





Editorial

Quem diria que a Nintendo nos deixaria revisitar o mundo de The Legend of Zelda: A Link to the Past mais uma vez? Com Zelda: A Link Between Worlds, fomos apresentados ao mesmo universo do clássico de SNES, mas com um enredo totalmente novo, dungeons inéditas e muitos segredos escondidos. É tanto coisa que, mesmo vários meses após o lançamento, ainda nos pegamos explorando mais uma vez Hyrule e Lorule. É por isso que, para os exploradores de plantão, preparamos esse Guia com tudo sobre os itens do jogo, com um detonado dessa fantástica aventura e ainda desvendamos todos os extras (Piece of Hearts, potes, Maiamais) da jornada.

- **Rafael Neves**

ANÁLISE

Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

04

CURIOSIDADES

Segredos, mistérios e easter eggs

116

DETONADO

Desvende A Link Between Worlds conosco

14

GUIA

Vença os desafios StreetPass com nosso guia

123

GUIA EXTRAS

Pieces of Heart, Bottles, Maiamais

84

PERFIL

Hilda

MAIS ONLINE!



NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**

Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alex Sandro de Mattos
Farley Santos
Fellipe Camarossi

REVISÃO

Catarine Aurora
Jaime Ninice
José Carlos Alves

DIAGRAMAÇÃO

David Vieira
Eidy Tasaka
Leonardo Correia

CAPA

Douglas Fernandes
Hugo Pereira
Sérgio Estrella



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

THE LEGEND OF ZELDA™

A LINK BETWEEN WORLDS

**3DS**

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: David Vieira

TRADIÇÃO E INOVAÇÃO ENFIM ENCONTRAM UMA PERFEITA HARMONIA EM A LINK BETWEEN WORLDS

Quando cheguei no **Nintendo Blast** no primeiro semestre de 2012, me mantive fazendo pequenas matérias para me habituar com o sistema do site, até que um dia eu resolvi arriscar e escrevi uma **discussão sobre a série Zelda**, falando sobre como era difícil agradar todos os fãs quando se é preciso equilibrar o novo e o clássico.

Aquele texto foi, para mim, um divisor de águas para uma nova série de textos diferenciados aqui, e o que mais me deixou feliz ao lê-lo novamente foi constatar que a Nintendo conseguiu atingir o equilíbrio perfeito em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)**, que vocês conferem à seguir nesta **Análise**.

Pior que o peso da lua é o de dois mundos em suas costas

É indiscutível que, por mais que todos já saibamos o que esperar de uma história da franquia Zelda, ela sempre consegue surpreender de alguma maneira, e em *A Link Between Worlds*, esta máxima é verdadeira. Link mais uma vez assume o papel de um plebeu que nenhuma relação tem com a família real de Hyrule, mas que acaba sendo arrastado para o olho do furacão quando uma série de eventos aleatórios o trazem para isto, e agora ele é responsável pela segurança de dois reinos, e não de um só.



Como se salvar um só reino já não fosse difícil o suficiente.

Caso esteja confuso, permitam-me clarificar: Yuga, um feiticeiro provindo de um reino desconhecido mas com características da raça Gerudo, surge e começa a sequestrar todos os descendentes dos Seven Sages ("Sete Sábios" em tradução literal) para fins obscuros. Ciente que isso só pode significar que o antagonista pretende libertar o Demon King Ganon, a princesa Zelda incumbe Link de impedir isso de acontecer, dando a missão de encontrar a Master Sword para bater de frente com o mal iminente.

A situação se complica quando é descoberto que Yuga veio de um mundo diretamente ligado a Hyrule chamado Lorule, e seus atos acabaram por conectar os dois reinos e levar ambos à ruína. Com o suporte da soberana deste reino, a princesa Hilda, Link agora precisa resgatar o equilíbrio e trazer a salvação para ambos os reinos, sendo um herói que pareceu faltar em Lorule e que caiu em Hyrule, antes que seja tarde demais.



Ficou mais que claro que a história é algo já comum da série, mas com aditivos que tornam ela especial. Enquanto ela chama pela nostalgia na missão de recuperar a Master Sword e resgatar os sábios, as novidades ficam para a metodologia de Link para tal, a liberdade de como prosseguir a história e seus poderes totalmente novos. Mas bem, antes de falar disso, é melhor falar sobre porque este Zelda é a harmonia perfeita do novo e do antigo: ele reúne tudo de bom dos melhores jogos da série.

O melhor de dois mundos

Se você parar algum fã de Zelda na rua e perguntar qual é o seu jogo favorito da série, depois dele ficar em choque pelo seu súbito interesse no gosto gamer alheio, existem chances altíssimas dele responder **Ocarina of Time (N64)** ou **A Link to the Past (SNES)**, e com justa causa: ambos são jogos ícones para a série por tudo que puderam trazer à franquia, tanto em história como em jogabilidade. Dito isto, assim que você começa a jogar A Link Between Worlds, sente que está jogando a prole dos dois jogos citados acima.

Enquanto temos uma perspectiva com visão superior, um mapa impecavelmente semelhante e a presença de dois mundos (Dark World no clássico, Lorule agora) de ALtTP, temos uma trama envolvendo recolher as jóias das deusas para domar a Master Sword, gráficos em 3D e resgatar os Seven Sages como em OoT. Antes que diga que isso também acontecia em ALtTP, lá o resgate era as Seven Maidens (que virtualmente dão no mesmo, mas me deixem com meu gosto por nomes). Agora me digam: tinha como dar errado?

Já se tornou recorrente viajar entre mundos.

O apelo nostálgico do jogo dá para qualquer jogador a sensação de estar jogando um clássico remasterizado, mas esta acaba quando damos de cara com inúmeras inovações decorrentes do que a Big N aprendeu com **Ocarina of Time 3D (3DS)** e com anos ouvindo reclamações dos fãs. Ousando e saindo da sua zona de conforto, temos aqui o que pode ser o mais novo divisor de águas da franquia Zelda.

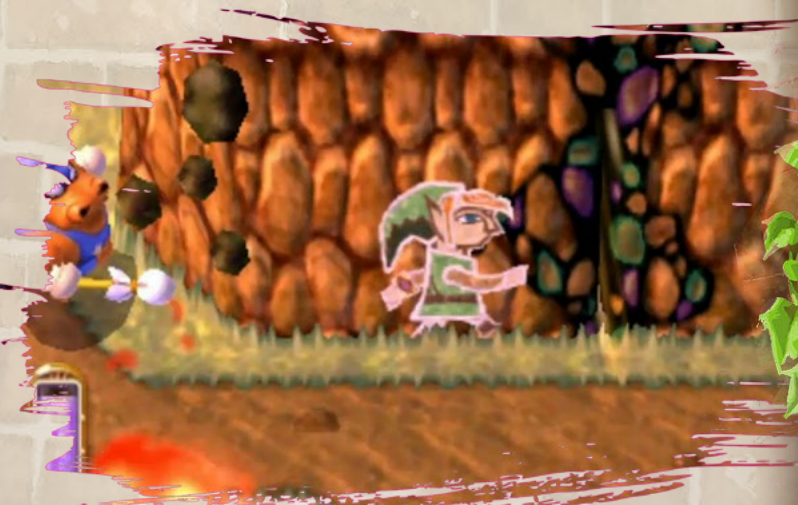


Para trocar entre os reinos, procurem essas fendas...

No mundo 3D, se transforme em 2D

Como não podia faltar um aspecto único de jogabilidade em um jogo da fanquia, dessa vez temos o poder com o qual Link é "agraciado" logo no início da trama: se transformar em uma pintura para se movimentar pelas paredes. Isso traz uma nova perspectiva de jogo e faz com que a visão superior não se torne cansativa, pois constantemente a câmera se adapta para as passagens pelas paredes.

Junte isso a uma jogabilidade excelente e temos aqui a receita perfeita para um novo Zelda. Sem ter de recorrer a controles de movimento ou coisas do gênero, ALBW se mostra competente por mostrar que mesmo um estilo de jogo que deveria estar fora de classe faz mais de dez anos ainda pode ser perfeito se bem aplicado. Os botões são fáceis de se decorar, a tela de toque deixa tudo ao seu alcance e trocar seus equipamentos nunca foi tão rápido e instintivo, melhor ainda do que em OoT 3D.



...e para passar por elas, una-se à parede!



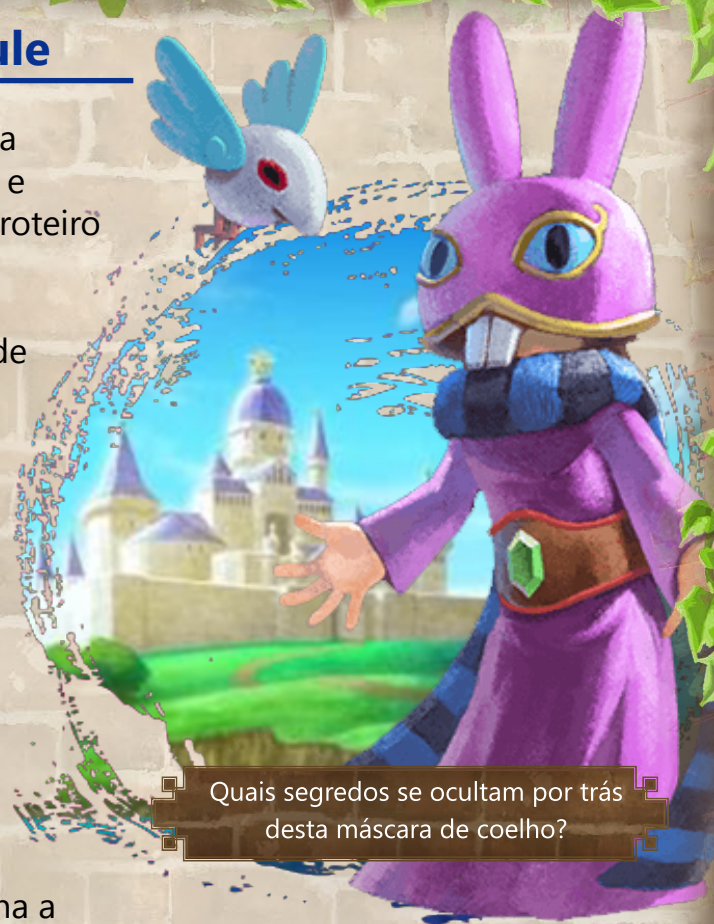
Na mesma vibe de **Pokémon X/Y (3DS)**, é perfeito também poder se mover em diagonal com tamanha fluidez, e em nenhum momento houve queda na taxa de quadros por segundo, com ou sem 3D e independente da ação na tela. Com uma história mais que satisfatória e um estilo de jogo que novatos e veteranos vão se agradar, o que mais poderia ter para deixar esse jogo ainda melhor? Mais quebras de paradigmas.



Tão linear quanto o mapa de Hyrule

Uma crítica recorrente à série Zelda é quanto a sua linearidade: de que adianta ter um mundo aberto e explorável se precisamos seguir um determinado roteiro para poder ver tudo? Bem, este paradigma foi quebrado com a chegada de ALBW, pois graças a um homem vestido de coelho rosado, a linearidade de Zelda foi pro espaço.

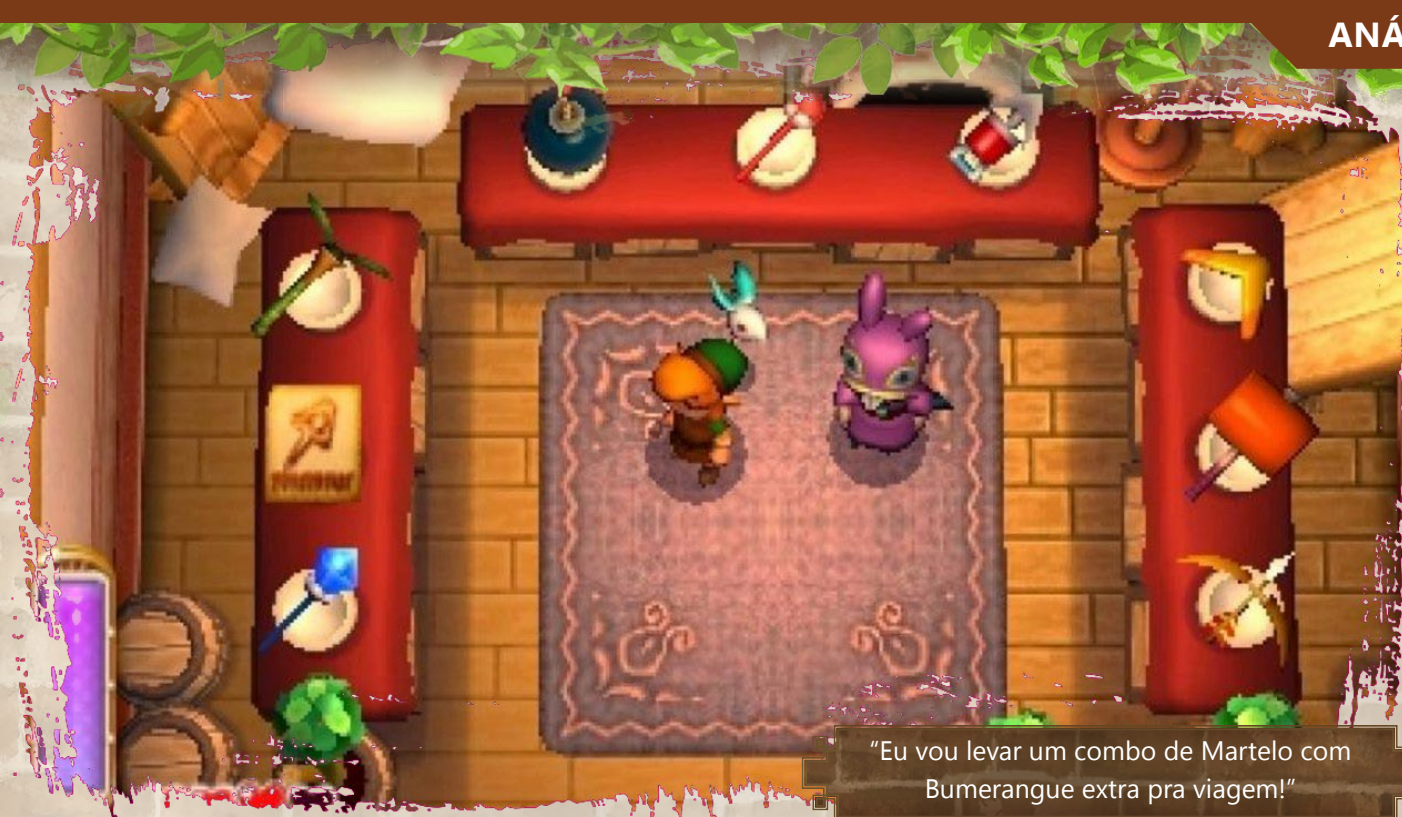
Ravio é um personagem misterioso que surge perto do começo do jogo, pedindo que Link deixe que ele fique em sua casa. Após a autorização, o homem começa uma loja onde estão disponíveis todos os itens necessários para todos os calabouços e templos do jogo. É, agora você não precisa mais pegar cada item em seu respectivo calabouço, você os consegue pouco depois do primeiro desafio!



Quais segredos se ocultam por trás desta máscara de coelho?

A parte interessante é como funciona a loja de Ravio, que é diferente de qualquer outra vista na série. O homem vestido de coelho permite que você alugue os seus itens ao invés de comprá-los, por um preço extremamente acessível. É sério, antes mesmo do segundo calabouço eu já estava com praticamente todos os itens da loja no meu inventário. A única ressalva é que se o jogador cair em combate (o que chamamos de "Game Over"), Ravio irá pegar todos seus itens de volta e você terá de alugá-los novamente.





"Eu vou levar um combo de Martelo com Bumerangue extra pra viagem!"

Mais adiante é possível comprar os itens da loja ao invés de alugar, tendo-os permanentemente em seu inventário. Claro que o preço decola em relação aos aluguéis, mas compensa pela segurança de não ter de fazer viagens desnecessárias ao perder. Sem mais delongas, estes são os itens disponíveis:



Bow: o clássico arco-e-flecha do herói de verde que não é o Robin Hood, um dos mais úteis equipamentos de Link é um dos primeiros a serem adquiridos, servindo como forma primária de causar dano à distância.

Boomerang: assim como o anterior, o fiel companheiro de Link e quase sua arma principal no primeiro jogo dá as caras novamente, sempre sendo útil para abrir a defesa de oponentes.



Bomb: explodindo tudo que ficar em seu caminho, as bombas do herói de Hyrule sempre vêm a calhar para detonar aquela parede com rachaduras ou aquele inimigo inconveniente.



Hookshot: o gancho que oferece mobilidade ímpar ao arauto da coragem surge mais uma vez para auxiliá-lo em sua busca, servindo para alcançar onde seus braços não chegam e atordoar seus inimigos.



Hammer: eficiente para deixar vários inimigos ao seu redor desorientados e causar dano massivo a alguns, o martelo vem a calhar nos momentos mais improváveis. Nunca se sabe quando vai precisar bater uma estaca até ela afundar no chão!



Fire Rod: cansou de ser apenas um cavaleiro? Que tal apelar para a magia? Com o cetro de fogo é possível disparar pequenos tornados de chamas para esquentar um pouco as coisas.



Ice Rod: e se o calor lhe incomoda, pode optar pelo frio também! O cetro de gelo permite projetar pedras gélidas contra os oponentes, os congelando instantaneamente.



Tornado Rod: se o Hookshot lhe permite alcançar longas distâncias, o cetro do tornado lhe garante o poder de alcançar alturas novas, com o bônus de atordoar todos ao seu redor com uma forte ventania.



Sand Rod: não disponível logo de cara por já estar alugado, o cetro da areia permite invocar colunas de areia e as solidificar, contanto que haja areia ao alcance do personagem!



Os itens que possuem munição aqui foram substituídos por um sistema de estamina que recarrega constantemente, livrando-os da dor de ficar buscando por flechas e bombas por toda parte. O mesmo também ocorre com as magias, usando da mesma barra em vez de uma exclusiva para essas técnicas. Além disso, é possível fazer atualizações em seus equipamentos através de uma sidequest semelhante às Skulltulas de OoT, permitindo que o arco dispare três flechas ou as bombas tenham maior alcance. Aí é com o jogador!

A arte que salta aos olhos

Artisticamente falando, ALBW tem uma forte semelhança com **Skyward Sword (Wii)**: parece que foi feito a mão. A beleza dos cenários é de encher os olhos e o uso do 3D esta impecável, não cansando a vista como em outros jogos e dando a impressão de profundidade de forma exímia. Aliás, existem fases em que o uso do 3D não somente facilita a localização como é praticamente essencial para a superação de obstáculos.




Adivinha só onde preciso acertar?

Adicione na mistura uma trilha sonora belíssima, com alguns clássicos refeitos e diversas novas músicas para o território de Lorule, e temos aqui a receita para o sucesso. A sincronia de cenário e musicalidade é sempre precisa e transmite ao jogador a exata sensação que Link estava sentindo em cada uma de suas proações. É esse tipo de imersividade que sinto falta em muitos jogos de hoje em dia, fazendo o jogador sentir a emoção do jogo sem precisar de uma perspectiva em primeira pessoa, mas abusando dos outros sentidos e do puro sentimento de um gamer.

É um vínculo que você vai querer ter

Admito que fiquei cético quando soube que o novo jogo da franquia seria uma continuação espiritual de ALttP, me perguntando se iriam apenas abusar da fama do primeiro jogo para tentar vender este, mas quando lembrei da qualidade ímpar de **Majora's Mask (N64)** (que por acaso está presente nesse jogo, mas deixarei que vocês descubram o porquê sozinhos), imaginei que o jogo seria um sucesso.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds é necessário para qualquer dono de 3DS, fã da franquia ou não. É mais do que um jogo, é uma experiência que irá transcender o tempo como seus antecessores, e podemos esperar que este lançamento marque uma grande mudança e toda a franquia Zelda. Agora, se me permitem, eu tenho dois reinos para salvar mais uma vez. 

Prós

- Jogabilidade simples, instintiva e de fácil aprendizado;
- História envolvente e com segredos que se desenrolam lentamente, mantendo o interesse;
- Quebra da linearidade, dando total liberdade ao jogador;
- Arte e trilha sonora excelentes;
- Desafiante sem ser abusivo;
- Quebra-cabeças divertidos.

Contras

- Eu não posso apagar minha memória para experimentar tudo de novo.



NOTA

10

**The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds (3DS)**

**Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Aventura**

Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

3DS

Detonado

THE LEGEND OF

ZELDA™

A LINK BETWEEN WORLDS

por Alex Sandro de Mattos

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Leonardo Correia

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds é uma aventura inesquecível. Na edição Nº 50 da Revista Nintendo Blast analisamos a nova aventura de Link. Mas você se perdeu nos vastos mundos de Hyrule e Lorule? Então use o seu bracelete, empunhe a espada e escudo e aventure-se pelas páginas do nosso detonado completíssimo do jogo. Descubra segredos e baús das dungeons, a localização de todos os filhotes de Maiamai, Pieces of Hearts, como obter todos os itens, bottles e referências à Majora's Mask.

