

**Exclusivo: Todos os mapas para você DETONAR!!!**

ANO 1  
Nº 01  
R\$ 3,90

# MMA g a m e s

**O JOGO DO ANO  
DETONADO  
ATÉ O FIM**



Edição especial



THE LEGEND OF

**ZELDA**  
OCARINA OF TIME

**A história completa do  
jogo que é febre entre os  
gamemaniacos desde 87**

**E mais!**

**Todos os jogos desde a 1ª versão**

**Os desenhos animados**

**As versões para outros sistemas**



7 897763 571938 >



# Perdeu? Perdeu?

Não se preocupe.  
**Nós achamos**  
pra **você!**



Cód. TG1-Cada R\$ 9,90



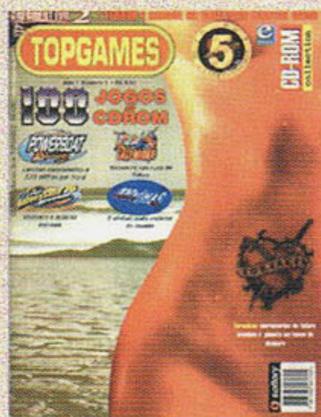
Cód. TG2-Cada R\$ 9,90



Cód. TG3-Cada R\$ 9,90



Cód. TG4-Cada R\$ 9,90



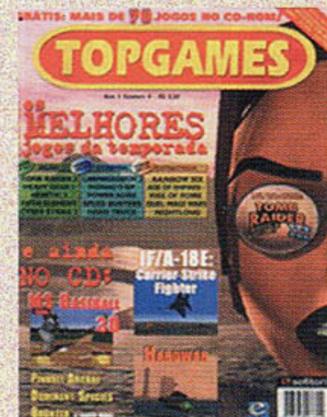
Cód. TG5-Cada R\$ 9,90



Cód. TG6-Cada R\$ 9,90



Cód. TG7-Cada R\$ 9,90



Cód. TG8-Cada R\$ 9,90

## Complete sua coleção pedindo os **números atrasados**

**EM TODA REVISTA:**  
sensacional CD-ROM  
com os melhores jogos  
de todos os tempos

### TOPGAMES

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód. TG1 ( ) Cód. TG2 ( )

Cód. TG3 ( ) Cód. TG4 ( )

Cód. TG5 ( ) Cód. TG6 ( )

Cód. TG7 ( ) Cód. TG8 ( )

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_

Estado \_\_\_\_\_

Cep \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações: Tel.: (001) 266-3166 - Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# EDITORIAL

**Z**elda pode ser considerado não apenas um Game, mas sim um conceito em jogos. Criado há mais de 10 anos pelo mago da Nintendo, **Shigeru Miyamoto** (criador de **Mário, Donkey Kong, StarFox** e outros mega sucessos da Nintendo).

O 1º jogo da série começou sua carreira em 1986 no antigo Nintendo 8-bit com o jogo "**The Legend of Zelda**" com um conceito inovador para a época. O sucesso foi certo, chegando a vender mais de 6.5 milhões de unidades pelo mundo. Com esse sucesso não poderia deixar de haver uma continuação. Em 1988 a Nintendo lançava **Zelda 2**, introduzindo elementos de jogo plataforma, mais um grande sucesso ultrapassando 4,3 milhões de cópias vendidas mundialmente. Com a chegada do Super NES a Nintendo passou a produzir a versão 16-bit -**The Legend of Zelda: A Link to the Past** lançada em 1992, usando a capacidade do novo console o jogo se tornou um dos títulos mais populares de SNES até hoje, com mais de 4 milhões de cópias vendidas no mundo. Em 1993 veio a versão preto e branco mas sem tirar o mérito de um bom game; **The Legend of Zelda: Link's Awakening**

para o Game Boy, fez tanto sucesso que vendeu mais de 3.5 milhões de cópias no mundo inteiro. Atualmente essa versão foi relançada com algumas modificações para o Game Boy Color. Além desses a Nintendo ainda licenciou a criação de outros 3 títulos para a Philips (fracassos absolutos).

Agora 5 anos depois da última versão a Nintendo nos apresenta com a maior e melhor versão de **Zelda: Ocarina of Time**, o jogo tem uma das produções mais longas com cerca de 4 anos de dedicação, comparado com **Grandia** para Saturn (4 anos) e **Heart of Darkness** para Playstation (3 anos). Foram necessárias mais de 200 pessoas em conjunto para a concretização do projeto. Um dos maiores desafios em games já feito até hoje. Enfim, um projeto grandioso!

Com **256 megabits de ação**, este não é um jogo que você terminará tão fácil, por isso trouxemos esse guia para ajudá-lo a completar essa incrível missão. **Heartpieces, Skulltulas, Mapas, Músicas e Estratégia PASSO A PASSO** para que você chegue ao fim deste sensacional game.

*A lenda começa!!*

## ÍNDICE



**A História.....pg04**

**Músicas.....pg50**

**Estratégia.....pg36**

**Todos Corações.....pg13**



**Mapas e dicas.....pg19**



**Skulltulas.....pg15**



### MaxGames Especial nº 1

é uma publicação da **Editora Canaã** marca registrada da Editora Heavy Metal, Editora, Importadora e Exportadora LTDA. Rua Iapó, 342 Casa Verde São Paulo-SP. Tel: (011) 857-4602

**e-mail: canaa@node1.com.br**

Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68  
Dipress. Distribuição para todo o Brasil:  
Rua Américo Vespúcio, nº 800 Osasco - SP

### Projeto e Realização

**Diretor:** Rick Mann

**Chefe de Redação:** Ed Martins

**Assistente de Redação:** Arby Rosanzik

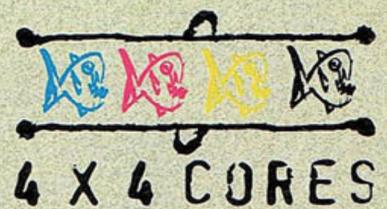
**Edição de Arte:** Eduardo Louzada / JFerraz

**Tratamento de Imagens:** Renato Lopes

**Editor:** Eduardo Louzada **Players:** Fábio Osbourne e Rodrigo Abarca

**Correspondentes Internacionais:** Miguel Morita (Japão); Spencer Fishman (E.U.A.)

**Ilustradores:** Daniel Ching e equipe, Lilian Maruyama **Capa:** Lilian Maruyama





# Nasce a Lenda

Segundo os escritos de Hylian, no princípio reinava o vazio; Silêncio absoluto e escuridão eterna pairavam sobre a superfície do grande vazio. No entanto, deste vazio não obstante, deusas surgiram e então veio a haver a luz onde nada havia. E, em sua infinita bondade, criaram o céu, a terra e a água. Nayru, a deusa do conhecimento e sabedoria, criou o céu, o ar e o sol com seu calor; tornando assim possível a vida. Din, a deusa do poder criou a terra, eliminando assim a desordem que havia no princípio. arora, a Deusa da coragem, criou as formas de vida animais e vegetais, dando cor ao que antes era frio e sem vida. Desta forma foram criadas as leis da natureza, podendo assim haver beleza e evolução das cinco raças:

- Os Hylians, que por sua calma, sabedoria e capacidade de se comunicar com os deuses, são respeitados por todas as raças.
- Os Kokiris, que nunca envelhecem e vivem afastados nas profundezas de sua floresta.
- Os Zora's, que habitam as águas e tem a forma de peixes.
- Os Gorons, que residem nas montanhas e se alimentam de pedras.
- E os Gerudos, que vivem no deserto e são uma raça de ladras onde somente uma vez a cada cem anos nasce um macho. Infelizmente, são uma raça de índole duvidável e externamente traiçoeiros.

Ao terminarem sua tarefa divina, partiram rumo aos céus, onde desapareceram no infinito. Porém deixando-nos o artefato

sagrado de sua existência. Três triângulos dourados, que juntos formavam a Triforce. Esse artefato miraculoso continha uma pequena fração das deusas fundamentais, sendo assim a essência da existência de todo o universo.

O artefato possui as características de realizar os sonhos de quem o possuir, não diferenciando bem ou mal. E, por ser a essência do universo, espelharia a alma de quem o possuísse, sendo ela pura e serena ou amargurada e traiçoeira. *Zelda* não conseguiria enfrentar o vilão sozinha e precisaria da ajuda de um jovem "especial". Um certo elfo Kokiri chamado *Link* (do inglês, *elo*).

Este é o começo da saga de *Legends of Zelda*, que mudou o mundo dos games desde seu lançamento em 1987, idealizado pela genial mente do criador dos clássicos Mario Bros., Donkey Kong e StarFox. De lá para cá, como vocês verão nas páginas seguintes, *The Legend of Zelda* passou por várias reformulações, mas sempre mantendo-se fiel à sua história fascinante e complexa como um RPG: deusas criam o mundo e o Triforce; o Triforce é ameaçado; *Zelda* usa seus poderes para protegê-lo; *Link* chega para ajudá-la e salva o mundo. (O único que foge à estrutura é o criativo *Link's Awakening*.) A enorme quantidade de detalhes, cenários, regras e variações do jogo formou uma legião de adoradores tão vasta como o próprio reino de Hyrule. No início, *Zelda* alimentava a imaginação dos jogadores através dos gráficos bidimensionais dos primeiros Nintendo, bem arcaicos em comparação ao que veio depois. A mais nova versão, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, para



Nintendo 64 é tão impressionante no seu realismo e na animação perfeita que ficamos nos perguntando como vai ser a próxima geração deste jogo que virou febre. Enquanto isso, vá conhecendo a história e os segredos das velhas e da nova **Zelda**. Uma coisa pode-se garantir sem sombra de dúvida: há muito o que descobrir. Devido ao interesse alheio por seus tamanhos poderes, O Triforce foi confinado pelas três Deusas na dimensão dourada, paralela ao mundo de Hyrule. Um lugar próspero e maravilhoso, claramente influenciado pelo artefato. Com o tempo tudo transformou-se em lenda. E dessa lenda veio a crença, da crença a religião, da religião a sede por poder. E Hyrule entrou em uma era ruim e repleta de ambição. Apenas um grande sábio, de nome Rauru, previu o desastre que estaria por vir construindo um local denominado "Templo do Tempo", protegendo assim a sagrada Triforce de todo o mal que pairava por todo o reino. A porta do tempo estava fechada. Somente alguém com as características necessárias poderia abri-la; Alguém com conhecimento, poder e coragem. Depois da tempestade vem a calmaria, e como uma tempestade, após um período de guerras veio o período de paz em Hyrule. Uma era próspera comandada por um Rei sábio e benevolente, o Rei de Hylian. Mas nem tudo é calmaria. Em algum lugar

no deserto, um Gerudo reservado e ambicioso de nome Ganondorf Dragmire, chefe dos Gerudos, planeja conquistar o mundo. Ganondorf conhece os segredos da Triforce e pretende encontrá-la.

As inscrições são claras: *"Apenas alguém portando as três pedras espirituais possuídas pelas três raças - Zora's Sapphire, Goron's Ruby e Kokiri Emerald - e também possuidor da Ocarina of Time, poderá quebrar o selo da porta do tempo"*

Ganondorf tinha as respostas mas não as pedras e principalmente a Ocarina que tanto precisava. Também não poderia tomá-las à força, pois certamente morreria facilmente. Então ele se perguntou:

*"Ora, sou inteligente e perspicaz. Porque arriscaria minha vida? Me unirei ao Rei de Hyrule e ganharei sua confiança, podendo assim me aproximar de meu objetivo."*

Seus planos estavam próximos de se realizarem...

Apenas **Zelda** desconfiara de Ganondorf e suas intenções. Precisava fazer algo... Mas o quê?



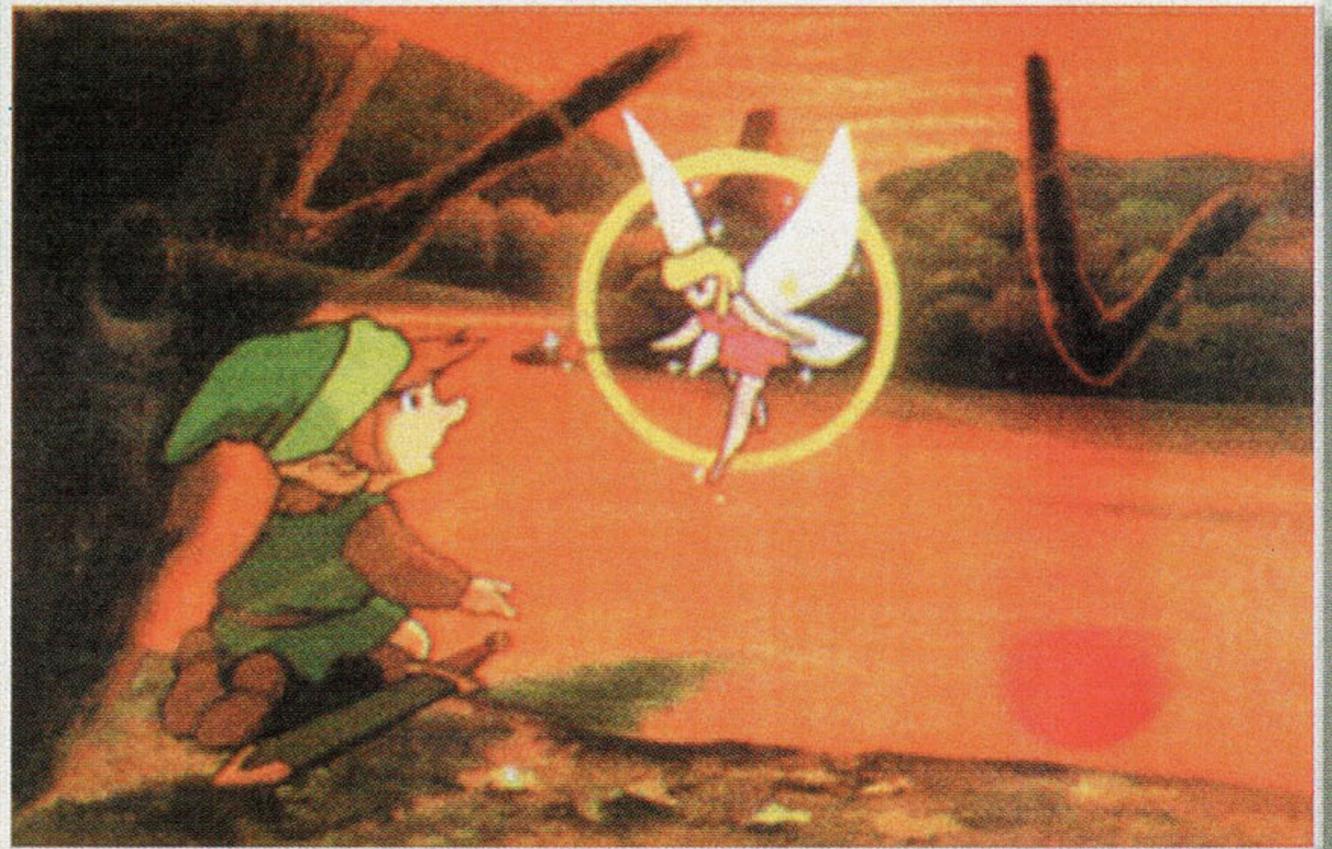
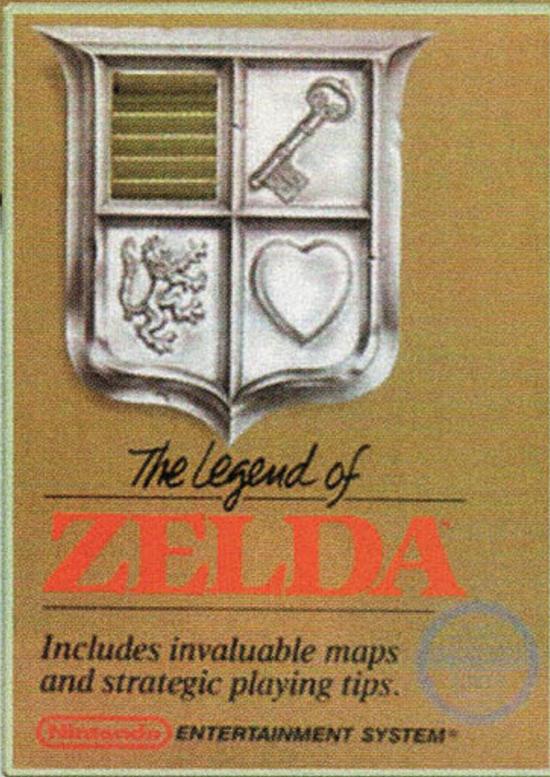
## LENDA DE ZELDA: O DESENHO



Já houve duas versões em desenho animado de **Zelda**. Nenhuma das duas vingou, mas tudo indica que o sucesso do novo **Zelda 64** vá detonar uma nova mania que inclua também a TV, além de bonecos, camisetas, chaveiros... Na verdade, foram duas séries levadas ao ar num espaço de tempo curto entre uma e outra, sendo que a mais famosa foi exibida entre 1993/94 nos EUA, com apenas 13 episódios. O astro era **Link**, que era apaixonado pela princesa **Zelda**, uma mulher independente e durona. O vilão era o famigerado Ganon, para variar. A série anterior teve menos sorte: quatro episódios apenas levados ao ar. O segundo *Legends of Zelda* foi exibido no Brasil.

# THE LEGEND OF ZELDA

## NES, 1987



O **Zelda** original foi uma verdadeira revolução em relação aos outros jogos da época: era o primeiro jogo com ação estilo RPG lançado no ocidente (a versão japonesa fora lançada um ano antes, como você pode ver na página ao lado) e também o primeiro a conter uma bateria onde você poderia gravar o seu jogo enquanto progredia.

As novidades já começavam da própria embalagem dourada, com um recorte pelo qual os compradores podiam ver o próprio cartucho lá dentro da caixa. Havia até um pequeno livro de dicas (um mini-pôster com um mapa do mundo de Hyrule, perfis das criaturas e dicas de jogo). Não deu outra: acabou sendo o primeiro jogo da Nintendo a romper a barreira do milhão de dólares em vendas somente nos Estados Unidos.

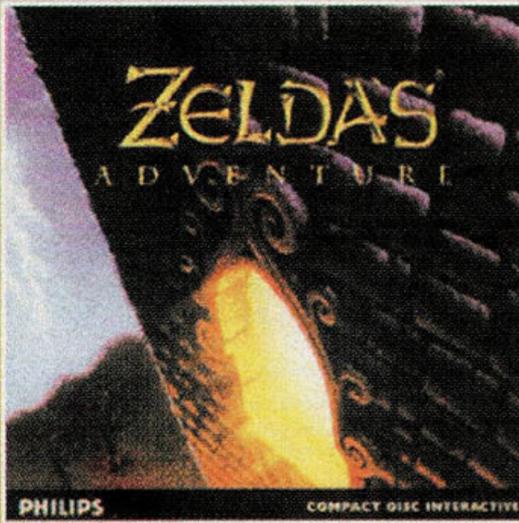
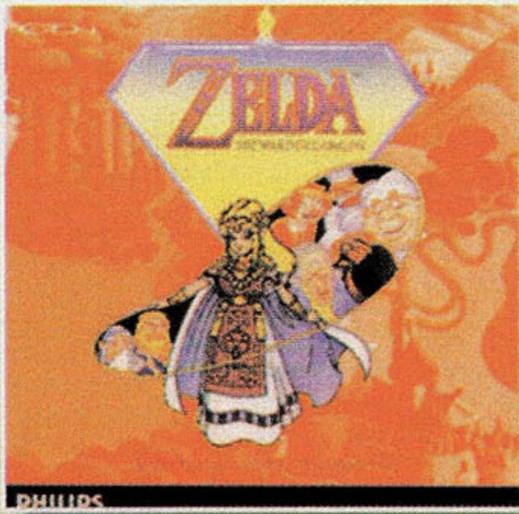
Cuirosamente, esse recorde de vendagem levou meses para ser atingido. Com o crescimento do mercado, o **Zelda 64** atingiu a mesma marca em questão de poucas horas!

## A História

Num pequeno reino da terra de Hyrule, um exército liderado por **Ganon**, o Príncipe das Trevas, ataca e rouba o Triforce. Temendo o pior, **Zelda**, a princesa desse reino, divide o que restou do Triforce (o Triforce da Sabedoria) em oito fragmentos, que são escondidos em várias masmorras de Hyrule. Manda, então, sua ama, **Impa**, para encontrar alguém valoroso o suficiente para destruir **Ganon** e reaver o Triforce.

Irado, **Ganon** aprisiona a princesa e envia uma tropa para caçar **Impa**. A ama é capturada e, quando está prestes a ser decapitada pelos homens de **Ganon**, é salva por um jovem chamado **Link**. O guerreiro começa sua busca pelas terríveis masmorras e acaba por derrotar **Ganon** em seu esconderijo, a *Montanha da Morte*. O Triforce é recuperado, a princesa salva e o bem triunfa.



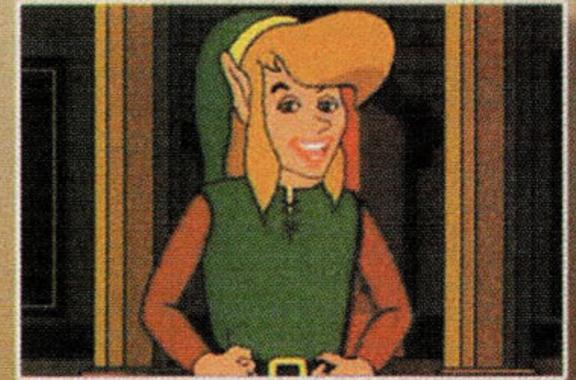


# OS ESQUECIDOS

Houve curiosas variações do jogo para outros sistemas, algumas justamente esquecidas.

Duas aventuras de **Zelda** foram lançadas para computador no sistema **CD-ROM** interativo da Philips. A animação era ridícula, os sons horrendos e o ritmo da história estava abaixo do classificável. Depois dessa, a Nintendo passou a pensar três vezes antes de lançar um de seus jogos em CD-ROM.

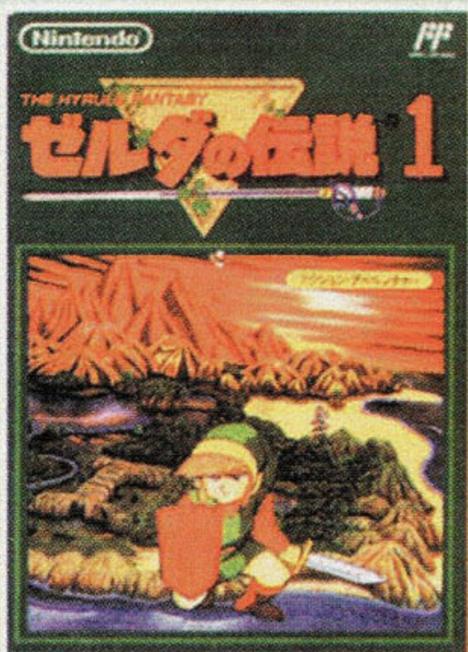
Outras duas versões foram exclusivas do Japão, para o Super Famicom: *BS Legend of Zelda* e *BS Zelda: Ancient Stone Panel*. O primeiro era um *remake* em 16 bits do *Zelda* original, com novas masmorras e segredos inéditos. O segundo era uma versão editada com um dispositivo chamado **Sound Link**, pelo qual os jogadores poderiam competir entre si em tempo real com o auxílio de uma voz.



