).

• **'Bomb' (Bomba):** Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento é ótimo para explodir passagens, pedras, inimigos, armadilhas. Após acionada, o tempo de explosão é de 4 segundos.

Localização: Inimigos, moitas, pedras, baús - loja.

• **'Bombchu' (Bomba Bombchu):** Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento é ótimo para explodir passagens, pedras,



inimigos, armadilhas à distância - principalmente em locais inacessíveis. Após acionada, o tempo de explosão é de 4 segundos. Quando colocada no chão, a 'Bombchu' (Bomba Bombchu) sai em disparada.

Localização: Baú, Lojas e no jogo 'Bombchu Bowling' no 'Market' (Mercado).

• **'Magic Bean' (Feijão**

Mágico): Usado como 'Link' criança. Esse item é ótimo para ativar 'plantas-plataformas' para quando 'Link' adulto estiver em ação. Os 'Magic Beans' (Feijões Mágicos) devem ser colocados em pequenos buracos onde o solo

é fértil - num total de 10 locais.

Localização: Compre-os com o vendedor em 'Zora's River' (Rio Zora).

• **'Fairy Bow' (Arco Fada):** Usado como 'Link' adulto. Esse equipamento é ótimo contra



alvos (inimigos ou objetos) à média ou longa distância e também pode ser usado quando 'Link' estiver montado em 'Epona' - sua égua. Usando-se o 'Z-Targeting' (Botão Z) pode-se mirar com mais precisão. Também pode ser usado com flechas especiais: 'Fire', 'Ice', 'Light' (Fogo, Gelo, Luz). Outra característica de uso é a possi-





bilidade de acionar alavancas à distância - um dos melhores equipamentos do herói.

Localização: 'Forest Temple' (Templo da Floresta).

• **'Hookshot' (Atira Gancho):**

Usado como 'Link' adulto. Esse equipamento é ótimo contra alvos (inimigos ou objetos) à média ou longa distância e também pode ser usado quando 'Link' está submerso na água. Usando-se o 'Z-Targeting' (Botão Z) pode-se mirar com mais precisão. Outra característica de uso é a possibilidade de alcançar plataformas à distância.

Localização: 'Kakariko Village' (Vila Kakariko).

• **'Megaton Hammer' (Martelo Megaton):**

Usado como 'Link' adulto. Esse equi-



pamento é ótimo para acionar botões e plataformas emperradas e ainda quebrar blocos, estátuas e pedras. Além disso, pode ser usado



para ataques à curta distância.

Localização: 'Fire Temple' (Templo de Fogo).

• **'Bottle' (Pote):** Usado como 'Link' criança ou adulto. Esse item permite que 'Link' carregue poções mágicas, leite, fadas, insetos, peixes e até fantasmas durante sua aventura. Há 4 'Bottles' (Potes) em toda a aventura.

Localização: 'Lon Lon Ranch' (Rancho Lon Lon); 'Kakariko Village' (Vila Kakariko); 'Lake Hylia' (Lago Hylia); 'Market' (Mercado).

• **'Kokiri Sword' (Espada**

Kokiri): Usada como 'Link' criança. Esse equipamento é a base de ataque para 'Link' - largamente usada durante toda a aventura.

Localização: 'Kokiri Forest' (Floresta Kokiri).

• **'Master Sword' (Espada Mestre):** Usada como 'Link' adulto. Esse equipamento é um



dos mais importantes de toda a aventura - trata-se da espada sagrada de Hyrule, a única capaz de banir 'Ganondorf' para longe. Uma das características da espada é permitir a viagem através dos anos.

Localização: 'Temple of Time'



(Templo do Tempo).

• **'Biggoron's Sword (Espada de Biggoron):** Usada como 'Link' adulto. Esse equipamento é um dos mais potentes





da aventura - trata-se de uma espada de duas mãos forjada pelo gigantesco 'Biggoron'.

Localização: 'Death Mountain Trail' (Trilha Montanha da Morte).

• **'Deku Shield' (Escudo Deku):**

Usado como 'Link' criança. Esse equipamento é um dos a serem usados em toda a aventura - trata-se da defesa básica do herói. Também pode ser usado para rebater objetos lançados sobre 'Link', mas estraga quando entra em contato com fogo.

Localização: Baús, lojas.

• **'Hyrule Shield' (Escudo Hyrule):**

Usado como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento mostra funções diferentes entre 'Link' criança e adulto - quando

criança, pode-se usá-lo contra desmoronamentos de pedra e ataques inimigos pelo alto; quando adulto, trata-se da defesa básica do herói. Também



pode ser usado para rebater objetos lançados sobre 'Link', **Localização:** Baús, lojas.