Preparando seu arsenal

Link pode carregar inúmeros itens (ainda é um mistério como ele consegue guardar tantos itens em suas roupas) em A Link Between Worlds. O herói pode alugar ou comprar alguns com Ravio. Ao alugar os itens, o herói pode ficar o tempo todo com item até morrer. Caso isso aconteça, todos itens voltam para a loja e você precisará pagar para alugá-los novamente, por isso a melhor é sempre comprá-los em definitivo. Confira obter todos os itens e seus upgrades:



Sword



No começo da aventura, Link utiliza a **Forgotten Sword**, que posteriormente é substituída pela **Master Sword**. Link pode realizar dois upgrades na espada: **Master Sword Lv2**, levando-a para o Blacksmith em Hyrule juntamente com duas **Master Ore**; e **Master Sword Lv3**, levando-a para o Blacksmith de Lorule após encontrar outras duas **Master Ore**.

Shield



O primeiro escudo pode ser comprado na loja em Kakariko Village ou a sudeste da casa de Link por 50 rupees. O **Hylian Shield**, que é encontrado em Turtle Rock, uma das dungeons de Lorule, é maior que o escudo padrão e bloqueia ataques mágicos.



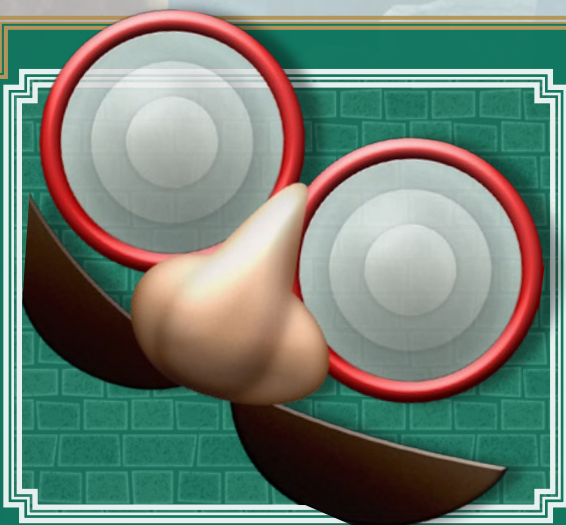
Ravio's Bracelet

Link ganhará o bracelete de Ravio logo no início da aventura. Ele permite ao herói se transformar em uma pintura e caminhar por paredes para superar inúmeros obstáculos, atravessar abismos e evitar inimigos.



Net

A rede é útil para capturar fadas e abelhas e até para causar danos em inimigos! Ela pode ser obtida com o Bee Guy em Kakariko Village após você possuir um Bottle. Você pode obter o upgrade Super Net após completar a Treacherous Tower na dificuldade Advanced pela segunda vez, aumentando o tamanho da rede.



Hint Glasses

Esses óculos especiais fazem Link ver Hint Ghosts, que são fantasmas que fornecem dicas por 1 Play Coin, a moeda do 3DS que você consegue ao dar 100 passos (ou ao chacoalhar o 3DS, não é seu espertinho?), essencial para aqueles jogadores que ficaram presos em determinada parte do jogo. O Hint Glasses é obtido ao falar pela primeira vez com o Fortune Teller acima de Kakariko Village.

Lamp



O lampião é obtido dentro do túmulo do cemitério que leva para dentro do Sanctuary. Ele pode queimar inimigos, acender tochas e iluminar áreas escuras. O upgrade, Super Lamp, é obtido ao superar o nível Advanced na Treacherous Tower (que corresponde a Tower of Hera) em Lorule e aumenta a iluminação em áreas escuras.

Bell



O sino é o instrumento utilizado por Link para chamar a bruxinha Irene e viajar pelos pontos de save de Hyrule e Lorule segurando em sua vassoura, usando-a como meio de transporte. Você ganhará de Irene após passar por Eastern Palace e caminhar próximo à tenda do Fortune Teller.

Bow



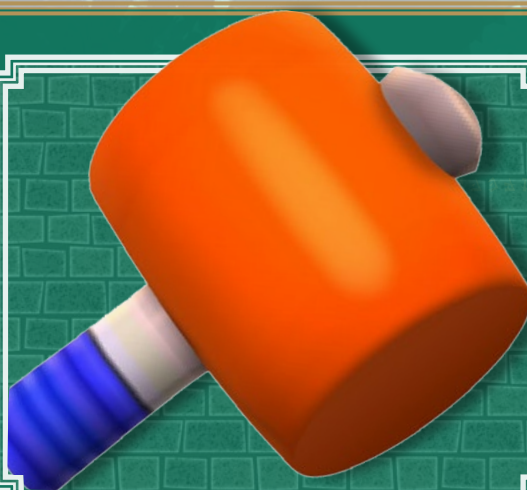
O arco e flecha é um item que Ravio lhe aluga antes de entrar em Eastern Palace. Ele é útil para acertar inimigos à distância e acertar cristais. O upgrade, Nice Bow, pode ser obtido ao coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, fazendo com que o arco dispare três flechas de uma vez.

Pouch



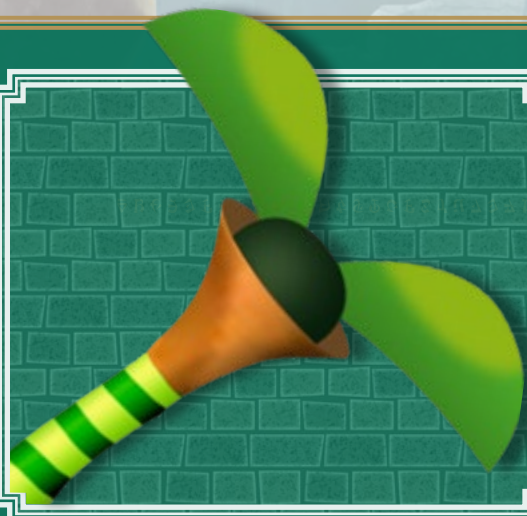
Logo após você superar Eastern Palace, vá para a Blacksmith's House e você verá que a mãe de Guley estará procurando por ele. Ao sul da casa do Blacksmith há uma pequena área arborizada com um tronco ao centro. Vá até o tronco e pegue a Pouch de Guley. A mãe do garoto aparecerá e te deixará ficar com a Pouch, que permite a Link usar outro item no botão X.

Hammer



A marreta é obtida na loja de Ravio. Além de eliminar estacas e quebrar chão rachado, pode atordoar inimigos próximos da área de impacto. É possível obter o upgrade, Nice Hammer, ao coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai para aumentar a área de impacto da marreta.

Tornado Rod

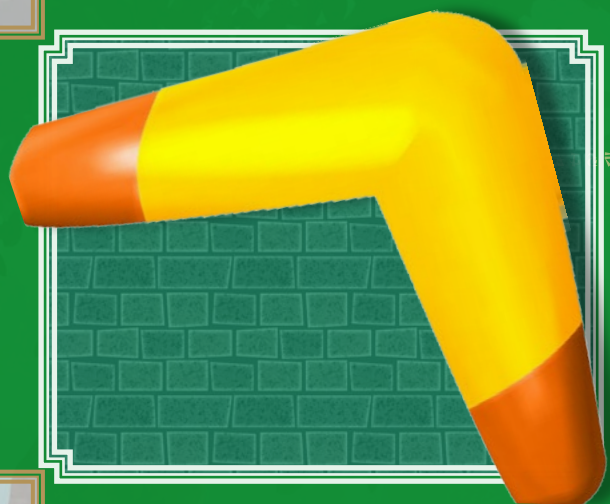


O bastão pode ser alugado ou comprado na loja de Ravio. Ao ser usado, Link é lançado no ar e pode alcançar plataformas que se movem, remover pequenos pisos do chão e até mesmo atordoar inimigos próximos, sendo essencial contra monstros com chamas. É possível melhorá-lo para Nice Tornado Rod ao levar uma dezena de filhotes de Maiamai para a Mother Maiamai, aumentando assim a área de alcance para atordoar inimigos.



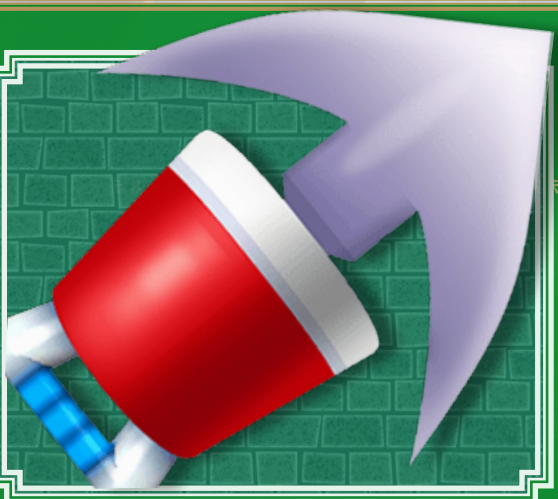
Bomb

As bombas são obtidas na loja de Ravio. São essenciais para quebrar paredes rachadas, pedras e também para explodir inimigos. O upgrade, Nice Bomb, é obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o impacto da explosão.



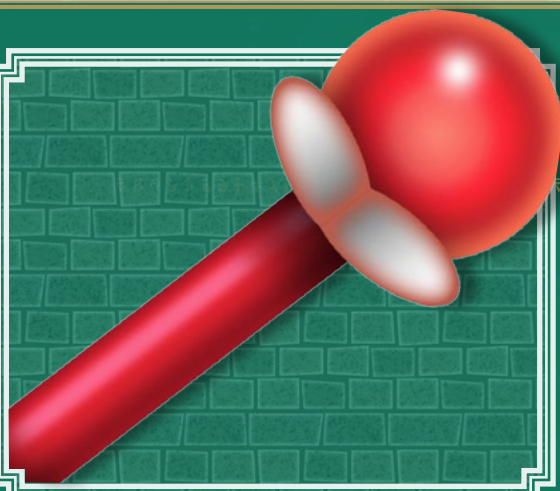
Boomerang

O bumerangue é um item que não é obrigatório na aventura, mas ele pode ser útil para atordoar inimigos e ativar cristais distantes. O upgrade, Nice Boomerang, é obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando a distância e velocidade do bumerangue, além de poder arremessar três de uma vez.



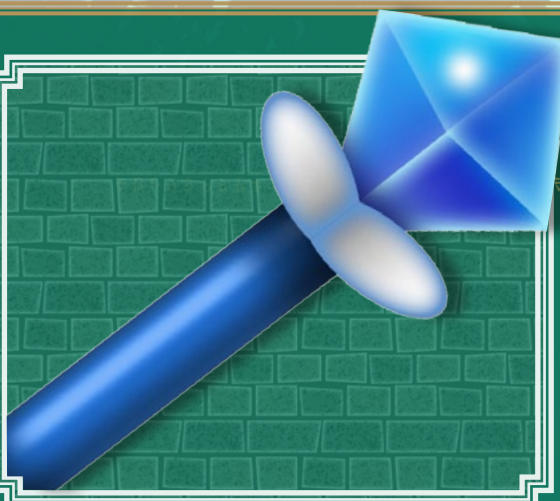
Hookshot

O Hookshot pode ser obtido na loja de Ravio. Ele gruda em todas as superfícies de madeira, fazendo Link atravessar abismos, alcançar lugares distantes e até para paralisar, retirar escudos e cascos de inimigos. O upgrade, Nice Hookshot, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando a velocidade do item e fazendo-o causar danos em inimigos.



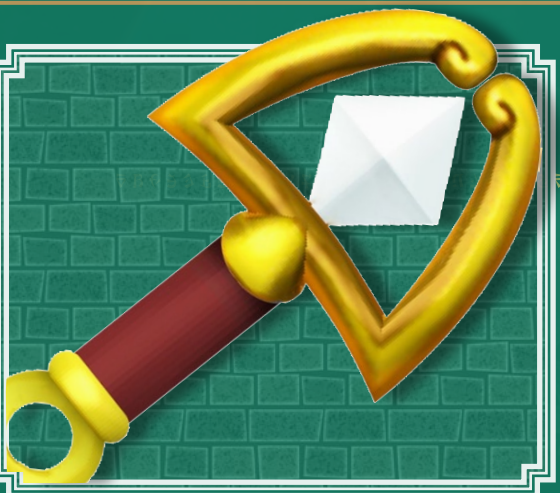
Fire Rod

O bastão de fogo pode ser adquirido na loja de Ravio. Ele lança um pequeno tornado de fogo para queimar inimigos, sendo essencial contra inimigos de gelo. O upgrade, Nice Fire Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o tamanho e duração das chamas.



Ice Rod

O Ice Rod pode ser adquirido na loja de Ravio. Ele cria plataformas de gelo sobre a lava para Link caminhar e pode congelar inimigos temporariamente. O upgrade, Nice Ice Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, fazendo com que a área de alcance do Ice Rod aumente.



Sand Rod

O bastão que cria pilares na areia para Link atravessar por eles só poderá ser adquirido na loja de Ravio após salvar Osfala em Thieves' Hideout. O item também pode retirar objetos e inimigos enterrados. O upgrade, Nice Sand Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o tempo que os pilares de areia ficam de pé.

Pegasus Boots



As botas que fazem Link correr ao pressionar o botão L podem ser obtidas após você entrar em Zora's Domain e encontrar Oren, a rainha, descontrolada. Vá para Kakariko Village e transforme-se em pintura na parede abaixo da casa de Sahasralah sem deixar o Shady Guy fugir. Aproxime-se dele como pintura e saia da parede para assustá-lo. Ele te dará a Pegasus Boots.

Zora's Flippers



As nadadeiras de Zora são obtidas após o Shady Guy roubar a Gem de Zora's Domain e permitem que você nade e mergulhe. Compre a Gem com o vendedor em Kakariko Village e leve-a para Oren, a rainha Zora, para receber as nadadeiras como recompensa.

Power Glove



As luvas permitem que você retire pequenas pedras do chão. Você a ganhará de Rosso, ao falar com ele. Rosso está dentro de sua casa, na área à direita de Lost Woods. Você ainda conseguirá a Titan's Mitt, as novas luvas obtidas em Desert Palace, que permite ao herói carregar as pedras maiores.

Tunic



Link inicia sua jornada com a clássica túnica verde. Mas o herói pode encontrar outras duas túnicas em A Link Between Worlds. A Blue Mail é encontrada em Swamp Palace e reduz o dano sofrido pela metade. A Red Mail reduz os danos de inimigos em 75% e pode ser encontrado em Lorule Castle. Vide o detonado para encontrar a localização.

Bee Badge



Ao falar com o Bee Guy em Kakariko Village, ele pedirá para que você traga uma abelha. Ao encontrar uma ao trombar com árvores ou cortar gramas, use a Net para pegá-la e leve-a para o Bee Guy. Então ele irá te pedir para encontrar uma Golden Bee. A abelha dourada é rara, mas pode ser encontrada ao cortar gramas ou comprada com o Mysterious Man em uma caverna em Skull Woods de Lorule por 888 rupees. Leve-a para o Bee Guy para receber a Bee Badge, que faz com que as abelhas não te ataquem e causem danos em inimigos.

Stamina Scroll



Este item aumenta a barra de energia lilás de Link, permitindo ao herói usar os itens mais vezes e usar o poder de se transformar em pintura por mais tempo. Pode ser encontrado dentro de um baú na dungeon Ice Ruins, em Lorule. Vide o detonado para encontrá-lo.

Master Ore



Só há quatro unidades deste raro item em A Link Between Worlds. Ele é usado para realizar upgrades na Master Sword. Ao reunir duas Master Ores, leve-as para o Blacksmith deixar sua espada mais poderosa. Pode ser encontrada em Thieves' Hideout, Skull Woods, Dark Palace e no Graveyard (cemitério) de Lorule. Vide o detonado para encontrá-los.

Scoot Fruit



Essa fruta pode ser comprada nas lojas comuns por 50 rupees. Link pode usá-las dentro de calabouços para voltar diretamente para a entrada do templo, útil quando você estiver em uma situação difícil ou quiser sair da dungeon.

Foul Fruit



Essa fruta também pode ser comprada em lojas comuns por 50 rupees. Ela pode ser usada para atordoar temporariamente inimigos que estão próximos. Essencial para aquele momento em que você está enfrentando numerosos inimigos.

Iniciando a jornada por dois mundos

Saia de sua casa e siga Gulley. Entre na Blacksmith's House. Após a cena, siga até Hyrule Castle (marcado com um X no seu mapa). Fale com o soldado. Siga subindo pelo caminho à esquerda até chegar ao Sanctuary (também marcado com um X no mapa).

Após a cena, empurre o túmulo que está no centro do cemitério para revelar uma passagem. Entre. Abra o baú para ganhar a Lamp e use-a para acender as duas tochas e abrir a porta. Na área seguinte, abra o baú à esquerda para ganhar 20 rupees. Suba a escada, siga à direita para pegar a Small Key e use-a na porta. Acabe com os Poes (os inimigos fantasmas) para abrir a porta. Na sala seguinte, puxe a alavanca à esquerda para abrir a porta. Avance.



Após a cena, você receberá o **Ravio's Bracelet**. Da casa de Link, siga uma tela à direita e uma tela para baixo e entre na loja. Compre um escudo (Shield) por 50 rupees. Vá para Hyrule Castle novamente. Entre pela porta esquerda do castelo para encontrar um baú com rupees. Volte e fale com o guarda próximo ao portão do castelo. Após a cena, entre no castelo e veja as pinturas. Quando Impa te chamar, suba as escadas e entre. Você ganhará o Charm de Zelda (o Charm e não o charme, seu safado!). Antes de sair do castelo, entre pela passagem à direita da sala com as pinturas e saia. Siga sobre o muro do castelo para encontrar um baú com 50 rupees.



Vá para Kakariko Village, marcada com um 'X' no seu mapa e entre na casa de Sahasrahla. Após a conversa, siga até Eastern Palace, a área marcada no seu mapa. Suba as escadas até chegar ao local com duas pilastras com o símbolo de arco e flecha. Note a placa de Ravio ao fundo. Volte para sua casa e fale com Ravio. Selecione a opção com o ícone do arco e flecha e ele te dará o item.

Volte para Eastern Palace, suba a escada e dispare flechas nos dois cristais para abrir o portão de entrada. Entre, suba as escadas ao fundo e siga à direita para encontrar um baú com rupees. Siga pelo caminho e suba a escadaria para chegar ao calabouço.

Eastern Palace

1F

Pise no botão à direita para abrir a porta e pegar rupees no baú. Volte e dispare uma flecha no cristal para atravessar. Na área seguinte, dê uma flechada no cristal à esquerda para abrir a porta e pegar o baú com rupees.



Escalada em busca do Pendant of Power

Siga para **Kakariko Village**. Você encontrará a mãe de Gulley preocupada e procurando pelo garoto. Siga na área com árvores ao sul da casa do Blacksmith, onde há um tronco no centro. Você encontrará a Pouch de Gulley e poderá usá-la para adicionar um item ao botão X.



Ao norte de Kakariko Village, caminhe nas áreas próximas à tenda do Fortune Teller para conhecer a bruxinha Irene. Ela lhe dará o Bell (sino). Ao tocá-lo na tela inferior do portátil, você poderá voar na vassoura da bruxinha entre os pontos de saves espalhados pelo mapa. Vá subindo ao norte até encontrar a casa de Rosso, que fica na área à direita de Lost Woods. Entre e fale com ele para receber a **Power Glove**.

Se você retirar as pedras ao redor da casa de Rosso, receberá rupees pelo trabalho. Na área abaixo da casa de Rosso, retire as pedras que bloqueiam a entrada da caverna e entre. Avance pelo corredor até encontrar a saída.



Death Mountain

Siga pelo caminho tomando cuidado com as rochas que caem. Suba a escada e salve o jogo. Na caverna ao lado do ponto de save há um baú com rupees. Entre na caverna atrás do ponto de save e suba pelo caminho evitando as pedras rolantes, usando o poder de se transformar em pintura, e também para passar pelos buracos. Há duas saídas: a que está mais à esquerda leva a um baú com rupees. A outra é a saída correta.



Siga à esquerda e entre em outra caverna com pedras rolantes. Suba até encontrar a saída à direita após a ponte de madeira. Entre na caverna à esquerda. Siga pelo caminho evitando as pedras que rolam. No canto direito dessa área há um baú com Monster Guts. A saída está do lado esquerdo. Após sair, transforme-se em pintura na parede para atravessar até o lado direito. Salve o jogo e volte para a sua casa (loja de Ravio). Fale com ele e alugue o Hammer. Volte para a Tower of Hera e use o Hammer nas estacas que bloqueiam o caminho e entre na torre.