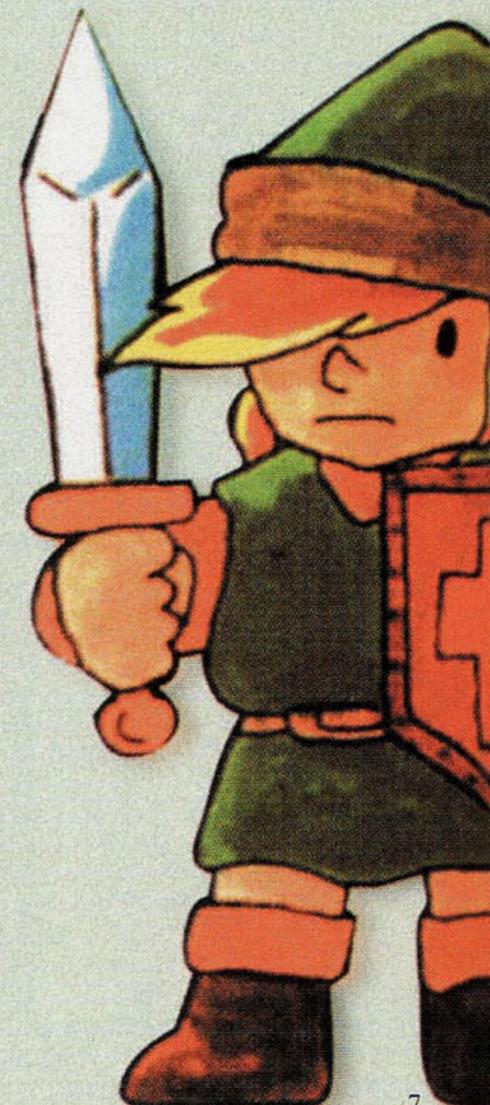
# Versão Japonesa

## THE HYRULE FANTASY: ZELDA NO DENSETSU (A LENDA DE ZELDA)

(1986, em disquete)

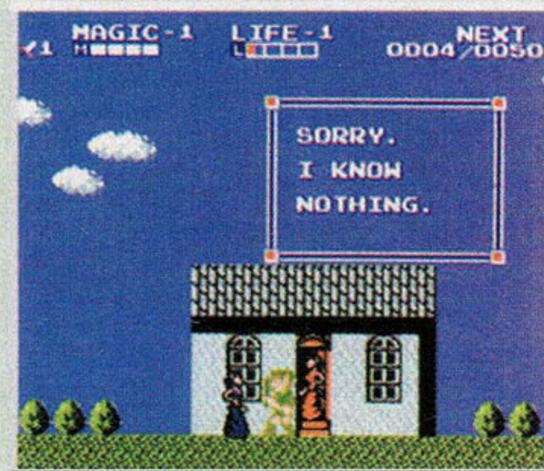
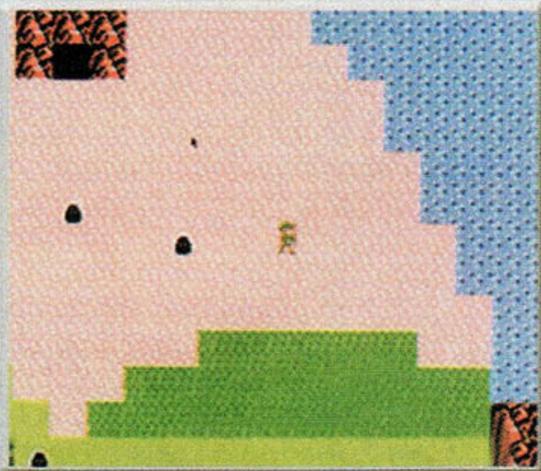
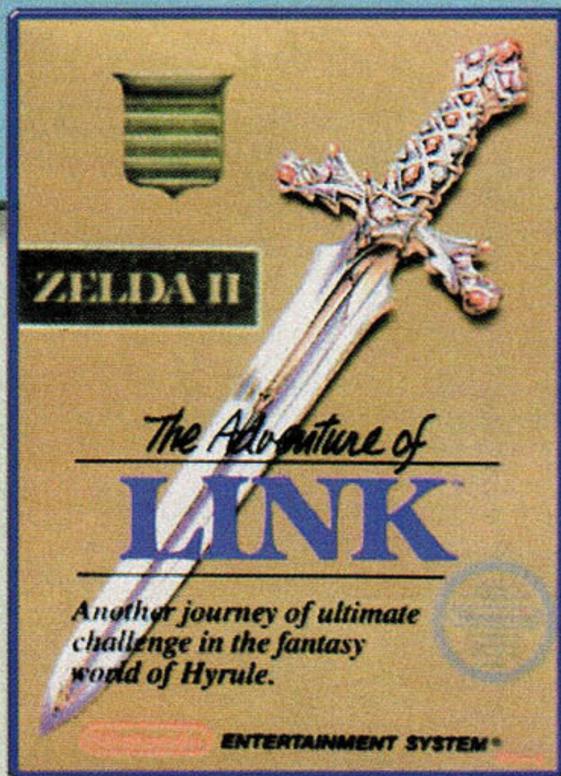


No Japão, **Zelda** foi originalmente lançado para o sistema Fami-com Disk, o NES cuja base era o disquete, inédito no ocidente. Havia pequenas diferenças em relação à versão mundial: fonte menor e alguns efeitos sonoros diferentes (o da espada de **Link** sendo movimentada quando seus corações estavam todos cheios, por exemplo). O Livro Mágico da versão ocidental era conhecido como Bíblia nesta versão. Anos mais tarde, a Nintendo decidiu relançar o jogo em cartucho no Japão (o que saiu foi basicamente a versão em inglês traduzida de volta para o japonês). A data original de lançamento, 1992, foi adiada em dois anos, para que coincidissem com a reestréia do Famicom.



# ZELDA II NES, 1988

## THE ADVENTURE OF LINK



Segundo a Nintendo, os atrasos para o lançamento foram motivados por “falta de chips”. De

qualquer forma, **Zelda II** veio a público nas festas de fim de ano de 1988. A mudança radical do visual em relação ao primeiro fez alguns críticos torcerem o nariz. O mundo do jogo havia ficado maior, mas a ação instantânea num local fixo do anterior havia sido substituída pelas rolagens de cenário. As cenas da vila também obedeciam à mesma estrutura e **Link** recebeu pela primeira vez a habilidade de saltar e usar magia. Como num RPG, ele ia adquirindo experiência a cada novo inimigo derrotado, o que aumentava sua Magia, sua Vida e suas habilidades de Ataque.

### A História

**Zelda II** se passa muitos anos após a ação do jogo original. Um sono mágico é jogado sobre a princesa **Zelda** como retaliação por ela não ter revelado informações sobre o Triforce para um mago cruel. Para libertá-la do feitiço, **Link** deve colocar cristais nas testas de estátuas espalhadas por seis palácios de

Hyrule. Isso abriria o caminho para o Grão Palácio, onde o Triforce da Coragem estava escondido. Enquanto isso, os capangas de Ganon, destruído no primeiro jogo, tramam a ressurreição de seu mestre, o que pode ocorrer se o seu matador (**Link**) for sacrificado e seu sangue derramado sobre as cinzas do tirano. Após colocar os cristais em seus devidos lugares, **Link** se dirige para o Grão Palácio para reaver o triforce da Coragem. Depois de derrotar o Guardião do Triforce, **Link** encara um chefe surpresa — seu próprio lado negro! — numa tentativa de se purificar e poder conquistar o Triforce.

Com a vitória, ele une os três Triforces, que quebram o encanto sobre a princesa **Zelda**.

### VERSÃO JAPONESA

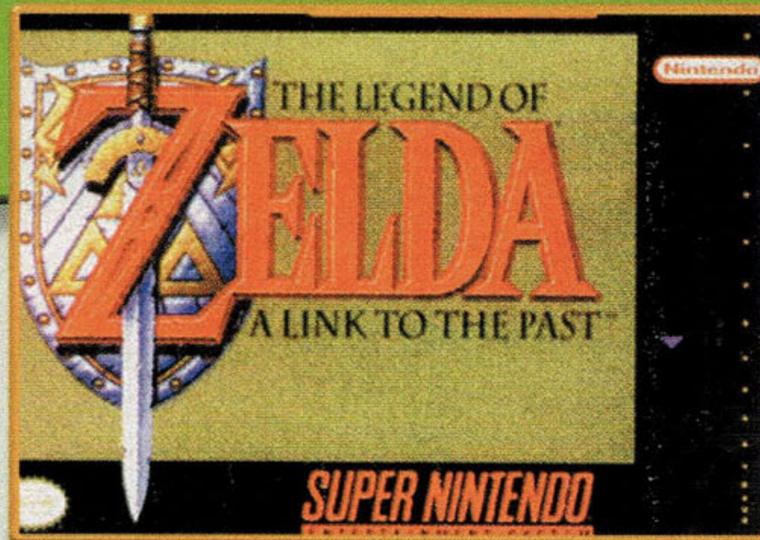
THE LEGEND OF ZELDA 2: RINKU NO BOUKEN (A AVENTURA DE LINK) (1987, em disquete)

A versão japonesa foi lançada quase dois anos antes da ocidental. Entre as pequenas diferenças que separam as duas versões estão: trilha sonora diferente; o mapa do mundo exterior era pior; animação mais capenga; e, como se tratava de um jogo em disquete, havia pausas para carregar nova parte do programa. Tudo indica que os jogos em disquete eram uma espécie de *demo* para os games melhorados lançados mais tarde.



# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST SUPER NES, 1992



*Link to the Past* agradou em cheio os fãs do jogo por duas razões básicas: era uma versão para Super NES, o que significava *maior e melhor*; e trazia o estilo de jogo de volta às raízes, com a ação se desenrolando em um cenário fixo visto de um plano aéreo. A estratégia de jogo também era fantástica e tornou o jogo um clássico instantâneo.

### A História

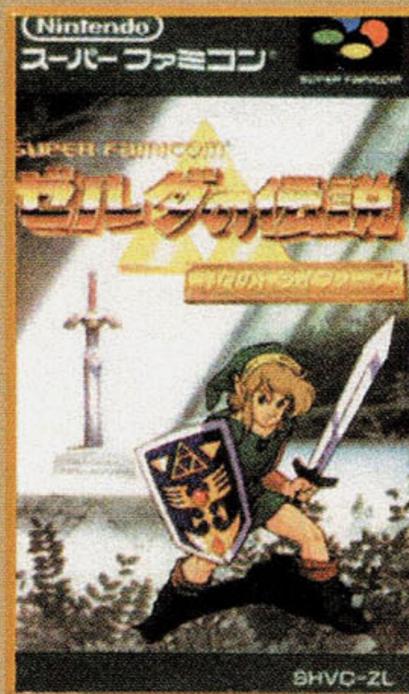
Como diz o título, esta aqui se passa antes dos eventos dos jogos anteriores (100 anos antes). Dormindo em sua casa durante uma violenta tempestade, **Link** ouve a voz da princesa **Zelda** em seus sonhos, implorando para que ele vá resgatá-la em alguma cela nas masmorras do Castelo de Hyrule. Ao acordar, ele encontra seu tio preparando-se para uma batalha. Antes que ele consiga sair, seu tio ordena-lhe que fique e espere pelo seu retorno. Depois de uma longa espera de uns dez segundos, **Link** ruma para o Castelo em busca de seu tio e da princesa.

**Link** consegue salvar a princesa, mas encontra seu tio morto e descobre que um feiticeiro maligno chamado Agahnim, em sua busca pelos segredos da Terra Dourada, raptou sete donzelas, descendentes de sábios que selaram a Terra Dourada para o mundo exterior muito tempo atrás.

Depois de atravessar os reinos normais e sombrios de Hyrule, **Link** descobre que o pérfido **Ganondorf** está por trás de todo o plano. Parte então para enfrentá-lo no Mundo Negro, na Grande Pirâmide. Ele derrota **Ganon**, retoma o Triforce e restaura a grandeza do Mundo Negro.

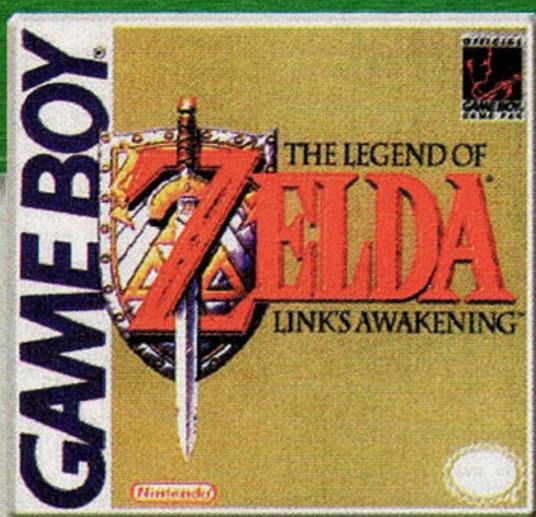


## VERSÃO JAPONESA



**SUPER FAMICOM ZELDA NO DENSETSU: KAMIGAMI NO TRIFORCE (A LENDA DE ZELDA SUPER FAMICOM: TRIFORCE DOS DEUSES) (1991)**

Enfim, um jogo japonês oficial para uma plataforma Super Famicom legítima. Nada de disquetes desta vez! Este é igualzinho ao game ocidental, com um detalhe: o lançamento do **Zelda 64** foi feito exatamente sete anos após este aqui, no dia 21 de novembro de 1998.



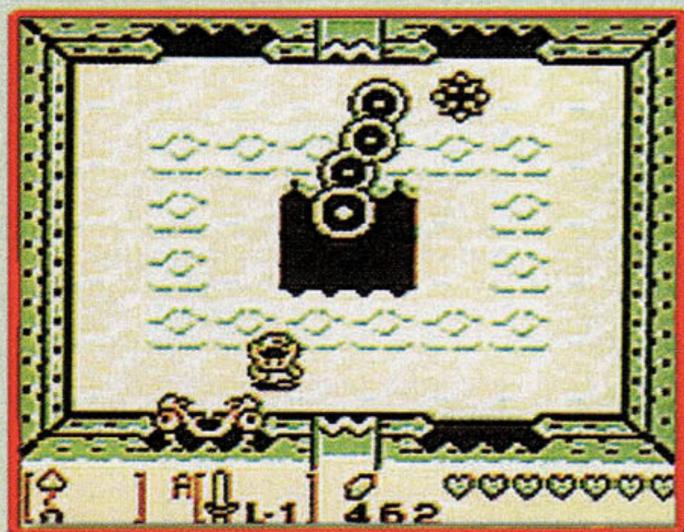
# THE LEGEND OF ZELDA

## LINK'S AWAKENING

GAME BOY, 1993

Um dos melhores jogos para Game Boy já lançado. Para os padrões desse tipo de plataforma, a busca era gigantesca, com oito masmorras meticulosamente projetadas e um vasto mundo exterior.

Os cenários apareciam na tela um de cada vez, como no primeiro *Zelda*. A Nintendo está preparando uma grande surpresa para os adoradores do jogo: o lançamento de uma versão avançada para Game Boy Color, com (óbvio!) cores, *muitas* cores. Considerado quase por unanimidade o melhor jogo para Game Boy já lançado. Para os padrões desse tipo de plataforma, a busca era gigantesca, com oito masmorras meticulosamente



projetadas e um vasto mundo exterior. Os cenários apareciam na tela um de cada vez, como no primeiro *Zelda*. A Nintendo está preparando uma grande surpresa para os adoradores do jogo: o lançamento de uma versão avançada para Game Boy Color, com (óbvio!) cores, muitas cores.



### A História

É o mesmo herói de *A Link to the Past*, e também se passa cem anos antes dos *Zelda* originais.

Com a derrota de Ganon em *A Link to the Past*, a paz retorna a Hyrule, mas o incansável *Link* resolve embarcar numa aventura pelo desconhecido em busca de conhecimento.

Infelizmente, na sua volta, ele enfrenta uma tempestade que destrói sua embarcação. Quando recobra a consciência, ele está na ilha Koholint, dominada por um ovo gigante no alto de uma montanha no centro da ilha.

Uma coruja explica ao herói que ele precisará acordar o Peixe de Vento dentro do ovo gigante para conseguir retornar ao lar.

Ele atravessa oito terríveis masmorras e recolhe os oito instrumentos musicais necessários para acordar o Peixe de Vento.

No alto da montanha, ele toca a Balada do Peixe de Vento e acorda o gigante adormecido. Assim, o segredo do Peixe é revelado e ele acorda no mar novamente, boiando apoiado num dos pedaços de sua embarcação destruída ao sabor da maré, rumo à costa de Hyrule. Teria sido tudo um sonho ou realidade. Essa descoberta só alcançará quem chegar ao fim do jogo.

## VERSÃO JAPONESA



ZELDA NO DENSETSU:  
YUME WO MIRU SHIMA  
A LENDA DE ZELDA: ILHA  
DOS SONHOS (1993)

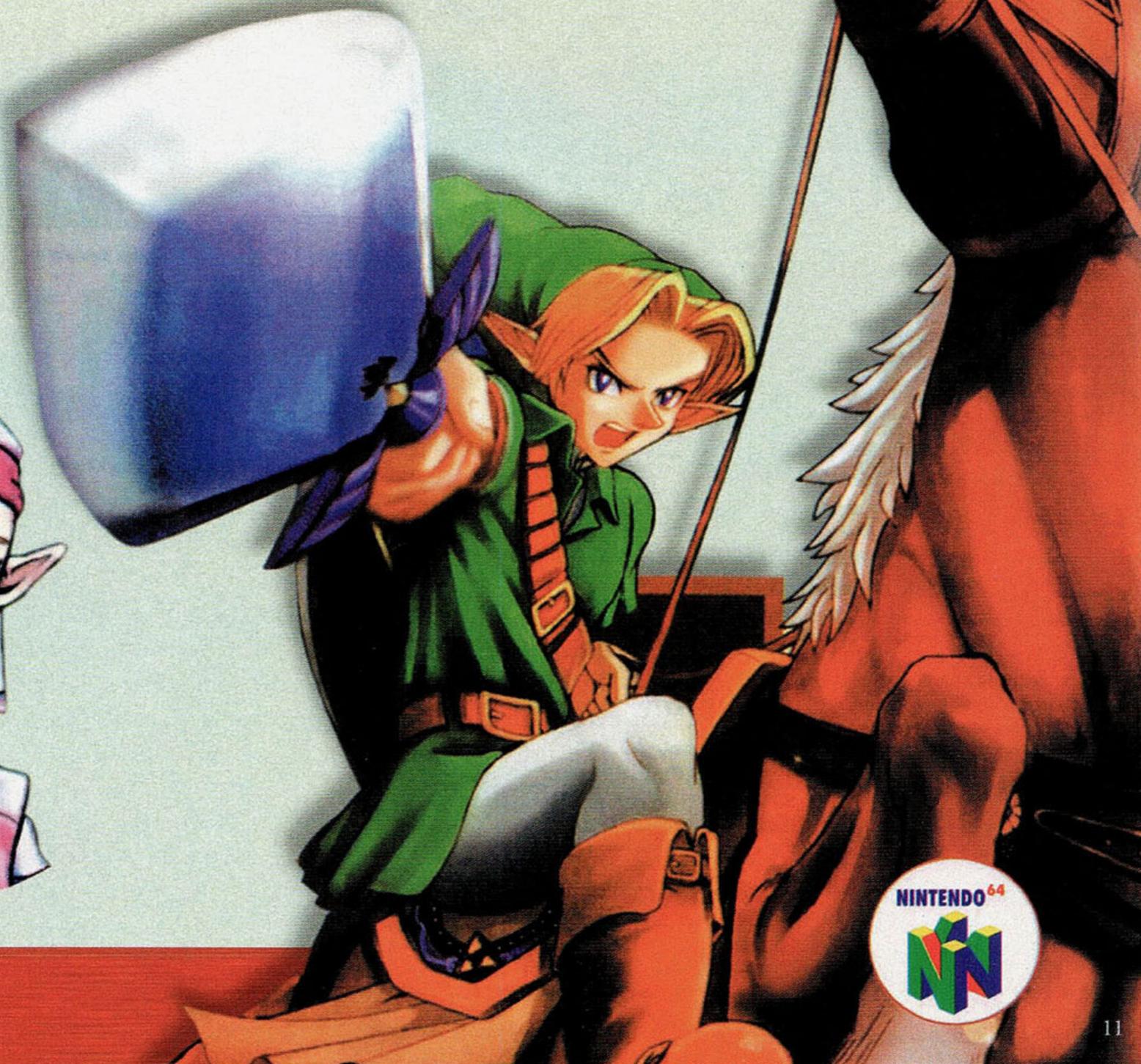
Igual à versão mundial, sem tirar nem pôr. Provavelmente, o futuro Game Boy Color terá sua estreia primeiro no Japão. Além de mais cores, mais cenários e melhores monstros, há a possibilidade de imprimir uma cena como imagem congelada no Game Boy Printer.

# THE LEGEND OF ZELDA

## OCARINA OF TIME

NINTENDO 64

**E**nfim, Zelda chega à era dos 64 bits, o que significa tudo de roupa nova e, principalmente, tridimensionalidade. Para quem viu e se espantou com o primeiro da safra, o novo *Super Mario Bros.*, vai ficar boquiaberto com *Ocarina of Time*. Desde a abertura tem-se a impressão de estar dentro de um filme — o que, aliás, não é má idéia para um produtor de Hollywood de plantão. O jogo em si não fica atrás. O jogo já nasceu um recordista: no mês do Natal, foi o primeiro game da história da indústria a bater o maior sucesso de bilheteria no mesmo período em arrecadação (neste caso, o desenho por computador *Vida de Inseto*).



# A HISTÓRIA

**Z**elda 64 representa praticamente uma quebra na cronologia histórica com os jogos anteriores. É como se tudo começasse novamente do zero, só que em três dimensões.

Na Floresta Kokiri, vivia um jovem elfo chamado **Link**. Desde cedo, ele se distinguia dos outros de sua raça por não ter uma característica muito peculiar: uma fada guia. Todos os outros Kokiri tinham a sua, mas **Link**, por alguma razão desconhecida, era “órfão de fada”.

Depois de uma certa idade, ele começou a ter um pesadelo recorrente: uma garota sendo carregada por uma mulher num cavalo



para longe da entrada de um imponente castelo em uma noite chuvosa. **Link** veria medo e impotência em seus olhos. E, atrás dela, perceberia a presença de um ser maligno de pele verde e armadura negra como aquela noite.

Sempre nesse ponto do sonho, **Link** acordava assustado.

Foi depois de uma dessas noites de sonho que uma fada veio até **Link**. Ela disse que seu nome era Navi e fora enviada pela Grande Árvore Deku, guardiã da floresta, para buscá-lo.

Chegando lá, **Link** foi informado de que a Árvore Deku estava amaldiçoada. Ele entrou nela e derrotou a força maléfica que a atormentava, mas foi tarde demais. Antes de morrer, a Árvore Deku deu a **Link** uma pedra verde e ordenou-lhe que visitasse a Princesa do Destino, **Zelda**, no Castelo Hyrule.

Lá, ele e sua fada Navi descobriram que a princesa era, na verdade, a garota dos sonhos do rapaz.

Ela contou-lhes sobre o homem mal dos sonhos e de seus planos para se apoderar do Triforce. A única maneira de detê-lo seria achar as duas outras Pedras Espirituais — como a presenteada pela Árvore Deku — antes dele e, com o instrumento mágico que ela possuía, a Ocarina do Tempo, tocar as notas que permitiriam abrir a porta para o Reino Sagrado (ou Terra Dourada) no Templo do Tempo. No seu caminho, **Link** iria se deparar com um reino de Hyrule que havia sucumbido à maldição do homem mal, **Ganondorf Dragmire**, também conhecido como **Ganon**, o Rei dos Ladrões. O destino de todo o reino estava nas mãos do jovem elfo e de sua brava companheira.

# HEART PIECES

Existem 36 (Heart Container Pieces) no jogo. Aqui está a lista completa para se coletar todos.

LA- Link Adulto • LC- Link Criança

**1-Hyrule Field-LA/LC-** O caminho para o Lake Hylia está bloqueado por um quadrado de cercas. Solte uma bomba bem no meio dessas cercas, caia no buraco, derrote o bicho lá de dentro e ele venderá um HCP por 10 Rupees.

**2-Hyrule Field-LA-** Saia do Market e vire à direita. Continue seguindo até chegar a um tipo de ilha cheia de árvores no extremo noroeste do mapa. Coloque uma bomba na base da árvore que está fora da ilha, entre no buraco e use as Iron Boots para chegar até o fundo e pegar o HCP.

**3-Market-LC-** Em uma casa nos becos você encontrará uma mulher que perdeu seu cachorro. Saia, ache o cachorro e devolva a ela para ganhar um HCP. Geralmente é um cachorro branco que fica perto de um camelô.

**4-Market-LC-** Vá no Market à noite e jogue o treasure chest game. Se você ganhar, conseguirá um HCP. Se usar as Lens of Truth, você pode trapacear.

**5-Market-LC-** Depois de passar a Dodongo's Cavern, vá ao Market e jogue o Bombchu game. O prêmio é aleatório; um dos prêmios é um HCP.

**6-Lost Woods-LC-** Entre em Lost Woods e vire na primeira à esquerda. Suba no troco e toque a Saria's Song para o aborígene e ganhe um HCP.

**7-Lost Woods-LC-** Vire a primeira à direita em Lost Woods e desça a escada, suba no tronco e mostre a Ocarina aos dois aborígenes. Toque com eles para ganhar um HCP depois de ter tocado a terceira vez.

**8-Lon Lon Ranch-LC-** Atrás do cercado com os cavalos tem uma construção com umas caixas dentro. Entre lá e empurre/puxe as caixas até encontrar um buraco na parede. Entre e pegue o HCP.

**9-Kakariko Village- Método 1- LC-** Suba ao topo da Death Mountain e pegue uma carona com a coruja. Você descerá em cima

de um telhado. Caia em cima da cobertura do galinheiro e entre no buraco da parede. **Método 2- LA-** Use o Longshot para ir subindo pelos telhados.

**10-Kakariko Village- Método 1- LA-** Use o Hookshot para chegar ao telhado da casa que tem um homem em cima. Ele lhe dará um HCP (não é necessário o Longshot. Apenas saia da loja de poções pelos fundos e fique bem no canto da plataforma. De lá use o Hookshot na ponta do telhado). **Método 2- LC-** Pegue uma galinha e suba com ela até o topo da construção. De lá, use-a como pára-quedas para chegar até o telhado e falar com o cara. **Método 3- LC-** Suba na torre bem alta e vire-se para a construção. Segure Z e aperte esquerda+A para dar um pulo lateral.

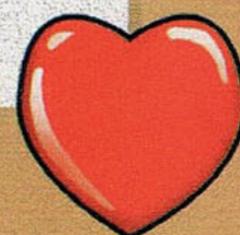
**11-Kakariko Village-LA/LC** O prêmio para 50 Gold Skulltulas é um HCP. (ver as 100 Gold Skulltulas)

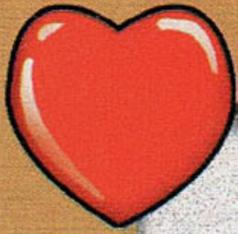
**12-Kakariko Graveyard-LA/LC** Puxe a quarta tumba a partir da direita da segunda fileira. Caia, mate o zumbi e toque a *Song of the Sun* para ganhar um HCP.

**13-Kakariko Graveyard- LC-** Vá até lá durante o dia e observe o garoto. Decore todos os lugares onde ele pára e mexe o galho. Saia de Kakariko, espere ficar de noite; logo que a noite começar, entre e vá ao cemitério.

Fale com Dampe e mande-o cavar nos lugares em que o garoto mexeu o galho. Você encontrará alguns tesouros. Entre eles, o HCP.

**14-Kakariko Graveyard- LA-** Puxe a tumba com flores da fileira da esquerda e entre. Fale com Dampe e corra com ele pela caverna. Na saída, toque a *Song of Time* para poder sair e você estará na parte de cima do moinho. Pule pelas plataformas giratórias e pegue o HCP.





# HEART PIECES

**15-Kakariko Graveyard- LA-** Se você conseguir um minuto ou menos na corrida de Dampe você ganha um HCP. Para ganhar mais fácil use o Longshot no final, em uma tocha para pular um bom pedaço do caminho.

**16-Kakariko Graveyard- LA e LC-** Plante um *Magic Bean* no cemitério quando for Link criança e volte como Link adulto. Suba na planta que nasceu e pegue o HCP dentro da caixa.

**17-Goron City- LC-** Acenda todas as tochas no andar de baixo e o vaso gigante começará a girar. Jogue bombas dentro do vaso até ele soltar um HCP.

**18-Dodongo's Cavern- Método 1- LC-** Dê um mortal para trás lá de onde você pegou a Bomb Plant para explodir a entrada da caverna. Você cairá em uma plataforma com um HCP. **Método 2 - LC e LA-** Plante um Magic Bean em frente à caverna como Link criança e volte como Link adulto para voar e pegar o HCP.