• **'Mirror Shield' (Escudo Espelho):**

Usado como 'Link' adulto. Esse equipamento desempenha as funções de



defesa para o herói e ainda possui características que lhe permitem refletir a luz e até

armazenar magias de fogo e gelo.

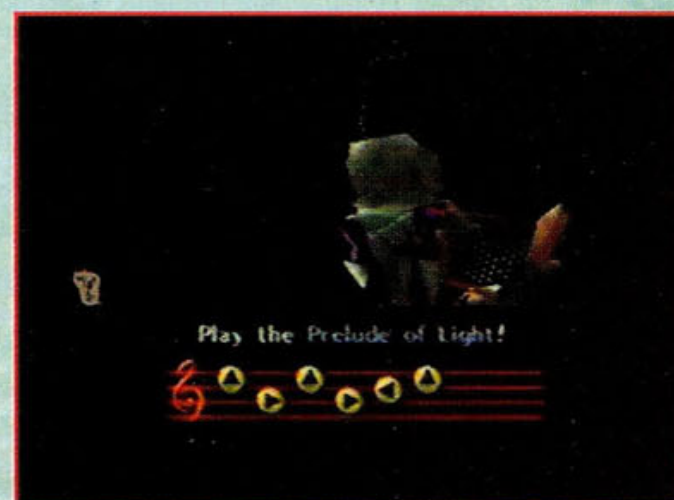
Também pode ser usado para rebater objetos lançados sobre 'Link', **Localização:**

'Spirit Temple' (Templo do Espírito).

• **'Kokiri Tunic' (Túnica Kokiri):**



Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento não dá à 'Link' nenhum poder especial... na verdade só serve para não deixar o herói pelado durante a



aventura.

Localização: 'Link' já inicia com o equipamento.

• **'Goron Tunic' (Túnica Goron):**

Usada como 'Link' adulto. Esse equipamento protege 'Link' nos locais de calor muito intenso. Caso não esteja usando o equipamento, num local muito quente, abre-se uma contagem regressiva para marcar o tempo de vida do herói naquela situação.

Localização: Lojas, 'Goron City' (Cidade Goron).

• **'Zora Tunic' (Túnica Zora):**

Usada como 'Link' adulto. Esse equipamento dá a





Ferro): Usada como 'Link' adulto. Esse equipamento dá à 'Link' a habilidade para afundar a qualquer profundidade nos locais alagados. Quando usada em conjunto com a 'Zora Tunic' (Túnica Zora) dá total liberdade de exploração para o herói em locais cheios

'Link' a habilidade para ficar o tempo que quiser submerso na água - sem que a contagem regressiva de oxigênio se inicie.

Localização: Lojas, 'Zora's Domain' (Domínio Zora).

▲ **'Kokiri Boots' (Botas Kokiri):**

Usada como 'Link' criança ou adulto. Esse equipamento não dá à 'Link'

nenhum poder especial... na verdade só serve para não deixar o herói descanso durante a aventura.

Já imaginou como ficariam os pés do garoto após atravessar os gigantescos cenários do jogo. Pois é, um herói cheio de calos no pé não seria legal.

Localização:



'Link' já inicia com o equipamento.

▲ **'Iron Boots' (Botas de**

d'água. Outra vantagem do equipamento é manter 'Link' livre da ação dos ventos - usando as 'Iron Boots' (Botas de Ferro) o garoto não é empurrado ou puxado pelo vento.

Localização: 'Zora's River' (Rio Zora).