Tower of Hera

1F

Use o Hammer na pequena mola no chão para passar e acerte o cristal azul. Acerte o cristal vermelho, use o Hammer para deixar os inimigos de cabeça para baixo e ataque-os. Use o Hammer próximo ao quadrado no fundo e fique sobre ele para ser impulsionado. Transforme-se em pintura na parede e atravesse a grade na janela para encontrar um baú com 50 rupees. Volte para dentro da torre e use o poder de pintura para alcançar o caminho à esquerda. Use o poder novamente para alcançar o lado direito do andar, use o Hammer na pequena mola para ser impulsionado e use-o novamente na mola maior para chegar ao próximo andar.



2F

Desça no centro do andar para voltar ao andar 1F e pegar a bússola no baú. Use o Hammer na mola próxima ao baú para voltar ao andar 2F. Use o Hammer na mola à esquerda para chegar ao 3F.



3F

Use o poder de se transformar em pintura na parede azul e acerte o cristal. Fique sobre a marca azul e acerte o cristal novamente para ficar sobre a parede azul e alcançar a chave ao centro da sala. Saia pela porta à direita e suba na plataforma móvel.

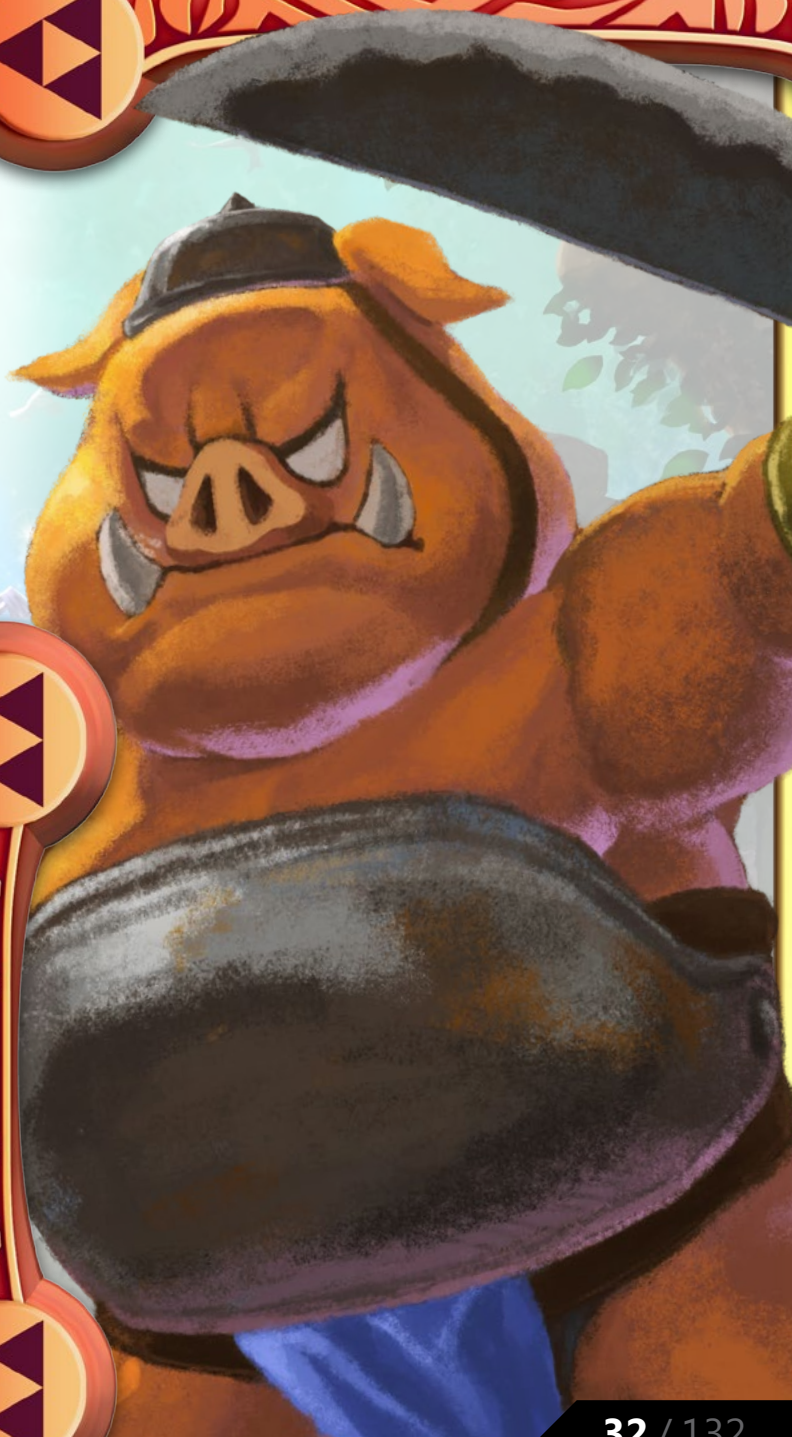
Ao se aproximar da parede que bloqueia o seu caminho, use o poder de pintura para contorná-la e saia sobre a plataforma. Transforme-se em pintura quando a plataforma passar próximo à parede e ande até o quadrado. Espere-o subir e saia da parede.

4F

Entre na porta. Acerte o cristal e use o Hammer na mola para ser impulsionado.

5F

Acerte o cristal, fique à direita dele e acerte-o novamente para ficar sobre a parede vermelha. Abra o baú com 50 rupees. Acerte o cristal para ficar sobre a parede azul e transforme-se em pintura na parede para atravessar a grade na janela. Suba no bloco móvel, (cuidado com os espinhos), transforme-se em pintura no bloco que se mover para evitar cair no abismo e volte sobre a plataforma móvel. Transforme-se em pintura na parede e mova-se até o bloco. Espere-o subir e saia da parede.



6F

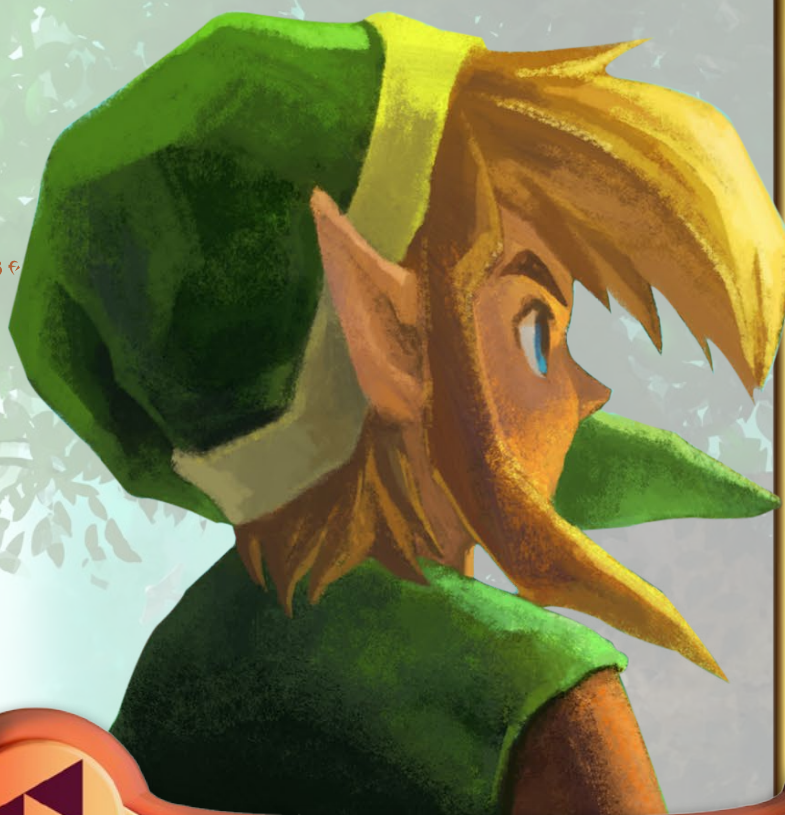
Você pode se transformar em pintura e seguir pela parede até encontrar vários rupees. Entre na porta. Acabe com os Stalfos e suba na plataforma-elevador.

7F

Acabe com os inimigos. Use o Hammer para quebrar o chão rachado acima à direita e pegue um baú com Monster Guts. Use o Hammer na mola para voltar ao andar 7F. Use o Hammer e quebre o chão à esquerda para cair no andar abaixo e pegar a Small Key. Martele a mola para voltar ao 7F. Saia pela porta à esquerda. Suba no bloco móvel e use-o para se impulsionar.

9F

Transforme-se em pintura na parede e siga à direita. Antes de avançar pela lateral da torre, saia da parede para cair na plataforma e pegar 100 rupees no baú. Volte pela parede e suba novamente ao andar 9F usando o Hammer na mola. Entre pela porta e use o escudo para se proteger dos pisos voadores. A plataforma se tornará uma espécie de elevador. Você pode cair abaixo dela para encontrar fadas e um baú com rupees. Fique sobre o botão colorido para ser teletransportado e voltar ao andar de cima. Suba na plataforma para chegar ao próximo andar.

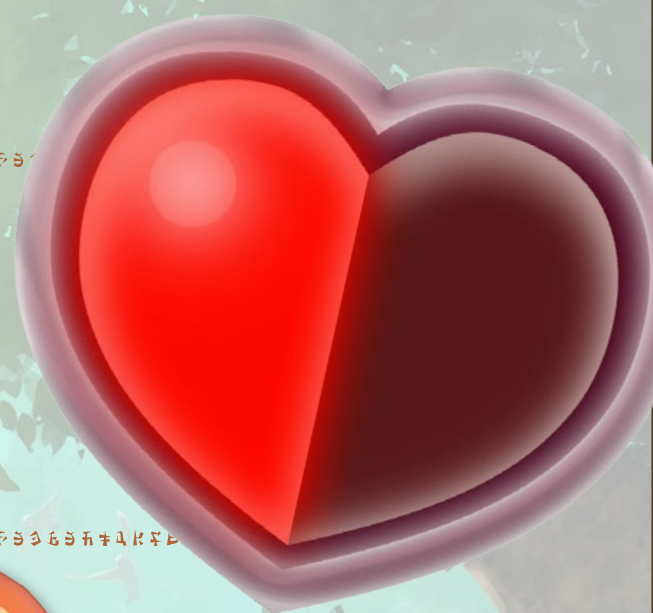


10F

Se você cair, use o Hammer nas molas para voltar. Acerte os quatro cristais para mover a plataforma com a mola e use o Hammer para subir ao próximo andar.

11F

Use o Hammer na mola da plataforma móvel para ser impulsionado até o grande baú à direita com a Big Key. Saia pela porta do lado esquerdo do andar e passe pela porta. Use o Hammer nas molas para se impulsionar até encontrar o chefe.



Boss: Moldorm

O ponto fraco de Moldorm é o cristal vermelho em sua cauda. Acerte espadadas ali e use o escudo para evitar sofrer danos. Moldorm pode te derrubar para o andar inferior. Aqui, você pode recuperar corações, inclusive há alguns na parede. Transforme-se em pintura para pegá-los. Moldorm ficará cada vez mais rápido, mas concentre-se em acertar sua cauda. Após a luta, pegue o **Heart Container** e o **Pendant of Power**.



Mergulhando na busca do Pendant of Wisdom

Ao sul do Graveyard (cemitério), há uma pequena ponte de madeira. Atravesse por ela e suba pelo caminho. Você encontrará a Witch's House próxima ao ponto de save. Ao lado da casa de bruxa há um Zora. Fale com ele e transforme-se em pintura na parede para atravessar até o outro lado. Siga pelo caminho e desça as escadas. Na água, ande na área azul clara e rasa para Link não se afogar. Quando estiver próximo da cachoeira de **Zora's Domain**, Shady Guy irá tropeçar em você. Entre na caverna sob a cachoeira.

Você ficará sabendo que o **Shady Guy** roubou uma **Gem** da rainha Zora e precisará recuperá-la. Siga para Kakariko Village. Próximo à casa de Sahasrahla, estará o Shady Guy. Se você se aproximar dele, ele irá correr. Transforme-se em pintura na parede e aproxime-se dele. Então saia da parede para surpreendê-lo. Ele te dará a Pegasus Boots e dirá que vendeu a Gem para o vendedor no centro da vila. Fale com o vendedor e compre a Gem por 200 rupees. Volte até Zora's Domain e fale com a rainha Zora para receber a **Zora's Flippers**. Agora Link pode nadar normalmente.

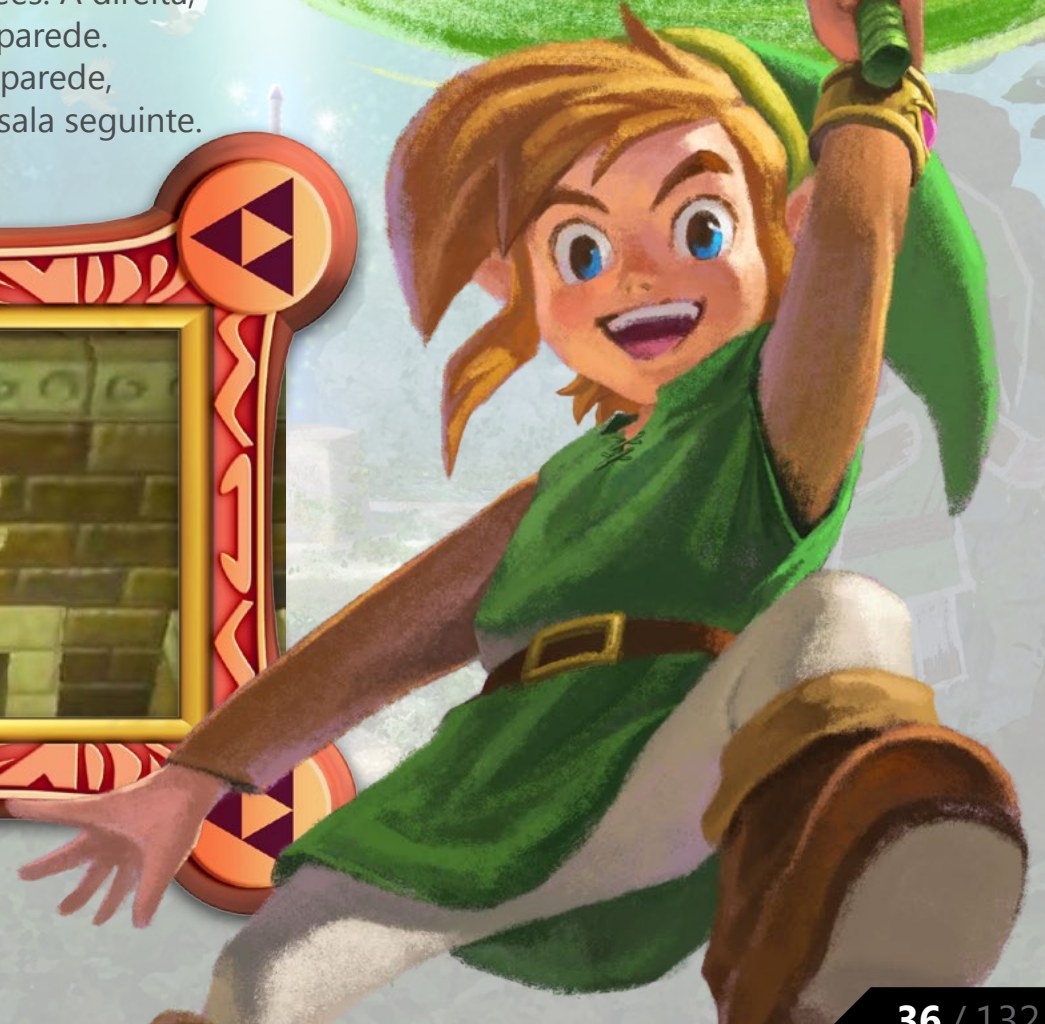


Agora você pode nadar no lago e alcançar a dungeon. Mas antes compre o Tornado Rod de Ravio. Suba as escadas e use o Tornado Rod para remover os pisos e revelar um botão. Pise nele e entre em **House of Gales**.

House of Gales

1F

Quebre os vasos e pise no botão para as hélices girarem. Use o Tornado Rod sob o vento para ser levado à plataforma acima. Na área seguinte, acenda as tochas ao fundo com a Lamp para revelar um baú com rupees. À direita, acerte o cristal para descer a parede. Transforme-se em pintura na parede, atravesse à direita e entre na sala seguinte.



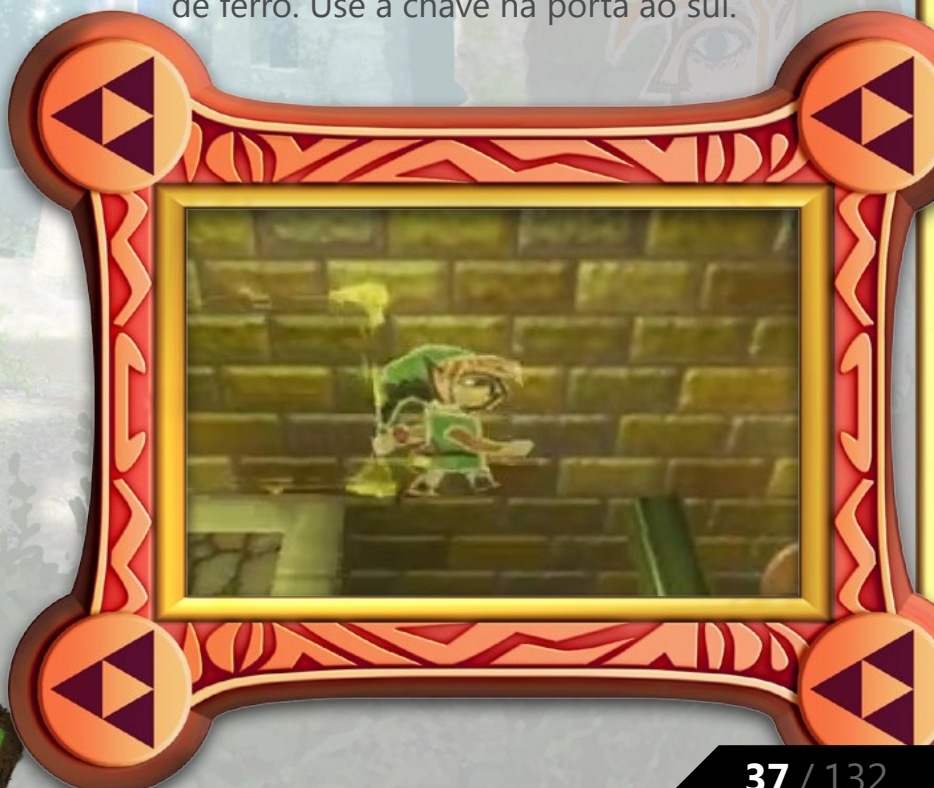
Use o Tornado Rod para apagar as chamas dos inimigos e acabe com todos. Pegue a Small Key no baú. Volte para a sala anterior e entre na que está no canto superior direito. Acerte o cristal ao centro para parar as hélices e pegue a Monster Guts no baú. Volte para a sala principal e entre pela porta trancada no canto esquerdo. Transforme-se em pintura no bloco vermelho e saia na plataforma com o baú. Pegue a bússola dentro dele. Transforme-se em pintura, espere o outro bloco vermelho se aproximar e ande nele para alcançar o outro lado. Suba a escada, use os blocos vermelhos para alcançar o outro lado e pise no botão. Saia à direita. Pise no botão para ativar a hélice e use o Tornado Rod no vento para ser levado à plataforma ao fundo.

Transforme-se em pintura na parede à esquerda para alcançar a plataforma ao fundo e entre à esquerda. Acabe com os ratos e saia pela outra porta. Transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até chegar ao baú com 100 rupees. Siga à direita e use o Tornado Rod para voltar à área central. Transforme-se em pintura na parede à direita da área para alcançar a plataforma com o cristal. Acerte-o para ativar a hélice no centro e use o vento dela para subir.



2F

Use o Tornado Rod para passar sobre o espinho rolante. Quebre os vasos para revelar um botão e pise nele para aparecer uma chave. Você ainda não conseguirá pegá-la. Entre na sala à direita, acabe com os inimigos, suba a escada e saia. Ao sair, transforme-se em pintura na parede e siga à direita para pegar a Small Key na barra de ferro. Use a chave na porta ao sul.



Desça à direita e puxe a alavanca. Use o Tornado Rod para apagar as chamas e puxe a alavanca entre as estátuas para aparecer um baú com a Big Key. Entre pela porta e volte novamente aqui, mas desça à esquerda. Puxe as alavancas e uma delas irá mover a plataforma no alto. Espere a plataforma estar próxima de você e use o Tornado Rod para ficar sobre ela.

Transforme-se em pintura à esquerda da porta e siga à esquerda para alcançar uma plataforma. Pise no botão para aparecer a Small Key. Volte pela parede, pegue-a e use na porta trancada. Use o Tornado Rod para

apagar as chamas dos inimigos e acerte-os com a espada. Saia à direita, desça a escada e entre na sala à esquerda. Você precisará pisar nos botões corretos para o vento te empurrar até a saída. Primeiro, pise no que está mais à esquerda. Após o vento te empurrar, pise no que está acima. No bloco com dois botões, pise no que está acima e saia à direita. Suba a escada à direita e pise no botão para parar o vento. Desça à esquerda e entre na sala à direita. Acabe com o inimigo verde e pise no botão para mover a plataforma. Espere ela se aproximar de você e use o Tornado Rod para subir. Acerte o cristal para ativar a hélice e siga até ela para subir ao próximo andar.