**19-Death Mountain Crater- LA/LC-** Assim que entrar pelo pico da Death Mountain, vá em frente, e quando chegar perto do abismo, ande devagar para poder descer pela rocha e pegar um HCP em uma alcova

**20-Death Mountain Crater- LA e LC-** plante como Link criança um *Magic Bean* bem no centro da cratera e volte como Link adulto para voar e pegar o HCP em cima de um dos pequenos vulcões.

**21-Zora's River- LC-** toque a *Song of Storms* para os sapos e ganhe um HCP.

**22-Zora's River- LC-** Depois de tocar todas as músicas para os sapos, use a Ocarina de novo e eles farão o jogo dos insetos. Basta apertar o botão do sapo correspondente e ir pegando os insetos bem rápido. O prêmio será um HCP.

**23-Zora's River- LC-** Tem uma galinha perto do começo do rio. Pegue-a e suba o rio sem perdê-la. Você verá um HCP em uma pequena plataforma. Perto está uma alta plataforma na margem esquerda do rio. Existem duas maneiras. 1- Pule com a galinha para a parte perto do muro. Assim que encostar na plataforma, jogue a galinha fora e você conseguirá subir. Suba até a plataforma com o HCP. 2- Suba o rio com a galinha até chegar a uma parte com uma pequena pedra no chão (jogue a galinha nos lugares onde não pode subir com ela e depois suba e pegue-a de novo). Vire-se e verá uma estreita plataforma à esquerda. Use a galinha para flutuar até lá, jogue-a fora, suba a escada e pegue o HCP usando a outra galinha que tem lá.

**24-Zora's River- LC-** Suba o rio com a galinha até chegar na grande cachoeira. Então use a galinha para chegar até a plataforma com um HCP.

**25-Zora's Domain- LC-** Suba quase até o King Zora e acenda um Deku Stick em uma tocha. Desça correndo que nem um louco acendendo todas as tochas até chegar àquelas duas atrás da cachoeira. Acenda estas também e pegue o HCP.

**26-Lake Hylia- LC e LA-** Plante um *Magic Bean* ao lado do laboratório como Link criança e volte como Link adulto para subir na torre do laboratório e pegar o HCP.

**27-Lake Hylia- LA/LC-** Na piscina dentro do laboratório, mergulhe até o fundo (requer a Gold Scale) e fale com o cientista para conseguir um HCP. Não vale usar as Iron Boots.

**28-Lake Hylia- LC-** Pesque um peixe de 10 pounds no Fishing Pond. O prêmio será um HCP.

**29-Zora's Fountain- LA-** Tem um HCP em cima de um bloco de gelo.

**30-Zora's Fountain- LA-** Use as Iron Boots para ir até o fundo e pegar um HCP.

**31-Ice Cavern- LA-** Você verá um HCP dentro de um gelo vermelho em uma sala ao leste da sala da grande lâmina que gira. Use Blue Fire para derreter o gelo.

**32-Gerudo Valley- Método 1- LC-** Use uma galinha para flutuar até uma plataforma que tem à direita da ponte lá embaixo na outra margem. Então você pode ir até o ponto mais próximo da cachoeira e pular na escada para subir e pegar o HCP. **Método 2- LA e LC-** Plante um Magic Bean na mesma plataforma do método 1 perto da vaca. Volte como Link Adulto e use a planta que nasceu para pegar o HCP.

**33-Gerudo Valley- LC-** Pegue a galinha e vá para a extrema esquerda do abismo. Pule e caia em uma plataforma com uma caixa. Quebre a caixa e pegue o HCP.

**34-Gerudo Fortress- LA-** No grande baú no topo da fortaleza. Você pode tocar a Scarecrow's Song ou usar o Longshot no baú mesmo dependendo de onde você estiver.

**35-Gerudo Fortress- LA-** Faça 1000 pontos ou mais no Horseback Archery.

**36-Desert Colossus- LC e LA-** Plante um Magic Bean em frente ao Spirit Temple como Link criança e como Link adulto use a planta para poder pegar o HCP em cima de umas pedras.



Alex





# SKULLTULAS

## *Skulltulas dentro de labirintos/templos:*

1 Deku Tree- Em uma alcova no lado direito em uma sala no terceiro andar

2 Deku Tree- Nas videiras no local onde você cai pela teia

3 Deku Tree- Na grade da mesma sala da Gold Skulltula número 2

4 Deku Tree- Atrás do único muro explodível em Deku Tree.

5 Dodongo's Cavern- Exploda o muro no corredor à direita da sala principal

6 Dodongo's Cavern- Na sala da grande escada, nas videiras

7 Dodongo's Cavern- Na sala da grande escada, em uma alcova

8 Dodongo's Cavern- Na sala com uma estátua perto do local onde se empurra blocos perto da sala do chefe

9 Dodongo's Cavern- Perto da Gold Skulltula número 5, toque a Scarecrow's Song e use o Hookshot para alcançar o local.

10 Jabu-Jabu's Belly- Na sala que você cai ao descer pelo buraco onde Ruto caiu

11 Jabu-Jabu's Belly- Perto da Gold Skulltula número 10

12 Jabu-Jabu's Belly- Nas videiras na sala onde você aperta um botão para subir o nível da água

13 Jabu-Jabu's Belly- Nas videiras na sala antes do chefe

14 Forest Temple- Logo na entrada nas videiras no muro da direita

15 Forest Temple- No muro direito da sala principal, perto da escada oposta à entrada

16 Forest Temple- Na East Plant Room no muro na ilha

17 Forest Temple- Na West Plant Room no muro, apenas alcançável pela sacada

18 Forest Temple- Na sala rotatória antes da sala do chefe, em uma das pequenas alcovas

19 Fundo do poço- Na sala com um buraco no meio

20 Fundo do poço- Na sala ao lado da sala do buraco

21 Fundo do poço- Na sala com o Shield Eater

22 Fire Temple- Na grande sala de lava com a ponte ao norte, remova o bloco azul com a Song of Time e entre na sala

23 Fire Temple- No labirinto com pedras rolando em todo lugar, um pedaço do muro pode ser explodido e revelará uma alcova. Ache o muro, ande pela parte nordeste da sala e ouça o ruído da Gold Skulltula

24 Fire Temple- Na sala com o Shield Eater perto da sala que tem a Boss Key

25 Fire Temple- No segundo andar do labirinto com pedras rolando, observe uma plataforma bem alta, toque a Scarecrow's Song, chegue até lá e vá para a outra plataforma usando o Hookshot. Esta outra plataforma o levará para uma sala que tem uma Gold Skulltula.

26 Fire Temple- Continue seguindo depois de pegar a Gold Skulltula número 25 para encontrar mais uma

27 Ice Cavern- Na sala com uma grande lâmina de gelo

28 Ice Cavern- Na pequena sala ao leste da sala com a grande lâmina de gelo

29 Ice Cavern- Na sala com o bloco de gelo, a oeste da sala com a grande lâmina de gelo

30 Water Temple- Acima do segundo vortex no rio subterrâneo

31 Water Temple- Dentro da torre no meio da sala principal, no topo

32 Water Temple- Atrás da cachoeira com pedras rolando por perto lá por onde você pega a Boss Key

33 Water Temple- Na parede da direita na sala com a grande cachoeira e plataformas passando por ela

34 Water Temple- Tem uma passagem à esquerda da sala onde você encontra Ruto, que leva até uma grade com uma Gold Skulltula dentro; use um spin slash para acertar o diamante e abrir a grade





# SKULLTULAS



35 Shadow Temple- Na sala das lâminas, na plataforma de Stalfos, vá pela esquerda ao invés de ir pela direita. Chegue até uma sala, mate os inimigos e entre na porta

36 Shadow Temple- Na sala com os espetos que caem, em uma grade à esquerda

37 Shadow Temple- Na sala com uma caveira gigante, atrás da caveira

38 Shadow Temple- Na sala com o barco, toque a *Scarecrow's Song* para poder chegar a uma plataforma alta

39 Shadow Temple- Na sala com as três caveiras rotatórias, atrás delas.

40 Spirit Temple- Logo após passar pelo buraco no começo como Link criança, entre na porta à direita e ela estará depois da ponte

41 Spirit Temple- Depois de passar pelo segundo buraco como Link criança, suba ao local onde tem Skulltulas normais e vire-se para ver a Gold Skulltula.

42 Spirit Temple- Como Link criança, depois da sala onde você tem que mover blocos para iluminar o sol, acima da entrada

43 Spirit Temple- Como Link adulto, na sala com pedras rolando e rupees prateadas, em uma alcova bloqueada pelo bloco azul. Use a *Song of Time*

44 Spirit Temple- Como Link adulto, na sala com uma grande estátua onde você consegue o mapa, suba os degraus e toque a *Scarecrow's Song* para chegar até a plataforma com a Gold S.



Vinícius

## Skulltulas fora de labirintos/templos

(a maioria só aparece de noite)

La- Link adulto • Lc- Link criança

45 Hyrule Field-La- Encontre um círculo de pedras perto da entrada para Gerudo Valley, destrua a pedra vermelha com o Megaton Hammer, exploda um buraco no chão, e use a magia Din's Fire para queimar as teias

46 Hyrule Field- Assim que sair de Kakariko Village, vire para a direita e vá para uma pequena árvore. Exploda sua base e caia no buraco

47 Kokiri Forest-Lc- Atrás da casa dos *Know-it-all brothers*

48 Kokiri Forest-Lc- Jogue uns bugs no local onde se planta Magic Beans perto da loja

49 Kokiri Forest-La- Atrás da casa das Twins

50 Hyrule Castle-Lc- Na caixa dentro da casa do guarda na entrada do Market

51 Hyrule Castle-Lc- A primeira árvore que você vê ao chegar em Hyrule Castle Grounds, use o *Roll Attack* nela

52 Hyrule Castle-Lc- Depois de passar pelos guardas e cair no córrego em Hyrule Castle Grounds, vá até o canto com uma árvore e toque a *Song of Storms* perto da árvore; caia no buraco e exploda os muros

53 Hyrule Castle-La- Atrás do arco de tijolos perto do castelo

54 Lon Lon Ranch-Lc- Na janela do segundo andar da casa de Talon

55 Lon Lon Ranch-Lc- Na única árvore do rancho, use o *Roll Attack*

56 Lon Lon Ranch-Lc- Atrás da parte de madeira do cercado onde ficam os cavalos

57 Lon Lon Ranch-Lc- No grande muro que dá a volta no rancho, ao norte da estrutura de pedra

58 Kakariko Village-Lc- Na árvore na entrada, *Roll Attack*

59 Kakariko Village-Lc- No meio da construção

60 Kakariko Village-Lc- No lado da casa do filho do guarda

61 Kakariko Village-Lc- Na escada da grande torre

62 Kakariko Village-Lc- No lado da casa dos Skulltula

63 Kakariko Village-La- Atrás do telhado em cima da casa que tem um galinheiro ao lado

64 Kakariko Graveyard-Lc- No muro ao sudeste

65 Kakariko Graveyard-Lc- Jogue uns bugs no local onde se plantam Magic Beans.





# SKULLTULAS

- 66 **Lost Woods-Lc**- Siga Esquerda, Esquerda e jogue uns bugs no local onde se plantam Magic Beans
- 67 **Lost Woods-Lc**- Siga Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Esquerda e jogue uns bugs no local onde se plantam Magic Beans
- 68 **Lost Woods-La**- Siga Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Esquerda e a plataforma do Magic Bean o levará até uma Gold Skulltula
- 69 **Lost Woods-La**- Ao leste das escadas no muro em Sacred Forest Meadow
- 70 **Death Mountain Trail**- Em um buraco em um muro explosível no começo da trilha
- 71 **Death Mountain Trail-Lc**- Jogue uns bugs no local onde se plantam Magic Beans na entrada da dodongo's Cavern
- 72 **Death Mountain Trail-La**- Atrás de uma pedra vermelha que deve ser destruída com o Megaton Hammer perto da entrada para Goron City, onde tinha uma Bomb plant
- 73 **Death Mountain Trail-La**- Depois de passar do Fire Temple, destrua as pedras vermelhas no local onde caíam pedras da erupção. A Gold Skulltula está sob uma das pedras
- 74 **Death Mountain Crater-Lc**- Em uma caixa logo na entrada da cratera
- 75 **Death Mountain Crater-Lc**- Jogue uns bugs no local onde se plantam Magic Beans no meio da cratera (use o Bolero of Fire para chegar lá)
- 76 **Goron City-Lc**- Em uma caixa na sala com muitas pedras
- 77 **Goron City-La**- Na plataforma suspensa por cordas no meio de Goron City
- 78 **Zora's River-Lc**- Em uma árvore no começo do rio
- 79 **Zora's River-Lc**- Em uma escada perto da entrada para Zora's Domain
- 80 **Zora's River-La**- Antes da cachoeira tem uma ponte. Olhe bem alto no muro da esquerda. Requer Longshot
- 81 **Zora's River-La**- Use a plataforma do Magic Bean e pule perto de um círculo de pedras. No muro ao sul
- 82 **Zora's Domain-La**- Bem no alto da cachoeira congelada
- 83 **Zora's Fountain-Lc**- Em uma árvore numa pequena ilha
- 84 **Zora's Fountain-Lc**- Perto do tronco na água
- 85 **Zora's Fountain-La**- Retire a pedra cinza em frente da Great Faerie para revelar um buraco que leva a uma Gold Skulltula
- 86 **Lake Hylia-Lc**- Na pequena ilha com dois tocos onde você consegue as Fire Arrows
- 87 **Lake Hylia-Lc**- Atrás do laboratório
- 88 **Lake Hylia-Lc**- Jogue uns bugs no local onde se planta Magic Beans

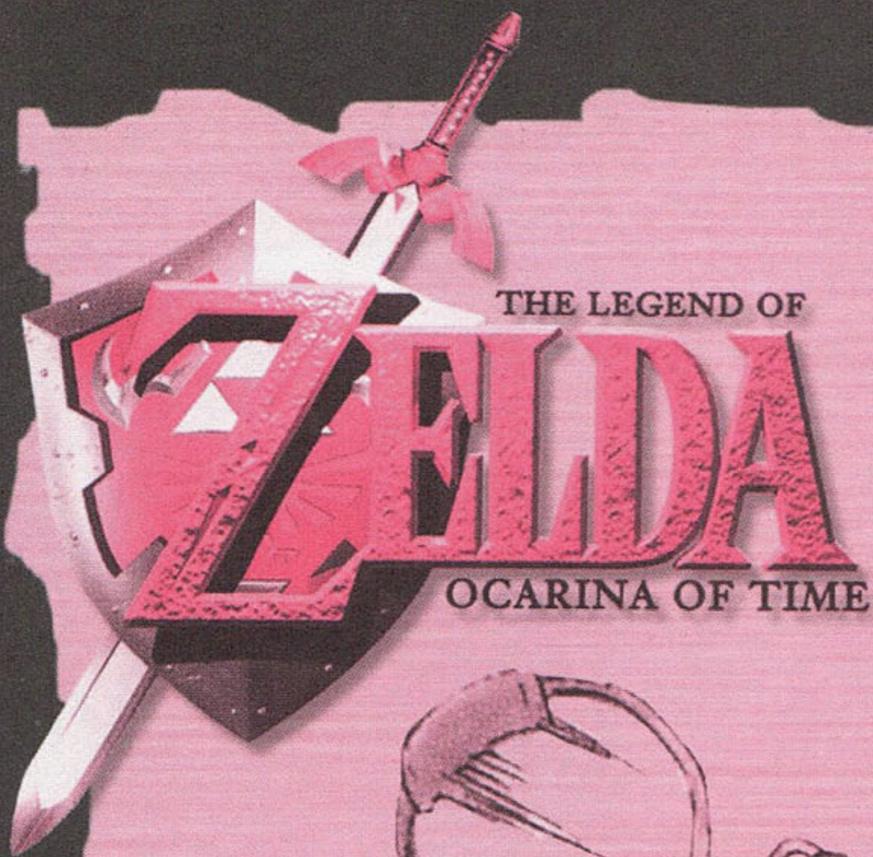
- 89 **Lake Hylia-La**- Em uma caixa no fundo da piscina do laboratório (use as Iron Boots e dê um Roll Attack)
- 90 **Lake Hylia-La**- Na ilha no meio do lago tem uma árvore morta; use o Longshot para subir lá em cima
- 91 **Gerudo Valley-Lc**- Quando você entra e passa pela pequena ponte formada por uma tábua, olhe para a direita na pequena cahoeira
- 92 **Gerudo Valley-Lc**- Jogue uns bugs no local onde se planta Magic Beans; para chegar lá use uma galinha e caia no abismo do outro lado.
- 93 **Gerudo Valley-La**- Atrás da tenda
- 94 **Gerudo Valley-La**- Do outro lado do arco de pedra (esquerdo, oposto à tenda)
- 95 **Gerudo Fortress-La**- Alto, no muro da parte leste da fortaleza
- 96 **Gerudo Fortress-La**- No alvo da Horseback Archery, aquele mais distante
- 97 **Hauntes Wateland-La**- Dentro da estrutura de pedra
- 98 **Desert Colossus-La**- Assim que entrar, vá para a esquerda e a Gold Skulltula está na palmeira perto de um buraco
- 99 **Desert Colossus-Lc**- Jogue uns bugs no local onde se planta Magic Beans perto da entrada do Spirit Temple
- 100 **Desert Colossus-La**- A plataforma do Magic Bean o levará até uma Gold Skulltula



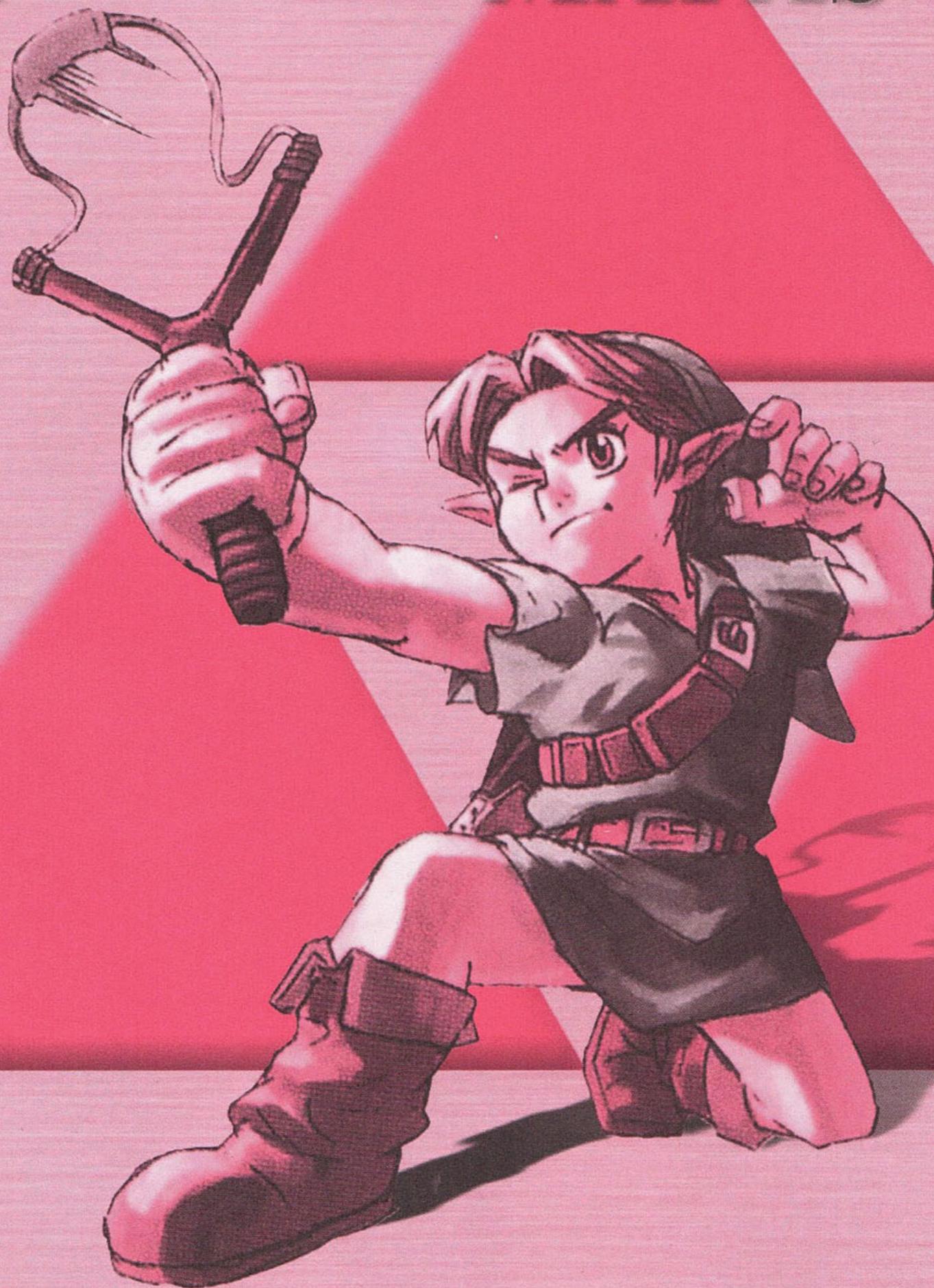
# LINK



Eduardo



# ESPECIAL MAPAS



# PREPARE SUA MOCHILA...



Lens of Truth  
(Kakariko Well)  
Permite ver através de ilusões,  
porém não vê segredos

Magic Bean  
(Zora's River vendor)  
Planteio e em 7 anos você  
terá uma planta



Kokiri Sword  
(Kokiri Forest)  
Sua espada básica. O  
jovem Link pode usá-la



Empty Bottle  
Permite carregar vários itens.

Fairy Bow  
(Forest Temple)  
Use sobre o cavalo



Master Sword  
(Temple of Time)  
A espada que Link usa  
no futuro. Enterrea na  
rocha do templo para  
retornar ao passado



Hylian Shield  
(Hyrule Market)  
Pesado para o jovem Link,  
mas perfeito para o velho



Hookshot  
(Gravekeepers Grave)  
Usado para escalar terrenos  
e pegar objetos

Giant's Knife  
(Giant Goron)  
Uma grande  
espada que quebra  
após algumas  
cacetadas



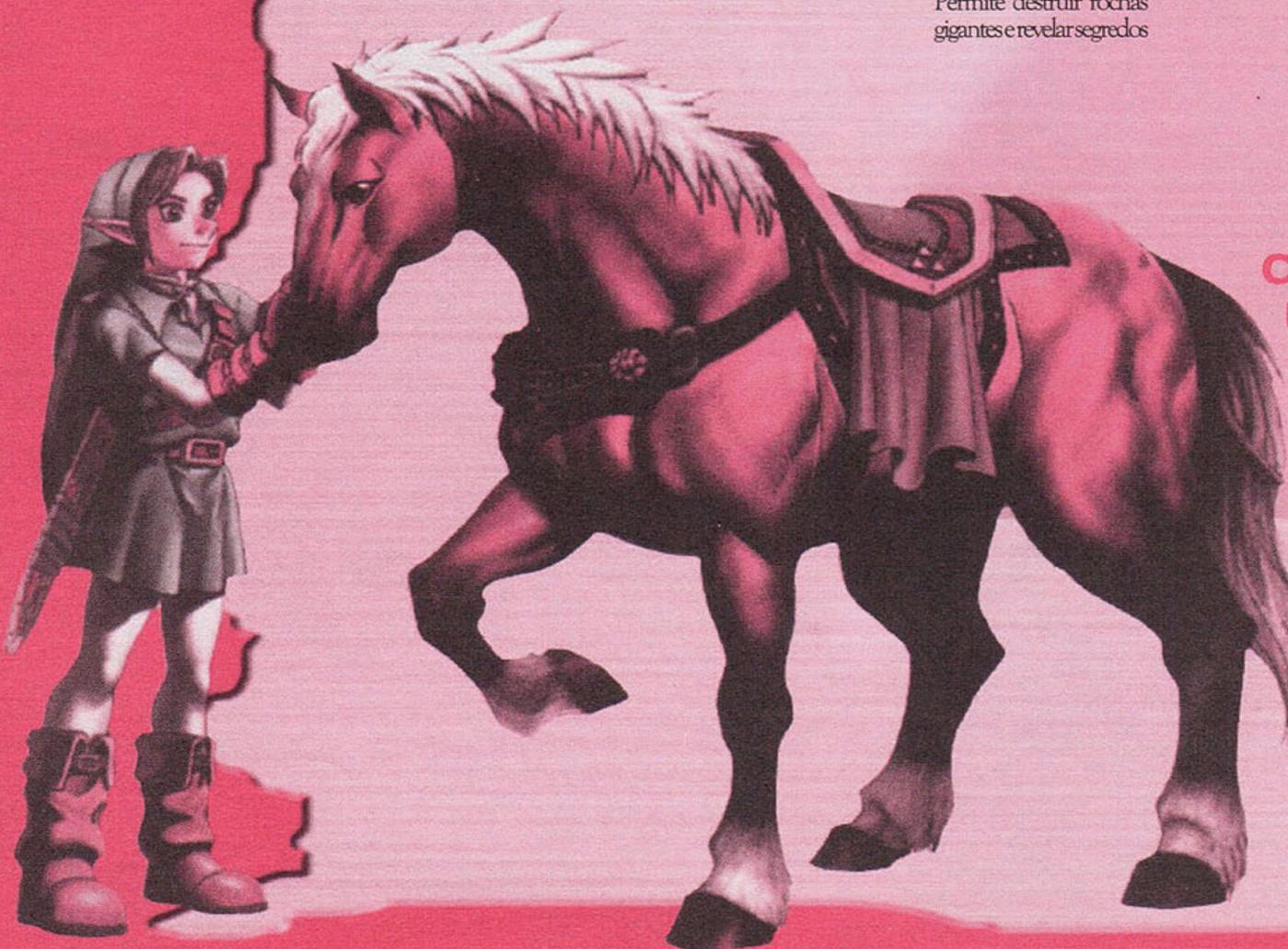
Kokiri Tunic (verde)  
Sua roupa original  
Goron Tunic (vermelha)  
(Goron City)  
Protege você do calor do fogo  
Zora Tunic (azul)  
(Zora's Domain)  
Permite mergulhar sem afogarse



Magaton Hammer  
(Temple of Fire)  
Permite destruir rochas  
gigantes e revelar segredos



Deku Shield  
(Kokiri Forest)  
É o escudo mais fraco



## CAVALGANDO COMO UM PROFISSIONAL

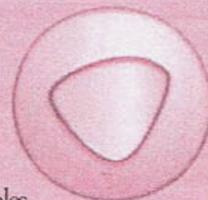
Epona é o cavalo mais rápido das redondezas. Por isso, você deve saber o que está fazendo. Há uma escala de seis cenouras. Toda vez que você chicotear o cavalo, irá um pouco mais rápido. Quanto mais cenouras você apagar, mais rápido irá. Contanto que não chicoteie o cavalo e faça sumir a última cenoura, sua velocidade será a melhor possível. Quando pular, aperte o botão para saltar ou o cavalo vai parar ali mesmo.