▲ **'Hoover Boots' (Botas de Pairar):**

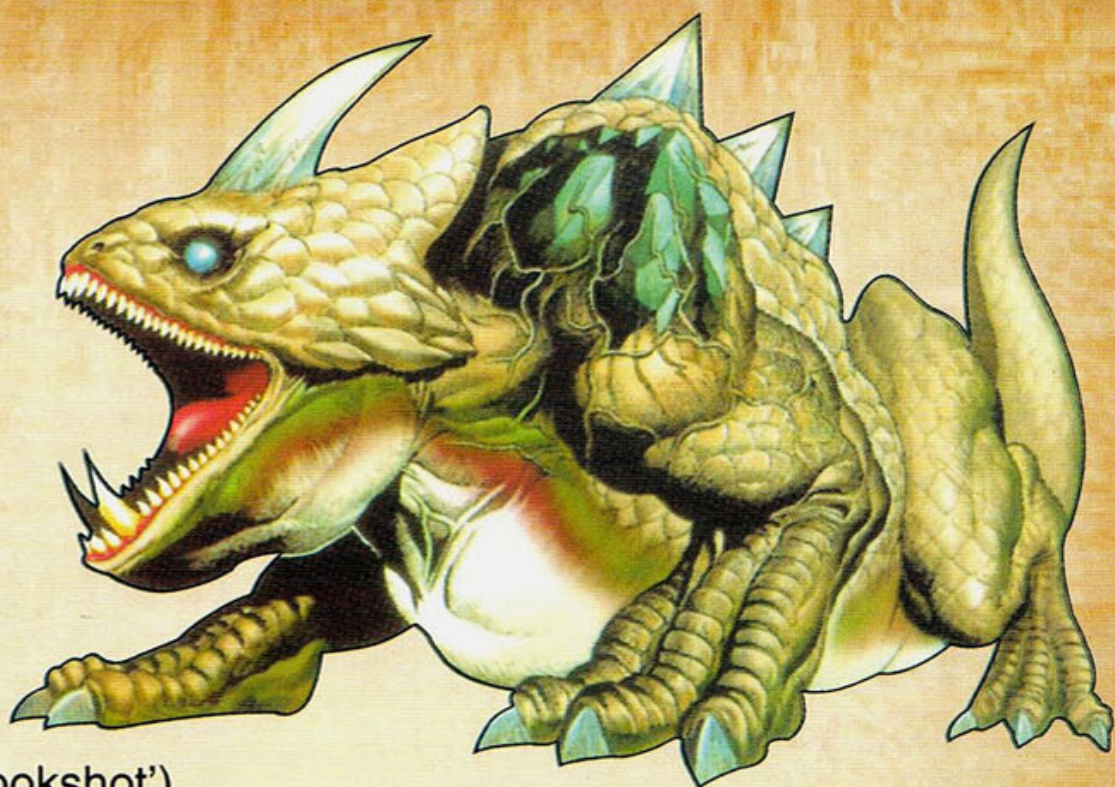
Usada como 'Link' adulto. Esse equipa-

mento dá à 'Link' a habilidade para flutuar por alguns instantes e, com isso, permite que o herói alcance plataformas mais afastadas e atravesse sem problemas por pequenos buracos.

Localização: 'Shadow Temple' (Templo da Sombra).



Dicas



Todos os Corações ('Heart Pieces')

- ★ **'Lon Lon Ranch'**: No fundo do rancho, mova os caixotes para revelar a entrada secreta.
- ★ **'Dodongo's Cavern'**: Quando jovem, plante um feijão mágico ('Magic Beam') na entrada. Depois, como adulto, suba no pé de feijão.
- ★ **'Hyrule Field'**: Próximo à entrada para 'Lake Hylia', solte uma bomba no meio do local cercado e entre no buraco.
- ★ **'Hyrule Field'**: Ao norte de 'Lon Lon Ranch', solte uma bomba ('Bomb') na árvore de cor diferente.
- ★ **'Kakariko Village'**: Quando jovem, suba até o topo da 'Death Mountain'. Agora, pegue carona para voltar com a coruja. Feito isso, em 'Kakariko Village', desça pelos fundos da casa e entre na passagem secreta.

★ **'Kakariko Village'**:

Use o 'Longshot' ('Hookshot') para alcançar o topo da casa e falar com o habitante.

- ★ **'Kakariko Village'**: Pegue 50 'Golden Tokens' provando que encontrou a 'Golden Skulltula' e salve as crianças na 'House of Skulltula'.



- ★ **'Kakariko Graveyard'**: Ao anoitecer, pague para que 'Dampe' faça escavações.

- ★ **'Kakariko Graveyard'**: Quando jovem, plante um feijão mágico ('Magic Beam') à esquerda do cemitério. Depois, como adulto, suba no

pé de feijão.

- ★ **'Kakariko Graveyard'**: Puxe para trás a lápide que estiver próxima às plantas. Agora, entre pela passagem secreta e toque a 'Sun's Song'.