3F

Transforme-se em pintura na parede à direita e ande para alcançar a escada que o vento impede sua passagem.

Entre na sala à esquerda, acabe com o inimigo e acenda as tochas usando a Lamp. Entre na sala à esquerda e use o Tornado Rod para acabar com os inimigos com chamas. Um baú aparecerá, mas você ainda não conseguirá alcançá-lo. Saia à direita, atravesse pela parede para o lado direito, vá para a sala ao lado e pegue a Small Key no baú. Volte para a sala com as tochas. Antes de abrir a porta, pegue o baú com 50 rupees na sala à esquerda. Entre pela porta trancada e use o Tornado Rod quando as plataformas se movimentarem para parar sobre a outra. Entre na sala do chefe.



Boss:

Margomill

Aproxime-se do chefe e use o Tornado Rod para atordoá-lo e subir nele. Acerte espadadas no olho. Ele ficará maior. Evite ficar próximo das beiradas para Margomill não te empurrar no abismo. Acerte espadadas para retirar as duas partes inferiores. Após retirá-las, o chefe abrirá o olho novamente. Use o Tornado Rod para subir sobre ele e acerte espadadas no olho. Repita o esquema até o término da luta. Pegue o **Heart Container** e o **Pendant of Wisdom**



O caminho até a Master Sword

Agora que você possui os três Pendants, vá para Lost Woods, a floresta que fica ao norte de Kakariko Village. Caminhe até chegar a região noroeste, no qual há uma placa de aviso. Entre.

Lost Woods

Entre pelo primeiro tronco. Preste atenção no Poe que falar com você. Após eles se movimentarem, você precisará passar pelo tronco que ele entrou. Avance. Na área seguinte, dois Poes falarão com Link. Preste atenção nos dois e NÃO siga nenhum deles, entre pelo tronco em que nenhum dos dois entrou. No último desafio, três Poes falarão com você. Preste atenção e NÃO siga o caminho de nenhum dos três, vá pelo tronco no qual nenhum deles entrou. Avance até chegar ao local com a Master Sword e retire-a do pedestal. Siga para Hyrule Castle.



Hyrule Castle

Na entrada do castelo, fale com Sahasrahla. Dê uma espadada na barreira negra que bloqueia o portão e entre no castelo. Suba a escada à esquerda e saia. Do lado de fora, siga ao centro e entre pela porta central.

Inside Hyrule Castle

2F Entre na sala acima e enfrente o inimigo armado. Use o escudo para se defender e ataque-o com a espada. Entre na sala à direita, acabe com os inimigos e suba a escada.

3F Você precisará acabar com todos os inimigos da área. Para matar o que está acima à direita, suba as escadas, transforme-se em pintura e siga pela parede até ele. Na sala seguinte, acabe com todas as estátuas para avançar. Desça a escada, siga à esquerda e suba pela outra.

4F Após a cena, Yuga invocará inimigos. Acabe com todos e siga pelo caminho ao fundo. Do andar 4F até o 8F é bem linear. Tudo o que você precisa fazer é acabar com os inimigos e chegar ao encontro com Yuga novamente.



Boss: Yuga

Yuga entrará na parede e se dividirá em três. Ao sair, o verdadeiro será o que estiver com o mastro brilhante. Acerte espadadas nele. Repita o processo até ele ficar furioso. Yuga continuará se dividindo em três. Repita o esquema até acabar com a luta. Saia pelo caminho ao fundo e siga até encontrar uma pequena sala. Corte a cortina com o símbolo da Triforce para encontrar uma fissura. Transforme-se em pintura e entre por ela para ir à Lorule.



Lorule

Em Lorule, você pode completar as dungeons em qualquer ordem, com exceção de Desert Palace, já que é preciso estar em posse da Sand Rod. O item pode ser obtido na loja de Ravio após completar Thieves' Hideout.

Resgatando o sábio Osfala

Siga pelo caminho e entre no castelo. Após a cena, você despertará na casa do Blacksmith de Lorule. Saia da casa e salve. Siga à esquerda para chegar em Thieves' Town. Siga ao norte da vila e aperte A na porta abaixo da estátua próxima à placa. Você precisará completar as frases corretamente para entrar. Escolha as seguintes opções:

- ... a narrow path;
- ... really despair;
- ... to thievin'!



Thieves' Hideout

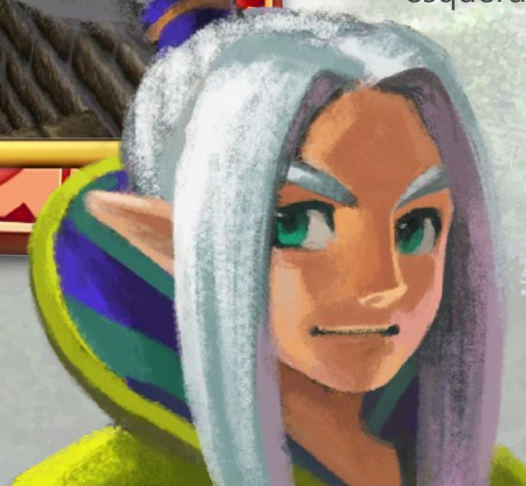
B1

Após falar com o Spear Boy, entre na sala à esquerda. Coloque uma bomba no cristal no centro da sala e se afaste. Uma grade bloqueará o cristal e sumirá do canto esquerdo da sala. Puxe uma das estátuas até o canto superior esquerdo da sala sobre o botão. Use o poder de pintura para andar pela parede e sair do canto. Retire a outra estátua do canto. Transforme-se em pintura para passar pelas grades no centro e acerte o cristal. Coloque esta estátua sobre o botão próximo à porta. Use o poder para passar pela grade à direita, pegue rupees no baú e pise com Link sobre o botão para abrir a porta. Na sala seguinte, mate o inimigo e entre na sala acima. Caia da madeira para a grade abaixo.



B2

Abra o baú com 50 rupees. Desça, acerte o cristal no canto para alterar a direção do movimento das esteiras e entre na área abaixo. Suba na esteira e, quando chegar na beirada, transforme-se em pintura na parede para alcançar a escada. Suba e acerte o cristal. Desça e arremesse uma bomba ou o inimigo bomba na esteira para acertar o cristal no canto esquerdo e abrir a porta. Entre por ela.



Na área seguinte, ignore o cristal no canto por enquanto. Entre na sala à direita com quadros. Siga pelo caminho à direita para encontrar um baú com Monster Guts. Volte e entre na sala acima. Transforme-se em pintura e passe pela grade onde está a Thief Girl e pise no botão. Saia da jaula e entre na que está acima usando o poder para pegar a bússola no baú. Use o poder para entrar na jaula à esquerda e exploda a parede rachada ao fundo com bomba ou usando o inimigo.



Entre no buraco e siga à esquerda e para baixo. Suba no bloco vermelho e acerte o cristal para subir. Fique sobre o bloco azul e acerte o cristal ao lado para ficar sobre a jaula. Siga por cima e desça ao fundo e entre na sala ao norte. Acabe com os inimigos na área escura e pegue a Small Key no baú. Volte e use os blocos e os cristais para subir e utilize a chave para liberar a Thief Girl. Fale com ela para te seguir. Próximo à porta acima, deixa-a sobre um dos botões e aperte A para mantê-la parada e pise no outro com Link para abrir a porta.



B3 Siga pelo caminho e atravesse pela parede para alcançar o botão do lado oposto. Continue seguindo e atravesse a grade como pintura na parede. Acabe com os inimigos e siga à esquerda. Transforme-se em pintura na parede e saia quando estiver atrás da grade para derrubá-la e criar um caminho para Thief Girl.



Faça com que a Thief Girl te siga, faça-a parar sobre um botão e pise com Link sobre o outro para retirar a grade abaixo. Nade até o outro lado e puxe a alavanca para escoar a água da área. Volte para buscar Thief Girl e entre na jaula passando pela grade para pegar 100 rupees no baú. Suba com Thief Girl sobre a plataforma azul ao lado da alavanca e acerte o cristal para subir. Siga pelo caminho e pare sobre a plataforma vermelha. Transforme-se em pintura para alcançar o outro lado do muro. Empurre a grade à direita usando poder na parede para atravessar e acabe com os inimigos. Acerte o cristal e chame Thief Girl. Pise no botão e coloque Thief Girl sobre o outro para uma passagem secreta ser revelada e você possa pegar a **Master Ore** no baú. Saia à direita.



B2

Deixe a Thief Girl sobre o botão, suba a escada, atravesse para o outro lado usando o poder de pintura na parede e pise no botão acima. Proteja Thief Girl dos inimigos, siga à esquerda e vários inimigos aparecerão. Acerte o cristal para abrir um buraco na área e acabar com todos. Siga subindo pelo caminho até a área das esteiras. Acabe com os inimigos e dispare flecha no cristal ao fundo para acertar o cristal e atravessar pela esteira. Entre pela passagem.

B1

Pise nos botões para girar as hélices. Siga com Thief Girl para o vento empurrar ambos para o outro lado até atravessarem. Entre pela passagem, deixe Thief Girl sobre um botão e pise com Link no outro para aparecer um baú com 100 rupees. Entre abaixo e você estará na área com as estátuas. Acabe com os inimigos e entre à direita para voltar ao início da dungeon.



Siga pela caminho acima e entre à esquerda para pegar um baú com 50 rupees. Pise nos dois botões para movimentar o grande quadro. Suba a escada e transforme-se em pintura nele para alcançar o baú com a Big Key. Volte e entre na sala do chefe no canto inferior direito.

Boss: Stalblind

O chefe possui uma espada e um escudo. Transforme-se em pintura no escudo dele. Ele começará a te procurar. Saia do escudo e acerte espadadas em suas costas. Corra quando ele cuspir uma gosma preta. Repita o esquema até ele se desfazer do escudo. Aproxime-se dele e dê espadadas. Quando ele for te acertar, esquive-se para a espada dele ficar presa no chão e acerte-o com mais espadadas. Ele irá carregar um golpe giratório. Afaste-se, espere-o ficar atordoado e dê mais espadadas. No último nível, Stalblind irá separar a cabeça do corpo. Ignore a cabeça e concentre-se em dar espadadas no corpo até acabar a luta. Após a cena, pegue o **Heart Container** e **liberte Osfala**.



Resgatando a sábia Seres

Logo abaixo da entrada da dungeon Thieves' Hideout, há uma fissura. Use o poder de se transformar em pintura e volte para Lorule. Na parede do lado de fora da casa de Sahasrahla há uma fissura. Utilize-a para voltar para Lorule, mais precisamente em Skull Woods. Ao sair da parede, entre pelo caminho à esquerda na floresta e continue subindo até encontrar o ponto de save com a entrada da dungeon.



Skull Woods

B1

Entre na sala à direita e use a Lamp para ver o caminho na escuridão.

Entre pela passagem acima e pegue a bússola no baú. Volte para a entrada da dungeon e entre na porta à esquerda. Siga até o final do corredor e pise no botão para abrir a porta. Entre por ela, siga pelo caminho evitando as bolas de fogo para sair. Você estará do lado de fora da dungeon. Siga pelo caminho à direita e caia no buraco.



Suba nas plataformas que se movem até chegar ao baú com a Small Key. Desça a escada, entre na sala seguinte e siga pelo caminho. Acenda a tocha e entre pela porta no canto inferior direito da sala. Saia pela passagem e você estará do lado de fora da dungeon novamente. Siga pelo caminho acima e desça pelo buraco para pegar 100 rupees no baú. Desça pelo caminho para voltar à área escura e saia novamente pela passagem para o lado de fora da dungeon. Na área à esquerda, corte as moitas lilás para revelar um buraco. Caia nele.

Entre na sala à esquerda e quebre o chão rachado usando o Hammer. Desça, pise no botão para retirar a parede que bloqueia a sua passagem, suba a escada e quebre outro chão rachado com o Hammer. Desça, pegue a Small Key no baú e pise no botão para poder atravessar. Use a chave na porta à esquerda. Puxe a alavanca para descer o bloco e revelar uma passagem para o outro andar.

B2

Transforme-se em pintura na parede à direita e ande até o outro lado. Mate os inimigos e empurre as duas estátuas sobre os dois botões mais à esquerda para criar uma parede. Suba a escada à esquerda, transforme-se em pintura e atravesse até o outro lado. Puxe a alavanca e entre na sala à direita.



Desça a escada, pise no botão e use o poder de pintura no bloco para chegar à área central. Note que há um botão na grade acima de Link. Posicione-se abaixo do botão, espere a Wallmaster (o inimigo mão) aparecer e acertar o botão para mover o bloco. Transforme-se em pintura no bloco e pise no botão. Entre na área seguinte.

Pise no botão e acabe com todos os inimigos. Para exterminar as múmias nas grades no alto, espere a Wallmaster aparecer, posicione-se abaixo das plataformas com as múmias para a Wallmaster esmagá-las. Entre na área seguinte, fique sobre a plataforma móvel, desça a escada e fique sobre a outra plataforma ao lado para pegar a Small Key no baú. Entre na área seguinte. Use a Lamp para clarear a escuridão e acenda a tocha no canto esquerdo. Acabe com as múmias, entre pela porta que se abriu e suba a escada.



B1

Transforme-se em pintura para atravessar a grade e vire pintura na parede e vire pintura à direita para alcançar a plataforma com o olho. Arremesse o olho para a outra plataforma e arremesse-o na estátua. Siga para área abaixo, atravesse o abismo pelas plataformas móveis (transforme-se em pintura para evitar ser pego pela Wallmaster), e transforme-se em pintura ao sul da área para passar pelo buraco na parede e saia. Do lado de fora, siga à esquerda para encontrar um baú com 50 rupees. Siga pelo caminho à direita e corte as moitas lilás para revelar um buraco. Desça por ele.

Transforme-se em pintura na parede e siga à esquerda para pegar o olho. Você pode se transformar em pintura na parede à esquerda para alcançar o baú com a **Master Ore**. Avance pelo caminho carregando e arremessando o olho, tomando cuidado com a Wallmaster e arremesse-a na estátua para pegar o baú com a Big Key. Saia à esquerda e entre pela porta do chefe na área escura.



Boss: Knucklemaster

Transforme-se em pintura na parede e espere o chefe te atacar. Ele ficará atordoado. Saia da parede e ataque-o com a espada. Repita o processo. Ele começará a dar palmadas no chão. Fique como pintura na parede para evitar ser atingido. Espere ele tentar te socar e entre na parede para atordoá-lo. Repita o esquema até o fim da luta. Pegue o **Heart Container** e siga pela passagem para **libertar Seres**.



Resgatando o sábio Gulley

Gulley estará aprisionado em Dark Palace. O item necessário para usar na área e na dungeon é a Bomb. Em Hyrule, vá para Eastern Palace e entre na área ao sul. Use a bomba para explodir a parede rachada abaixo (próxima ao Piece of Heart #2) e entre como pintura na fissura para ir à Lorule na área do Dark Palace.

Siga pelo caminho à esquerda para entrar na área de escura de Dark Palace. Cuidado com os guardas, pois se eles te virem, o colocarão em uma jaula. Você pode usar o poder de se transformar em pintura para escapar da jaula. Siga à esquerda e transforme-se em pintura na parede com plantas para passar pelo primeiro guarda. Na sequência, fique como pintura na parede e espere os dois guardas ficarem de costas para atravessar.

Siga até o canto esquerdo e transforme-se em pintura na parede e espere a visão do guarda estar para o lado oposto. Saia da parede, suba a escada, pegue o baú com rupees. Suba pelo caminho usando o poder na parede para passar por mais dois guardas e siga pela direita. Na área seguinte, suba a escada, evite os guardas e siga pelo caminho fino para pegar o **Piece of Heart #24**. Quebre os crânios no caminho abaixo e siga pela parede para evitar o guarda e avance. Você estará em uma área com três guardas. Espere os dois ficarem de costas e transforme-se em pintura na parede. Contorne a parede, saia dela e transforme-se em pintura na outra para passar.



Apenas transforme-se em pintura na parede e siga até passar pelo guarda para estar na frente da dungeon. Salve o jogo e use uma bomba na parede rachada para finalmente entrar no **Dark Palace**.

Dark Palace

1F

Siga pelo canto direito da sala e use uma bomba para explodir a parede rachada. Pegue rupees no baú. Do lado esquerdo da sala, coloque uma bomba próxima ao cristal e corra para ficar sobre o bloco no centro. Quando a bomba explodir e ativar o cristal, o bloco se moverá. Pegue uma bomba e arremesse-a na plataforma acima para destruir a madeira e avance.

Use a Lamp para você ver o caminho. Siga o canto esquerdo e pise no botão para a Small Key aparecer. Use o Hammer ou bombas para quebrar os blocos rachados próximos ao botão. Transforme-se em pintura e siga pela parede até chegar na plataforma com a chave (não equipe a Lamp, pois algumas plataformas somem quando há iluminação). Use a chave na porta.

Atravesse a área escura com pedras rolantes e entre na sala à esquerda. Fique sobre a plataforma que sobe e desce e arremesse bombas nos cristais para ativá-los. Pegue a bússola no baú. Coloque uma bomba na plataforma de forma que ela exploda quando estiver baixa para destruir a parede e revelar uma passagem com Fairy Fountain. Saia pela direita.



Atravesse a sala escura e entre na sala à direita. Há três inimigos que se movimentam no sentido inverso de Link. Acabe com eles usando flechas ou usando o spin com a espada (segure B para carregar o golpe e solte). A plataforma irá subir e descer. Suba e exploda a parede rachada para entrar na sala seguinte e pegar 50 rupees no baú. Volte para a sala anterior, espere a plataforma abaixar e entre pela passagem. Abra o baú com Monster Guts, quebre o chão rachado do lado direito da sala com bombas e desça pelo buraco.



B1

Abra o baú com Monster Horn. Dê uma espadada na tocha para apagá-la e revelar o caminho. Siga pelo canto direito e pegue a Small Key. Saia pela porta no canto inferior esquerdo da área. Entre na sala localizada no canto inferior direito e haverá mais inimigos que se movimentam de acordo com você. Mova-se para que eles caiam na plataforma que você está e acabe com todos.



Use a plataforma que sobe e desce para subir e entre à esquerda. Transforme-se em pintura na parede à direita e prossiga até chegar à plataforma com o cristal. Ative-o. Desça e entre na sala acima. Apague a tocha para você ver as paredes que formam um labirinto. Use o poder para passar pelo buraco na parede e pise no botão localizado no canto superior esquerdo da sala para aparecer um baú com a Small Key.



Saia pela porta no canto inferior direito e use a chave para abrir a porta no canto esquerdo da sala. Arremesse bombas nas esteiras para ativar os três cristais e pegue a Big Key no baú que aparecer. Volte para a sala do labirinto, saia pela porta à direita e entre na porta ao norte.

1F

No canto direito do andar, há um caminho com o chão rachado. Destrua-o usando uma bomba, caia no buraco para voltar ao andar B1 e pegue a Small Key. Entre na porta para voltar ao andar 1F novamente e entre pela porta trancada ao lado para ir ao próximo andar.

2F

Coloque uma bomba no cristal, transforme-se em pintura na parede à direita e espere a bomba explodir para ativar o cristal e girar parede, levando você ao outro lado. Quebre o chão rachado no canto direito e desça para voltar ao andar 1F e pegar o baú com 50 rupees. Volte ao andar 2F e entre na sala à esquerda. Ative o cristal para abrir a porta e seja rápido para alcançar a sala seguinte.

Arremesse uma bomba na plataforma do lado esquerdo da sala para destruir a madeira que bloqueia a janela e a luz entrar na sala. Ative o cristal ao sul da sala para subir na plataforma. Transforme-se em pintura na parede e siga para o canto direito da sala. Destrua as madeiras que bloqueiam as duas janelas para a luz entrar na sala.

Desça e transforme-se em pintura do lado direito da sala para encontrar um baú com Monster Guts. Coloque uma bomba no cristal ao sul da sala, corra para cima, ative o cristal para subir a plataforma e transforme-se em pintura na parede com símbolo. Se você for rápido o suficiente, após a bomba explodir e ativar o cristal, a parede irá girar e você encontrará o baú com **Master Ore**.

Desça até o andar B1, passe pelo labirinto até chegar na sala ao sul do andar. Se você destruiu todas as janelas, as luzes iluminarão a sala e o caminho até a porta do chefe estará livre. Entre por ela.