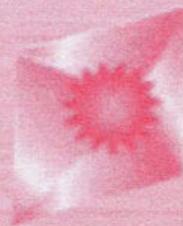
Gerudo's Card  
(Gerudo's Fortress)  
Você pode passar como se fosse um membro dos Ladrões Gerudo



Fairy Ocarina  
(Kokiri Forest)  
Permite tocar uma música mágica que faz coisas legais



Scales  
Permite você mergulhar mais profundamente, PRATA 6 metros; OURO 12 metros



Din's Fire  
(Great Fairy, Hyrule)  
Lança um jato de fogo



Skulltula Coins  
(Em qualquer lugar)  
Encontrada após matar uma Aranha Skulltulas



Ocarina of Time  
(Hyrule Moat)  
Permite avançar e retroceder no tempo



Goron's Bracelet  
(Goron King Darunia)  
Permite a você pegar as Plantas Bombas



Farore's Wind  
(Great Fairy, Fountain)  
Permite teleportarse (usa MP6)



Bullet Bag  
(Lost Woods)  
Permite a você carregar mais munição para o SLINGSHOT



Bombs  
(Dodongo's Cavern)  
Use para revelar segredos e matar inimigos difíceis



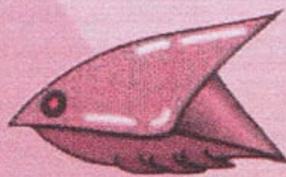
Bomb Bag  
(Dodongo's Cavern)  
Permite carregar bombas



Nayru's Love  
(Great Fairy)  
Um efeito muuuito especial (usa MP12)



Deku Stick  
(Kokiri Forest)  
Serve para acender tochas; quebra após o uso



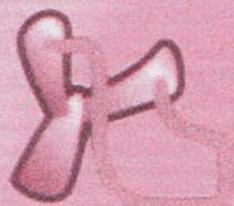
Bombchu  
(Hyrule Alley)  
Uma bomba que sobe nas paredes



Kokiri Boots  
Sua bota básica; não tem uso especial



Special Arrows  
Flechas Mágicas, usam maior energia, Fogo (MP2), Água (MP2) e LUZ (MP4)



Slingshot  
(Deku Tree)  
Usado para matar inimigos a distância e ativar botões



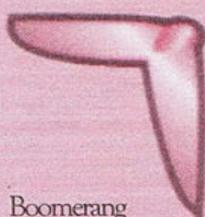
Deku Nuts  
(Kokiri Forest)  
Tonta os inimigos ao jogar contra eles



Iron Boots  
(Ice Cavern)  
Permite que você ande debaixo d'água



Adult's Wallet  
(House of Skulltula)  
Carrega mais rúpias



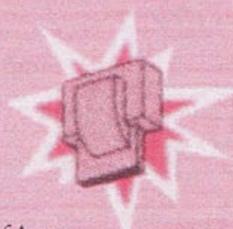
Boomerang  
(Jabu Jabu's Belly)  
Pode pegar itens distantes e matar inimigos eletrificados



Masks  
(Hyrule Mask Shop)  
Troqueas por máscaras especiais



Hover Boots  
(Shadow Temple)  
Permite flutuar por um certo tempo



Stone of Agony  
(House of Skulltula)  
Usa o "Rumble Pack" para achar segredos

# MAPAS

## A PASSAGEM DO TEMPO

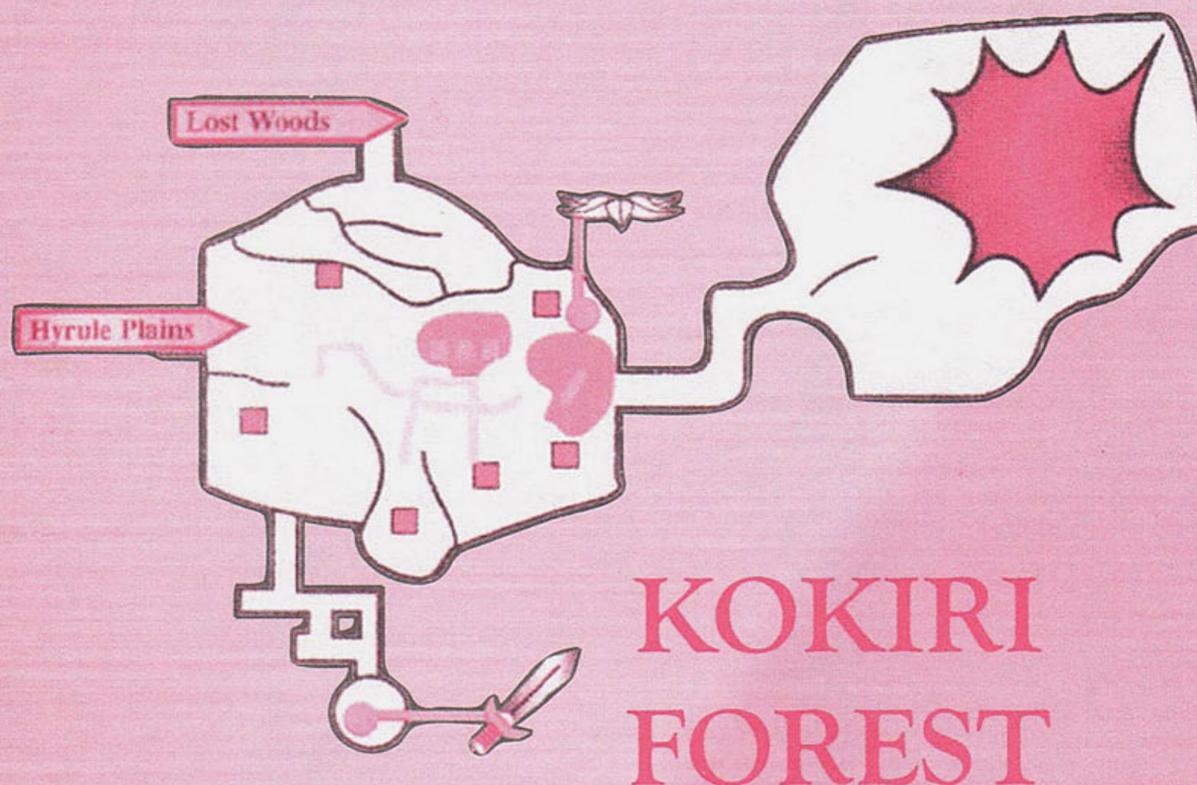
O tempo realmente passa no **Zelda 64**. Quando anoitece, algumas lojas abrirão as portas, enquanto outras fecharão. Fora das vilas, fantasmas e esqueletos levantaram de seus túmulos. Aproveite esta oportunidade para abocanhar algumas rúpias (rupees) fáceis. Os esqueletos carregam consigo um bocado de dinheiro. Vale lembrar também que as aranhas Skulltula só vão aparecer à noite. Você pode usar a *Melody of the Sun* para mudar a hora do dia de acordo com sua necessidade.

## VIAGEM NO TEMPO

Pode-se viajar no tempo ao se pegar a *Master Sword* e recolocá-la no *Temple of Time* (Templo do Tempo). Até aqui, esta é a única maneira de viajar no tempo para frente e para trás. Quando estiver viajando no tempo, lembre-se de que certos itens só estão disponíveis em determinadas zonas temporais. Por exemplo, o Link jovem é muito fraco para puxar a corda do Arco (Bow), enquanto que o Link velho não irá usar o Estilingue (Slingshot) ou o Boomerang.

## ESPECIALISTA EM PESCA

Mire sua vara de pescar e arremesse-a para junto dos troncos e plantas aquáticas. Os peixes grandes estarão quase com certeza perto desses lugares. Algumas vezes, os peixes maiores vão revelar sua posição pulando fora d'água. Uma vez que você tiver fisgado um peixe, clique o botão Reel em vez de deixá-lo apertado. Continue clicando-o para a esquerda ou para a direita para ter certeza de que o peixe não irá se soltar. Pressione para o lado para erguer o peixe quando for pousá-lo na margem.



## KOKIRI FOREST

A água é conhecida por esconder dinheiro. Procure por rúpias no fundo dos rios.

### A PRIMEIRA ESPADA

Para encontrar a primeira espada, engatinhe por um túnel estreito próximo ao pé do mapa. Isso o levará a sua primeira arma.

### DINHEIRO FÁCIL

Há muitos segredos em Zelda. Um dos mais simples envolve rúpias escondidas. Na loja, você poderá encontrar algumas delas ocultas atrás do lado direito do balcão. Bônus!

### MAIS DINHEIRO

Se você correr bem no meio das três rochas na água, ganhará um bônus de 30 rúpias!

### PLANTE FEIJÃO

Há um lugar para plantar um Pé-de-Feijão Mágico (Magic Bean) bem próximo à loja. Plante-o no passado e terá se transformado em alguma coisa no futuro.

### BOTÃO DE AÇÃO (A)

Você vai precisar adquirir prática com este botão. Preste grande atenção ao que ele diz no pequeno quadro no alto da tela. Quando estiver perto de algo curioso, o botão pode apresentar uma ação. As mais comuns são: Agarrar

### LOCKING-ON

Um simples clique no botão (Z) vai travá-lo no inimigo. Não fique apertando o botão. Dois cliques vão retirar a seleção do inimigo e podem mudar seu ângulo de câmera. Relaxe quando for alternar inimigos. Para tornar o locking mais eficaz, você deverá ficar relativamente perto do inimigo. Locking-on é mais eficiente contra Chefões e inimigos pequenos e ágeis como morcegos.

(Grab), Puxar (Pull), Escalar (Climb) e Falar (Talk). Ao segurar o botão de Ação e correr para um penhasco, você saltará imediatamente. Precisa de tempo para se acostumar. Use os desafios da Kokiri Forest para experimentar.

### 7 ANOS DEPOIS...

#### Kokiri Forest

Se você usou o Magic Bean no passado, haverá uma planta aqui para transportá-lo para um lugar secreto agora. Lembre-se: demora sete anos para que o feijão mágico cresça. Procure por locais de plantação espalhados por Hyrule. Este é um dos locais de plantação menos valiosos do jogo.

# DEKU TREE

## SAINDO DA SLINGSHOT ROOM

Para sair desta sala, basta usar sua arma recém-encontrada e atirar na escada acima da porta de entrada. Mais tarde, você terá que acertar em partes da parede com formato de olho. Estes são alguns dos muitos usos para o Slingshot. Tenha em mente que cada arma terá múltiplos usos como esta.

## VOLTE MAIS TARDE...

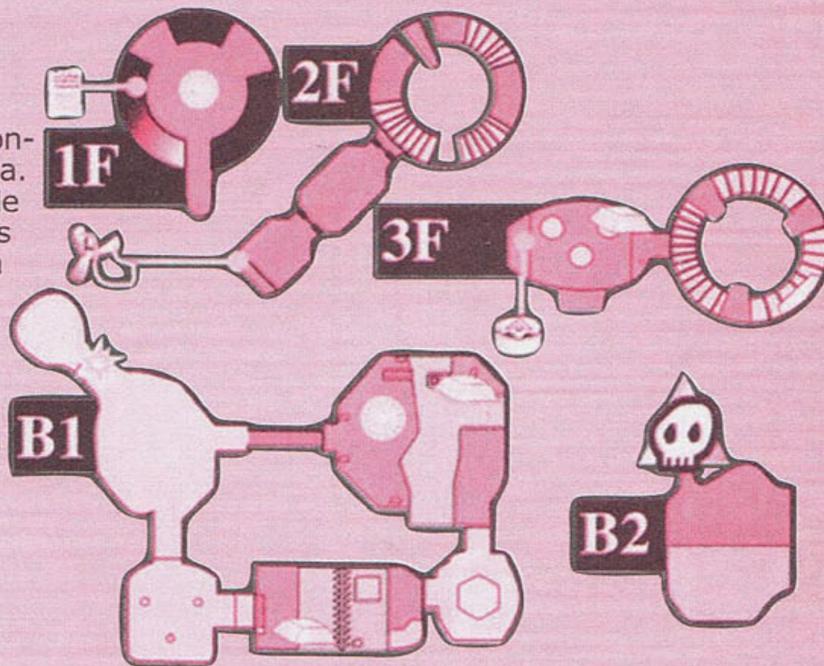
Existem algumas moedas de Skulltula que estarão fora de seu alcance. Volte aqui mais tarde com o **Boomerang**. Em Zelda, você terá que voltar aos lugares com frequência.

## OS TRÊS IRMÃOS

Os três irmãos devem ser mortos numa ordem específica. Use seu escudo para repelir os tiros de volta para eles nesta ordem: 2-3-1. Isso tirará essas pragas do caminho.

## TEIAS

No meio da árvore, há uma teia esticada. Para se livrar dela, você deve pular de uma altura de três andares por uma abertura. Com esse impulso, você conseguirá rasgar as teias à medida que cai.



## UMA SALA INTRIGANTE

Acenda a Deku Stick na tocha. Depois, use-a para fazer um buraco na teia de aranha. Mais tarde, você terá de empurrar um grande bloco de pedra na água para que sua tocha não se apague.

# HYRULE PLAINS

## DINHEIRO OCULTO NA PONTE LEVADIÇA

Suba nas correntes de cada lado da ponte levadiça e mergulhe do alto. Você deverá receber 30 rúpias ao longo de cada lado.

## QUEM É AQUELE CORREDOR?

Há um homem que corre pela área oeste das planícies. Se você tentar falar com ele agora, ele dirá que quer ser um coelho. No futuro, ele lhe será útil. Dica: dê a ele Rabbit Ears (Orelhas de Coelho).

## GANHE DINHEIRO À NOITE

Se suas economias estão em baixa, você pode ficar perambulando pelas Planícies de Hyrule até escurecer. Os esqueletos que aparecem deixam cair um bocado de dinheiro.

## EM BUSCA DOS GRANDES POES (FANTASMAS)

Para capturar os grandes Poes, você deverá caçá-los a cavalo com suas flechas. Eles só aparecem algumas vezes, geralmente pouco antes do amanhecer. Se conseguir pegar algum deles, leve-o para a loja de fantasmas (ghost shop).

# HYRULE PALACE

## ACHE A PRINCESA ZELDA

Você deve ser muito cauteloso para entrar no castelo. Terá de se esgueirar atrás dos guardas para evitar ser visto. Se for apanhado pelo menos uma vez, Malon aparecerá.

## ACORDANDO TALON

O pai de Malon está dormindo na ala direita do castelo, em frente ao local onde você tem de empurrar os blocos. Fale com Malon para pegar o ovo. O ovo vai chocar. Leve a galinha a Talon e ela o acordará.

## FALANDO COM ZELDA

Zelda lhe dirá muito. Ela o enviará numa busca pelas duas Pedras Espirituais (Spiritual Stones). Sua guarda-costas, Impa, ensinará a você a **Cantiga de Ninar de Zelda (Zelda's Lullaby)**.



## MERCADO DE HYRULE

ALOJA DE MÁSCARAS (MASK SHOP)

Esta loja permite que você venda máscaras. Vendendo todas as máscaras você ganha uma especial que permitirá a você conversar com aquelas misteriosas cabeças.

## BOMBCHUS À VENDA

Há uma loja na rua de trás que só abre à noite. Ela tem Bombchus, uma bomba especial detonada por controle remoto.

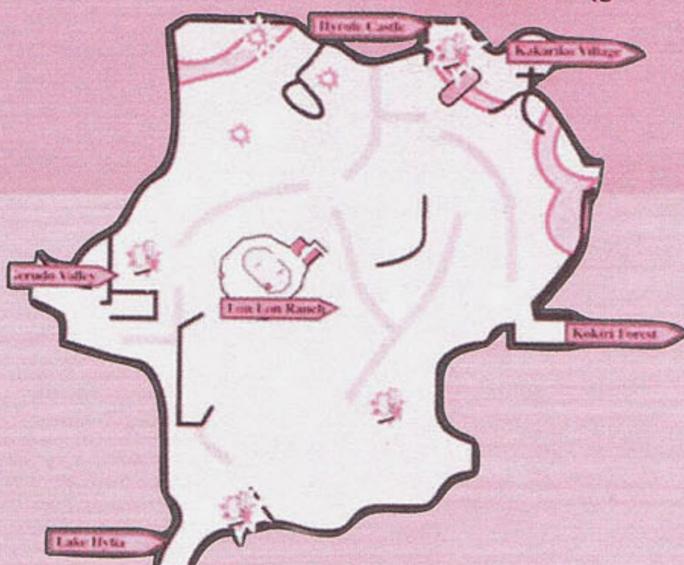
## MAIS DIVERSÃO EM HYRULE

Entre na cidade à noite e vá

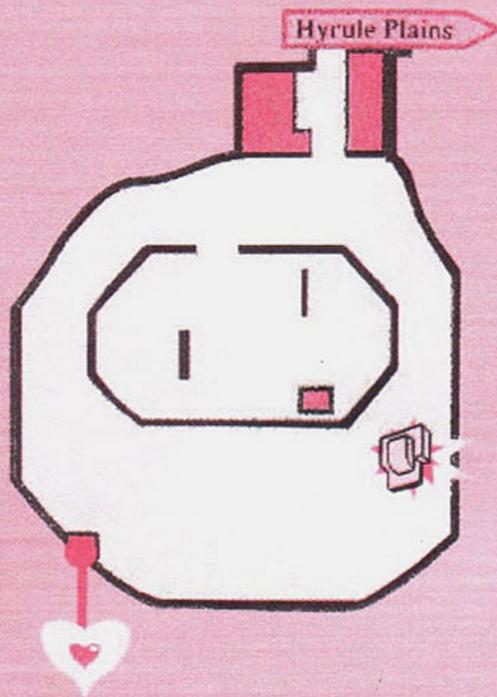
à rua de trás. A porta ao fundo na esquerda leva a uma senhora que perdeu seu cão, Richard. Se achá-lo (atrás de uma barraca no mercado), ela irá recompensá-lo com um Porta-Corações (Heart Container).

## GRANDE FADA

Exploda o beco sem saída e encontrará uma Fada ali. Ela o presenteará com a magia do Din's Fire.



# MAPAS



## LON LON RANCH

### CONSEGUINDO A CANÇÃO DE EPONA

Se falar com Malon, ela lhe dirá sobre a canção. Toque **Zelda's Lullaby**. Mostre a ela a Ocarina e ela o ensinará a canção.

### HEART CONTAINER

No estábulo com duas vacas e cestas, você encontrará um túnel estreito por onde Link poderá passar. Afaste as caixas da parede o suficiente para você poder alcançá-lo.

### LEITE GRÁTIS

Se você tocar **Epona's Song** para qual-

quer das vacas no jogo — inclusive as escondidas nas cavernas —, conseguirá leite... contanto que tenha uma **Garrafa Vazia (Empty Bottle)**. Isso é uma grande maneira de assegurar vidas suficientes para sua jornada.

### PRIMEIRA EMPTY BOTTLE

Na sala com todas as galinhas está Talon. Concorde em participar do seu jogo. Você deve apanhar os três Super Cuckoos antes que o tempo se esgote. Fique apanhando cuckoos até conseguir os certos. É bem fácil e o esforço é válido.

## KAKARIKO VILLAGE

### HOUSE OF SKULLTULA

Para cada 10 **Skulltulas** que você pegar, você livrará um dos garotos da maldição. Skulltulas escondem-se por toda Hyrule e saem apenas à noite. Você irá encontrá-las em masmorras também!

### CUCKOO LADY

Esta senhora perdeu todos os seus cuckoos. Se você recolhê-los de volta no cercado, ela o recompensará com uma **Empty Bottle**.

### PARA O ALTO...

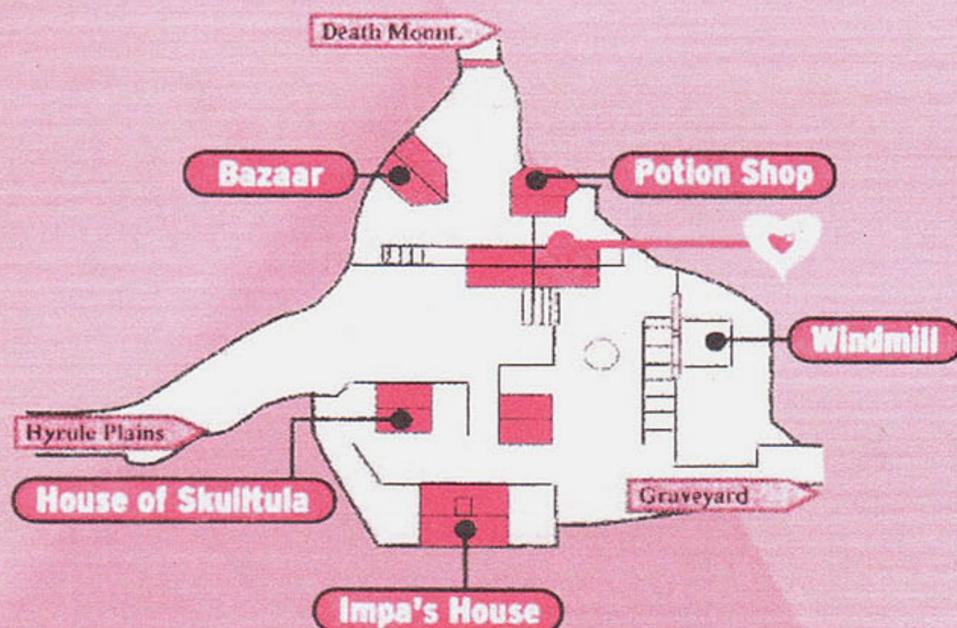
Há um homem numa casa. Se você conseguir, de alguma forma, alcançá-lo, ele lhe dará um **Heart Container**.

### DRENE O FOSSE

Você deve tocar a **Canção das Tempestades (Song of Storms)** na frente do homem dentro do moinho. Isso fará com que o fosso seque. Dentro dele, haverá uma masmorra oculta.

### CAVALGANDO A CORUJA

Se você montar na coruja e descer do pico da Montanha da Morte (Death Mountain), você irá pousar no alto de um prédio do vilarejo. Aproveite a chance e entre por uma porta do segundo andar para pegar um **Heart Container**.



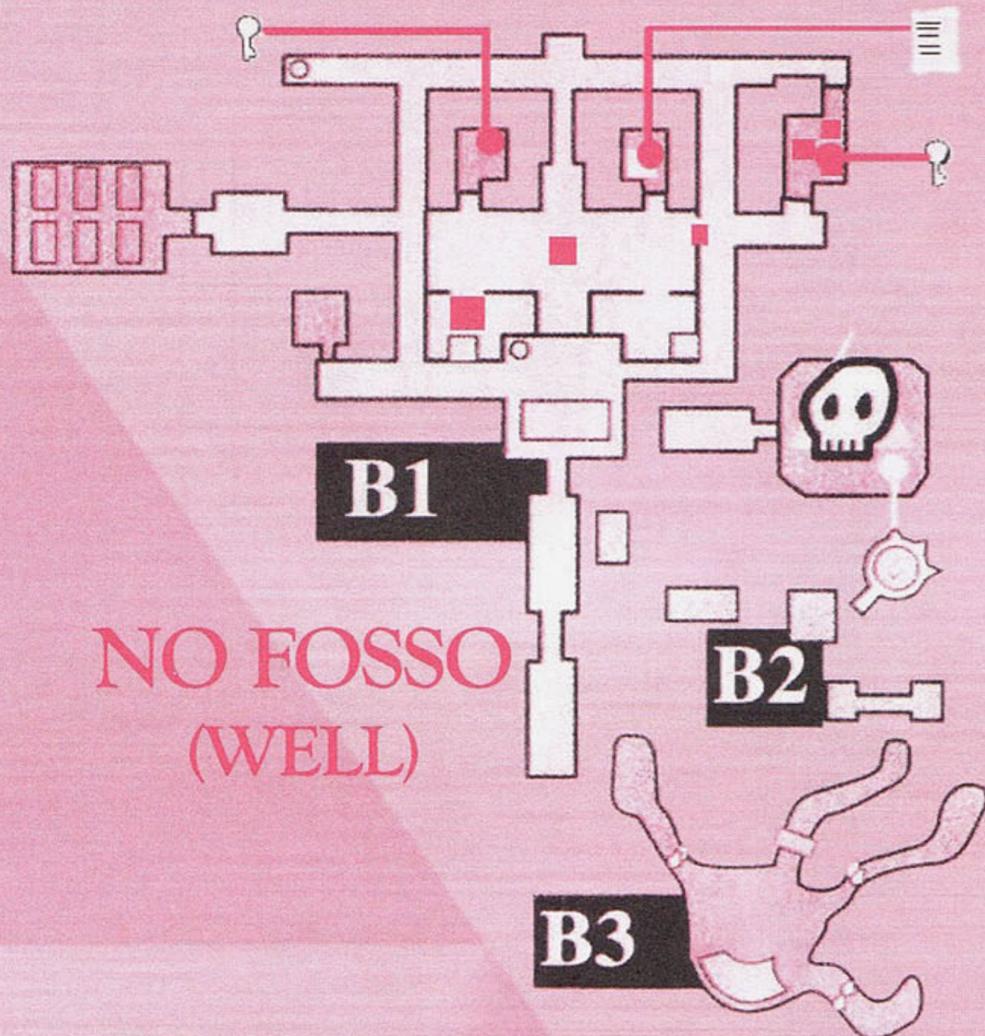
## 7 ANOS DEPOIS...