- ★ **'Kakariko Windmill'**: Quando adulto, ao encontrar a caverna com o espírito de 'Dampe', toque a 'Song of Time' no final do caminho e pule na plataforma no alto do moinho



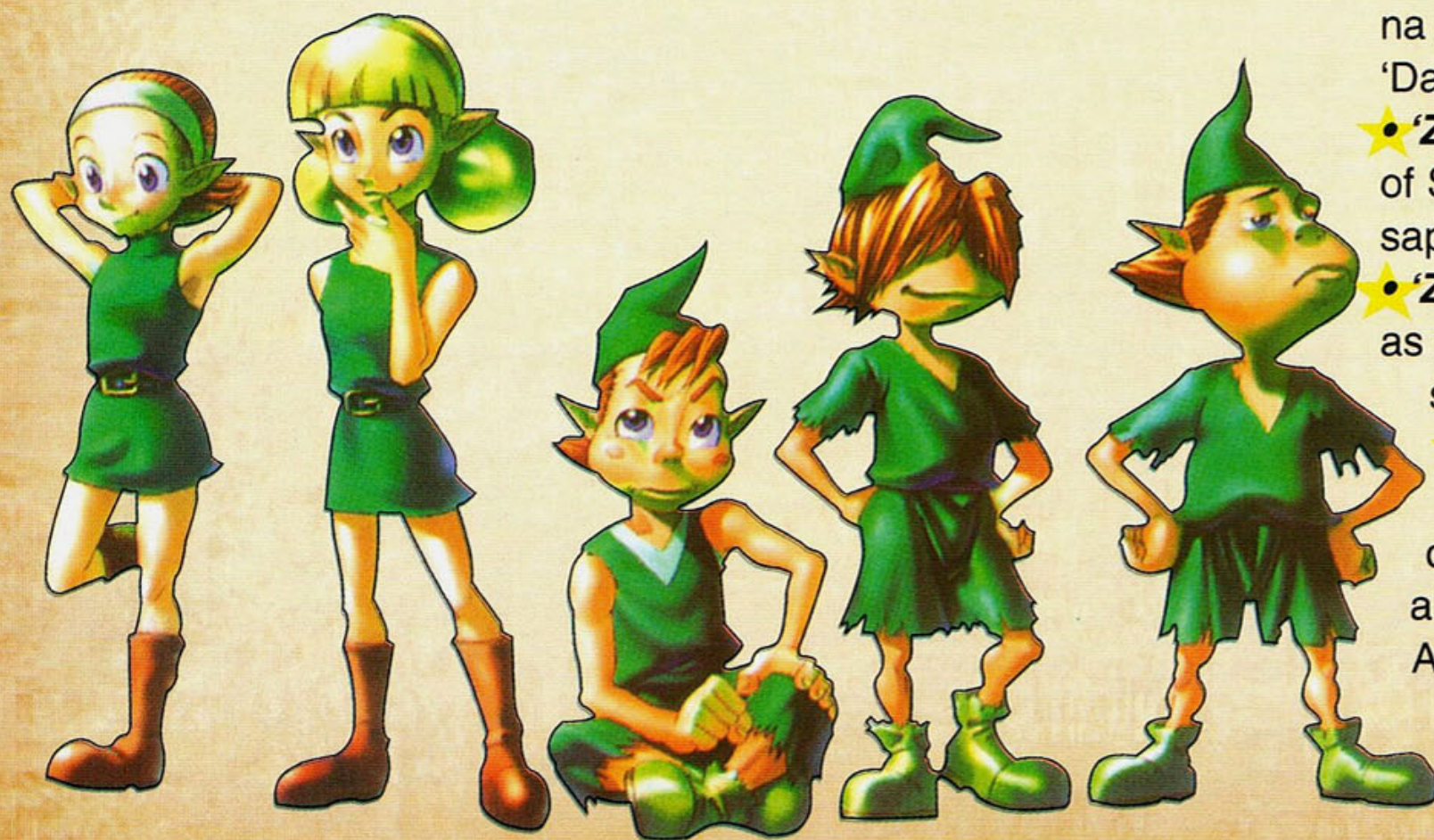
de vento.

- ★ **'Kakariko Windmill'**: Quando adulto, consiga menos de 1:00 na corrida contra o espírito de 'Dampe'.

- ★ **'Zora's River'**: Toque a 'Song of Storms' para o grupo de sapos.

- ★ **'Zora's River'**: Toque todas as músicas para o grupo de sapos.

- ★ **'Zora's River'**: Pegue uma galinha ('Cucco') na cabeceira do rio e use-a para alcançar a plataforma abaixo. Agora, pegue outra galinha ('Cucco') no alto e pule



para alcançar a plataforma superior.

★ **'Zora's River'**: Pegue uma galinha ('Cucco') na cabeceira do rio e use-a para alcançar a plataforma no fim do caminho, próxima à entrada para 'Zora's Domain'.

★ **'Market'**: Vença o jogo dos baús secretos. Use o 'Eye of Truth' para ajudar.

★ **'Market'**: Vença o 'Bombchu Bowling' dos baús secretos. Eventualmente o prêmio será o 'Heart Piece'.