Boss:

Gemesaur King

Acenda as duas tochas da sala com a Lamp e Gemesaur aparecerá. Arremesse bombas na cabeça do monstro até destruir o casco que o protege. Após isso, acerte espadadas na cabeça dele até ele gritar e escurecer a sala. Use o poder de pintura para se esquivar das investidas do chefe e acenda as duas tochas usando a Lamp novamente. A iluminação irá parar o chefe, portanto acerte espadadas na cabeça dele. Repita o processo até acabar a luta. Pegue o **Heart Container** e salve **Gulley**.



Resgatando a sábia Oren

Na área ao sul de Lorule está o Swamp Palace, porém, a dungeon está bloqueada por uma grande rocha rachada. Além disso, o Hookshot será necessário. Para explodir a grande rocha, entre na Bomb Flower Store, uma casa que está localizada ao sul de Thieves' Town e à esquerda do minigame de Baseball, e pague 200 rupees ao homem para poder usar a bomba. Aproxime-se dela e aperte A para ela te seguir. Siga até a rocha que bloqueia a entrada de Swamp Palace (acabe com os inimigos, pois eles podem explodir a bomba!) e acerte uma espadada na bomba para explodi-la. Use o Hookshot na estaca para alcançar a entrada do palácio.



Swamp Palace

1F

Desça as escadas, use o Hookshot na alavanca e puxe-o para a água entrar na área. Suba a escada e entre na área à esquerda. Nade, suba as escadas e entre pela passagem.

B1

Suba na pequena jangada e use o Hookshot na madeira abaixo. Mire à esquerda para ser puxado até o baú com 20 rupees. Mire o Hookshot na madeira abaixo e depois à direita para abrir o baú com Monster Guts. Saia pela porta no canto esquerdo, use o Hookshot no inimigo para retirar o casco, carregue e arremesse-o no cristal (ou use uma bomba). Pegue 300 rupees no baú que aparecer. Volte à área anterior, suba a escada à direita e use o Hookshot para pegar a Small Key.



Entre na sala à direita, pegue a bússola no baú e entre pela porta trancada. Ative o cristal à esquerda. Vá para a direita e use o Hookshot para ativar o que está no canto. Suba a escada, transforme-se em pintura na parede para alcançar o outro lado e deixe a correnteza te levar até o outro lado da sala. Ative o cristal usando o Hookshot (ou use o poder de pintura para chegar até ele), suba a escada e deixe a água te levar até a porta.

1F

Acabe com o inimigo, tomando cuidado com os choques. Entre na porta no canto direito. Pise no botão e use o inimigo para explodir o chão rachado. Caia nesse buraco.

B1

Desça para pegar a Small Key e ative o cristal abaixo para parar as águas. Saia pela passagem no canto superior esquerdo da sala para voltar ao andar 1F e desça pelo mesmo buraco. Use a chave para passar pela porta trancada. Use o Hookshot para puxar a alavanca esquerda do grande dispositivo e, com isso diminuir o nível da água (acalme-se, seus pesadelos do Water Temple de Ocarina of Time não voltaram). Nade até a sala acima, mergulhe para evitar o espinho rolante e pegue a Blue Mail no baú.

Volte e nade para entrar pela porta no canto inferior esquerdo. Cuidado com o inimigo que dispara laser e use o Hookshot para puxar a alavanca esquerda e abrir a porta.

1F

Pise no botão para abrir a porta. À esquerda, use o Hookshot na madeira da parede para Link ser puxado e pressione A para se transformar em pintura. Siga à esquerda, suba a escada e use o Hookshot para puxar duas vezes a alavanca direita do dispositivo para aumentar o nível de água. Abra o baú com a Small Key.

Use o Hookshot, puxe a alavanca esquerda do dispositivo para diminuir o nível da água e saia à direita. Entre nadando na sala à esquerda e use as madeiras para pegar a Small Key no baú. Use o inimigo ou uma bomba para explodir o chão rachado e desça por ele.



B1

Entre pela porta trancada à direita. Use o Hookshot na alavanca direita do dispositivo para aumentar o nível de água e entre na sala no canto inferior direito. Acabe com os inimigos usando o Hookshot para remover o casco deles e atacá-los. Na sala acima há três fadas para você recuperar vida ou guardá-las no bottle. Use o Hookshot na madeira e saia à direita.

1F

Nade à esquerda, suba a escada, use o Hookshot na marca da parede e transforme-se em pintura. Siga pela parede à esquerda, use o Hookshot na alavanca esquerda do dispositivo para diminuir o nível de água e pise no botão. Suba na plataforma à direita e puxe a alavanca para aumentar o nível de água. Faça o mesmo no outro dispositivo e saia pela porta. Nade, quebre os crânios ao fundo para revelar um botão e pise nele. Puxe a alavanca para diminuir a água e pegue a Big Key no baú ao centro. Na sala à esquerda, nade e pegue Monster Guts no baú. Volte para a sala anterior e entre pela porta do chefe.

Boss:

Arrghus

Use o Hookshot para retirar os olhos dele e acerte espadas para destruí-los. Esquive-se do olho com chamas que o chefe dispara. Após eliminar todos os olhos, acerte espadas no olho de Arrghus. Ele irá disparar lasers contra você. Corra ao redor da área e procure acertar espadas no olho dele até acabar a luta. Pegue o **Heart Container** e liberte Oren.



Turtle Rock

1F

Use o Ice Rod na lava para criar plataforma e atravessar. Suba no lado esquerdo da gangorra e use o Ice Rod para congelar o centro dela e alcançar a plataforma no alto. Siga por ela, transforme-se em pintura na parede à direita e siga pela esquerda para pegar a Small Key.



Volte pela parede, congele a lava que sobe para chegar na plataforma ao centro, ative os quatro cristais usando o Ice Rod ou bombas e pegue a bússola no baú. Nesta sala, há inimigos que saem da lava. Use o Ice Rod para acabar com todos e um baú com rupees aparecerá no lado esquerdo da área. Transforme-se em pintura na parede à esquerda para alcançá-lo.



Transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até a plataforma no canto inferior esquerdo. Pise no botão para abrir a porta. Entre nela, suba na gangorra e use a Ice Rod para congelar o centro dela para subir. Ignore esse quadrado de teletransporte e pise no que está à direita. Após ser teletransportado, pegue a Small Key e volte pelo quadrado de teletransporte.



Agora pise no outro quadrado de teletransporte. Após ser teletransportado, pise no que está à direita. Use o Ice Rod na lava para atravessar e alcançar a saída. Pegue o Piece of Heart #23 e volte até a sala com a gangorra.



Na grande sala com lava, suba na gangorra novamente para alcançar a plataforma no alto, transforme-se em pintura na parede à direita e siga pela direita. Entre na sala e pise no quadrado de teletransporte. Na sequência, terão outros dois. Pisar no quadrado de teletransporte à esquerda te levará para o lado de fora da dungeon, onde há fadas. Ao pisar no que está abaixo, transforme-se em pintura na parede para atravessar para o lado oposto e acabe com os inimigos para aparecer um baú com 50 rupees.



Entre na sala ao norte do andar. Use o Ice Rod para acabar com os inimigos magos. Volte para a sala anterior, suba na gangorra do lado esquerdo e use o Ice Rod para congelar e subir na plataforma com o botão. Pise nele para abrir a porta. Suba na gangorra do lado direito, transforme-se em pintura na parede à direita e siga até chegar a porta que você abriu. Entre por ela, pegue 50 rupees no baú e desça pela escada ao fundo.

B1

Caminhe para a área inferior. Entre na sala à esquerda para enfrentar estátuas de fogo. Use o Ice Rod para congelá-las e acerte-as com a espada. Após acabar com todos, a luz que te leva ao início do templo aparecerá. Entre na sala no canto superior direito do andar. Use o Ice Rod na lava para atravessar e pegue a Small Key atrás do inimigo que dispara laser.

Volte à sala com lava. Se você acabar com os magos da área, plataformas e um grande baú aparecerão. Ative o cristal ao norte, suba pela gangorra, transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até a plataforma. Entre pela porta trancada, pegue a Big Key no baú e volte. À direita da porta, transforme-se em pintura na parede e saia quando estiver atrás da grade para derrubá-la. Siga por ela e pegue o **Hylia Shield** no grande baú.



Desative o cristal, suba na gangorra e transforme-se em pintura na parede à esquerda. Siga por ela até chegar na porta e entre para pegar o baú com rupees. Volte. Use a gangorra para atravessar a lava e entre na sala no canto inferior esquerdo. Use o Ice Rod na lava para atravessar e quebre os crânios no chão para revelar um botão. Pise nele para plataformas aparecerem sobre a lava.

Resgatando o sábio Rosso

Rosso está aprisionado em Ice Ruins, a dungeon no extremo direito da Death Mountain em Lorule. Para acessá-la, primeiramente, você precisará do Hookshot e do Fire Rod. À direita do save próximo à Tower of Hera, siga pelo caminho à direita. Use o Hookshot na madeira do lado oposto da ponte para atravessar. Siga pela direita e entre na caverna.

Entre à esquerda e suba no bloco para ele se movimentar. Prossiga caindo sobre as outras plataformas até chegar à grande plataforma central. Transforme-se em pintura na parede à direita e suba na plataforma que se move. Continue descendo sobre as outras plataformas quando elas se alinharem até você encontrar a saída.



Do lado de fora, siga à esquerda até próximo a ponte para encontrar uma fissura. Transforme-se em pintura e entre por ela para ir à Lorule. Na montanha de gelo, siga pela direita e entre pela caverna. Você precisará subir usando os blocos azuis que se movem. No terceiro bloco, transforme-se em pintura nele para subir. Transforme-se em pintura na parede à esquerda para chegar à plataforma congelada central. Acima da grande estátua de gelo, suba no bloco azul que se move e avance utilizando os outros até encontrar a saída do lado direito. Após sair da caverna, suba e siga pela direita. Salve o jogo, use o Fire Rod para derreter o gelo da entrada de Ice Ruins e entre.



Ice Ruins

1F

Use o Fire Rod para derreter o bloco de gelo. Puxe a língua da estátua para mover as plataformas que sobem e descem. Há um baú abaixo da escada. Espere a plataforma aparecer, entre na passagem abaixo da escada e pegue 300 rupees no baú. Use a plataforma e desça até o andar B2.

B2

Use o Fire Rod para derreter o gelo e pegar a Small Key no alto. Desça até o andar B5 para pegar a Big Key no baú. Suba até o andar B1.



B1

Use a chave e entre pela porta trancada. Puxe a língua da estátua à esquerda para abrir a porta. Acabe com os inimigos e acenda as tochas para aparecer uma Small Key. Entre na sala abaixo e abra o baú com a bússola. Suba pelos blocos azuis à direita e transforme-se em pintura na parede para pegar a chave do outro lado. Volte pelos blocos azuis e entre pela porta trancada.

Transforme-se em pintura na parede à direita e pegue rupees no baú. Atravesse como pintura na parede para o outro lado e puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul para baixo. Caia nele.



B2

Entre na sala à direita e use o Fire Rod para derreter o gelo. Pise no botão para abrir a porta. Você pode se transformar em pintura na parede acima à direita para encontrar uma Fairy Fountain. Entre pela porta que você abriu e desça pelo buraco para cair até o andar B4.

B4

Siga à esquerda, suba no bloco azul que se move e arremesse uma bomba na plataforma para ativar os quatro cristais, revelando um baú com 100 rupees. Siga abaixo pelos pequenos blocos azuis e suba no bloco de gelo. Acenda a tocha para aparecer um bloco azul. Siga à direita pelos pequenos blocos azuis para abrir um baú com Monster Guts. Suba pelo bloco azul que apareceu.



B3

Siga pelos pequenos blocos azuis, suba nos grandes blocos azuis que se movimentam e entre na porta acima. Use o Fire Rod e derreta os blocos de gelo à esquerda para revelar um cristal. Volte pelos pequenos blocos azuis, entre na sala, use o poder na parede para atravessar e ative o cristal para aparecer um bloco azul móvel. Suba nele.



B2

Pise no botão e entre pela porta que se abriu. Puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul. Caia nele para pegar a **Stamina Scroll**, aumentando a sua barra roxa de poder. Siga à esquerda para voltar ao andar B2. Com a Stamina Scroll você pode seguir como pintura pela parede até a área ao fundo do andar e pegar 100 rupees no baú. Volte pela parede.

Na sala onde você puxou a língua da estátua atravesse pela parede como pintura e entre na porta à direita. Suba a escada, entre na sala à esquerda e puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul. Caia nele.



B3

Acabe com todos os inimigos para as portas se abrirem. Saia pela que está à esquerda. Atravesse com cuidado pelo caminho de gelo e puxe a língua da estátua. Volte e entre na sala à direita. Use o Fire Rod para acabar com os inimigos e acender a tocha no centro da sala. Saia pela porta e pise no botão à esquerda. Aproxime-se da parede com a estátua e transforme-se em pintura para passar ao outro lado. Caia pelo pequeno buraco e você vai estar sobre o baú.



B4

Pegue a Small Key no baú. Siga pelos pequenos blocos azuis à esquerda e pise no botão. Siga à esquerda e suba no bloco gelo que se move, e suba no bloco azul à esquerda para subir ao andar B3. Siga pelos pequenos blocos azuis, passe para o grande bloco azul móvel e caia à esquerda para voltar ao andar B4 e pegar um baú com 50 rupees. Siga à direita pelos pequenos blocos azuis e siga acima para subir nas plataformas.



B3

Abra os dois baús com rupee e Monster Guts. Use as plataformas para subir ao andar B2.

B2

Entre na sala à direita, suba a escada e entre pela porta trancada. Desça para cair sobre o bloco de gelo. Use o Fire Rod para descongelá-lo e use o vento para ser levado até a plataforma com a estátua. Puxe a língua dela para mover o grande bloco. Entre na sala e caia até o grande bloco.



B4

Siga pelo caminho de gelo à direita, tomando cuidado para não escorregar e cair. Acenda a tocha usando o Fire Rod, atravesse pelo caminho de gelo, siga pelos pequenos blocos até a estátua e puxe a língua dela para mover o grande bloco azul. Suba nele e entre na sala do chefe à esquerda.

Boss: Dharkstare

Quebre os crânios e desça pelo buraco. Use o Fire Rod no chefe até retirar todo o gelo dele e acerte o máximo de espadadas possíveis nele. Quando ele lançar o gelo, fique fora do feixe de luz para não ser congelado. Repita o esquema. Ele ficará mais rápido e irá lançar mais gelos para tentar te congelar. Mantenha usando o Fire Rod para descongelá-lo e use a espada para acabar com ele. Pegue o **Heart Container** e **salve Rosso**.

Resgatando a sábia Irene

Para acessar o Desert Palace, você precisará da Sand Rod, que só estará à venda na loja de Ravio após você salvar Osfala em Thieves' Hideout. Compre o item de Ravio e siga para o canto esquerdo do mapa em Hyrule. Como Desert Palace é inacessível por Hyrule, use a fissura para ir à Lorule e entre no deserto à esquerda.



Suba a escada e salve o jogo. Transforme-se em pintura na rocha e use a fissura para voltar à Hyrule. Suba a escada abaixo e use o Sand Rod à esquerda para criar colunas de areia e alcançar a pilastra. Use o Sand Rod para alcançar o caminho à esquerda. Transforme-se em pintura na parede e entre pela fissura para voltar à Lorule.



Atravesse a ponte até chegar no canto esquerdo da área. Use a fissura para voltar a Hyrule mais uma vez. Use o Sand Rod para criar colunas de areia e alcançar a pilastra acima. Use-o para alcançar a pilastra mais à esquerda e transforme-se em pintura na parede para alcançar o caminho acima. Suba a escada, salve o jogo, use o Sand Rod para criar coluna de areia e entre na dungeon.

Desert Palace

1F

Use o Sand Rod reto para criar colunas de areia e alcançar a plataforma adiante. Fique à esquerda e use o Sand Rod para criar colunas de areia. Transforme-se em pintura na coluna e pegue o baú com rupees. Use a coluna de areia para alcançar a porta ao fundo. Suba as escadas, transforme-se em pintura na parede para passar atrás dos inimigos que disparam lasers e entre na sala à direita. Desça e suba a escada. Use a Sand Rod à esquerda para criar colunas de areia e ative os quatro cristais para abrir a passagem.



Desça pelo novo caminho e use a Sand Rod para criar colunas de areia e não ser atingido pelo laser dos inimigos. Entre na sala ao sul. Puxe a estátua para a areia ao lado da plataforma. Suba a escada e puxe a primeira estátua sobre o botão. Use a Sand Rod para subir a estátua junto com a coluna de areia e puxe-a sobre o outro botão. Use a Sand Rod para criar colunas de areia e puxar a estátua restante até o último botão. Passe pela porta que se abriu.



Pise no botão. Crie colunas de areia com a Sand Rod e atravesse para entrar na sala à esquerda. Acabe com o inimigo usando a Sand Rod para desenterrá-lo e acerte espadadas nele. Note que aqui há grandes pedras que bloqueiam um baú. Saia pela porta que se abriu. Mate os inimigos, suba a escada e use a Sand Rod para criar colunas de areia à esquerda. Transforme-se em pintura nelas para atravessar e entre na sala ao fundo.



Pegue a bússola no baú e puxe a alavanca para a areia invadir a área anterior. Pegue a Small Key no baú. Suba a escada e use a Sand Rod à esquerda, transforme-se em pintura e pegue Monster Guts no baú. Entre pela porta trancada à direita e puxe a alavanca para encher a sala de areia. Use a Sand Rod para alcançar a pilastra à direita e use-a novamente para criar colunas de areia e chegar na plataforma com o botão. Pise nele.



Use a Sand Rod, transforme-se em pintura e siga pela parede até alcançar a plataforma com o grande baú com a Titan's Mitt. Suba a escada e use a Sand Rod para atravessar a sala e voltar à sala no canto inferior esquerdo do mapa com grandes pedras. Suba a escada e use a Sand Rod para criar colunas de areia. Agora que você está em posse da Titan's Mitt, retire as grandes pedras e pegue a Small Key no baú. Retire a pedra que bloqueia a porta, saia por ela e saia pela porta abaixo.



Você estará do lado de fora da dungeon.
Siga ao fundo e entre na caverna.

2F

Proteja-se com seu escudo dos pisos voadores. Na sequência, use a Sand Rod para retirar os inimigos da areia e acerte espadadas nele. Atravesse, use a Sand Rod, transforme-se em pintura na coluna de areia para alcançar a escada e entre na sala à esquerda. Siga pela areia até o fundo da sala e use a Sand Rod para desenterrar o baú, pegando 100 rupees nele.



Volte para a sala anterior, atravesse para o lado oposto usando o poder de pintura na parede e entre na sala à direita. Você estará em uma sala com cristais. Fique sobre a plataforma vermelha ao sul da sala e ative o cristal para subir. Use o Sand Rod para atravessar e use-o novamente para criar uma coluna de areia e subir a estátua. Puxe-a para que a flecha atinja o cristal.

Use os blocos azuis e vermelhos para subir e alcançar a porta acima. Na sala seguinte, use a Sand Rod no canto direito para desenterrar um baú com 100 rupees. Entre na pequena sala ao centro e desenterte o baú com 100 rupees usando a Sand Rod. Do lado esquerdo, crie uma coluna de areia para criar caminho para a grande bola preta quebrar o quadrado que bloqueia o seu acesso. Suba a escada e crie colunas de areia à esquerda para outra bola de pedra quebrar o outro quadrado que bloqueia seu caminho.

Retire a pedra cinza à direita. Acompanhe a grande bola preta e crie as colunas de areia para a bola atravessar e destruir o quadrado à direita. Assim que destruí-lo, a areia escoará para a sala abaixo. Volte para a sala que agora está com areia. Suba a escada no canto inferior esquerdo e use a Sand Rod para criar colunas de areia para pegar a Big Key no baú e a Small Key no pequeno baú abaixo.



Na sala ao sul há uma Fairy Fountain. Volte até a sala à esquerda do andar (onde você desenterrou o baú). Use a Sand Rod para atravessar e chegar à plataforma do outro lado. Há uma porta trancada à esquerda e uma passagem à direita. Siga pela passagem primeiro, desça a escada e use a Sand Rod para usar a coluna de areia para levantar o inimigo. Transforme-se em pintura para atravessar e pegue 100 rupees no baú.



Agora volte e entre pela porta trancada à esquerda. Use a Sand Rod para levantar o inimigo que solta laser e ele ativará os três cristais para abrir a porta. Entre por ela e acabe com todos os inimigos. Pegue a Small Key no baú e volte para a sala anterior. Acima, use a Sand Rod para elevar o inimigo e o laser dele ativar os cristais para mover os blocos azul e vermelho. Assim que você ficar sobre o vermelho, transforme-se em pintura para alcançar a porta e entre por ela.

3F

Há uma sala à esquerda, atrás da "cachoeira" de areia, contendo um baú com 100 rupees. Entre na sala abaixo e na outra mais ao sul. Acabe com os inimigos estátuas e use a Sand Rod para criar colunas de areia e alcançar o baú com a Small Key do outro lado. Saia e entre pela porta trancada. Use bombas próprias ou os inimigos para explodir o quadrado. Nos três quadrados que estão sobre a pilastra, coloque uma bomba na areia próximo deles e levante-a usando a Sand Rod para explodí-los.