### HYRULE PALACE

O mundo se transformou: o palácio se foi, substituído por uma fortaleza impenetrável em meio a lava fervente. Entre nesta área à noite para encontrar uma Skulltula.

O Mercado: esta área está infestada de zumbis. Se estiver com pouca magia, você irá querer matar alguns desses caras, já que eles geralmente deixam cair jarras mágicas.

Guardhouse: dentro da casa dos guardas, um estranho homem coleciona fantasmas. Poes (fantasmas) normais valem 10 rúpias. Um especial pode dar a você algo bem mais importante.



## NO FOSSO (WELL)

## GRAVEYARD

### O JOGO DE CAVAR

Durante o dia, um garoto correrá pelas covas. Tome nota do lugar onde ele parece se erguer ou parar por um instante. Quando for noite, pague o coveiro (Gravekeeper) para cavar naquele lugar e obter um **Heart Container**. Está perto da parte de trás do cemitério.

### SOB AS COVAS

Há duas cavernas escondidas sob as covas. Mova as lápides para revelá-las.

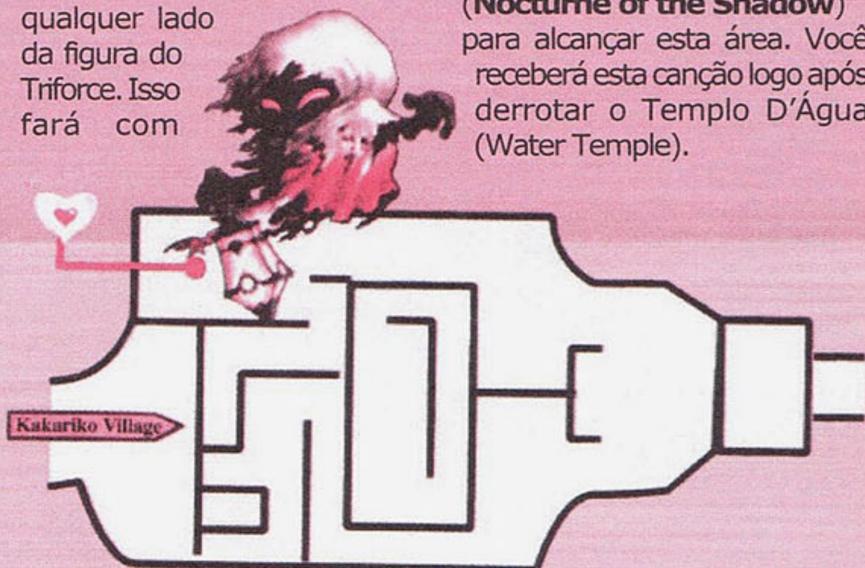
### OS IRMÃOS SHARPE

Cheque as covas de qualquer lado da figura do Triforce. Isso fará com

que os fantasmas dos Sharpe Brothers apareçam. Uma vez derrotados, eles lhe dirão que tocar **Zelda's Lullaby** em frente à grande tumba revelará algo especial. Dentro da Royal Family Tomb está uma canção chamada **Melodia do Sol (Melody of the Sun)**, escrita pelos Sharpe Brothers.

### ATRÁS DAS COVAS

Se você olhar acima da entrada da Royal Family Tomb, verá uma pequena alcova na pedra. Mais tarde, você terá de tocar o **Noturno da Sombra (Nocturne of the Shadow)** para alcançar esta área. Você receberá esta canção logo após derrotar o Templo D'Água (Water Temple).



### CHEFÃO

Esse cara está cheio de armas para pegar você. Vai ser difícil derrotá-lo. Você tem de acertar a cabeça dele quando ele se abaixar. Pode também dar alguns murros antes de ele agarrá-lo. Esteja certo de ter bastante leite ou algumas Fadas numa garrafa antes de tentar vencê-lo. Só a distância o manterá afastado de você.

### A CHAVE PARA RESOLVER A MASMORRA DO FOSSO (WELL DUNGEON)

Fique procurando até achar a imagem do Triforce. Na frente dele, você deve tocar **Zelda's Lullaby**. Isso irá drenar a água do fosso e revelar

uma minúscula passagem por onde você pode passar. Ela o levará à **lente da Verdade (Lens of Truth)**. Ao usá-la, você poderá navegar pelo resto do fosso. Embora não haja muito mais que encontrar, algumas aranhas Skulltula estão nas redondezas.

### MIL ARMADILHAS

Esta área está cheia de poços invisíveis e paredes falsas. Para atravessá-la com êxito, você deve encontrar a **Lens of Truth**. Quando quer que se depare com um beco sem saída, pressione vários pontos nas paredes até achar uma saída. Não tente atravessar o Fosso às cegas.

## 7 ANOS DEPOIS...

### HYRULE PALACE

O resgate de Epona: O rancho pertence agora a Ingo. Primeiro, pague 10 rúpias para andar nos cavalos. Então, em vez de montar no cavalo oferecido, toque Epona's Song. Ela aparecerá. Corra algumas voltas pela pista e ganhe algumas rúpias. Converse com Ingo enquanto estiver montado em Epona. Ele o desafiará numa corrida por 50 rúpias. Ganhe ambas as corridas e Epona poderá ser seu. Tente se manter o mais próximo possível da cerca. Isso forçará Ingo a ficar atrás de você. Não tente dar coices nele porque isso vai atrasá-lo.

Dinheiro fácil: Com 3 voltas ao redor do estábulo enquanto salta as duas vezes no tempo marcado, você ganhará algumas rúpias de bônus. Deve acertar ambos os saltos.

### KAKARIKO VILLAGE

O Moinho (Windmill): Entre no moinho pela Cova do Coveiro (Gravekeeper's Grave—veja a seção Graveyard). Assim, você alcançará o Heart Container no topo. Depois, fale com o homem na parte baixa do moinho. Mostre a Ocarina e ele ensinará a Song of Storms.

Cuckoo Lady: Fale com a mulher que perdeu seus pássaros sete anos antes. Ela lhe dará um Ovo em Miniatura (Pocket Egg) que chocará para mostrar um cuckoo. Use-o para acordar Talon, que está dormindo na primeira casa que você vê quando entra na cidade. Devolva o cuckoo à senhora e ela lhe dará Cojiro, um galo muito quieto. Você o usará em Lost Woods...

Loja de Poções (Potion Shop): Dê à velha senhora na loja o Estranho Cogumelo (Odd Mushroom). Ela lhe dará a Estranha Poção (Odd Potion). Leve de volta para Lost Woods. Isto é o começo de uma longa série de eventos.

# MAPAS

## LOST WOODS

### SARIA'S SONG

Para chegar a Lost Woods, dirija-se à saída com a música mais alta.

### JAM SESSION

Toque 3 canções com os dois caras na floresta para ganhar um **Heart Container**.

### HEART CONTAINER FÁCIL

Toque a Canção de Saria (Saria's Song) para aquele que você achar na primeira à esquerda e ele lhe dará um **Heart Container**.

### RUMO A GORON CITY

Passe pela porta de pedra para chegar a Goron City.

### O GONGO

Procure por um local que tenha um alvo. Atire nele com seu **Slingshot**. Se você conseguir acertar no centro 3 vezes seguidas, ganhará uma **Sacola de Balas (Bullet Bag)**.

### BOMBARDEIE AS PEDRAS

Há duas rochas soltas no perímetro de Lost Woods. Exploda-as para revelar passagens secretas.

## SACRED FOREST MEADOW

### OS SEGREDOS DO CAPINZAL ALTO

Atravesse o capinzal alto e acabará caindo numa caverna escondida! Mantenha-se alerta porque há dois lobos gigantes lá dentro. Para derrotá-los, trave neles primeiro. Aproxime-se e levante o escudo. Quando seu alvo levantar a pata para feri-lo, crave a espada nele. Depois de ser atingido 5 vezes, ele cairá.

### FALE COM SARIA

Saria está na Clareira da Floresta Sagrada (Sacred Forest Meadow). Ela lhe ensinará a canção adequadamente batizada de Saria's Song. Use-a para se comunicar com ela.



## DEATH MOUNTAIN TRAIL

### UMA TEMPESTADE DE PEDRAS

Durante as avalanches, proteja-se com seu escudo.

### ENCONTRE A GRANDE FADA

Ela está numa gruta no topo da montanha. Ela dará a sua espada um novo Spin Attack se você tocar **Zelda's Lullaby** para ela.

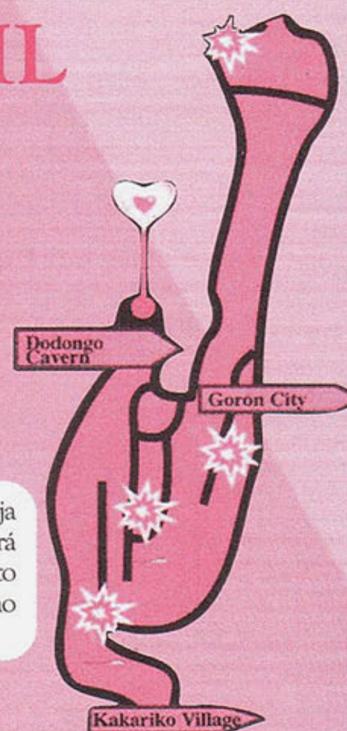
### ABRINDO A CAVERNA DE DODONGO

Após pegar as plantas-bomba, vá para o

local bem acima da gruta e jogue uma lá embaixo. Isso explodirá a rocha e abrirá caminho para a masmorra. Você deve atirar a planta-bomba bem da área do pequeno portão. Qualquer desvio para os lados fará com que a bomba não produza nenhum efeito.

### PASSEIO DE CORUJA

Se chegar ao topo de Death Mountain, a Coruja Sábia permitirá que você agarre seus pés e o levará através de Kakariko Village para pousá-lo no alto de uma casa que possui um Heart Container. Não fale com ela até que esteja pronto para ir.



## 7 ANOS DEPOIS...

### GRAVEYARD

Pegando o Hookshot: Empurre a lápide com flores na frente. Isto revelará uma passagem direto para o fantasma do Gravekeeper. Se você derrotá-lo na corrida, ele o recompensará com o Hookshot (Lança-gancho). Se seu tempo for realmente excelente, você poderá até ganhar um Heart Container. Alcançando o Heart Container: Se você plantou uma semente aqui mais cedo, poderá alcançar o Heart Container.

### THE LOST WOODS

**Sem Mais Canções:** Saria não está tocando sua canção, portanto você terá de atravessar a floresta apelando para a memória. O caminho é Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Em frente, Esquerda, Direita.

Use Cojiro: O irmão da Cuckoo Lady está dormindo no primeiro quarto à esquerda. Acorde-o com Cojiro. Ele lhe dará o Odd Mushroom. Leve-o para a loja de poções da velha senhora. Volte aqui com a Odd Potion e uma jovem fada lhe dará a Serra da Bolsa (Poacher's Saw).

**Local de sementes:** Pegue duas vezes seguidas a esquerda e encontrará um lugar onde deve ter plantado um Feijão Mágico.

**Outra Canção:** Bem onde Saria costumava estar encontrase Sheik, que lhe ensinará o Minuet da Floresta (Minuet of the Forest). Use seu Hookshot: deste local, seu hookshot pode fincar num galho da árvore e impulsionalo para o Templo da Floresta (Forest Temple).

# DEATH MOUNTAIN CRATER

## AQUI TÁ QUENTE!

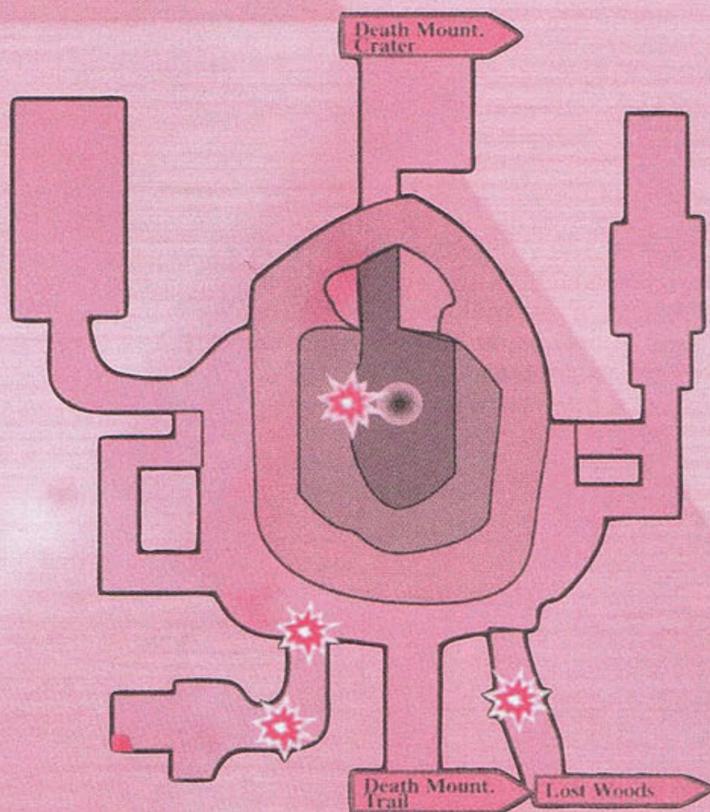
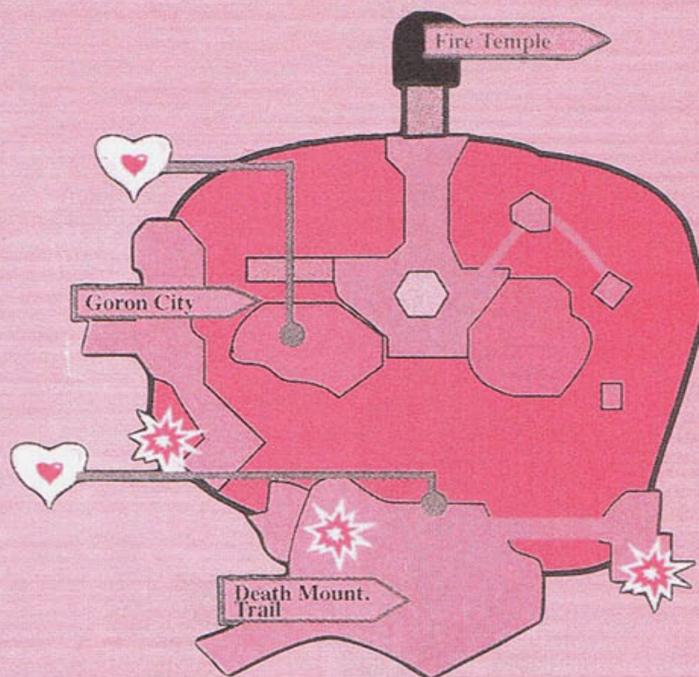
A não ser que você tenha a **Túnica de Goron (Goron Tunic)** equipada, não deve entrar aqui. Se o tempo se esgotar com você lá dentro, automaticamente morrerá.

## A ESCALADA PARA O HEART CONTAINER

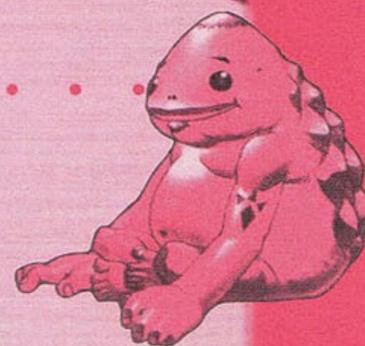
Vá direto da entrada principal até alcançar o penhasco. Caia e se agarre na superfície escalável da parede. Há um pequeno nicho com um **heart Container**.

## ENCONTRANDO UMA GRANDE FADA

Se usar o Martelo (Hammer) no grupo de rochas ao fundo à esquerda, encontrará uma Grande fada escondida. Ela o recompensará com mais Magia.



# GORON CITY



## FALE COM O REI

Pare nos degraus de entrada de Darunia e toque **Zelda's Lullaby**. Uma vez lá dentro, toque **Saria's Song**. O rei o presenteará com o **Bracelete de Goron (Goron's Bracelet)**.

## O ENIGMA DO VASO

Acenda uma vara na sala do Rei. Com ela, acenda todas as tochas perto do vaso e ele começará a girar. Em seguida, dirija-se para o segundo andar. Jogue uma bomba no vaso. Se ele girar certo, você ganhará um **Heart Container**.

## GORON ROLANTE

Se você colocar uma bomba na frente do Hot Rodder, ele irá parar e lhe dará uma **Grande Sacola de Bombas (Big Bomb Bag)**.

## 7 ANOS DEPOIS...

### DEATH MOUNTAIN TRAIL

Subindo na planta: se você plantou um Magic Bean em frente à entrada da Dodongo Cavern, poderá montar nele para chegar a um Heart Container oculto.

O Goron Gigante: Há um Goron Gigante no topo do vulcão. Ele consertará a Faca Quebrada (Broken Knife) se você conseguir para ele lágrimas. Leve a receita para o Rei dos Zoras.

### GORON CITY

Sala do Trono: Vá à Sala do Trono e empurre a grande estátua para o lado para revelar o caminho para o ponto mais distante da Cratera da Montanha da Morte (Death Mountain Crater).

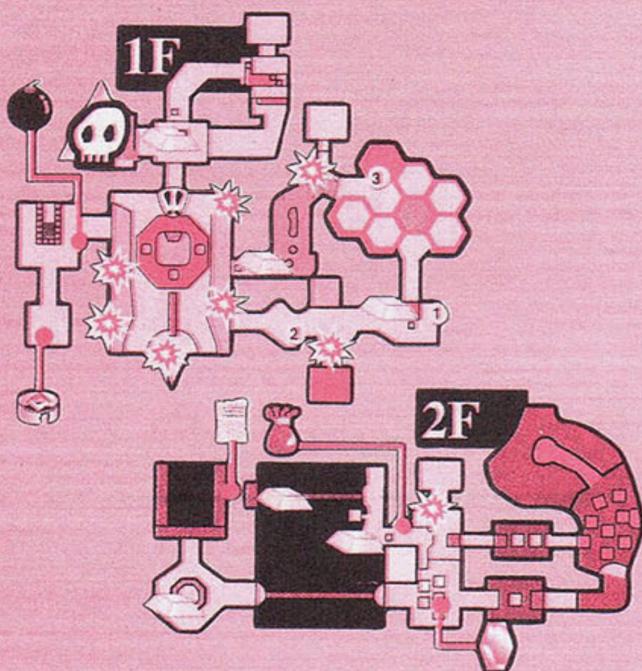
O Filho de Darunia: Um Goron solitário está andando pelo terceiro andar. Jogue uma bomba nele para que pare. Receba Goron's Tunic.

### DEATH MOUNTAIN CRATER

Um Encontro com Sheik: Se você entrar na passagem secreta do Rei, cruzará com Sheik, que ensinará o Bolero do Fogo (Bolero of Fire).

# MAPAS

## DODONGO'S CAVERN



### MOVA A ESTÁTUA

Na sala 1, há uma alavanca que se solta tão logo você sai. Para consertar o problema, mova a estátua para o alto dela.

### USANDO INIMIGOS PARA ABRIR PASSAGENS

Esses seres engraçadinhos explodem quando você os corta. Na sala 2 há uma passagem secreta que você pode revelar desta maneira.

### UM ANEL DE FOGO

Na sala 3, há um pilar cercado por plantas-bomba. Pegue uma de perto da porta e complete o padrão de bombas. Isto causará uma forte explosão que revelará uma escadaria secreta.

### UM INIMIGO DIFÍCIL

A ameaça mais mortal que você enfrentará na Caverna de Dodongo serão estes sentinelas que atiram laser. Basta uma bomba para se livra deles.

### DODONGO MORTO

Jogue bombas da ponte direto nos olhos do Dodongo Morto. Ao fazê-lo, a boca da besta irá abrir.

### DICA DO ESCUDO

Inimigos de fogo podem queimar através do seu **Deku Shield**. Não se arme com ele aqui! Em vez disso, pegue o bem mais útil **Hlyian Shield**. Seu metal é perfeito aqui.

## 7 ANOS DEPOIS...

### ZORA'S RIVER

Local de Plantação: Próximo ao Vendedor de Feijões, há um local para plantá-los. Contando que você o tenha plantado no passado, você pode montar na planta para chegar ao Heart Container.

Escada Secreta: Como Link é mais alto no futuro, você pode pegar a escada que estava na água. Suba nela e alcance uma rocha solta. Explodaa e encontrará uma passagem secreta.

## ZORA'S RIVER



### VENDEDOR DE FEIJOES MÁGICOS

Há um homem que vende Magic Beans. Você usará eles onde quer que veja pequenos montes de areia com um buraco. Guarde o primeiro Magic Bean que comprar para a região do Vale Gerudo.

### DIVERSÃO DE SAPOS

Toque para os sapos por dinheiro. Toque a Song of Storms e receberá um Heart Container. Após ter tocado todas as canções do alto de sua lista, os sapos irão crescer. Se você ajudá-los a pegar todas as moscas, ganhará um segundo Heart Container.

### ABRA A CASCATA COM MÚSICA

Você irá tocar Zelda's Lullaby com frequência. Toda vez que avistar uma imagem do Triforce, toque-a. Há grande probabilidade de que ela abrirá algo importante. Lembre-se sempre disso.

### APANHADO NA CORRENTEZA!

Se cair na água, vai ser arrastado novamente para Hyrule Plains. Porém, se você se manter no meio, poderá apanhar algum dinheiro extra.

### PEDRAS DA FOFOCA

A coisa mais misteriosa que irá encontrar são as Pedras da Fofoca (Gossip Stones). Elas lhe darão dicas e segredos se você colocar a Mask of Truth. Se você arrebatá-las com sua espada, elas lhe concederão um tempo. Acerte uma com seu Martelo e ela levitará e voará para longe. Se você tocar a Song of Storms ou Sun's Song, surgirão fadas. O que mais as Gossip Stones podem fazer?

## ZORA'S DOMAIN

### O JOGO DO MERGULHO

Se vencer esse jogo, você ganhará a **Escama de Prata (Silver Scale)**, que permite a você ficar mais tempo embaixo d'água. Use sua sombra para guiá-lo durante o mergulho.

### FALE COM O REI

Primeiro, mostre ao Rei a Mensagem Real. Dê-lhe a Garrafa com a mensagem dentro (encontrada no leito do Lago Hylia) e ele abrirá o caminho para a Fonte de Zora (Zora's Fountain).

### O CABO DO LAGO HYLIA

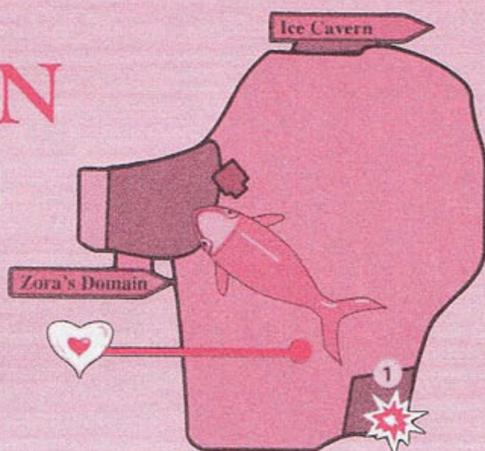
Use o cabo encontrado debaixo d'água para chegar ao Lago Hylia.



## ZORA'S FOUNTAIN

### LORD JABU-JABU

Você irá alimentá-lo com um peixe. Compre um na loja ou prenda um numa garrafa vazia em uma poça rasa. Isso fará com que ele abra sua boca gigantesca.



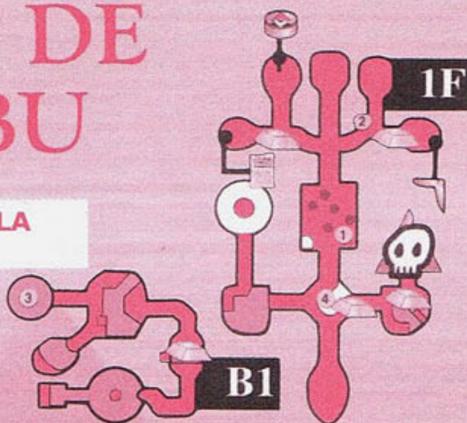
### GRANDE FADA

Nade e procure por terra firme (1). Jogue uma bomba aqui para revelar uma passagem que leva à Grande Fada (Great Fairy). Ela o ensinará Farore's Wind se você tocar Zelda's Lullaby.

## DENTRO DE JABU-JABU

### NÃO CONSIGO PASSAR PELA PRIMEIRA PORTA!

Use seu Slingshot naquela pequena asa de pele pendurada no alto e a porta se abrirá.



### COMO CHEGO À PLATAFORMA?

Pegue a Princesa Ruto de novo - ela estará na sala 1, caia pelo buraco mais longe à esquerda no lado oposto. Isso o levará a uma porta que você não conseguia alcançar antes. Dentro dela está uma plataforma. Jogue a Princesa no alto.

### ONDE ESTÁ RUTO E COMO POSSO AJUDÁ-LA?

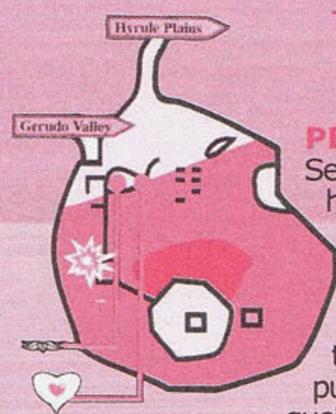
Ela está na sala 1 bem à vista de todos. Você irá carregá-la através da sala, evitando todos os poços. Primeiro, fique em pé na alavanca na frente da sala 2. O peso dela em seus ombros será o bastante para acionar a porta. O Boomerang está lá dentro. Depois, vá para a alavanca ao fim do corredor oposto e coloque-a sobre ela. Entre e enfrente o tentáculo parasita com seu Boomerang.

### ACIONE A ALAVANCA ATRÁS DO VIDRO

Pegue seu Boomerang e atire-o no lado esquerdo do vidro. Ele irá dar uma volta e acionar a alavanca para você.

### ALCANÇANDO A ALAVANCA

Após derrotar o Chefe intermediário, você irá pular para a área circular daquela sala, que o conduzirá a uma câmara alta por onde você poderá descer.



## LAKE HYLIA

### PESCARIA

Se você apanhar um peixe de 11 libras, o homem irá recompensá-lo com uma **Empty Bottle**. Para pescar um peixe tão grande, você deverá lançar a vara algumas vezes para "reconhecimento". Assim poderá observar quais peixes estão na água. Os grandões geralmente pularão para fora. Então jogue a vara naquela direção.