★ **'Market'**: Durante a noite, pegue o cachorro branco e leve-o até a casa da mulher



nos fundos do vilarejo.

★ **'Lost Woods'**: Siga o caminho: esquerda. Agora, suba na plataforma e toque a 'Saria's Song' para o 'Skull Kid'.

★ **'Lost Woods'**: Siga o caminho: direita. Feito isso, desça até o fundo da floresta. Agora, suba na plataforma e toque a 'Ocarina' para



acompanhar os 'Skull Kids'.

★ **'Zora's Domain'**: Acenda todas as tochas usando o bastão ('Deku Stick') e vasculhe atrás da cachoeira.

★ **'Zora's Domain'**: Quando



adulto, encontre o bloco de gelo com um coração ('Heart Piece') dentro e use o 'Blue Fire' para derretê-lo.

★ **'Ice Cavern'**: Quando adulto, encontre o bloco de gelo com um coração ('Heart Piece') dentro e use o 'Blue Fire' para derretê-lo.

★ **'Zora's Fountain'**: Usando a 'Zora Tunic' e 'Iron Boots', mergulhe até o fundo do lado.

★ **'Death Mountain Crater'**: Quando adulto, usando a 'Goron Tunic', vasculhe as

paredes.

★ **'Death Mountain Crater'**: Quando jovem, plante um feijão mágico ('Magic Beam').



Depois, como adulto, suba no pé de feijão.

★ **'Goron's City'**: Acenda todas as tochas usando o bastão ('Deku Stick') do andar inferior. Agora, suba no andar superior e solte uma bomba ('Bomb') dentro do vaso gigante giratório.

★ **'Lake Hylia'**: Vá até a



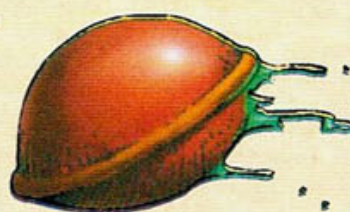


pescaria ('Fishing Pond') e pegue o maior peixe do local ('10 Pounds').

- ★ **'Lake Hylia'**: Usando a 'Golden Scale', mergulhe no fundo do fosso dentro do laboratório ('Lab').
- ★ **'Lake Hylia'**: Quando jovem, plante um feijão mágico ('Magic Beam') próximo ao laboratório ('Lab'). Depois, como adulto, suba no pé de feijão.
- ★ **'Gerudo Fortress'**: No caminho para 'Gerudo Fortress', pegue uma galinha

e pule da ponte para o lado oposto à cachoeira para encontrar uma plataforma secreta.

- ★ **'Gerudo Fortress'**: Como adulto, dentro de 'Gerudo Fortress', ao explorar os interiores, olhe para o alto e use o 'Hookshot' para alcançar o baú. Lá também será encontrado um coração ('Heart Piece').
- ★ **'Gerudo Fortress'**: Subindo à direita da fortaleza, cavalcando com 'Epona', vença no jogo marcando pelo menos 1.000 pontos.
- ★ **'Spirit Temple'**: Quando jovem, plante um feijão mágico ('Magic Beam') à esquerda da entrada local. Depois, como adulto, suba no pé de feijão.



Venda as Máscaras ('Bonus Masks')

No 'Market' há uma loja que vende máscaras especiais. Veja aqui quais são os compradores:

- ★ **'Keaton Mask'**: Guarda em 'Kakariko Village'.

- ★ **'Skull Mask'**: 'Skull Kid' em 'Lost Woods'.
- ★ **'Spooky Mask'**: Garoto em 'Kakariko Graveyard'.
- ★ **'Bunny Hood'**: Corredor de maratona em 'Hyrule Field'.
- ★ **'Goron Mask'**: Ninguém.
- ★ **'Zora Mask'**: Ninguém.
- ★ **'Gerudo Mask'**: Ninguém.
- ★ **'Mask of Truth'**: Pegue-a para você.

Ache os Potes ('Bottles')

- 1) **'Lon Lon Ranch'**: Vença o 'Super Cucco Game' de 'Talon'.
- 2) **'Kakariko Village'**: Encontre todas as galinhas ('Cucco') e deixe-as no cercado atrás da casa da garota.
- 3) **'Lake Hylia'**: Usando a 'Silver Scale', mergulhe no fundo do lago e vasculhe.
- 4) **'Market'**: Como adulto, fale com o fantasma na entrada e



('Cucco') e pule atravessando a cachoeira para encontrar uma passagem secreta.