Assim que destruir os blocos, a flecha acertará o cristal para mover os blocos azul e vermelho e você poderá subir. Suba e saia à esquerda. Puxe a alavanca para a areia invadir a sala e entre pela porta do chefe à direita.



Boss:

Zaganaga

Use a Sand Rod para atravessar a areia movediça. Retire a grande pedra e use a Sand Rod novamente para chegar à saída. Transforme-se em pintura na parede e entre pela fissura para ir à Lorule. O chefe aparecerá sobre as pilastras. Use a Sand Rod para criar colunas de areia para que você caminhe até o chefe e acerte espadadas nele. Ele começará a cuspir filhotes. Apenas concentre-se em acertar o chefe. Repita o esquema até aparecer olhos em Zaganaga. Agora, além de disparar filhotes, ele irá cuspir rajadas de areia. Evite-as e ataque o chefe pelas costas com espadadas. Repita o processo até acabar a luta. Pegue o **Heart Container** e **salve Irene**.



A última Master Ore



Que tal aumentar o poder da sua Master Sword? Até aqui já encontramos as Master Ores nas dungeons Dark Palace, Skull Woods e Thieves' Hideout. A última está no cemitério de Lorule. Siga para lá, retire a grande pedra localizada no canto superior direito do cemitério e entre na passagem.

Pegue o baú sobre a escada, quebre os crânios no chão do lado esquerdo e pise no botão. Avance para a sala seguinte, use a Lamp para clarear o caminho. Suba a escada, siga pela direita e pegue rupees no baú. Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita até pegar a Small Key. Use-a para na porta à esquerda.

Acabe com os inimigos na área escura, entre pela porta que se abriu e puxe a alavanca da direita. Entre pela porta que se abriu, transforme-se em pintura na parede e pegue a Master Ore no baú. Você pode levar duas Master Ore para o Blacksmith em Hyrule para aumentar o poder de sua espada e levar também para o Blacksmith em Lorule para dar o último upgrade na espada que bane o mal.

Salvando dois mundos e a princesa Zelda

Agora que você resgatou todos os sábios, siga para Lorule Castle. Aproxime-se da entrada e salve o jogo. A princesa Hilda quebrará o selo que bloqueia a porta. Entre.

Lorule Castle

1F

Suba a escada e empurre a estátua à direita na lava. Transforme-se em pintura e siga pela parede até o baú com rupees. Entre pela porta. Na área escura com crânios, acabe com o inimigo e entre pela porta ao fundo.

2F

Atravesse a primeira sala e entre na sala à direita. Abra o baú com rupees. Use a espada ou o Tornado Rod para apagar as tochas da sala e caminhe para baixo para encontrar um caminho que leva a um baú com 100 rupees. Saia à esquerda e entre pela passagem para subir ao próximo andar.



3F

Ative o cristal e empurre a estátua. Caia também para voltar ao andar 1F e pegue a Small Key no baú.

Volte ao andar 3F. Suba a escada à direita, transforme-se em pintura e siga pela direita. Saia da parede quando estiver sobre o buraco no canto para cair no andar 2F.

2F

Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita até a plataforma. A sala à esquerda é uma

Fairy Fountain. Pegue o baú abaixo com Monster Horn. Volte ao andar 3F.

3F

Suba a escada à esquerda e pise no botão próximo às colunas com símbolo de bombas. Entre pela porta.

Siga ao fundo, desça a escada e arremesse a bomba no cristal para abaixar a parede azul à esquerda. Coloque uma bomba próxima ao cristal e suba na plataforma azul para a explosão ativá-lo e você subir.



Entre à direita e abra o baú com rupees. Coloque uma bomba próxima ao cristal à direita e suba na plataforma vermelha para subir. Arremesse uma bomba sobre a parede vermelha à direita para explodir a Bomb Flower e a rocha que bloqueia a passagem. Transforme-se em pintura na parede para atravessar o lado onde está a bomba.

Ative o cristal ao lado da Bomb Flower e faça-a te seguir. Siga pelo caminho, arremesse uma bomba no cristal para ativá-lo. Siga pelo caminho, acabe com os inimigos e exploda a bomba próxima a grande rocha para pegar a Small Key no baú. Use a chave na porta abaixo. Você enfrentará Moldorm novamente, a única diferença para a luta anterior é que a parede se encolherá, diminuindo o campo de batalha. Após a luta, pise no quadrado de teletransporte para voltar ao andar 3F.

Pise no botão próximo à porta à direita e entre. Conforme você for avançando pela lava, blocos roxos aparecerão. Siga acima e à esquerda para pegar Monster Tail no baú. Na parte superior da área, puxe a estátua para que a bola com espinhos possa rolar. Quando ela cair, fique na frente dela e desça, de forma que ela role pelos blocos roxos até bater em outra bola com espinhos abaixo.

Fique sobre o último bloco roxo abaixo e transforme-se em pintura para alcançar a sala ao sul. Use o escudo para se proteger dos pisos voadores e suba a escada. Siga pelos blocos roxos à direita até o fundo. Desça acompanhando a pedra com espinho, de forma que apareçam blocos roxos para a pedra rolar. Transforme-se em pintura na parede até a bola bater em outra.



Siga pelos blocos roxos onde estava a bola e pegue o baú ao fundo com a Small Key. Use a chave na porta à esquerda. Acabe com o inimigo elétrico e pise no quadrado de teletransporte para voltar ao andar 3F.

3F

Entre pela sala trancada à esquerda para ir ao andar 4F.

4F

Abra o baú ao centro com a bússola. Apague as tochas para você poder ver o caminho secreto. Siga por ele até chegar ao grande baú com a **Red Mail**. Pise no botão próximo às colunas com o símbolo da Lamp e entre na sala.

Apague a tocha para você ver o caminho. Decore-o usando as pilastras do buraco como base e acenda a tocha para abrir a grade. Faça o mesmo acima e siga pela esquerda para abrir o baú com a Small Key. Volte, apague a tocha e siga acima para abrir a porta trancada.



Acabe com o inimigo no labirinto escuro e pise no quadrado para ser teletransportado ao andar 3F. Entre na sala à esquerda.

4F

Puxe a alavanca usando o Hookshot e entre na sala à direita. Use o Hookshot na madeira à direita para atravessar. Suba na plataforma móvel e atravesse, pegando 50 rupees no baú. Use o Hookshot para puxar a alavanca. Atravesse usando a plataforma móvel.



Suba na pequena plataforma de madeira sobre a lava e use o Hookshot nas paredes de madeira para você se mover. Fique abaixo da plataforma com o botão e espere a Wallmaster atacá-lo para abrir a passagem. Continue usando o Hookshot nas paredes para se mover até chegar ao local com três botões. Coloque a estátua sobre um deles e espere a Wallmaster aparecer. Fique sobre o segundo botão e, na hora em que ela te atacar, pise no outro para os três botões serem pressionados e abrir a porta.



Na parede à direita da porta, transforme-se em pintura e siga para a plataforma no canto inferior esquerdo da área. Fique abaixo do plataforma rachada com o olho e espere a Wallmaster (o inimigo mão) aparecer, quebrar a plataforma e derrubar o olho. Atravesse para o outro lado pela parede novamente, use o Hookshot para pegar o olho e jogue-o sobre uma das estátuas.



Entre pela passagem que se abriu e faça a Wallmaster quebrar a plataforma rachada para você pegar o olho. Carregue-o, o coloque na madeira sobre a lava e use o Hookshot para voltar, tomando cuidado com a Wallmaster. Coloque o olho sobre a estátua, pegue a Small Key no baú e entre pela porta ao lado.

Você enfrentará Arrghus novamente. Use a mesma tática da luta anterior e pise no botão. Entre pela grande porta, siga pela direita e prepare-se para a luta final.

Throne Room

Boss: Yuga Ganon

Esquive-se das investidas do grande chefe ou proteja-se com o escudo e acerte-o com espadadas. Quando ele carregar um poder vermelho, corra para os lados para evitar ser atingido e acerte-o. Quando bolas de fogo caírem do teto, não fique parado para não ser atingido. Repita o esquema até uma nova cutscene ser exibida. A partir de agora, Yuga flutuará. Espere ele lançar uma bola de energia e rebata com a espada até acertá-lo para paralisá-lo. Acerte quantas espadadas puder nele. Assim que ele se transformar em pintura na parede, Zelda te dará o Bow of Light.

Você pode usá-lo para disparar flechas de luz quando estiver na forma de pintura. Equipe-o, transforme-se em pintura na parede, dê as costas para Yuga e dispare a nova flecha para acertá-lo pelas costas. Saia da parede e acerte-o com espadadas. Quando luzes roxas saírem das paredes, afaste-se delas. Yuga aparecerá. Repita o processo, tomando cuidado com as investidas que ele dará na forma de pintura na parede. Yuga irá disparar duas bolas de energia. Rebata ambas para acertá-lo. Assim que ele se transformar em pintura na parede, transforme-se também, fique de costas para ele e dispare a flecha de luz para que ela dê a volta na parede até acertá-lo pelas costas. Saia da parede e finalize-o.





Assista às cenas finais. Caminhe e aperte A para tocar a Triforce. Assista ao belo final da aventura.



Extras

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, assim como todos os jogos anteriores da série, traz extras e colecionáveis. Espalhados pelos reinos de Hyrule e Lorule temos vários pedaços de corações, potes e dezenas de filhotes de MaiaMai para serem coletados. Dê um tempo nas batalhas contra os inimigos e na exploração de calabouços e nos acompanhe para descobrir todos os extras da aventuras pelos dois mundos.



Pieces of Heart

Em *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, Link inicia sua jornada com três corações. É possível obter 10 Heart Containers ao superar os calabouços da aventura. Para completar os 20 corações de vida, Link precisa encontrar os Pieces of Heart espalhados por Hyrule e Lorule. A cada quatro pedaços de coração obtidos, um novo coração é adicionado ao marcador. Confira onde estão e como conseguir cada Piece of Heart de *A Link Between Worlds*:



Piece of Heart #01

Na passagem que leva ao Sanctuary (que você entra puxando um túmulo do Graveyard), há uma sala com várias tochas. Suba pelas escadas e siga à direita da área. Imerja na parede ao lado do baú e siga à direita até o Piece of Heart.



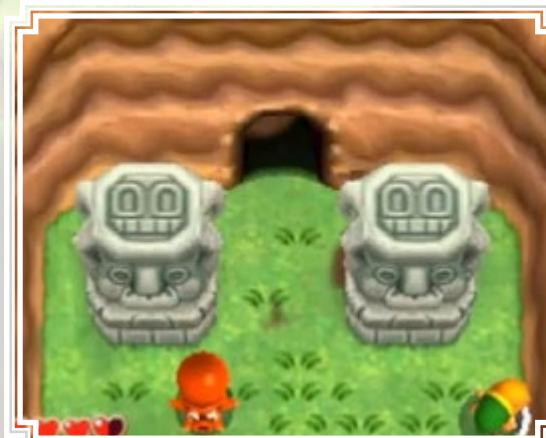
Piece of Heart #02

A sul de Eastern Palace, há várias estacas ao redor de um Piece of Heart. Use o Hammer para pegá-lo.



Piece of Heart #03

Nadando a sul do palácio da Queen Zora, há uma caverna atrás da cachoeira. Entre para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #04

Na região ao sul da casa de Link, há dois pilares próximos à parede. Coloque uma bomba entre eles para revelar uma passagem. Entre e siga pelo caminho à esquerda até a saída para encontrar o coração.



Piece of Heart #05

Com a habilidade de poder se transformar em uma pintura, use-a para emergir na parede da casa de Link e siga ao fundo para encontrar o Piece of Heart.



Piece of Heart #06

Ao sul de Kakariko Village há o minigame Cucco Run, no qual seu objetivo é não encostar nas galinhas. Participe do minigame e vença no nível Rooster Mode para receber como prêmio o coração.



Piece of Heart #07

Ao sul de Kakariko Village há o minigame Rupee Rush. Seu objetivo é coletar o máximo de rupees possíveis antes de 30 segundos, porém, o marcador de tempo não é exibido. Se você conseguir mais de 100 rupees no total ao fim do minigame, receberá o coração. Uma estratégia é usar o multiplicador de rupees. Se você falar com a garota do minigame com pelo menos 3 segundos antes dos 30, seus rupees serão multiplicados por 2. Se você falar com ela faltando menos de um segundo antes dos 30, os rupees serão multiplicados por 3.



Piece of Heart #08

Do lado esquerdo de Kakariko Village há duas pequenas pedras. Retire-as (você precisa possuir a Power Glove) ou use uma galinha e caia no buraco. Suba as escadas e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #09

Em Lost Woods, próximo ao grande tronco quebrado, há um pequeno caminho entre as paredes no qual você pode entrar usando o poder de se transformar em desenho. Use-o para pegar o pedaço do coração.



Piece of Heart #10

Em Death Mountain, na subida que leva para Tower of Hera, após você sair da área com pedras rolantes haverá uma pequena passagem abaixo. Transforme-se em pintura e pare sobre a passagem para cair nela e pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #11

Em Death Mountain, atravesse a ponte à direita de Tower of Hera usando o Hookshot e entre na caverna ao lado da placa (que leva a Rosso's Ore Mine). Vá caindo de uma plataforma para outra até chegar na plataforma central circular. Aproxime-se da parede, use o poder de se transformar em pintura e pare sobre a plataforma com mola. Use o Hammer para ser impulsionado pela mola e vá subindo pelas plataformas até chegar na última para subir na pilastra com o Piece of Heart.



Piece of Heart #12

À direita de Hyrule Castle, o Piece of Heart está ao redor das pequenas pedras (você precisará da Power Glove para retirá-las).



Piece of Heart #13

Ao sul de Eastern Palace, há duas pequenas pedras que bloqueiam seu caminho. Retire-as (a Power Glove é necessária) e suba pelo caminho. Você encontrará uma parede rachada. Exploda-a utilizando uma bomba e entre na passagem. Transforme-se em pintura na parede para atravessar até o outro lado onde está o Piece of Heart.



Piece of Heart #14

Na região sudeste de Hyrule (ao lado do lago) há o Racing Bro, um homem que realiza um minigame de corrida. Você precisa chegar até próximo à casa de Rosso (marcada com um X no mapa) antes do término do tempo e sem usar o Bell (sino). Na primeira vez, você precisará chegar até lá em menos de 75 segundos. É possível vencer esse desafio sem possuir a Pegasus Boots e sua recompensa será 100 rupees. Fale novamente com o homem e participe novamente do desafio. Você precisará chegar ao mesmo local em menos de 65 segundos. Você precisará usar a Pegasus Boots para vencer o minigame pela segunda vez e receberá o Piece of Heart como prêmio.



Piece of Heart #15

Ao sul de Thieves' Town há o Octoball Derby, um minigame de baseball. Se você conseguir 100 rupees ou mais receberá o Piece of Heart. Uma boa estratégia para conseguir esta pontuação é acertar o pássaro, já que ele dá 20 rupees. Ele só aparece após acertar três vasos em sequência. Além disso, os vasos dourados valem 5 rupees cada e acertar os caranguejos faz reaparecer os vasos que você acertou antes, aumentando suas chances de fazer mais pontos.



Piece of Heart #16

Ao sul de Thieves' Town há o minigame Rupee Rush de Lorule. Você precisa coletar rupees em menos de 30 segundos, mas o marcador de tempo não é exibido. Assim como o minigame em Hyrule, falar com o homem com menos de dois segundos antes dos 30, fará com que seus rupees sejam multiplicados. Se sua pontuação total for de 150 rupees ou mais, receberá um Piece of Heart.



Piece of Heart #17

Em Thieves' Town, há uma fissura em uma parede da casa destruída no centro da vila. Use o poder e se transforme em desenho para voltar dentro de uma casa em Kakariko Village. Fale com a mulher para receber o Piece of Heart.



Piece of Heart #18

Em Thieves's Town, há uma casa com um baú no teto. Entre e participe do minigame Fortune's Choice. Você paga 200 rupees para abrir três baús. Em um deles estará o Piece of Heart. Para encontrá-lo você precisará de sorte, podendo ser preciso participar várias vezes para ganhá-lo.



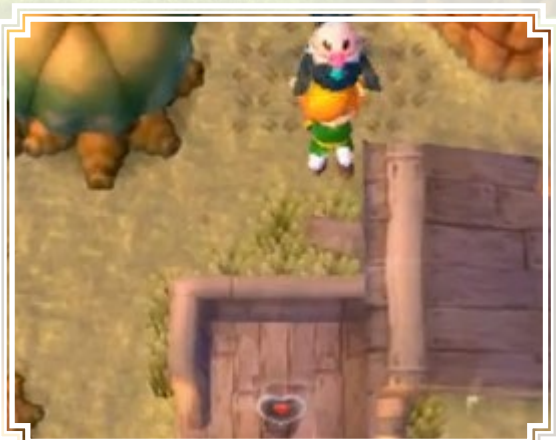
Piece of Heart #19

Ao sul de Thieves's Town, há o Bomb Flower Shop. Entre, fale com o homem e pague para poder usar a bomba gigante. Aproxime-se da bomba e aperte A para ela te seguir. Siga até o sul de Lorule, ao lado direito de Swamp Palace e exploda-a próximo à grande pedra rachada. Entre na caverna e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #20

Ao sul de Skull Woods, há uma casa com caixas de madeira no teto. Transforme-se em pintura na parede da casa e contorne-a até chegar ao local onde está o Piece of Heart.



Piece of Heart #21

À direita de Skull Woods, suba a escada ao sul e aproxime-se da casa destruída (que corresponde à casa de Rosso em Hyrule) no local. Segure uma galinha e salte sobre a casa para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #22

No cemitério de Lorule, suba a escada e exploda a pedra com uma bomba para revelar uma fissura. Transforme-se em pintura para voltar para Hyrule, entre na caverna e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #23

No andar 1F da Turtle Rock (a dungeon de fogo), use a Ice Rod na gangorra da sala no canto inferior esquerdo para subir na plataforma e pise no quadrado de teletransporte. Na sequência, pise no quadrado de teletransporte à direita. Você será levado para uma área com lava. Use o Ice Rod para criar caminhos de gelo sobre a lava e chegar ao outro lado. Saia e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #24

No caminho que leva ao Dark Palace, há um Piece of Heart na área com os guardas. Você precisará subir as escadas e se transformar em pintura na pilastra para evitar os guardas e alcançar o coração.



Piece of Heart #25

Em Desert Palace, suba as escadas e use o Sand Rod para criar plataformas de areia. Transforme-se em pintura e atravesse por essas plataformas até o outro lado. Aproxime-se da pedra que bloqueia a fissura e arremesse uma bomba para explodi-la. Use a fissura para ir a Lorule e pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #26

Próximo à casa do Blacksmith (à direita de Kakariko Village), há uma pedra que bloqueia uma caverna. Retire-a (você precisará possuir a Titan's Mitt) e entre para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #27

Na Treacherous Tower (a torre que corresponde a Tower of Hera em Lorule), você precisará superar vários andares matando inimigos em sequência. Supere os desafios na dificuldade Beginner para receber rupees. Assim que vencer na dificuldade Beginner, poderá escolher o nível Intermediate. Nesse nível são 15 andares com inimigos e, se você superá-lo, receberá o Piece of Heart. Leve poções e fadas para recuperar seus corações, caso sofra muito dano.



Piece of Heart #28

Na Death Mountain de Lorule, siga até o canto direito e entre na caverna que leva à Ice Ruins. Vá subindo pelos blocos azuis e use o poder de se transformar em desenho para alcançar a plataforma central de gelo. Use o poder novamente na parede à esquerda e acabe com o inimigo estátua de gelo. Suba no bloco à esquerda e vá usando o Tornado Rod. Ao chegar na plataforma, suba sobre o bloco ao norte e siga utilizando o Tornado Rod até a saída. Do lado de fora, transforme-se em pintura na pilastra e use a fissura para voltar para Hyrule e pegar o Piece of Heart.



Bottles

É possível encontrar cinco bottles em The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Nos bottles você pode guardar poções, leite, fadas e abelhas. Confira como encontrar as garrafas no jogo:

01



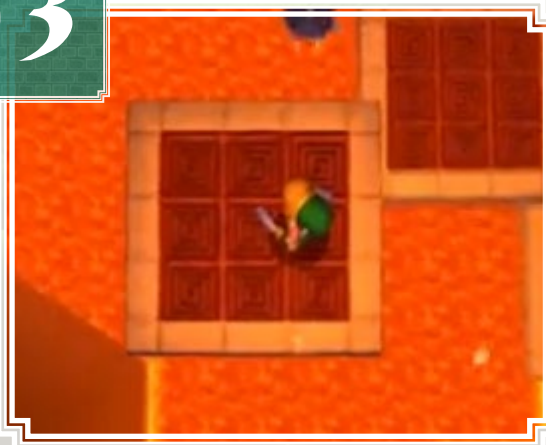
Em Kakariko Village, compre o bottle do vendedor por 100 rupees.