### EMPTY BOTTLE

No fundo do Lago Hylia há uma **garrafa** com uma carta dentro. Leve-a para o Rei Zora. Ela pode ser encontrada bem entre os pilares próximos à margem.

## FOREST TEMPLE

Nota: Isto se passa 7 anos depois

### DESLIZANDO AS PEDRAS

Na sala 1, empurre o bloco de pedra na direção das flechas. Mova-o até onde puder. Então suba a escada próxima. Há um segundo bloco. Seguindo as setas, empurre-o até onde ele for. Você ouvirá um som indicando que fez tudo certo. Depois, desça a escada e fique em pé em cima do primeiro bloco que empurrou. Há uma prancha difícil de ser vista, onde você deve subir. O ângulo de câmera é ruim.

### REVELANDO OS DOIS PRIMEIROS FANTASMAS

Em cada uma das escadarias depois das Twisted Rooms (Salas Retorcidas), há retratos com fantasmas neles. Atire uma flecha em cada um e um fantasma aparecerá.

### ALAVANCA COBERTA DE GELO

Há uma alavanca na sala 5 protegida por gelo. Suba nas plataformas giratórias e mire firme na alavanca. Quando a chama estiver entre seu tiro e a alavanca, solte a flecha.

### SALAS RETORCIDAS

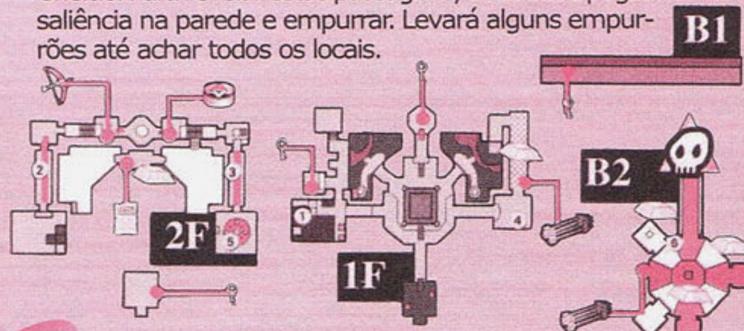
As salas 2 e 3 se retorcem e giram quando você passa por elas. O seu fundo gira em um ângulo de 90 graus. Fora das Twisted Rooms, há uma alavanca em forma de olho. Atire uma flecha nela e a sala se endireitará.

### O ENIGMA DO FANTASMA

Quando você atira no gigantesco Quadro do Fantasma na sala 4, cinco blocos irão aparecer. Em um período de tempo limitado, você deverá formar uma imagem do fantasma. Se o tempo se esgotar, os blocos irão girar. Porém, você pode usar isso em seu favor. Primeiro, livre-se do bloco negro. Mova-o para o canto mais longe da sala. Agora olhe para os blocos que irão girar para o alto no próximo lapso temporal. Arranje os blocos de modo que eles girem no local certo.

### A SALA GIRATÓRIA

A sala 6 tem várias saídas, três das quais têm alavancas. Você tem de acertar todas as alavancas para abrir caminho até o Chefão. Para revelar estas passagens, você deve pegar numa saliência na parede e empurrar. Levará alguns empurrões até achar todos os locais.



## 7 ANOS DEPOIS...

### ZORA'S DOMAIN

Descongele o Rei: Use o Fogo Azul da Caverna de Gelo (Ice Cavern) para reviver o Rei. Como recompensa, ele lhe dará Zora's Tunic.

Em Busca das Lágrimas: Dê ao Rei a receita do Goron Gigante. Ele então lhe dará um Sapo Olho (Eyeball Frog). Você deve levá-lo à casa do curandeiro no Lago Hylia em quatro minutos. Não tente chegar mais rápido usando a Ocarina, ou o tempo se esgotará automaticamente.

### ZORA'S FOUNTAIN

Ande nos Blocos de Gelo: Pule de um para outro. Pode ir para a direita e pegar um Heart Container, ou ir para a esquerda e chegar à Caverna de Gelo.

### LAKE HYLIA

Mergulhe até o Fundo: Use as Botas de Ferro (Iron Boots) (encontradas nas Cavernas de Gelo) para chegar até o fundo da sala inundada do Curandeiro (Medicine Man). Se conversar com ele depois, ganhará uma Empty Bottle.

Monte na Planta: Se você plantou um Magic Bean perto da casa do Curandeiro, pode subir nela para apanhar um Heart Container assim como chegar até o local de pesca.

Pescaria Outra Vez: Se fígar um peixe de 16 libras no jogo da pescaria, o homem lhe dará uma Escama Dourada (Golden Scale). Isso permitirá que fique submerso por 12 segundos.

A Coxa Solitária: Há uma depois das pontes precárias. Mova-a para revelar uma loja secreta.

# MAPAS

## ICE CAVERN



### COMO DERRETO O GELO VERMELHO?

Nas salas 1, 2 e 3, você encontrará chamas azuis. Coloque uma Empty Bottle nelas e poderá derramar a Garrafa no gelo para revelar o que há por baixo.

### O ENIGMA DO BLOCO

Mova os blocos de gelo para onde for necessário a fim de pegar as silver rupees. Não precisa fazer tudo de uma vez. Pode recolocar os blocos empurrando-os para os poços.

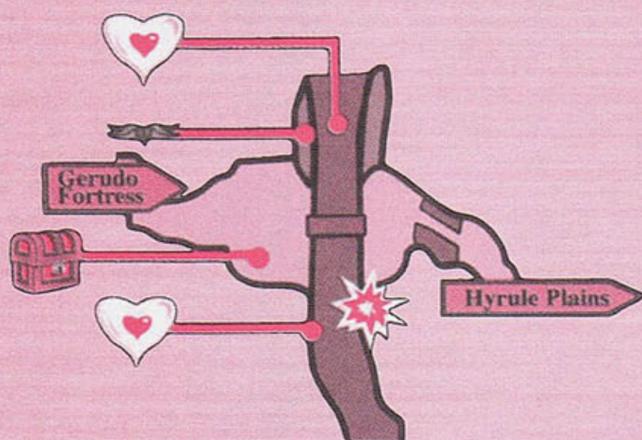
### ABRINDO AS PORTAS 3 E 4

Espalhadas nesse nível, estão cinco silver rupees gigantes. Encontre todas e poderá deixar esse nível.

### AFUNDANDO COM AS BOTAS DE FERRO

Com elas, você pode chegar ao fundo de qualquer porção d'água. Use as botas para deixar a masmorra.

## GERUDO VALLEY



### MONTANDO NAS GALINHAS

Você poderá atravessar o vale sobre as galinhas. Simplesmente agarre uma delas e salte no precipício. Não aperte o botão Action ou você irá arremessar a ave.

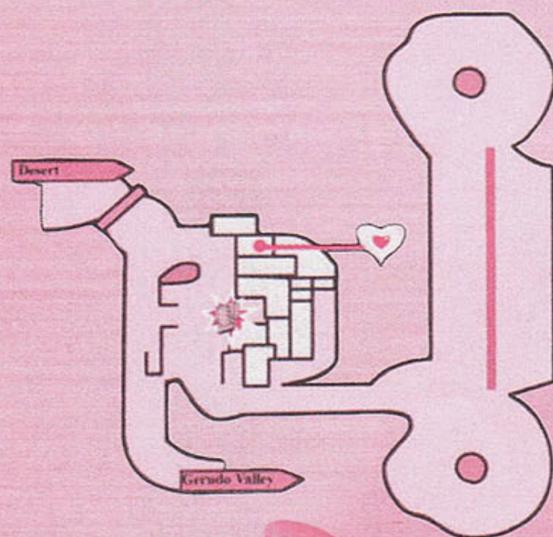
Com a galinha, você chegará ao lado direito. Isso o levará a um local onde poderá colocar um Magic Bean. Se atravessar o vale à esquerda, encontrará uma cesta, com um Heart Container certamente bastante útil.

### A CASCATA

Se olhar atrás da cascata, na direita ao fundo, encontrará uma escada que o levará a uma pequena alcova. Dentro dela, há um Heart Container oculto. Vai ter que usar o truque da galinha para chegar aqui.

### NINGUÉM DEVERÁ PASSAR...

Você não pode passar pelos Guardas de Gerudo porque você não é um deles. Terá de explorar esta área no futuro.



## GERUDO FORTRESS

### COMO ESCAPAR

Para escapar da prisão. Você deve usar o Hookshot na saliência de madeira dependurada sobre a janela. Isso o levará a um penhasco. Não pule ou acabará sendo pego outra vez.

### MEMBERSHIP

Quando tiver libertado o último carpinteiro, um Ladrão dará a você um **Cartão de Membro da Guarda Gerudo (Gerudo Membership Card)**. Isso permitirá que ande entre eles sem ser jogado na prisão. Também dá acesso ao Campo de Treinamento Gerudo (Gerudo Training Ground).

### BISBILHOTANDO

A melhor maneira de lidar com os guardas é nocauteá-los. Para fazê-lo, use seu arco de uma certa distância. Qualquer outra arma irá alertá-los. Esteja certo de ter muitas flechas antes de entrar aqui.

### OS CARPINTEIROS

Quatro carpinteiros foram capturados pelos Gerudos. Você deve encontrá-los e libertá-los. Para isso, fale primeiro com o carpinteiro preso. Isso provocará uma luta com um guarda. Depois que todos estiverem livres, vá para a ponte em ruínas.

### 7 ANOS DEPOIS...

#### GERUDO VALLEY

Atravessando: Existem duas maneiras para a travessia. 1) Você pode ter plantado um Magic Bean num dos penhascos e montará numa folha para chegar ao outro lado. 2) Você pode usar as Botas Flutuadoras (Hover Boots).

A Corrida: O homem que corre pelos campos de Hyrule está na fazenda do Carpinteiro (Carpenter). Se a ponte tiver sido consertada, ele o desafiará a bater o recorde de corrida dele. O prêmio é um Heart Container.

# GERUDO TRAINING GROUND

## O TESOURO

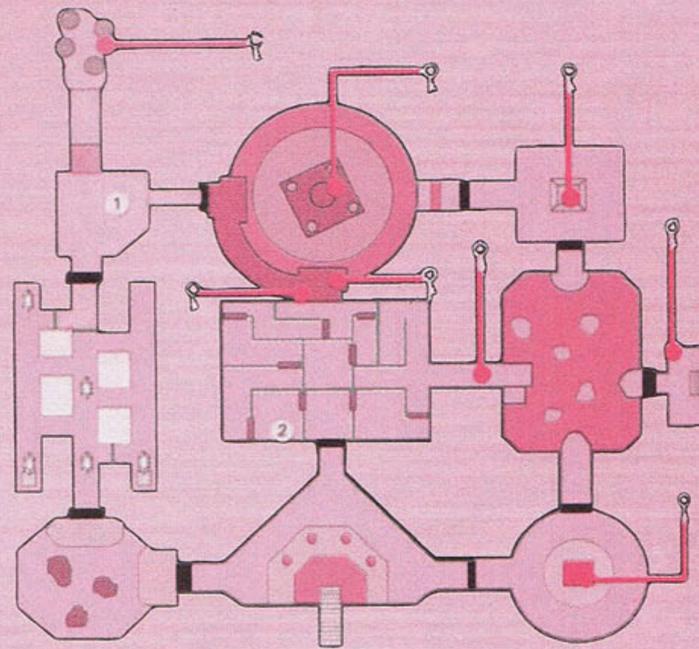
No final do Training Ground está a Ice Arrow (Flecha de Gelo), que não é necessária, mas é bem legal. Para chegar ao baú do tesouro, você terá de achar todas as chaves e cruzar todo o labirinto de portas. É uma área bem fácil, onde você não terá problemas. Basta lembrar como são todos os enigmas do jogo e pronto!

## A SALA TRAIÇOEIRA

Na sala 1, há um enigma bem traiçoeiro. Há uma ilusão na parede à sua direita. Você deverá usar a Lens of Truth em conjunto com seu Hookshot para passar por ela. Há também um tijolo gigante que você deverá puxar com a ajuda da Luva de Prata (Silver Gauntlet). A porta nesta sala é, na verdade, uma armadilha.

## BAÚ ESCONDIDO

Na sala 2, há uma ilusão no teto. Suba na cerca para alcançar a caixa do tesouro escondida acima.



# FIRE TEMPLE

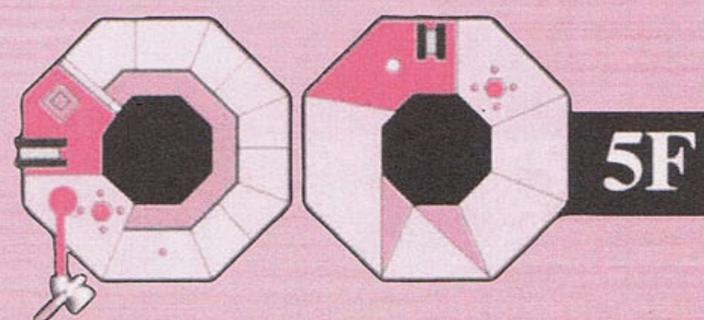
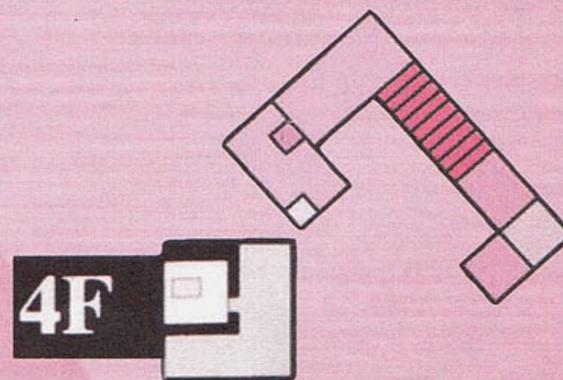
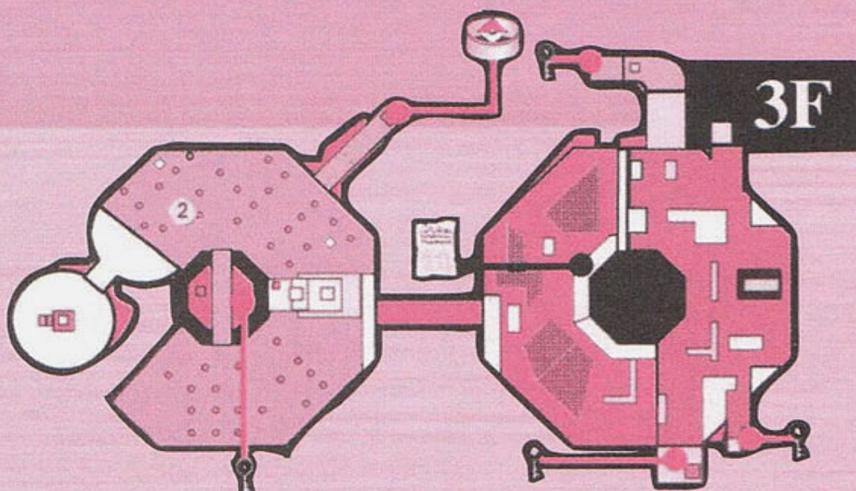
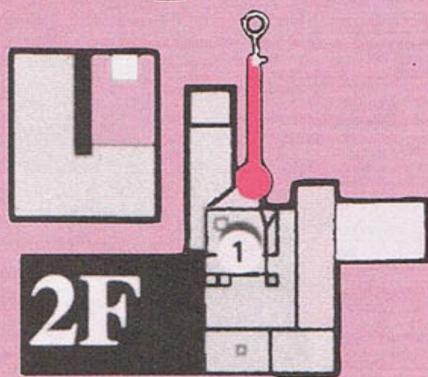
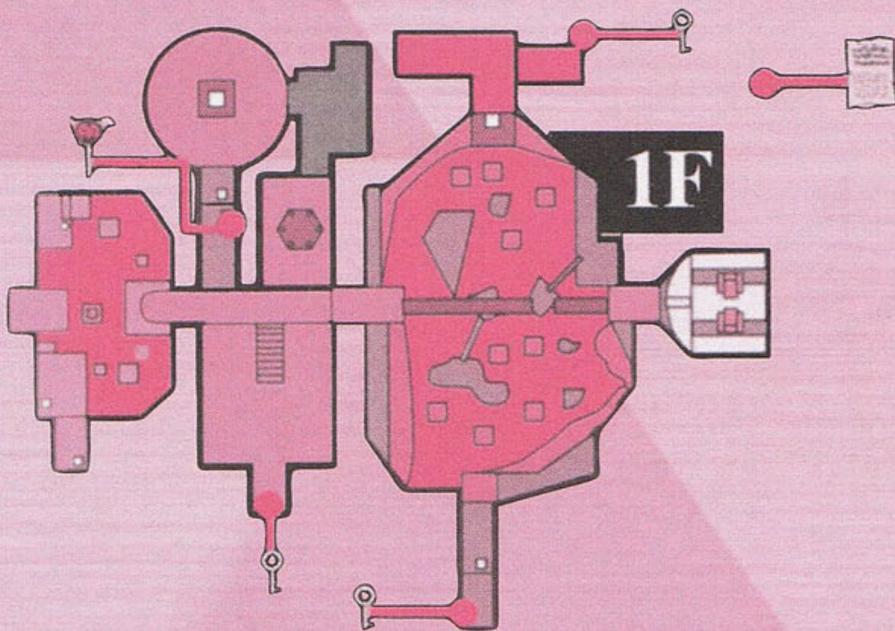
## O INFERNO

Este nível é bem quente - muito quente para Link se não estiver equipado com a Goron Tunic. Há uns locais bem traiçoeiros neste nível, mas ele não é complicado no geral.

1. Use o Martelo toda vez que vir um bloco sozinho. Isso eventualmente criará uma plataforma a qual você poderá atravessar para chegar à sala do Chefão.
2. Na sala 1, use uma bomba para acionar uma alavanca a fim de que você suba a escada.
3. Na sala 2, você deve se movimentar com cuidado. Paredes de fogo poderão se erguer formando um obstáculo perigoso.

## O DANÇARINO DO FOGO

Use seu Hookshot para atordoar seu minichefe e apagar suas chamas. Isso lhe dará tempo para golpeá-lo algumas vezes com sua espada. Repita.



# MAPAS

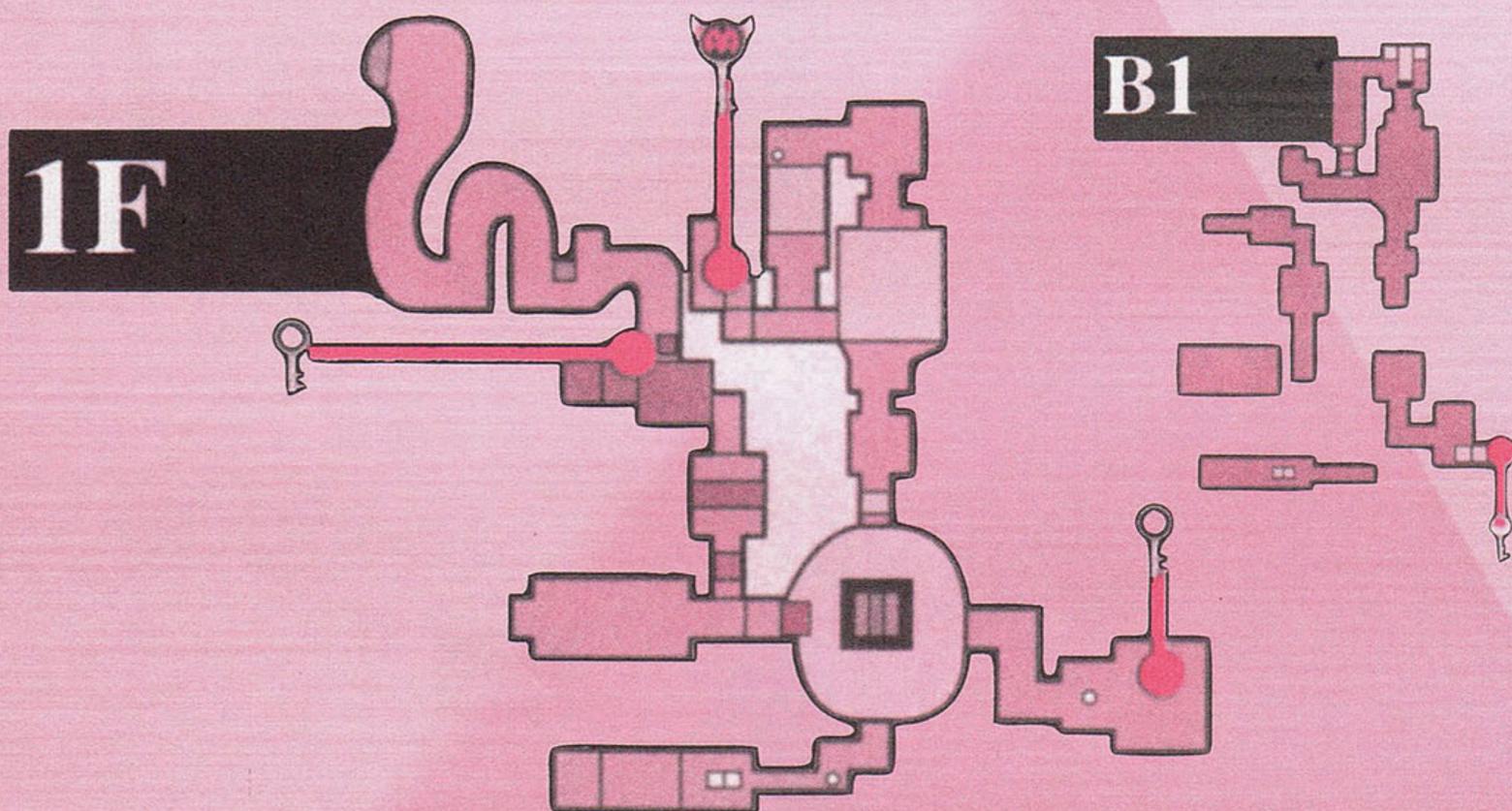
## WATER TEMPLE

### ÁGUA DEMAIS

Este é o maior e mais aborrecido nível do jogo. Você terá de achar as imagens do Triforce e tocar a Lullaby para fazer o nível da água subir e descer. A maioria dos jogadores ficará presa em um desses pontos:

1. Inundando a Torre: Quando você inunda a torre central, calce as Botas de Ferro e afunde. Há uma passagem secreta debaixo de um bloco oco e que contém uma chave muito importante.

2. Corredeiras: Após o upgrade do Hookshot está um bloco que pode ser removido com a Canção do Tempo (Song of Time). Este bloco é facilmente ignorado. Ele vai conduzi-lo a uma chave fundamental. Use as Botas de Ferro nas corredeiras.



## DEPOIS...

Após terminar o Water Temple, surgirão alguns acontecimentos. O mais importante é que o Lago Hylia encherá de água outra vez. Isso permitirá que você fique em pé na plataforma de pedra próxima ao ponto de teleporte do Water Temple.

Desse local, você pode arremessar uma flecha para o sol. Isso fará surgir uma Flecha de Fogo (Fire Arrow). Com o lago cheio, você pode alcançá-la. Isso também provocará eventos em Kakariko Village. Esta seqüência vai se relacionar com seu próximo destino: o Templo da Sombra (Shadow Temple).

# SHADOW TEMPLE

## ILUSÕES MIL

O Shadow Temple está repleto de ilusões. Se você não tiver a Lens of Truth, não poderá passar por suas muitas armadilhas. Exclusivos deste nível são os baús de tesouro invisíveis. Sempre carregue a lente. Os inimigos também podem se tornar invisíveis. O Shadow Temple esconde as Hover Boots em seus corredores. Elas permitirão que você flutue no espaço por cerca de 3 ou 4 segundos. Isso é o bastante para fazê-lo cruzar pequenas armadilhas. Qualquer lugar que você não conseguia alcançar antes pode ser agora que você está com as botas.

## ABRA A BOCA

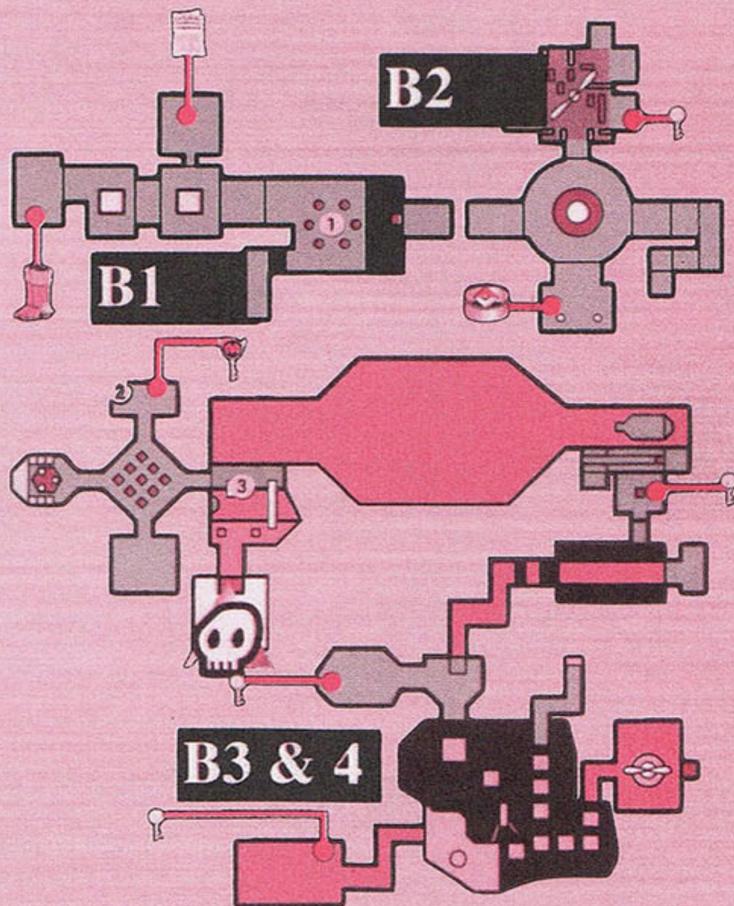
Para abrir a boca da porta (Sala 1), você deve empurrar a estátua até ela ficar de frente para a tocha verdadeira. Use a **Lens of Truth** para ver qual é a legítima. Se escolher a tocha falsa, o chão se abrirá debaixo de seus pés, ferindo-o e forçando-o a começar tudo de novo.