- ★ **'Gerudo Fortress'**: No caminho para 'Gerudo Fortress', pegue uma galinha ('Cucco')





ganhe 1.000 pontos coletando 10 fantasmas ('Big Poes') em 'Hyrule Field'.

O Ataque das Galinhas

Fique batendo nas galinhas sem parar.

Obs.: A única maneira de fugir



é saindo da tela.

Renove as Placas

Toque a 'Zelda's Lulaby' para restaurar uma placa destruída.

Sons Diferentes na Ocarina

Toque a 'Ocarina' e use o Direcional para controlar o som.

'Lon Lon Milk' Fácil

Encontrando uma vaca, aproxime-se e toque a 'Epona's Song' na 'Ocarina'.



Pegue a 'Biggoron's Sword'

Em 'Kakariko Village', pegue o 'Pocket Egg' da garota das galinhas. Depois, quando o ovo quebrar, acorde 'Talon' usando a galinha ('Cucco') e devolva-a para a garota. Agora, acorde o 'Skull Kid' em 'Lost Woods' (caminho: esquerda), volte rapidamente para o 'Potion Shop' em 'Kakariko Village' e entregue o 'Mushroom' à mulher que fica nos fundos. Feito isso leve o 'Odd Potion' até a garota em 'Lost Woods'. Ah!... Pegue o 'Poacher's Saw' e entregue-o ao 'Carpenter' em 'Gerudo Valley', pegue a 'Biggoron's Sword' quebrada e



entregue para 'Biggoron' no topo da 'Death Mountain'.

Agora, leve a prescrição para 'King Zora' em 'Zora's Domain', entregue o 'Eyeball Frog' para o professor do laboratório ('Lab') em 'Lake Hylia', leve o 'Eye Drops' para 'Biggoron' em 'Death Mountain', e finalmente dê uma



checada na espada para ajustá-la de vez... ufa!

Poderes da 'Gossip Stone'

Além de fornecer o horário do jogo, a 'Gossip Stone' tem vários efeitos diferentes.

Confira:

- **Ativar 'Red Fairies'**: Toque a 'Ocarina' ('Zelda's Lulaby', 'Epona's Song', 'Song of Storms').

- **Ativar 'Launch'**: Solte uma bomba ('Bomb' ou 'Bombchu').

Flechas Mágicas ('Magic Arrows')

- **'Fire Arrow'**: Quando adulto, após passar pelo 'Temple of Water'. Atire uma flecha em direção ao sol, posicionando-se próximo à árvore no meio do lago.

- **'Ice Arrow'**: Quando adulto, em 'Gerudo Fortress', vença o 'Gerudo Training Room' apanhando o baú principal.

- **'Light Arrow'**: Quando adulto, pegue todos os medalhões, vá ao 'Temple of Time' e 'Zelda' estará a sua espera.

Plante os Feijões Mágicos ('Magic Beans')

- Em 'Lake Hylia', próximo ao laboratório.

- Em 'Desert Colossus', na





entrada do templo.

- Em **'Gerudo Valley'**, atravessando a ponte.
- Em **'Kokiri Forest'**, atrás da loja.
- Em **'Lost Woods'** (caminho: esquerda, esquerda).
- Em **'Lost Woods'** (caminho: direita, esquerda, direita, esquerda, esquerda).
- Em **'Zora's River'**, no vendedor ('Seilling Man').
- Em **'Kakariko Graveyard'**, no canto esquerdo.
- Em **'Death Mountain'**, na entrada da caverna.
- Em **'Death Mountain Crater'**,

- 10: **'Adult Wallet'**: Guarda '200 Rupees'.
- 20: **'Stone of Agony'**: Sensor de segredos.
- 30: **'Giant Wallet'**: Guarda '200 Rupees'.
- 40: **'Bombchu'**: Bomba que sobe paredes.
- 50: **'Piece of Heart'**: Peça de Coração.
- 100: **'Gold Ruppe'**: Vale '500



Rupes'.

Sons da 'Ocarina'

Aqui estão todas as músicas da aventura. Confira:

C↓.

• **'Song Of Storms'**: A, C↓, C↑, A, C↓, C↑.

• **'Minuet Of Forest'**: A, C↑, C←, C→, C←, C→.

• **'Bolero Of Fire'**: C↓, A, C↓, A, C→, C↓, C→, C↓.



• **'Serende Of Water'**: A, C↓, C→, C→, C←.

• **'Requiem Of Spirit'**: A, C↓, A, C→, C↓, A.

• **'Nocturne Of Shadow'**: C←, C→, C→, A, C←, C→, C↓.