02



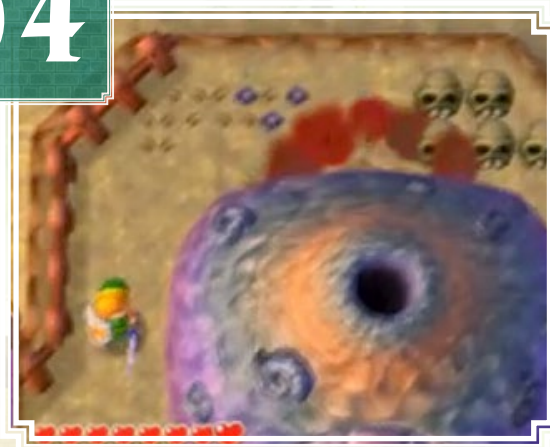
À direita da casa de Link, há uma ponte. Nade até abaixo dela (a Zora's Flippers é necessária) e suba as escadas. Fale com o Bird Lover para ganhar o bottle.

03



Na área à direita de House of Gales, há um bottle na água (você precisará da Zora's Flippers) e, dentro dele, uma mensagem. Vá para Kakariko Village e fale com o dono do Milk Bar para receber o Premium Milk. Vá para Death Mountain e entre na caverna de lava à direita de Tower of Hera. Ao chegar na área central com dois inimigos, transforme-se em pintura na parede ao sul para subir na plataforma móvel. Siga pela plataforma da esquerda até encontrar uma saída. Transforme-se em pintura na parede e atravesse para o lado oposto para encontrar o Bouldering Guy. Fale com ele para dar o Premium Milk e receber o bottle de presente.

04



Na Vacant House (que corresponde à casa de Link em Lorule), coloque uma bomba na parte detrás da casa para explodir e entre. Abra o baú para encontrar o bottle.

05



Ao sul de Thieves' Town, em Lorule, há o Bomb Flower Store. Você pode entrar na loja, falar com o Bomb-Shop Man e pagar para usar a bomba quando quiser. Assim, basta se aproximar da bomba e apertar A para ela te seguir. Use essa grande bomba para destruir a pedra rachada que bloqueia a caverna atrás de Bomb Flower Store e entre. É uma Fairy Fountain e você pode doar rupees para a fada. Se você doar 3000 rupees, receberá um bottle da Great Fairy.

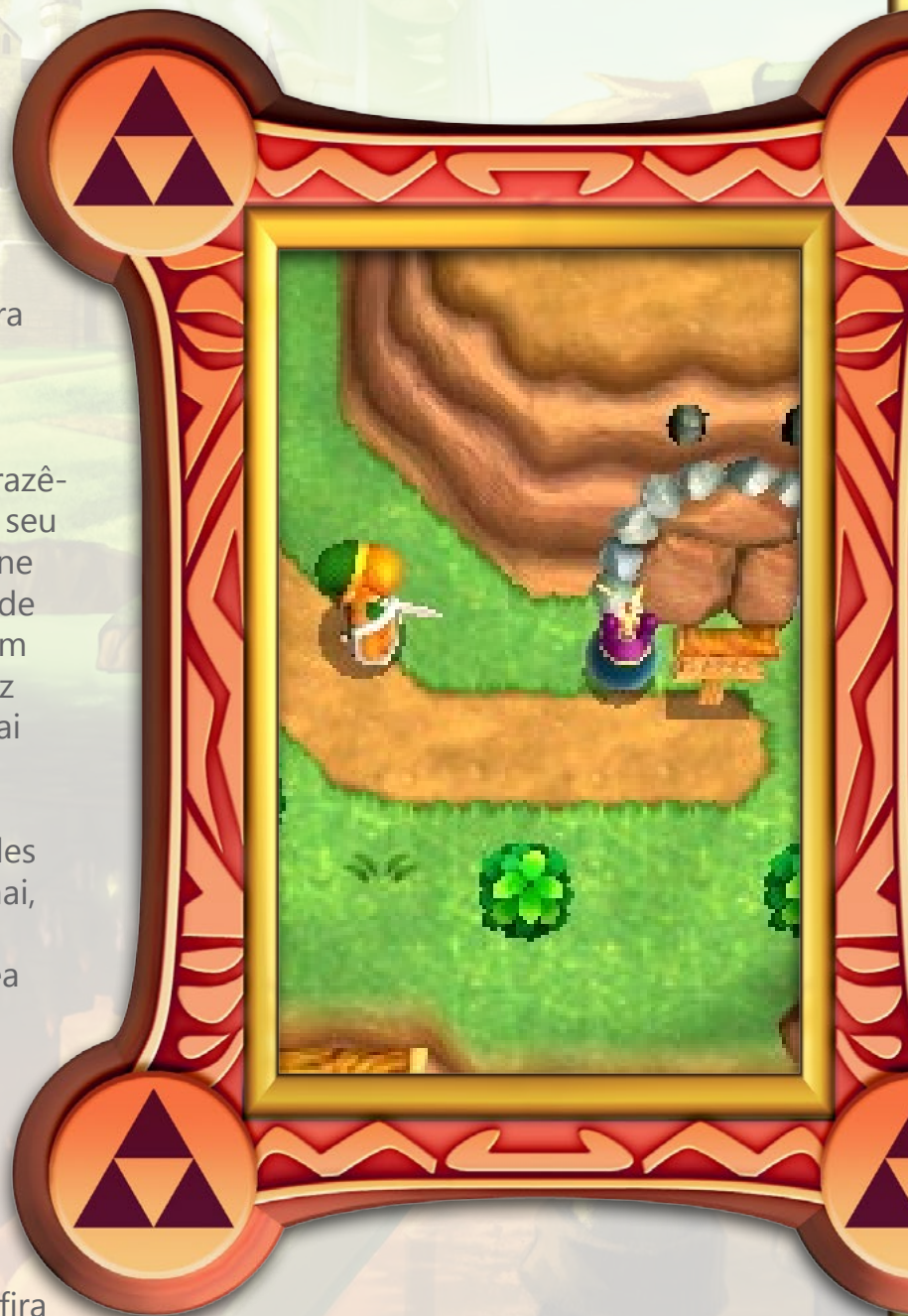


Filhotes de Maiamai

À sudeste da casa de Link, próximo ao Lake Hylia, há uma loja de itens. À direita dessa loja, há uma caverna bloqueada que pode ser explodida com uma bomba. Ao entrar, você conhecerá Mother Maiamai, uma criatura rosa que perdeu seus 100 filhotes espalhados por Hyrule e Lorule.

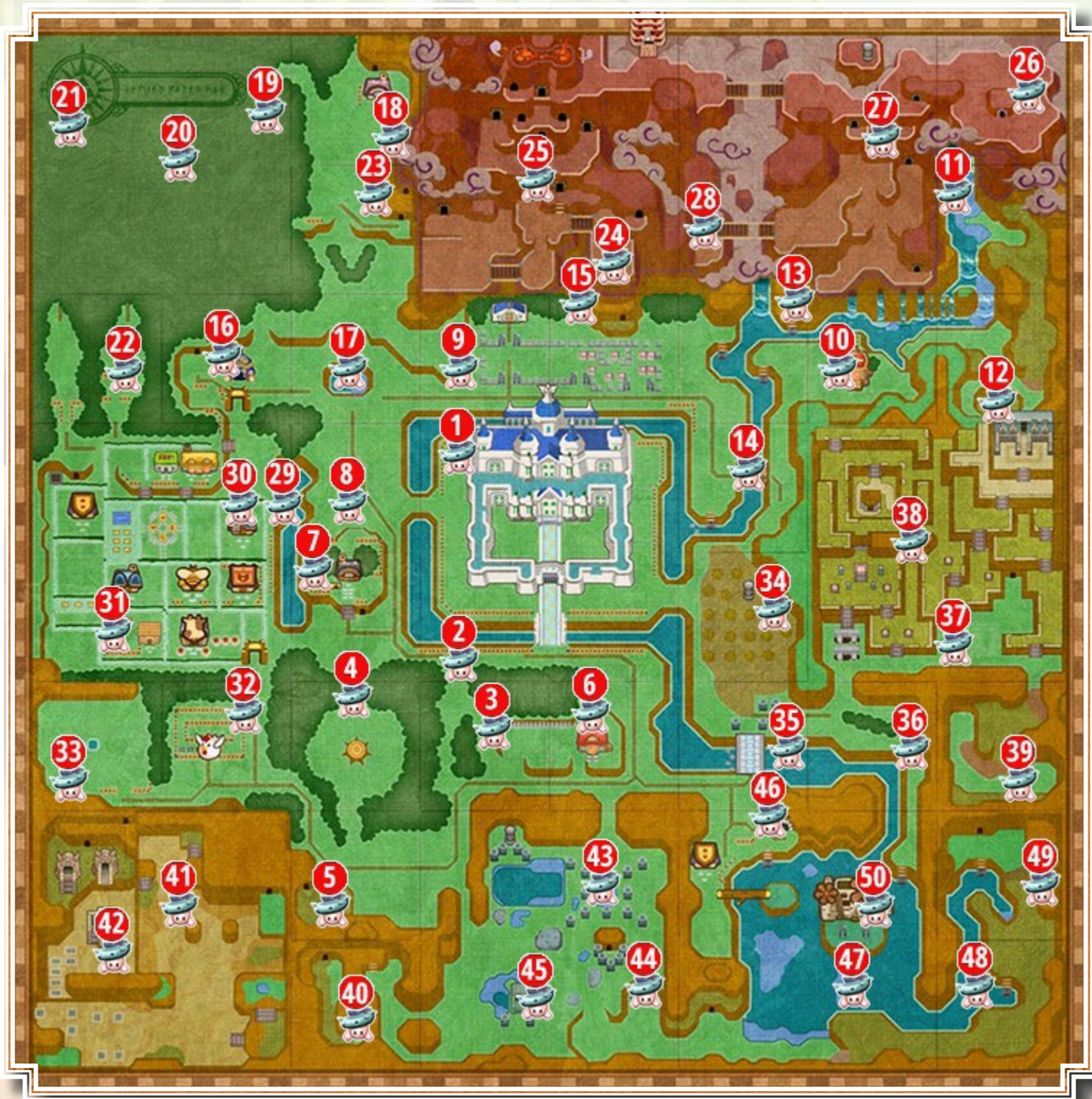
Sua missão é encontrar os filhotes e trazê-los de volta para ela. Na tela inferior do seu 3DS, aparecerá um marcador com o ícone do Maiamai, que demonstra a quantidade de Maiamai que pode ser encontrado em cada área de Hyrule e Lorule. A cada dez filhotes que você reunir, Mother Maiamai irá realizar um upgrade para um item que você possui. Ou seja, ao reunir 90 filhotes, você terá realizado os 9 upgrades possíveis. Ao encontrar todos os Maiamai, você ganhará o Great Spin Attack, no qual ao segurar o botão B e soltar, a área de alcance da espada será ainda maior.

Os filhotes estão escondidos nas águas, embaixo de pedras, caveiras e até grudado nas paredes (para retirá-los, você precisará usar o poder de se transformar em pintura e se soltar da parede quando estiver atrás deles). Confira a localização de todos os filhotes Maiamai, separados por áreas de Hyrule e Lorule:



Filhotes de Maiamai

Hyrule



Hyrule Castle

01

À esquerda de Hyrule Castle, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para revelar o Maiamai;

02

Antes da ponte que leva ao castelo, há vários azulejos brancos à esquerda. Use o Tornado Rod neles para revelar o Maiamai;

03

Descendo à esquerda da casa de Link, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore solitária para o Maiamai aparecer;

04

À esquerda da casa de Link, há uma área com um tronco de árvore e vários inimigos. Ao norte do tronco, use a Pegasus Boots para trombar com uma das árvores e revelar o Maiamai;

05

Em Lorule, abaixo da área com o tronco ao centro, há uma fissura de frente para uma caverna. Use o poder se transformar em pintura e entre na fissura para voltar a Hyrule. Retire a grande pedra (a Titan's Mitt é necessária) para pegar o Maiamai;

06

Na parede da casa de Link, use o poder de se transformar em pintura;

07

Use o Tornado Rod nos azulejos brancos à esquerda da Blacksmith's House;

08

Escondido em uma das árvores atrás da Blacksmith's House. Use a Pegasus Boots para trombar com a árvore;

Sanctuary

09

Na parede à esquerda do cemitério;

10

Na parede dentro da Witch's House (casa da bruxa);

11

Na água próximo à entrada de Zora's Domain (você precisará da Zora's Flippers);

12

À direita da Witch's House, desça e use o poder de se transformar em desenho na parede ao sul;

13

Próximo à cachoeira localizada mais à esquerda, suba as escadas para encontrar o Maiamai grudado na parede;

14

Na água, abaixo da ponte de madeira à direita do castelo (você precisará da Zora's Flippers);

15

Em Lorule, suba a escada acima do cemitério e exploda a pedra que bloqueia a fissura com uma bomba. Use o poder de se transformar em pintura e entre na fissura para voltar a Hyrule. O Maiamai estará na parede à esquerda;

Lost Woods

16

Na cabana do Fortune Teller, ao norte de Kakariko Village, use o transforme-se em pintura na tenda para capturá-lo;

17

No pequeno lago à direita da cabana do Fortune Teller. Você precisará da Zora's Flipper para pegá-lo;

18

Próximo à casa de Rosso, grudado na parede;

19

Entrando por Lost Woods, próximo à casa de Rosso, desça e retire a pedra para encontrar o Maiamai;

20

Ao centro de Lost Woods, o Maiamai está sobre árvore. Você precisará da Pegasus Boots para "trombar" contra a árvore;

21

Do lado esquerdo da placa de aviso em Lost Woods, corte as moitas para encontrar o Maiamai;

22

Ao sul de Lost Woods. O Maiamai está abaixo da pedra. Você precisará do Hammer ou da Titan's Mitt;

23

Abaixo da casa de Rosso, há uma caverna que leva para Death Mountain. No caminho, há uma grande pedra. Retire-a (precisará da Titan's Mitt) e siga pelo caminho até a saída. Você encontrará o Maiamai grudado na parede;

Death Mountain

24

Atravessando a ponte, o Maiamai está abaixo da pedra cinza próxima às grandes rochas redondas. Você precisará da Power Glove;

25

Dentro da primeira caverna com pedras rolantes, há uma saída à oeste que só é alcançada se Link utilizar o poder de se transformar em pintura na parede. Ao sair, use o poder na parede à direita para alcançar o Maiamai;

26

No extremo direito da Death Mountain, na parede da caverna do Treasure Hunter;

27

Atravesse a ponte à direita de Tower of Hera e entre na caverna que leva à Rosso's Ore Mine. Ao chegar na plataforma com dois inimigos, use o poder de se transformar em pintura na parede ao sul e siga pelas plataformas à direita para chegar até a saída. O Maiamai está abaixo da pedra (a Power Glove é necessária);

28

À esquerda de Rosso's Ore Mine, há uma ponte. Atravesse-a usando o Hookshot ou andando sobre as madeiras abaixo. Com a Power Glove, retire as pedras para encontrar o Maiamai;

Kakariko Village

29

Do lado direito da vila, há duas moitas. O Maiamai está em uma delas;

30

Segure uma galinha. Suba próximo à casa de Sahasrahla e salte usando a galinha para planar até sobre a casa de telhado lilás. Retire a pedra (a Power Glove é necessária) para encontrar o Maiamai;

31

Entre na casa à esquerda do Milk Bar e passe pela porta ao fundo. Use a Sand Rod no quadrado de areia para revelar o Maiamai;

32

Usando a Pegasus Boots, trombe com a árvore ao lado direito do minigame de Cuccos (ao sul de Kakariko Village) para encontrar o Maiamai;

33

Dentro do minigame Rupee Rush, ao sul de Kakariko Village. O Maiamai está grudado na parede;

Eastern Palace

34

Sobre uma das rochas próxima aos Octoroks. Use a Pegasus Boots para trombar com a rocha;

35

Na água, próximo à ponte branca, atrás da caverna da Mother Maiamai;

36

À direita, antes do caminho que leva à Eastern Palace, trombe com a árvore mais à direita usando a Pegasus Boots;

37

Sobre a árvore amarelada. Use a Pegasus Boots para derrubá-lo;

38

Use o poder de se transformar em pintura na parede rochosa para alcançar o Maiamai no vão;

39

Ao sul de Eastern Palace, use o poder de se transformar em pintura e siga pela parede à esquerda. Assim que chegar na plataforma ao sul, siga ao canto direito e retire a grande pedra (é necessário a Titan's Mitt) para encontrar o Maiamai;

Desert Palace

40

Em posse da Titan's Mitt, retire a grande pedra para encontrar o Maiamai;

41

Do lado direito de Desert Palace, use a Sand Rod na areia próximo à rocha para desenterrar o Maiamai;

42

Antes da entrada de Desert Palace, use o Sand Rod na areia abaixo das escadas que leva ao ponto de save;

Great Swamp

43

Na área abaixo da casa de Link, há várias estátuas cinzas. O Maiamai está sobre uma delas. Use a Pegasus Boots para trombar com a pilastra e derrubar o Maiamai;

44

Na área abaixo da casa de Link, há duas estátuas cinzas próximas à parede. Coloque uma bomba para explodir e revelar uma passagem. Entre e pegue o Maiamai no pequeno lago dentro da caverna. Você precisará da Zora's Flippers;

45

Na área abaixo da casa de Link, há água ao redor de uma estrutura de pedra. Use a Zora' Flippers para pegar o Maiamai na água;

Lake Hylia

46

Na parede à esquerda da caverna de Mother Maiamai;

47

Na água ao sul de House of Gales. Você precisará da Zora's Flippers;

48

Na região sudeste de Lake Hylia, na água. Você precisará da Zora's Flippers;

49

No lado direito de Lake Hylia, há o Racing Bro (o homem com uma bandeira). Suba onde ele está, transforme-se em pintura na parede à direita e ande ao sul. Retire a grande pedra (a Titan's Mitt é necessária) para encontrar o Maiamai;

50

À direita de House of Gales, use o Tornado Rod para revelar o Maiamai escondido abaixo do azulejo branco;

Filhotes de Maiamai

Lorule



Thieves' Town, Lorule Castle e Swamp of Evil

51

Grudado na parede atrás da Vacant House;

52

Transforme-se em pintura na parede da casa do Blacksmith para alcançar o lado esquerdo com o Maiamai;

53

Do lado esquerdo do Fortune Teller de Lorule (que fica acima da Blacksmith's House), retire a grande pedra para encontrar o Maiamai. A Titan's Mitt é necessária;

54

Próximo à entrada de Thieves' Town, trombe com árvore para encontrar o Maiamai;

55

No canto inferior esquerdo de Thieves' Town, o Maiamai está na parede do pequeno quadrado destruído;

56

Ao sul de Thieves' Town, corte as gramas ao redor da grande Bomb Flower para encontrar o Maiamai;

57

Dentro do minigame Rupee Rush, na parede ao norte;

58

À esquerda da placa do minigame Octaball Baseball, abaixo de um dos crânios no chão;

59

Em Hyrule, use a fissura ao sul da área com o tronco ao centro para ir a Lorule. Transforme em pintura na parede e siga à esquerda para encontrar o Maiamai grudado;

60

À esquerda da Vacant House, retire a grande pedra próxima ao tronco para encontrar o Maiamai. Você precisará possuir a Titan's Mitt

61

Na parede direita da entrada de Lorule Castle;

62

À nordeste da Vacant House, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para encontrar o Maiamai;

63

À direita da área com estátuas, o Maiamai está grudado na parede à direita;

64

À esquerda da área com estátuas, no fundo do lago. Você precisará da Zora's Flippers;

65

Mais ao sul, sobre a estátua cinza. Trombe com ela usando a Pegasus Boots para derrubá-lo;

Skull Woods

66

Ao sul de Skull Woods, está na parede da casa. Use o poder se transformar em desenho na fissura na casa ao norte de Kakariko Village para chegar aqui;

67

Na parede à esquerda do portal de madeira, próximo os três crânios no chão;

68

Na parede da área mais baixa na região sudeste de Skull Woods;

69

Ao leste de Skull Woods há várias moitas lilás ao redor de seis árvores. Corte as moitas para encontrar o Maiamai;

70

Ao nordeste de Skull Woods há uma casa destruída. Use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para encontrar o Maiamai;

71

Entre por Skull Woods próximo à casa destruída e siga até o extremo esquerdo. O Maiamai está escondido abaixo do crânio ao redor das moitas;

72

Há dois quadrados de grama dentro da floresta. Corte-os para encontrar o Maiamai;

73

Abaixo da grande pedra, próxima às cercas. Você precisará da Titan's Mitt;

Death Mountain

74

Do lado esquerdo da montanha, suba a escada e siga à direita. Na beirada, na parte inferior, caia na plataforma abaixo. O Maiamai está abaixo do crânio;