## A ARMADILHA DOS FERRÕES

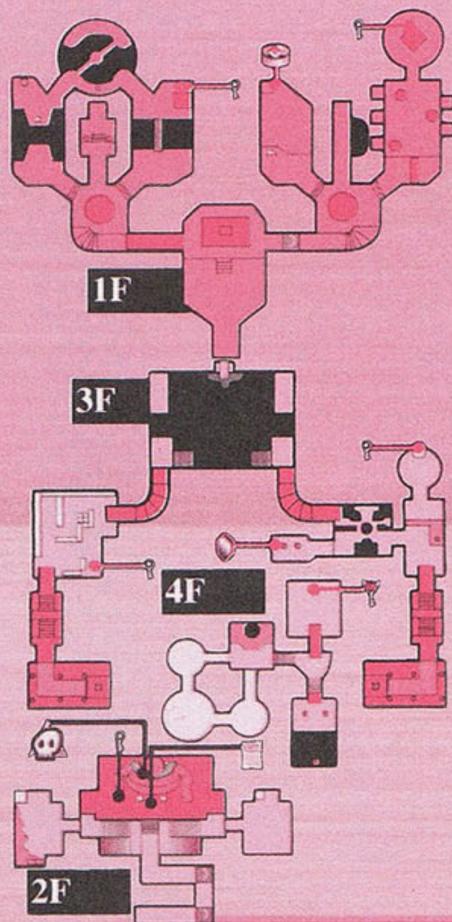
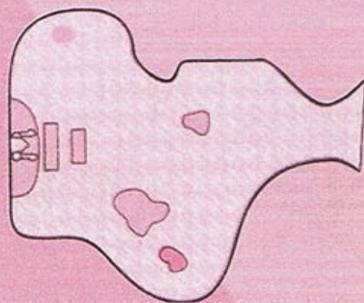
Quando as paredes com ferrões (sala 2) começarem a se fechar sobre você, olhe o material de que são feitos: madeira. Madeira queima facilmente, então livre-se dos ferrões com o **Din's Fire**. Isso o deixará livre para pegar o tesouro.

## A ESTÁTUA

Depois de saltar do navio, você perceberá que não há jeito de atravessar a fenda que leva à saída (sala 3). Use as Fire Arrows para acender as plantas-bomba próximas à estátua do lado oposto. Isso a fará virar, criando uma ponte para você atravessar.



# THE DESERT COLOSSUS



## O DESERTO

Atravessar o Deserto é tarefa difícil. Você deve primeiro usar os pólos como seu guia. Vá de um pólo a outro. Desvie-se muito e acabará de volta ao começo e um pouco ferido. Se você tiver uma TV pequena, esta parte pode ser complicada.

No meio do deserto, você chegará a um pequeno prédio com uma laje de pedra. Siga as instruções na laje e se equipe com a **Lens of Truth**. Ela permitirá que você veja um fantasma que o conduzirá pelo caminho certo através do deserto.

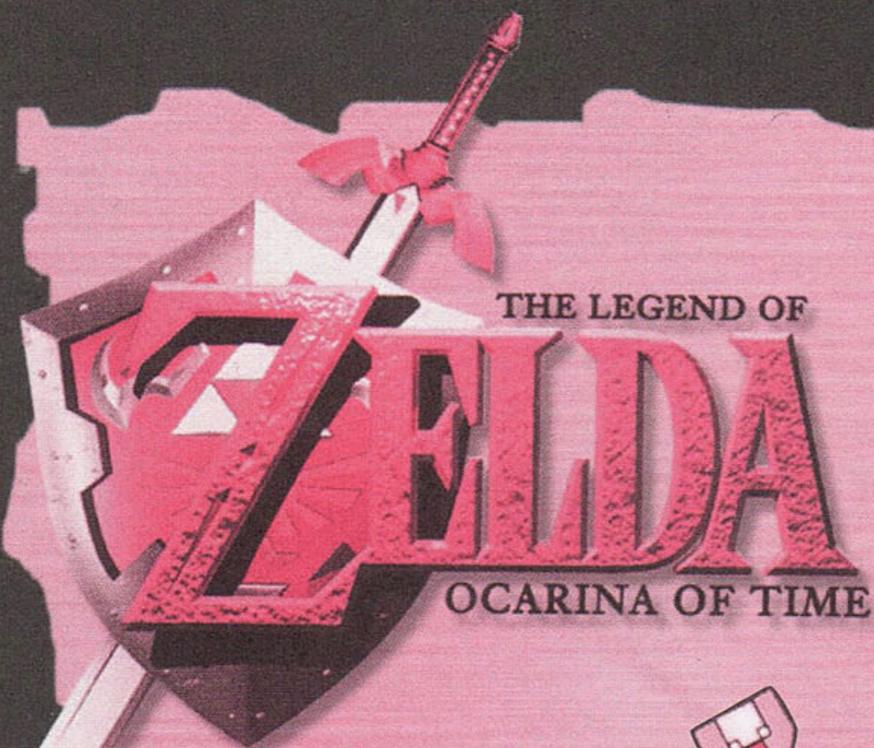
Preste atenção nas dunas para um homem num Tapete Mágico. Ele vende alguns produtos bem interessantes, Bombchus em particular. Pegue alguns se puder.

# SPIRIT TEMPLE

## VIAJANDO NO TEMPO...

Você deve primeiro entrar no Templo dos Espíritos (Spirit Temple) no passado. O jovem Link é o único que pode se enfiar nos pequenos buracos. Pegue a **Silver Gauntlet** e volte para o futuro.

No futuro, a maioria dos enigmas envolve direcionar luz para as alavancas solares. Use refletores gigantes para desviar a luz na direção certa. Você encontrará o **Escudo Espelho (Mirror Shield)**, essencial para acionar algumas das alavancas.

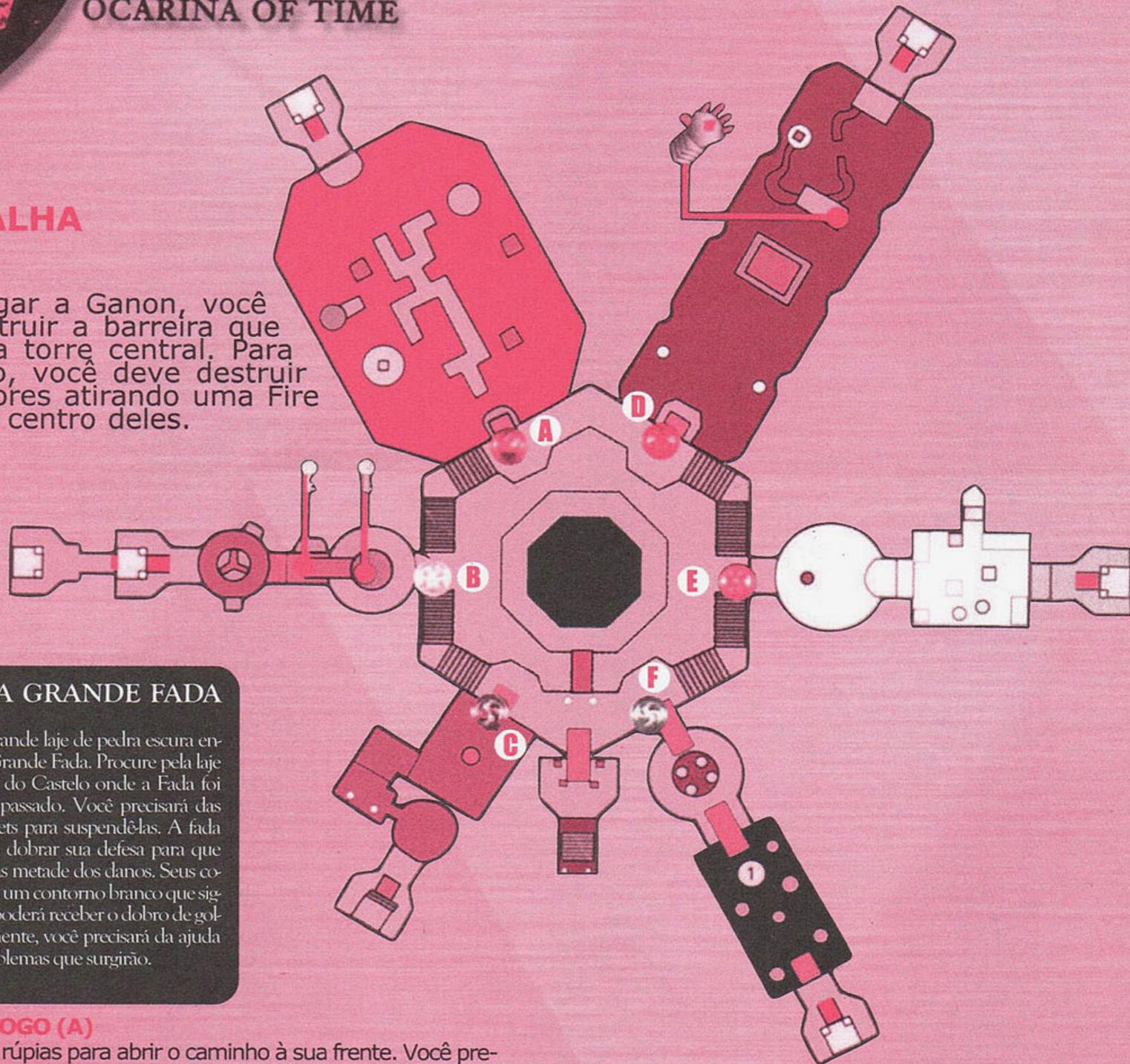


THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
OCARINA OF TIME

# GANONDORF'S CASTLE

## A BATALHA FINAL

Para chegar a Ganon, você deve destruir a barreira que protege a torre central. Para fazer isso, você deve destruir os geradores atirando uma Fire Arrow no centro deles.



## A GRANDE FADA

Atrás de uma grande laje de pedra escura encontra-se uma Grande Fada. Procure pela laje do lado de fora do Castelo onde a Fada foi encontrada no passado. Você precisará das Golden Gauntlets para suspendê-las. A fada da Coragem irá dobrar sua defesa para que você sofra apenas metade dos danos. Seus corações receberão um contorno branco que significa que você poderá receber o dobro de golpes. Definitivamente, você precisará da ajuda dela para os problemas que surgirão.

### PORTA DE FOGO (A)

Apanhe cinco rúpias para abrir o caminho à sua frente. Você precisará das Luvas Douradas (Golden Gauntlets) para suspender uma laje de pedra que esconde uma rúpia.

### PORTA DE LUZ (B)

Use a Lens of Truth várias vezes para atravessar as ilusões. Quando você chegar ao símbolo do Triforce, toque Zelda's Lullaby para revelar um tesouro contendo uma chave.

### PORTA DOS ESPÍRITOS (C)

Para ativar as alavancas atrás da cerca, você pode usar um ataque giratório de sua espada ou um Bombchu. Para ativar as alavancas solares, queime a teia no teto com uma Fire Arrow e reflita a luz com seu escudo.

### PORTA DAS SOMBRAS (D)

Esta se parece com o próprio Shadow Temple. Use a Lens of Truth para ver as saliências invisíveis. Para fazer uma ponte sobre a fenda negra, você deve atirar uma Fire Arrow na única tocha apagada. Mova-se rápido pois há prazo. Sua recompensa por completar esta seção são as Golden Gauntlets, que permitirão que

você suspenda pesadas lajes de pedra. Dica: vá para fora para achar a Grande Fada usando estas poderosas luvas.

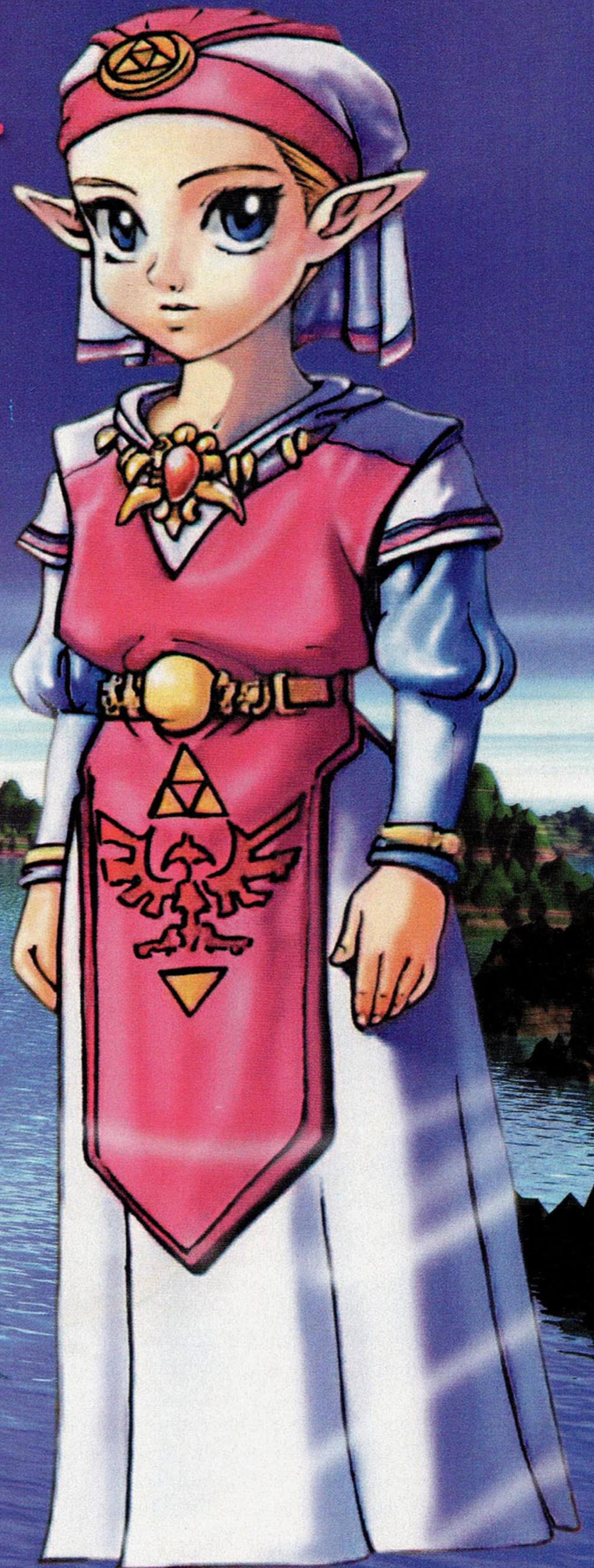
### A PORTA AQUÁTICA (E)

Use o Fogo Frio (Cold Fire) para queimar as seções de gelo vermelho. Na sala dos blocos, empurre um deles para a seção quadrada no chão e ele se encaixará. O quebra-cabeças é resolvido em qualquer direção colocando-se um dos blocos no buraco.

### A PORTA DA FLORESTA (F)

Os enigmas desta área são bem simples. Na sala 1, acenda todas as tochas com o Din's Fire. Use uma Fire Arrow para acender a última seção. A próxima sala forçará você a pegar todas as Moedas de Prata (Silver Coins). Utilize as Hover Boots para pegar aquelas em espaço difícil de alcançar. Você continuará com as moedas se morrer, portanto pode ser descuidado.

# ZELDA



# ESTRATÉGIA

Mais uma vez a escuridão e o mal voltam a ameaçar o reino de Hyrule. As forças negras se reúnem para atacar o mais sagrado e poderoso artefato de todos... a complexa e misteriosa **Triforce**. Em meio ao caos e alarme geral estão dois jovens: Um garoto elfo da floresta mágica de Kokiri (LINK) e uma lendária jovem princesa (ZELDA). O futuro de Hyrule está em suas mãos!!!



## FLORESTA KOKIRI

Depois de conversar com Saria, sua melhor amiga, arme-se com um escudo e uma espada. Vá para o centro de treinamento. Lá você encontrará em um buraco a sua primeira espada. Em seguida, saia do centro de treinamento e procure dinheiro em potes e arbustos para poder comprar o escudo DEKU na Kokiri Shop por 40 rupees. Depois de estar armado, vá para a árvore DEKU, e no caminho você encontrará o galho DEKU, que serve como tocha; e NOSES DEKU, que servem para paralisar o inimigo temporariamente.



2- Atire nas aranhas e suba na trepadeira, vá para direita, pule no interruptor e passe três plataformas; você verá um baú onde contém uma bússola. Volte, pise novamente no interruptor e passe as três plataformas, mas dessa vez vá para esquerda onde terá outro baú; dessa vez com um coração (que encherá seu life) e uma gold SKULLTULA. Após isso, acenda as tochas para abrir a porta e, quando sair, você verá uma “super” teia de aranha.

3- Atire nas aranhas gigantes e pule em direção a um coração flutuante. Você cairá sobre a teia que fatalmente irá se dissolver.

4- Em seguida, pule em cima de um interruptor para poder acender a tocha; use o galho para poder colocar fogo na teia, entre na porta e verá mais um SCRUBS; mate-o com o mesmo esquema (citado anteriormente), que ele lhe dará uma combinação para mais tarde matar os outros SCRUBS.



## ÁRVORE DEKU

1- Suba a escada e siga para a direita; você encontrará um baú que contém o mapa do labirinto. Continue à direita e entre na porta. Lá terá um inimigo, o DEKU SCRUBS. Acerte-o com a sua noz, devolvendo-a com seu próprio escudo. Siga adiante, pule a ponte, pegue o estilingue no baú e suba a trepadeira (nela você encontrará um coração que encherá o seu *life*). Como a ponte caiu, pegue o estilingue, equipe-o e atire na escada; Esta cairá; suba e volte pelo mesmo caminho.



5- Atire no olho e se abrirá mais uma porta. Como o nível da água estará muito alto para LINK passar por cima, é preciso drenar o fosso; mergulhe e aperte o interruptor submerso.

6- Empurre um grande bloco, suba e haverá uma porta; Novamente pegue o galho e acenda as outras tochas apagadas. Em seguida, abra a outra porta e, com o galho, coloque fogo nas teias, passe pelo buraco, para servir de ponte acenda o galho e queime o piso da teia para poder alcançar o segundo nível do porão.

7- Você dará de cara com três monstros DEKU SCRUBS (lembre-se da combinação). Primeiro derrote o número 02 (do meio), 03 (da direita), e por último o 01 (da esquerda).





8- Após derrotar os DEKU SCRUBS, entre na câmara, coloque uma bomba bem no meio da teia para explodir o chão; em seguida caia, use o botão **C para cima** para olhar a terrível **ARANHA GOHMA** andando pelo teto. Assim que ela enxergá-lo com seu enorme e único olho, ela descerá em sua direção.



9- Objetivo: Mire com o estilingue em seu olho e quando ela for atacar, atire. Ela ficará temporariamente desacordada; aproveite para atacar com a espada até ela retornar ao teto. Novamente olhe para ela e atire quando seu olho ficar vermelho; se você não conseguir acertar a tempo, ela colocará ovos, que devem ser quebrados rapidamente para não nascerem os filhotes. Quando ela cair novamente, desça a espada nela até vencer. Se você vencê-la nesta grande briga, será premiado com a primeira pedra espiritual.



### CASTELO HYRULE

Indo para o castelo de Hyrule você encontrará novamente a sua amiga Saria. Ela irá lhe presentear com a sua primeira OCARINA.

1- Depois de falar com Saria, suba e vá a caminho do castelo; deixe um guarda te pegar e expulsá-lo dos domínios do castelo, onde encontrará Malon, uma menina ruivinha vestida de branco. Ela lhe dará um ovo para você acordar o pai dela.

2- Suba, mas não deixe os guardas te verem; pule dentro do rio e equipe o ovo. Pela manhã acorde o pai Malon, Talon, e coma a galinha que chocou.

3- Depois de tê-lo acordado, pegue os blocos e empilhe-os; pule em direção ao buraco e entre.

4- Mostre como você é esperto! Passe pelos guardas do pátio sem eles o virem. Caminhando e se escondendo atrás de cercas, depois de passar os guardinhas, você verá pela primeira vez a princesa Zelda. Converse com ela e ganhe uma carta; fale também com sua criada Impa e aprenda a canção favorita de Zelda... Zelda's Lullaby.



### KAKARIKO VILAGE

1- Leve sete galinhas que fugiram do cercado; a última é a mais difícil de pegar, e é o seguinte: pegue uma galinha e suba a escada perto do cemitério, pule no cercado que está a outra galinha voando, depois pegue as duas galinhas e jogue para fora do cercado; suba na escada do lado esquerdo que tem a última das 07 galinhas; se fizer direitinho você irá ganhar um pote, que mais tarde te ajudará muito.





## 2- Graveyard ! – cemitério!

Vá até o túmulo da família real e toque a música de Zelda; um relâmpago vai explodir o túmulo para você entrar.

3- Lá dentro do túmulo mate os morcegos para poder abrir a porta e aprender a música do Sol; volte para o mesmo caminho e se você estiver precisando de life, toque a música do Sol para um crânio de caveira que fica no lado esquerdo. Essa dica é bala!

4- Logo que você sair do túmulo da família real, toque a música do sol para fazer anoitecer, depois empurre a segunda lápide da primeira fileira para encontrar o escudo Hylian.



## GORON CITY

Chegando, toque a música da Zelda para abrir a porta para ir pegar fogo na tocha com o seu galho. Calma para não se assustar com o monstro que tem dentro da caverna. Ele é o Darunia, e vai ser seu amigo. Depois você vai até voltar para trocar uma idéia com ele e tocar uma música para ele dançar



## LOST WOODS.

1- No caminho tem uma mira; atire com o estiligue para você ganhar um saco com 40 nozes para ele.

2- Vá para Sacred Forest Meadow, através da Lost Woods; enfrente o lobo faminto; se você vencer o cãozinho, a porta irá abrir; em seguida tem um pequeno labirinto com alguns scrubs; explore-o até encontrar sua amiga Saria.

3- Depois de Saria ensinar a sua canção favorita, volte para Goron City e toque-a para Darunia a música que Saria lhe



5- Logo depois vá para a segunda fileira e empurre a segunda lápide da sua direita; entre e toque a música do sol; irá aparecer um baú que contém um coração.

6- Saia do cemitério, que no futuro você irá voltar, mas não se assuste! Quando você voltar, vai estar adulto para pegar o gancho ou o arpão. Se assustou, né! Bom, vamos continuar...

7- Mostre para o guarda a carta que a princesa Zelda mandou; ele abrirá a porta para você ir para Death Mountain.



## Objetivos:

1- Pegue o galho e leve para as tochas que estão apagadas, completando as tochas com o fogo. Você verá um enorme vaso começar a girar.

2- Em seguida, pegue mais um galho e suba a escada dando cambalhotas para o fogo não apagar tão rapido; acenda mais duas tochas e destrua as tochas para abrir uma passagem para Lost Woods.



ensinou. Ele vai ficar tão contente que lhe presenteará com um bracelete, que fará você pegar e arremessar bombas-flores.

4- Pegue uma bomba e acerte dentro do vaso; ele começará a girar mais rapido; fique jogando até você conseguir um coração.

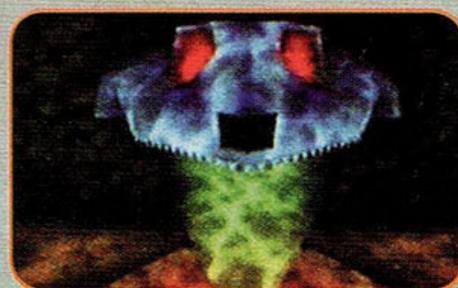
5- Vá para a Death Mountain Trail; arremesse uma bomba no penhasco, proximo à entrada da Dodongo's Cavern para abrir o seu caminho; em seguida, no mesmo local, dê uma cambalhota para trás para pegar mais um coração.



### DODONGO'S CAVERN.

- 1- Pule a ponte, pegue uma bomba e destrua a porta da direita; você irá ver uma estátua e um interruptor; empurre a estátua para cima do interruptor para abrir a porta.
- 2- Mate os dois gex! Quer dizer, os dois lagartos disfarçados de gex, para poder abrir a porta.
- 3- Pegue o galho, acenda as tochas apagadas para abrir a porta; em seguida aperte o interruptor e pule novamente a ponte, pegue uma bomba flor e destrua a parede da esquerda; você verá um baú; abra-o e terá o mapa do mundo dos do

- dongo's; em seguida vá para a direita e para acessar a escada coloque uma bomba flor no meio das outras.
- 4- Antes de subir, estoure mais uma parede que está em frente à escada que você construiu com a bomba; entre e pegue a bússola.
- 5- Suba a escada e vá para a esquerda, abra a porta; você verá um círculo com várias estátuas; vá em cima da estátua que está à frente da escada, e remova-a dali; atravesse a porta e tome cuidado quando você cair; com as serras, puxe o bloco, pegue uma bomba flor, e acerte no meio da escada, fazendo uma cesta de 3 pontos...



- 6- Seguindo adiante, atire no olho e vá em frente; terá mais dois lagartos, mate-os para abrir mais uma porta e depois atire no olho que está bem à sua frente e o lado esquerdo para abaixar o fogo; seguindo reto pule a portinha e vá para direita; lá terá mais um baú; você ganhará um saco com 20 bombas.
- 7- Atravesse a ponte indo pelo lado direito, coloque bombas nos olhos do Dodongo gigante no meio do Hall Central; entre pela boca e vá adiante; livre-se de um morcego chato, e continue indo para direita.

- 8- Pegue o bloco no corredor e empurre até fechar o buraco; abrirá uma porta que irá dar acesso exclusivo ao chefe Dodongo; exploda o chão e meta bronca.

### KING DODONGO

Quando o bicho sugar todo o ar para soltar o fogo, jogue uma bomba na boca; ela vai explodir na barriga do monstro; depois de ter feito isto, é hora de detonar dando espadadas, no contra-ataque do inimigo; abaixe-se e defenda com o escudo. Após a batalha você ganhará o Goron's Ruby.



### DEATH MOUNTAIN TRAIL

Suba a Death Moutain e vá falar com uma grande fada; use uma bomba para abrir a passagem; a fada lhe dará o Magic Spin Slash. Carregue e solte o botão B para um upper golpe.