• **'Prelude Of Light'**: C↑, C→, C↑, C→, C←, C↑.



próximo ao ponto de transporte da 'Ocarina'.

Prêmios da 'Skulltula'

Pegando os 'Golden Tokens' após matar as 'Golden Skulltulas' pode-se descolar vários bônus. Para pegá-los é só entrar na 'House of Skulltula' em 'Kakariko Village' e conversar com os moradores. Confira:

C↑, C←, C→, C↑, C←, C→.

• **'Saria's Song'**:

C↓, C→, C←, C↓, C→, C←.

• **'Sun's Song'**:

C→, C↓, C↑, C→, C↓, C↑.

• **'Song Of**

Time': C→, A, C↓, C→, A,

Obs.: Lembre-se que para usá-las é preciso primeiro aprendê-las durante o jogo.

• **'Zelda's Lullaby'**:

C←, C↑, C→, C←,

C↑, C→.

• **'Epona's Song'**:



Todas as Aranhas Douradas ('Golden Skulltulas')

Legenda:

- *: Aparecem a qualquer hora.
- : Aparecem com 'Link' criança.
- : Aparecem com 'Link' adulto.
- #: Aparecem durante a noite.



- No corredor com 'Dodongos' (bichos verdes explosivos) - toque 'Scarecrow's Song' (Canção do Espantalho) e use 'Hookshot' (Atira Gancho).
- * Passando a sala das 'Bomb Flower' (Flores Bomba), suba.
- * Após terminar a 'Dodongo

Death Mountain Crater

* Entrando pela 'Death Mountain Trail' (Trilha Montanha da Morte) - quebre a caixa.

Death Mountain Trail

* Detone a parede à direita. Use o 'Fairy Slingshot' (Estilingue Fada).

•• Atrás da pedra próxima à 'Bomb Flower' (Flor Bomba). Use o 'Megaton Hammer' (Martelo Megaton).

•• No final da 'Death Mountain Trail' (Trilha Montanha da Morte).

Desert Colossos

•• Na palmeira do oásis. Use

'Longshot'.

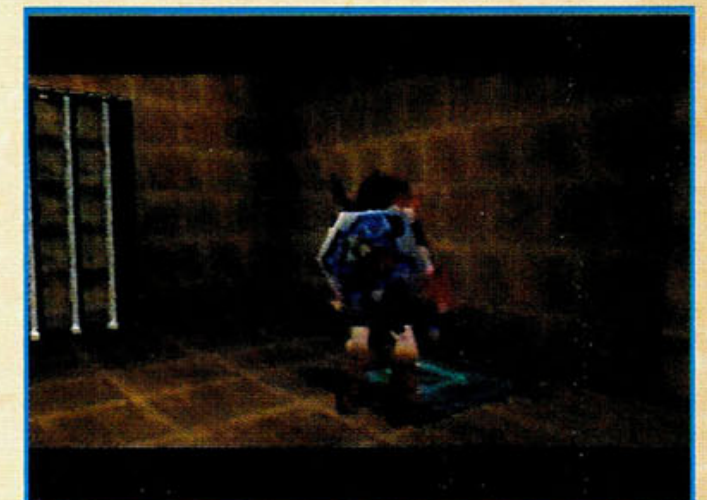
•• Plante 'Magic Bean' (Feijão Mágico) na entrada do 'Spirit Temple' (Templo Espírito) e



suba no pé de feijão.

Dodongo's Cavern

* No corredor com 'Dodongos' (bichos verdes explosivos) - destrua a parede.



Cavern' (Caverna Dodongo), volte à sala da 'Golden Skulltula' (Aranha Dourada) anterior e pule na escada.
 * Passando pela sala de blocos.
 •• Na sala com 'Abelha' e 'Ameba' - onde os azulejos se desprendem.
 •• Destrua a parede - use





'Bomb' (Bomba).
 •• Na 2ª sala com 'Ameba' - onde os azulejos se desprendem.
 •• No labirinto com pedras rolantes, toque 'Scarecrow Song' (Canção do Espantalho) - use 'Hookshot' (Atira Gancho) e siga em frente.
 •• No início.
 •• No saguão principal - no alto.

•• No jardim - à oeste do local.
 •• No jardim - à leste do local.
 •• Na sala anterior ao chefe. Empurre as plataformas para revelar as salas.



Gerudo Fortress

#•• No terraço das construções.
 #•• No alvo ao norte.
 •• Na área d'água onde há redemoinhos.
 •• Na sala com plataformas descendo. Use 'Longshot' (Atira Gancho Longo).

•• Na sala com pedras rolantes. Onde aparecem as pedras rolantes.