75

No extremo direito da montanha, próximo à caverna que leva à Ice Ruins, transforme-se em pintura e siga pela parede abaixo para encontrar o Maiamai na parede;

76

Na caverna com blocos azuis que se movem, ao chegar em uma grande plataforma de gelo, siga ao sul para alcançar a saída. Caia na área abaixo com o crânio. O Maiamai estará abaixo dele;

77

Na parte mais alta da montanha, siga para à esquerda. Use o Hammer nas estacas que bloqueiam o seu caminho e retire a grande pedra (é necessário possuir a Titan's Mitt) para encontrar o Maiamai;

78

Atrás de Ice Ruins, grudado na parede;

79

Próximo da ponte, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

Graveyard

80

No canto esquerdo da área, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

81

Na parede ao lado da árvore, acima do cemitério de Lorule;

82

Siga pelo caminho abaixo do cemitério. Com a Pegasus Boots, trombe com a árvore para revelar o Maiamai;

Dark Palace

83

Acima da rocha, na área à esquerda de Dark Palace. Use a Pegasus Boots;

84

Na água, próximo à cachoeira. Você precisará da Zora's Flippers;

85

À direita do Maiamai anterior, a água é rasa e você pode ficar de pé sobre ela. Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita. Atravesse o abismo até chegar ao outro lado e pegue o Maiamai na água;

86

Ao leste da área, suba a escada. Transforme-se em pintura e siga para o sul até a área com gramas. Corte-as para encontrar o Maiamai;

87

Ao nordeste da área, próximo à grande cachoeira. Você precisará da Zora's Flippers para pegá-lo na água;

88

Ao sul da área com rochas, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore ao lado da pilastra para encontrar o Maiamai;

89

Na saída do labirinto de Dark Palace, use a Pegasus Boots e trombe com a primeira árvore para encontrar o Maiamai;

90

Na região sudoeste do labirinto de Dark Palace, o Maiamai estará na parede;

91

Ao sul de Dark Palace, transforme-se em pintura na parede acima da fissura e siga pela esquerda. Você chegará a uma área com vários rupees verdes. O Maiamai estará na parede;

92

No labirinto que leva ao Dark Palace, há uma área com vários guardas. Após pegar o Piece of Heart #24, desça as escadas. O Maiamai estará na parede à direita;

Misery Mire

93

Grudado na parede atrás do ponto de save;

94

À sudoeste da área, no fundo da água. Você precisará da Zora's Flippers;

95

Abaixo da grande pedra. Você precisará possuir a Titan's Mitt para retirá-la;

Turtle Rock

96

Ao sul da loja, grudado na parede;

97

À sudeste de Turtle Rock, grudado na parede;

98

Ao sudoeste de Turtle Rock, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

99

Na área à direita de Turtle Rock, suba a escada (no mesmo local onde em Hyrule há o Racing Bro), transforme-se em pintura na parede e siga à esquerda. O Maiamai está abaixo do crânio no chão;

100

À direita de Turtle Rock, no fundo do lago. Você precisará da Zora's Flippers;

Curiosidades

A aventura de Link não acaba quando termina. A Link Between Worlds possui algumas curiosidades interessantes, como o Hero Mode (com algumas peculiaridades) e ainda algumas referências a um certo "jogo mascarado". Será que você sabe ou notou tudo? Confira e descubra:



Hero Mode

Após terminar o jogo pela primeira vez, você poderá iniciar uma nova aventura no **Hero Mode**. Neste modo, os inimigos causam o triplo de dano e é preciso que você ande com poções e fadas nos bottles para sobreviver. Um item inédito, o diário de Ravio, também é encontrado dentro da Vacant House (que corresponde a casa de Link em Lorule).

Além disso, se você obtiver a pontuação de 999.99 segundos no minigame Cucco Rush Challenge, uma galinha gigante irá te dar o coração. Uma nova cena também é adicionada ao final do jogo no Hero Mode, envolvendo os **Sete Sábios**.

Referências à Majora's Mask

Como você deve saber, A Link Between Worlds possui várias referências ao título Majora's Mask. Listamos pra você algumas "coincidências" encontradas em Hyrule e Lorule que nos remetem ao jogo das máscaras. Será que depois de tudo isso teremos, enfim, um remake de Majora's Mask?

A máscara amaldiçoada

A primeira referência óbvia ao título do Nintendo 64 é encontrada logo na parede da casa de Link. A Majora's Mask está pendurada do lado direito da casa do herói;



Para se embriagar de... leite?

Se você gostava de tomar leite no bar em Clock Town de Majora's Mask, poderá repetir a dose (trocadilho infame detectado!) em A Link Between Worlds. O Milk Bar está localizado em Kakariko Village e, curiosamente, o proprietário do bar possui uma notável semelhança com o dono do Milk Bar de Termina.



Milk Bar Owner

Welcome! Care for an icy-cold of—! Whuh? You heard about premium milk?

Máscaras, máscaras everywhere!

As máscaras possuíam importância em *Majora's Mask*. A *Link Between Worlds* traz *Thieves's Town*, o vilarejo de Lorule, no qual todos os habitantes utilizam máscaras. Eles as usam porque acreditam que, assim, as máscaras irão salvá-los. Levando em consideração os habitantes de *Thieves' Town*, podemos sugerir que os habitantes de *Clock Town* seguiram a tradição das máscaras.

Mesmo Termina pertencendo à linha do tempo de Link criança, é importante lembrar que o local é uma dimensão paralela de Hyrule, assim como Lorule. Uma possibilidade é que Lorule acabe se tornando Termina em alguma Era futura, já que Termina não é afetada pela linha do tempo.



O diário dos três dias

No Hero Mode é possível encontrar um diário dentro da Vacant House (que corresponde à casa de Link em Lorule). Você pode entrar pela passagem ao fundo (exploda-a com uma bomba) para poder ler o diário de Ravio. Nele, Ravio descreve os três últimos dias antes dele escapar de Lorule e entrar em Hyrule em contagem regressiva, assim como os três dias de Majora's Mask.

Traduzimos o Ravio's Diary e você confere o que ele diz:

3 dias para partir

Ela quer fazer a coisa certa.
Eu gostaria de poder ajudá-la.
Mas fugir é a única opção.

2 dias para partir

Ela está sendo enganada.
Será que ela não percebe isso?
Ele é um parasita.
Não há escolha, mas vou.

1 dia para partir

Eu tenho tão pouca magia.
O bastante para ir para lá e talvez não voltar.
Mas amanhã deve ser o dia.
Nunca poderei vê-la de novo,
mas me comprometo a salvá-la de tudo isso.




72, um número muito familiar

Após resgatar os 100 filhotes de Maiamai, fale com a Mother Maiamai. Ela dirá as seguintes palavras:

“É um pouco repentino, mas nós devemos lhe dizer adeus. Eu estou indo para uma dimensão diferente com os meus Maiamais.”

Uma dimensão diferente? Seria Termina? Para relacionar mais ainda o fato com Majora's Mask, após se despedir de Mother Maiamai, sair da caverna e entrar novamente, você encontrará um filhote Maiamai. Ele lhe dirá que é o 72º filhote que você resgatou. 72, um número familiar, não? 72 é o número de horas restantes até a Lua cair em Termina. É ou não é algo para mexer com nossas mentes?

A screenshot from the game Majora's Mask showing Mother Maiamai, a small white creature with a red body, standing in a cave with a large, glowing purple and blue circular opening in the background. The scene is framed by a decorative orange and red border with geometric patterns.

Maiamai

I'm the 72nd Maiamai you saved.
Thanks for all your help.



por **Farley Santos**

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Eidy Tasaka
Capa: Felipe Araujo

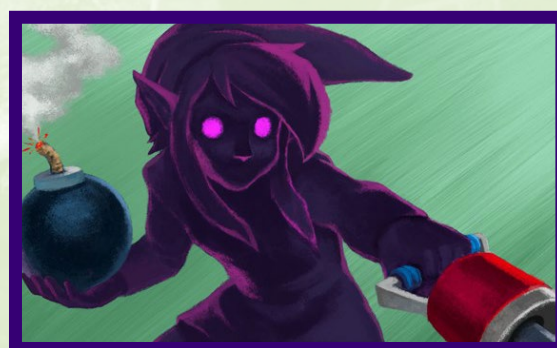
Vença os desafios StreetPass de The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS) com nosso guia

Existe uma infinidade de coisas a serem feitas em [The Legend of Zelda: A Link Between Worlds](#) (3DS): vencer os minigames, comprar e melhorar os itens de [Ravio](#), salvar os filhotes Maiamais, coletar todos os [pedaços do coração](#) e muitas outras atividades. Mas, para terminar todos os extras da aventura, é importante também completar todos os desafios StreetPass. Está tendo dificuldades ao tentar derrotar os Shadow Links e adquirir as medalhas? Confira nosso guia com dicas detalhadas e acabe com todos seus oponentes sombrios.

Caçando Shadow Links

O recurso StreetPass em A Link Between Worlds consiste em receber e enfrentar Shadow Links em combate. Estas versões sombrias do Link refletem o estado atual do personagem - corações, equipamento adquirido e itens selecionados. Configurar o StreetPass é bem simples: visite Kakariko Village e converse com Gramps, um senhor que fica na parte noroeste da vila. Depois de ativar o recurso, é hora de montar o Shadow Link que será enviado para os outros jogadores na opção "Setup". Escolha dois itens e pronto! O equipamento selecionado determinará a recompensa do Shadow Link, que vai de 10 a 999 rupees. Depois disso, é só levar seu 3DS para a rua e tentar encontrar adversários. Não se esqueça de atualizar seu Shadow Link conforme avança na aventura.

Uma vez recebidos via StreetPass, é hora de enfrentar os espectros de outros jogadores. O primeiro passo é visitar Gramps novamente. Na área próxima a ele, aparecem placas que representam os Shadow Links recebidos. Elas informam o nome, os equipamentos, a recompensa e a localização do oponente. Assim, basta ir até o local indicado e desafiar o Shadow Link para a batalha. Não é possível trocar de itens durante o combate, logo escolha com cuidado o equipamento antes do confronto. Prepare-se bem, pois os Shadow Links são mais desafiadores que a maioria dos inimigos do jogo.



Vencendo os desafios

Enfrentar Shadow Links de outros jogadores é bem divertido por conta da dificuldade. Para deixar as coisas mais interessantes, existem 50 desafios a serem vencidos durante os combates. São eles:

- 1. Win your first Battle:** Vença uma batalha;
- 2. Win 5 Times:** Vença cinco batalhas;
- 3. Win 10 Times:** Vença dez batalhas;
- 4. Win 20 Times:** Vença 20 batalhas;
- 5. Use the Lamp to deal the final blow:** Use a Lamp para desferir o golpe final;
- 6. Use the Super Lamp to deal the final blow:** Use a Super Lamp melhorada para desferir o golpe final;
- 7. Use the Bow to deal the final blow:** Use o Bow para desferir o golpe final;
- 8. Use the Nice Bow to deal the final blow:** Use o Nice Bow para desferir o golpe final;
- 9. Win while using the Boomerang:** Use o Boomerang durante uma batalha;
- 10. Win while using the Nice Boomerang:** Use o Nice Boomerang durante uma batalha;





- 11. Win while using the Hookshot:** Use o Hookshot durante uma batalha;
- 12. Use the Nice Hookshot to deal the final blow:** Use o Nice Hookshot para desferir o golpe final;
- 13. Use the Hammer to deal the final blow:** Use o Hammer para desferir o golpe final;
- 14. Use the Nice Hammer to deal the final blow:** Use o Nice Hammer para desferir o golpe final;
- 15. Use a Bomb to deal the final blow:** Use uma bomba para desferir o golpe final;
- 16. Use a Nice Bomb to deal the final blow:** Use uma Nice Bomb para desferir o golpe final;
- 17. Use the Fire Rod to deal the final blow:** Use o Fire Rod para desferir o golpe final;
- 18. Use the Nice Fire Rod to deal the final blow:** Use o Nice Fire Rod para desferir o golpe final;
- 19. Use the Ice Rod to deal the final blow:** Use o Ice Rod para desferir o golpe final;
- 20. Use the Nice Ice Rod to deal the final blow:** Use o Nice Ice Rod para desferir o golpe final;

- 21. Win while using the Tornado Rod:** Use o Tornado Rod durante uma batalha;
- 22. Use the Nice Tornado Rod to deal the final blow:** Use o Nice Tornado Rod para desferir o golpe final;
- 23. Win while using the Sand Rod:** Use o Sand Rod durante uma batalha;
- 24. Win while using the Nice Sand Rod:** Use o Nice Sand Rod durante uma batalha;
- 25. Use the Net to deal the final blow:** Use a Net para desferir o golpe final;
- 26. Use the Super Net to deal the final blow:** Use a Super Net para desferir o golpe final;
- 27. Win while wearing the Hint Goggles:** Vença uma batalha enquanto usa o Hint Goggles;
- 28. Win after drinking a Red Potion:** Vença após tomar uma poção vermelha;
- 29. Win after drinking a Blue Potion:** Vença após tomar uma poção azul;
- 30. Win while under the effect of a Yellow Potion:** Vença enquanto o efeito da poção amarela estiver ativo;
- 31. Use a Purple Potion to deal the final blow:** Use a poção roxa para desferir o golpe final;



- 32. Win after drinking some Milk:** Vença após tomar leite;
- 33. Win after using a Fairy:** Vença após usar uma fada;
- 34. Use a Bee to deal the final blow:** Use uma abelha para desferir o golpe final;
- 35. Use a Golden Bee to deal the final blow:** Use uma abelha dourada para desferir o golpe final;
- 36. Win after eating an Apple:** Vença depois de comer uma maçã;
- 37. Win after eating a Green Apple:** Vença depois de comer uma maçã verde;
- 38. Win while using a Foul Fruit:** Vença depois de usar uma Foul Fruit;
- 39. Win while using a Shield:** Vença depois de bloquear um ataque com o escudo;
- 40. Win while using a Hylian Shield:** Vença depois de bloquear um ataque com o escudo Hylian;
- 41. Use the Pegasus Boots to deal a dash attack final blow:** Use as Pegasus Boots para desferir o golpe final;
- 42. Use a Spin Attack to deal the final blow:** Use um Spin Attack para desferir o golpe final;
- 43. Use a Sword Beam to deal the final blow:** Use um Sword Beam para desferir o golpe final;
- 44. Use the level 3 Master Sword to deal the final blow:** Use a Master Sword no nível três para desferir o golpe final;
- 45. Win after using Ravio's Bracelet:** Vença depois de usar o bracelete do Ravio;
- 46. Win without taking damage:** Vença sem receber dano;
- 47. Win without taking a single step:** Vença sem se mexer;
- 48. Win within 10 seconds:** Vença em até dez segundos;
- 49. Win without using X or Y:** Vença sem usar os botões X ou Y;
- 50. Win without using B, X, or Y:** Vença sem usar os botões B, X ou Y, ou seja, somente usando as Pegasus Boots;



Alguns desafios são bem simples e diretos, mas alguns outros exigem certas condições para serem vencidos. Confira algumas dicas de como completá-los rapidamente:


- Itens consumidos durante o combate serão recuperados ao fim da batalha. Então não se preocupe em gastar poções e outras bebidas nos confrontos com os Shadow Links;
- Vencer um desafio com item melhorado automaticamente completa também o desafio do item original. Por exemplo, ao vencer uma batalha com o Nice Bow, você receberá também a medalha do desafio relativo ao Bow. O ideal é completar estas missões quando estiver de posse dos equipamentos melhorados para receber duas medalhas de uma vez;
- Desafios que exigem usar a bomba ou martelo são mais fáceis de serem completados se o Shadow Link for paralisado por algum outro item como Hookshot ou Tornado Rod;
- Os desafios que necessitam o uso de abelhas para o ataque final exigem mais atenção: o oponente não pode possuir a Bee Badge e é importante atordoá-lo antes de soltar a abelha, pois ela é facilmente derrotada. O dano do inseto é muito baixo, logo não se esqueça de deixar o Shadow Link praticamente sem energia;

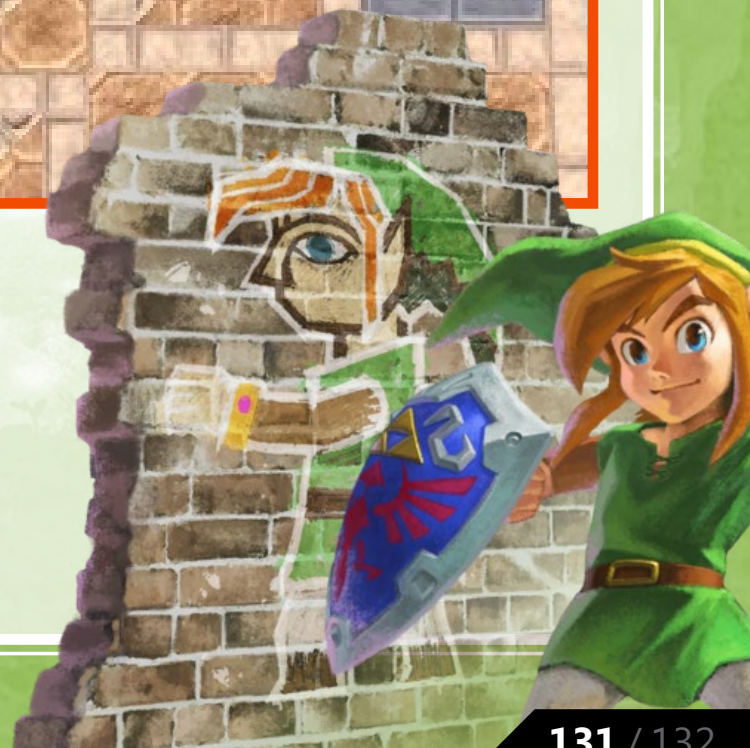
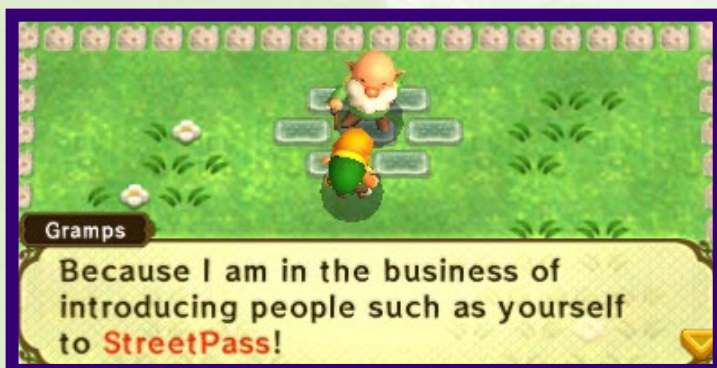


- Existem duas maneiras de completar o desafio que exige vencer sem se mover: utilize o Great Spin Attack logo no início da batalha ou beba uma poção roxa. Ambos os métodos funcionam melhor se o oponente tiver somente três corações;
- É possível completar vários desafios simultaneamente, poupando muito tempo. Um exemplo é usar uma poção roxa contra um Shadow Link de baixo nível. De uma só vez serão completados os seguintes desafios: vencer em até dez segundos, vencer sem se mover, vencer usando uma poção roxa como ataque final e vencer sem levar dano;
- O requerimento para completar o desafio do Ravio's Bracelet é entrar em uma parede durante a batalha. As áreas de combate não têm paredes, logo a solução é criar uma. Isso só pode ser feito em dois lugares: arena do deserto e arena de fogo. Na primeira, basta criar uma parede com o Sand Rod, já na segunda é necessário congelar um pilar de lava com o Ice Rod;
- Maçãs somente podem ser encontradas na arena da floresta. Para pegá-las, basta usar as Pegasus Boots ou o Tornado Rod;
- Vencer um oponente muito mais forte que você é difícil, mas perfeitamente possível. Leve o Tornado Rod para o combate e imobilize o Shadow Link sempre que possível, utilizando algum item forte como Fire Rod logo em seguida. Se a arena tiver buracos, derrube o inimigo da plataforma o máximo possível. Poções também serão de grande ajuda;
- Não consegue encontrar outros jogadores com facilidade? Você ainda poderá completar todos os desafios sem fazer StreetPass. O jogo gera um Shadow Link a cada cinco horas jogadas, sendo vinte a quantidade máxima de oponentes criados.



A batalha final

Depois de completar todos os 50 desafios, converse com Gramps em Kakariko Village. O homem dá os parabéns a Link por ter conseguido esse grande feito. Ele informa também que somente outra pessoa venceu todos os desafios e pergunta se você deseja enfrentar o Shadow Link desse indivíduo. Surpreendentemente essa pessoa é o próprio Gramps, que é um dos oponentes mais difíceis de A Link Between Worlds. O idoso tem todos os corações e os melhores equipamentos, o que resulta em uma batalha intensa e desafiante. É possível enfrentar Gramps quantas vezes quiser, basta conversar com ele e escolher a opção "Challenges". 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

[**nintendoblast.com.br/revista**](http://nintendoblast.com.br/revista)