•• No topo da torre central. Use 'Longshot' (Atira Gancho Longo).
 •• Ao sul do piso inferior.

Gerudo Valley

#• Na nascente



d'água.

#•• Atrás da cabana.

#•• Nas rochas - próxima ao baú e cabana.

Goron City

• Destrua as rochas no andar superior e quebre a caixa - use 'Bomb' (Bomba).

#•• No saguão principal - atrás da plataforma.

Great Deku Tree

• Na sala com três plataformas - à esquerda.

• Após rasgar a teia - na sala.

• Após rasgar a teia - na parede da sala. Pule para alcançar.

• Quebre a parede. Use 'Bomb' (Bomba).

Haunted

Wasteland

#•• Dentro da casa.

Hyrule Castle

• Na primeira árvore.

• Toque 'Song of Storms' (Canção da Tempestade) na árvore próxima ao castelo - próxima às duas caixas.

•• Atrás do arco rochoso.

Hyrule Field

* Na entrada para 'Gerudo Valley' (Vale Gerudo) - no círculo de pedras. Use 'Bomb' (Bomba) e 'Din's Fire' (Fogo de Din).

* Na árvore do canto à direita do castelo - use 'Bomb' (Bomba).

Ice Cavern

•• Na sala com lâminas giratórias.

•• Na sala do 'Compass' (Bússola).

•• Na sala do bloco de gelo - atrás do fogo azul.

Kakariko Village

#• Na árvore próxima à entrada.

#• Atrás da casa à esquerda.

#• Na 'House of Skulltula' (Casa da Skulltula).

#• Na casa em construção.

#• Na torre de observação.

#• No cemitério - à direita.

#•• No telhado da casa de 'Impa'.

Kokiri Forest

#• Atrás da casa à esquerda da casa de 'Link'.



#•• No telhado da outra casa.

Lake Hylia

#• Na plataforma no meio d'água.

#• Atrás da casa do cientista.

•• No fundo do tanque d'água do laboratório - na caixa.

#•• Na árvore - use 'Longshot' (Atira Gancho Longo).



Lon Lon Ranch

#• Fora do cercado.

• Na árvore.

#• Na janela da casa de Talon.

#• Na parede do rancho.

Lord Jabu Jabu

• Na área com 'Switch' (Botão) no meio d'água.

• Destrua o tentáculo verde e siga caminho para baixo - use 'Boomerang' (Bumerangue).

• Na sala abaixo do tentáculo verde.

• Na sala anterior ao chefe.

Lost Woods

#•• Plante 'Magic Bean' (Feijão Mágico) no caminho:



esquerda, esquerda e suba no pé de feijão.

Market

* Na guarita - na caixa.

Secret Forest

Meadow

#•• À leste da

entrada da 'Fairy Fountain' (Fonte de Fadas).

Shadow Temple

•• Na sala com plataformas e guilhotinas, siga o caminho: frente, esquerda. Nas lâminas giratórias.

•• Na sala dos espinhos.

•• Atrás da estátua de caveira giratória.

•• Após afundar o navio, toque 'Scarecrow's Song' (Canção do Espantalho). Use 'Longshot'.

•• Na sala com três estátuas - atrás.

Spirit Temple

• Na sala dos cristais brancos - fazendo a ponte descer.

• Suba o buraco.

• Antes do cavaleiro gigante.

•• Na sala com três pedras rolantes, toque 'Song of Time' (Canção do Tempo).

•• Sobre a mão direita da estátua gigante, toque

'Scarecrow's Song' (Canção do Espantalho). Use 'Longshot'.

The Wall

• À leste do saguão principal.

• No saguão principal - centro do mapa. Entre na sala à oeste.

* No saguão principal -



centro do mapa. Entre na sala à leste. Use 'Lens of Truth' (Lentes da Verdade).

Zora's Domain

#•• No topo da cachoeira congelada.

Zora's Fountain

• Na árvore próxima à entrada da 'Great Fairy Fountain' (Fonte da Grande Fada).

#• Na parede próxima ao tronco quase submerso.

• No buraco embaixo da pedra próxima à entrada da 'Great Fairy Fountain' (Fonte da Grande Fada). Use 'Silver Gauntlet' (Luvas de Prata).



Zora's River

• Na árvore próxima à entrada para 'Zora's River' (Rio de Zora).

#• Na escada próxima à cachoeira. Na parte inferior.

#•• Passando a ponte de madeira, no alto.

#•• Próximo ao círculo de pedras, na parede.



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas


Editado por: evil_arthas

Revista: Adilson Giacomelli

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