- 1- Da Death Mountain vá para Kakariko Village, fale com a coruja, e ela vai te levar; quando chegar na vila você estará em cima do telhado vermelho; venha para a sua direita e pule no telhado debaixo; lá você encontrará mais um coração; em seguida vá para o Market.





## HYRULE CASTLE

Chegando no Hyrule Castle, suba a trepadeira e vá em direção daquela árvore que você pegou uma Skulltula; você verá uma pedra; exploda a pedra e passe pelo buraco para achar a gruta da fada; ela irá presentear-lo com a magia Din's Fire; em seguida volte correndo e vá para o Zora's River.



## ZORA'S RIVER

Exploda as pedras, pegue uma galinha e vá levando ela até você ver um coração; passe correndo e solte a galinha; vá para a direita e pegue o coração; mais para frente você verá uma cachoeira; toque a música de Zelda (Zelda's Lullaby) para entrar em Zora's Domain.



## ZORA'S DOMAIN

1- Suba até você encontrar o pai de Ruto (Rei Zora), que lhe dirá que Ruto desapareceu. Você precisa encontrá-la, portanto siga à esquerda da sala do trono e converse com um Zora e o desafie para um jogo. Vença o "jogo de pegar dinheiro" e, tendo êxito, torne a falar com o cara e receba a Silver Scale, que permite mergulhar até seis metros de profundidade.

2- Depois de ter pego a Silver Scale, mergulhe até o atalho e chegue em **Lake Hylia**. Na lagoa, mergulhe para pegar a



garrafa com uma carta; volte para Zora's Domain e entregue a carta para o rei; ele permitirá que você vá até Zora's Fountain, mas antes pegue um peixe e prenda-o na garrafa. Volte e acenda as tochas que você deixou no caminho, aí debaixo da cachoeira você vai encontrar mais um coração.

## ZORA'S FOUNTAIN

Na ilha localizada atrás do Lord Jabu Jabu, use algumas bombas para abrir uma entrada e toque a melodia Zelda's Lullaby sobre o símbolo da Triforce. Desta maneira você ganhará a magia



Farore's Wind da terceira Great Fairy. Após esta pequena maratona vá para frente do Lord Jabu Jabu e solte o peixe, pois assim ele sugará tudo que estiver próximo (inclusive você!).

## LORD JABU JABU

1- Dentro da barriga do Lord pegue o estilingue e acerte na amígdala dele (um negócio esquisito na parte superior) para poder prosseguir; em seguida encontre a princesa Ruto e siga-a pelo buraco.

2- Pegue Ruto e arremesse ela para a margem oposta e depois pise no interruptor para subir o nível da água.

3- Atire novamente na amígdala do bicho para abrir mais



uma porta; suba no elevador com Ruto e entre na porta à direita das caixas; siga direto e, conseguindo matar todos, aparecerá um baú que contém um bumerangue.

4- Coloque Ruto sobre o interruptor e atire o bumerangue no tentáculo para ganhar o mapa.

5- Saindo de lá pegue novamente o Ruto, vá para a esquerda e mate todas as bolhas, para aparecer um baú que contém uma bússola.

6- Mate todos os tentáculos, use a mira Z e fique circulando e atirando o bumerangue. Assim, a passagem que o tentáculo vermelho estava obstruindo será liberada.



7- Jogue Ruto para cima da plataforma e ela irá pegar a pedra. A plataforma vai subir e um sub-chefe cruzará o seu caminho.

8- Acerte o bumerangue em suas costas para paralisar Octorok (sub-chefe); faça isso até ele virar as costas, aí dê uma bela de uma espadada na bunda dele. Faça isso até matá-lo.

9- Pegue o elevador e arremesse o bumerangue nas plataformas (para congelar temporariamente), pegue novamente o elevador, carregue a caixa pelo corredor e coloque-a em cima do interruptor.

10- Atire novamente no interruptor (mirando por trás da tela



desvie das investidas dele; atire o bumerangue para paralisá-lo e então ataque.

Depois de vencê-lo, Ruto lhe dará o Zora's Sapphire, a última pedra espiritual. Vá para a Lake Hylia e toque qualquer música para o espantalho, só que não esqueça de decorar a sua "musiquinha", pois é essencial para pegar todas as Skulltulas. Depois, atravesse a ponte e vá falar com a coruja; ela te levará para o castelo de Hyrule.

Quando você estiver perto do castelo, market, etc... presenciará algumas das melhores animações do jogo, onde Zelda e sua criada Impa fogem a cavalo. Zelda irá jogar a Ocarina of



### KAKARIKO VILLAGE.

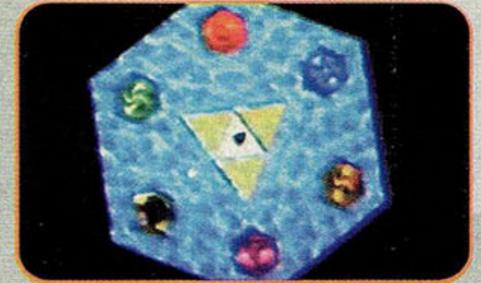
Vá para o cemitério e puxe a lápide da cova de Dam Pé (fica ao lado da planta mágica). Entre no buraco e se você acompanhar o espírito de Dam Pé, você receberá o Hook Shot que permite enganchar em certos lugares (geralmente em estatuas de madeira) e ir a locais distantes; em seguida vá para a porta da frente; você verá um bloco azul; toque a música *Song of Time* para sumir o bloco e depois pule, pegue o coração e mostre a Ocarina para o cara, que lhe ensinará a tocar o *Song of Storms*.



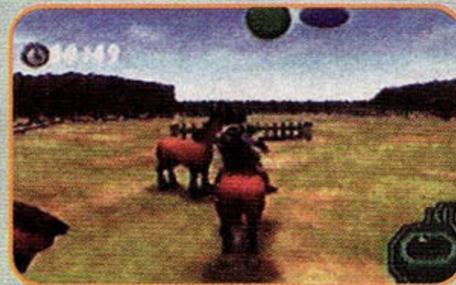
de vidro) com o bumerangue; depois de ter acionado, vá para a sala do chefe.

### CHEFE: BARINADE.

Acerte o bumerangue no corpo até que as anêmonas se desprendam do pilar. Espere elas virem para cima de você e, ainda com o bumerangue, derrote-as. Mas cuidado! A última das anêmonas vai fugir e se prender ao pilar antes de morrer. Após isto, algo novo acontece... O pilar central se revela e continua a atacá-lo com raios. Apenas se afaste e



Time na água. Pegue-a e aprenda o *Song of Time* telepaticamente. Agora, com todos os itens necessários, vá ao Temple of Time. Com as três pedras espirituais, toque a *Song of Time* para dar acesso à porta do templo e retirar a Master Sword e virar adulto. Após esta série de acontecimentos Link tira uma sonequinha de apenas sete anos, e quando acorda vê que está tudo diferente... Agora ele é adulto e Hyrule está um verdadeiro caos!!! Não desista, tudo tem uma solução. A Triforce da coragem é sua. Ainda há esperança! O sábio Rauru revela que você precisará dos seis medalhões para poder chegar ao castelo de Ganondorf.



### LON LON RANCH

**Criança:** vá para uma porta atrás do estábulo; você verá algumas vacas e uns caixotes, puxe os caixotes para a rede e entre no buraco; lá terá um coração; de dia fale com Talon; você terá 30 segundos para pegar três galinhas premiadas; conseguindo ele lhe dará um pote com leite de vaca; esse pote com leite encherá o seu life quando você precisar. Vá para o estábulo e fale com Malon; ela ensinará a música da Epona, mas você só poderá pegar a égua quando você for adulto.



**Adulto:**

1- Vá para o Lon Lon Ranch, aposte corrida para ganhar Epona e fuja do cercado com ela. Agora basta tocar a música dela que ela vem correndo. Vá para Lost Woods e toque a música de Saria para o guardião (Mido) deixar você passar e vá para Sacred Forest Meadow; passe novamente o caminho, só que agora está mais difícil. Você lembra dos inimigos Scrubs? Agora são guerreiros de pedra (Moblins). Derrote o líder deles e continue em frente. Sheik aparecerá e lhe ensinará a música Minuet of Forest. Essa música faz você se teletransportar para este local, quando você precisar.

Depois você vai estar em frente ao Forest Temple; mire o gancho na árvore para poder entrar no templo. Logo na entrada tem dois lobos, mate-os e suba na trepadeira no lado direito; lá em cima terá um baú que contém uma chave, ela abre portas trancadas.

2- Seguindo adiante você verá um quadrado com quatro tochas que apagaram; você terá que acender as tochas novamente, matando alguns fantasmas chatos. Suba a escada que está em sua frente e mate dois guerreiros esqueletos; aparecerá um baú que contém mais uma chave.



3- Volte pelo mesmo caminho e vá para a direita; você verá um bloco azul; toque a música Song of Time para ele sumir para dar acesso à porta fechada e vá para a esquerda; e então você verá um bloco grande e puxe ele para onde a seta indica; suba no segundo andar e puxe o outro bloco também; em seguida, você verá mais uma porta fechada e uma sala esquisita, você precisa achar mais uma chave.

5- Volte para a ponte onde estava fechado; abra a porta após matar algumas caveiras; aparecerá um baú que tem um arco e flecha.

6- Saindo de lá suba e mate as irmãs fantasmas do quadro com o arco; faça isso três vezes. Para enfrentar o último, mate-o e você ganhará a bússola; depois volte para ganhar uma chave.

4- No lado de fora tem uma trepadeira. Suba e mate a caveira; aparecerá um baú que contém um mapa; siga em frente e mire no alvo; atire o gancho e lá você verá um interruptor; pule em cima dele que a água vai abaixar; entre no poço que lá tem uma chave.

7- Suba a escada e abra a porta que está fechada; tome cuidado com a mão (que parece a da Família Adams), depois pegue o baú amarelo com a chave do chefe.



8- Pule no buraco e mate duas caveiras para abrir a porta, mas para frente tem duas portas; vá para a direita; lá terá aquelas mãos chatas; mate-a e pegue mais uma chave.

fantasma de todos está rodando mais rápido e acerte-a, desça no elevador e empurre a engrenagem até ter acesso à sala do interruptor; atire-o e gire a engrenagem para ir à sala do chefe.

9- Volte para a última porta fechada; lá terá um olho congelado; você pode acionar com uma flecha passando pelo fogo ou com a magia do fogo; depois volte e pule no buraco; você estará numa sala de xadrez (piso).

**Chefe: PHANTOM GANON**

10- Olhe bem para os buracos para poder prosseguir; você terá um minuto para montar o quebra-cabeça. **DICA:** monte verde com verde e azul com azul. Fácil, né? Em seguida aparecerá a última irmã fantasma, Meg. **DICA:** veja qual

Veja por onde o fantasma vai sair e acerte-a com a flecha quando o portal roxo aparecer, depois jogue ping-pong com ele e espere pela magia; devolva-a com a espada, continue até acertá-lo, corra até o cara cair e dê várias espadadas, até ele morrer.



## FIRE TEMPLE

1- Vá até Goron City e pare um pequeno Goron que fica rolando sem parar (use uma bomba para isso).

Ele vai lhe contar o que aconteceu com os Goron's e em seguida vai lhe presentear com a Goron Tunic.

2- Vá até a sala do Darunia, puxe a estátua e entre na Death Mountain Crater; lá você encontra a Sheik, que lhe ensinará a tocar a música "Bolero of Fire".

3- Vá até Fire Temple, suba e vá até a porta da esquerda; fale com Darunia, siga pelos blocos da esquerda; salve o primei-



pegando fogo; terá um labirinto com pedras rolando; vá em frente, siga à direita pelo paredão da frente e salve outro Goron.

5- Continue andando pelo labirinto até encontrar uma porta à esquerda do prédio; abra a porta, passe pela ponte, abra outra porta; você irá encontrar uma sala com umas telas próximas ao chão; suba na plataforma; continue à direita e pule a cerca que existe; lá você achará um baú que contém um mapa; siga até a porta aonde você vai encontrar a ponte; volte para o local da cerca e vá para a porta ao lado; você irá sair na parte superior do labirinto; no piso logo em frente



7- Vá para o outro lado da sala; lá você encontrará uma porta, abra com a chave; atravesse o corredor, onde você encontrará um Goron que você não pode salvar ainda. Abra a porta, vá até um botão que tem um botão à esquerda; corra até a plataforma, exploda a porta falsa e encontre a verdadeira; lá dentro você encontrará um sub-chefe; espere ele começar a rodar e use o gancho; bata sem dó em sua cabeça; repita a operação até derrotá-lo; derrotando-o, suba até a plataforma e siga em frente; use o mesmo esquema para acionar o interruptor.

8- Suba a tela que estava pegando fogo; você sairá numa grande

ro Goron e receba a primeira chave.

4- Volte até a primeira sala e abra a porta; lá, siga para a direita e exploda a parede que estará com uma cor um pouco diferente e salve mais um Goron; siga até a parede da esquerda e salve um outro Goron; siga em frente, suba a tela em direção à coluna da direita, empurre o bloco para cima do fogo e suba em cima dele; entrando na próxima sala, suba pela esquerda, pule para a direita e empurre o bloco para baixo; arraste até o local indicado, suba em cima dele e pule até a tela que se encontra junto à parede, suba pela tela, acione com uma bomba o interruptor e suba pela tela que estava



exploda uma bomba; desça e salve outro Goron.

6- Suba novamente, vá até a plataforma em frente e suba no botão, que abrirá uma cela que também está na parte superior do labirinto; vá até lá e salve outro Goron; volte pela porta por onde você entrou na parte superior do labirinto e abra a porta que se encontra à sua direita; lá encontrará o corredor, que sairá em outra sala que tem um elevador, que vai ter um monte de pilares (obs: cuidado com as pedras e as barreiras de fogo); vá até a porta seguindo pela direita lá achará um baú com a bússola (obs: cuidado com as portas falsas).



sala, onde vai existir um botão; pise neste botão e vá o mais rápido possível até o baú que se encontra no topo da escadaria; nesse baú você encontra **Megaton Hammer**; volte ao começo; volte a ponta e bata no bloco com martelo; também usando o martelo detone as estátuas e vá em frente; bata com o martelo no bloco que se encontra na frente do buraco, carregue uma caixa e deixe em cima do botão lá embaixo; bata com um martelo no bloco; nesse bloco vai descer; suba na plataforma onde tem uma porta fechada; bata com o martelo para abri-la; toque a música do tempo; pule para o outro lado e acione o outro botão; desça e salve o **Goron**;



Volte até o elevador; suba em cima dele e bata com o martelo no bloco; desça; você vai sair na sala que encontrou o **Daruma**; volte até a primeira sala do templo e detone a estátua que se encontra à direita; abra a porta que esta atrás dela; detone todos os inimigos desta sala e siga em frente; tome cuidado com os azulejos e vá embora para a sala da esquerda; lá você irá encarar novamente aquele sub-chefe; use o mesmo esquema do outro, vá para a outra ponta, salve mais um **Goron** e pegue a chave do chefão.



### Chefe: VOLVAGIA

Espera ele sair do buraco e bata com o martelo na cabeça dele, depois desça a espada; repita isso até detoná-lo; só tome cuidado com as pedras que ele derruba com o seu jogo.



### WATER TEMPLE

1- Vá até o **Lake Hylia** e toque a mesma música que você tinha tocado quando criança para o espantalho; então você ganhará a música **Scaracrow's Song**.

### ZORA'S DOMAIN

1- Lá você encontrará o rei **Zora** congelado; vá então até o **Zora's Fountain**; de lá vá para a **Ice Cavern**.



### ICE CAVERN

1- Na primeira sala você precisa derrotar todos os inimigos para que as portas se abram. Na segunda, para que a porta se abra, é necessário que se pegue todas as moedas. Subindo, chegará na sala que tem o fogo azul; guarde-os nos potes, não se esquecendo de derreter o baú que tem nesta sala (ele contém o mapa). Saia derretendo o gelo nas outras salas até encontrar uma com alguns blocos; pegue todas as moedas que estão lá, empurre o bloco e pegue todas as moedas; irá abrir uma porta; derreta uma parede de gelo no seu caminho



e você irá dar de cara com um "cãozinho"; derrote-o e no baú terá as botas de ferro; em seguida **Zelda** irá lhe ensinar a música... **Serenade of water**.

2- Vá até o **Zora's Domain** e descongele a rainha **Zora**; use a música **Serenade of Water** para ir até o **lake Hylia**, vá até a ilha maior e acente o pino que tem em cima da ponta; vá até a ponta deste andar (a única que você pode entrar), afunde e puxe o bloco que tem lá; volte para o meio da fase, afunde e procure uma ponte que tem duas tochas; entre e fale com a **princesa Ruto**, depois suba pelo mesmo lugar que ela e toque a música da **Zelda**; isso fará o nível de



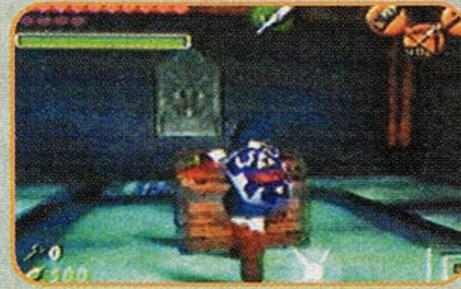
água abaixar; entre na porta ao lado, detone todos os inimigos, e em seguida você ganhará um mapa; volte e acenda as duas tochas para abrir outra porta; derrote os inimigos que estão lá dentro e ganhe uma chave. Vasculhe as outras portas deste andar.

3- Vá até a porta que tem um bloco e empurre-o; bata no interruptor para acionar a água; jogue-se nela para ir para a sala do redemoinho; nesta, acerte com o gancho a boca da estátua, a grade irá se abrir e então você encontrará mais uma chave. Vá até a torre e abra a porta; use o gancho para subir a outra plataforma e suba o nível da água.



4- Vasculhe as portas do segundo andar. Lá, encontrará um baú com a bússola; use uma chave na porta que está trancada, mergulhe novamente para o primeiro andar; vá até a sala que você encontrou a **Ruto**, suba e pegue a chave; vá para o segundo andar e suba o nível da água com a música da **Zelda**.

5- Vá até a porta que só abre com a chave e pule as plataformas com a ajuda do gancho; desça novamente o nível da água no segundo andar, vá para a torre e mergulhe no lugar onde estava a plataforma que subiu; detone os inimigos e pegue mais uma chave, suba novamente o nível da água, vá para a ponta da plataforma no terceiro andar; abra a porta



meio andar, vá para aquela primeira porta que você não conseguia passar por causa do gancho e siga em frente; nessa próxima sala, estoure a parede e empurre o bloco no botão que esta debaixo da água.

6- Vá para o segundo andar, atire uma flecha no olho dourado e use o gancho para conseguir passar para o outro lado. Empurre o bloco, siga para a direita que terá mais uma chave no baú; volte para primeiro andar com a chave e abra a porta que faltava. Lá você encontra a chave do chefe. Suba o nível da água para o 3º andar, use o gancho para se prender no pilar e suba com cuidado até chegar na porta do chefe.

ligando e desligando o interruptor; as estátuas irão subir ou descer; detone a ameoba, então você encontrará o **Dark Link**.

**DICA:** ao enfrentá-lo fique variando o lado que você golpeia com espada, mas nunca dê uma espadada reta e nem use o (2) + (A); os primeiros você pode usar esse esquema, mas depois é melhor você usar **Din's fire**; derrotando ele você encontrará o **Long shot**; toque a música do tempo atrás do baú, desça, pule no rio usando as **Iron boots** e, tomando cuidado para não ser tragado pelos redemoinhos, role quando você perceber que vai ser pego, depois disso você encontrará um baú e irá encontrar mais uma chave; vá para o pri-

### Chefe MORPHA

Procure se manter afastado dos tentáculos e use o gancho para pegar o miolo colorido dela; puxe o miolo e desça espadadas nela até vencê-la.

### Lake HYLIAN

Aponte a flecha em direção ao Sol da manhã para pegar a flecha de fogo. Depois, vá pescar e bata o seu próprio **record** para ganhar o **Gold Scale**.



### Kakariko VILLAGE

Vá para **kakariko**; converse com **Sheik** e aprenda a música **Nocturne of Shadow**. Volte para o templo do tempo, volte a ser criança, vá até o moinho e toque a música da tempestade para o homem do realejo, drenando assim a água do poço e fazendo o moinho enlouquecer.



### The WELL

Existem muitas paredes falsas; o seu objetivo é achar o olho da verdade. Siga à direita, na direção da parede. Você vai notar que continuando em frente haverá uma falsa parede que o levará a uma grande sala. Pule na água e se deixe levar pela corrente onde logo, logo, você encontrará o símbolo da família real. Toque **Zelda's Lullaby**. A água baixará permitindo a exploração do local. Daqui para frente siga por uma passagem na qual logo mais você enfrentará um **Dead Hand**. Após este processo você ganhará então a famosa **Lens of Truth (Lente de Verdade)**.



### Shadom TEMPLE

1- Cresça novamente e toque a **Nocture of Shadow** para chegar a porta do templo; use o **Dins Fire** para acender as tochas na entrada; usando a lente da verdade você conseguirá achar as pontas falsas; localize o mapa e as **Hoover Boots**; ache qual caveira é a verdadeira e empurre a estátua em sua direção. **DICA:** Para atravessar alguns buracos você pode usar **Hoover Boots** para flutuar por um certo tempo. Obs: existem portas, baús e blocos que só podem ser vistos com a lente da verdade; use-as o tempo todo e a fase não se tornará tão difícil.



### Chefe BONGO-BONGO

**DICA:** Use a lente para ver o corpo dele; paralise as suas mãos com as flechas e depois o corpo; quando o corpo estiver paralisado, descarregue o amor que você têm pela sua sogra. Após matá-lo, Impa lhe dará o Shadow Medallion.

### GERUDO'S FORTRESS

2- Brinque de gato e rato com as vigias e comece a salvar os prisioneiros. Obs: Logo que você encontrar e falar com um prisioneiro, aparece uma guarda que você tem que derrotar; se você apanhar, você vai para a prisão, de onde você pode fugir com o gancho; para derrotá-la é fácil, mire com o (Z), tome um pouco de distância, espere ela abrir a guarda para golpeá-la e então ataque-a com o (A).

Libertando os quatro prisioneiros você terá livre acesso para o **Gerudo's Fortress**.

1- Fale com o vigia do portão e vá para o **Haunted Wasteland**, mas antes disso vá para o centro de treinamento Gerudo e se conseguir passar por todos os desafios você receberá a magia da flecha de gelo.

### HAUNTED WASTELAND

Siga as bandeiras para não se perder; chegando a uma construção, suba até o teto dela; usando o olho da verdade, siga o fantasma que vai aparecer.



### PARTE DO NAVIO FANTASMA

1- Logo depois de descer dele, suba até um pedaço da estátua que está a sua frente; olhe para cima e para a direita e toque a música do espantalho; use o espantalho para chegar do outro lado; use as **Flowers Bombs** que estão na base da estátua a sua esquerda e derrube ela; você encontrará um labirinto onde precisará usar a lente da verdade para ver os muros; você encontrará uma sala com espinhos; queime-os com **Din's Fire** e pegue a chave do chefe.

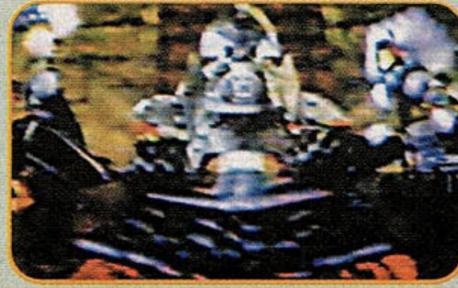


### SPIRIT TEMPLE

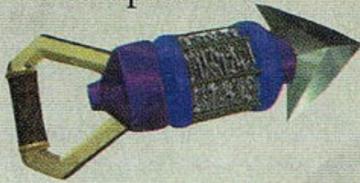
Logo que sair do templo, você encontrará **Sheik**; ela vai te ensinar a música **Requiem of Spirit**; torne-se criança novamente e use essa música para voltar para o templo onde você vai encontrar **Nabooru**; quando ele lhe perguntar o que você está fazendo ali, diga: Nada!... e entre no templo.

**(OBS: EXISTEM LUGARES NESSE TEMPLO QUE VOCÊ PRECISA USAR O BUMERANGUE PARA ACERTAR O INTERRUPTOR QUE ESTÁ ATRÁS DA GRADE, E OUTRAS QUE VOCÊ PRECISA USAR BOMBCHU PARA ABRIR BURACO NA PAREDE E DEIXAR A LUZ PASSAR; E TAMBÉM BLOCOS PARA SE EMPURRAR)**





existe uma sala onde têm vários blocos sendo um com um só em cima que você precisa arrastar até a luz; também pegue todas as pedras, todas as tochas; você vai encontrar um cara metido a Cavaleiro do Zodíaco; para derrotá-lo, mire nele e ataque-o como (A) e rapidamente pule para trás mais (A), depois do cara você vai pegar uma manopla de prata; cresça novamente e volte ao templo.



elas se juntarem acumule três vezes a mesma magia no escudo e devolva para elas. Ex : fogo - não ouse defender a gelo ou vice-versa, logo depois de você devolver a magia gancho para se aproximar dela e... divirta-se!

### CHEFE TWINROVA

Antes de enfrentar essas simpáticas irmãs, você vai enfrentar um cavaleiro parecido com o que você enfrentou anteriormente. Você irá descobrir que este cavaleiro é na verdade **Nabooru**.

**(AGORA VAMOS BRINCAR COM AS DUAS IRMÃS)**

Mire em uma delas; se possível a que irá soltar a magia e usando **Mirror Shield** reflita a magia para a outra, logo que

cha da luz e vai partir sem se despedir direito junto com **Ganondorf**.

### GANONS CASTLE



### TEMPLE OF TIME

**SURPRESA:** Sheik na verdade é Zelda, ou Zelda na verdade é Sheik? Ela irá te entregar a magia da fle-



Ao entrar no castelo, cada ponta terá um desafio; cada ponta será um templo.

### FOREST BARRIER

Mate o lobo, acenda todas as tochas com o poder do fogo, e na porta fechada tem mais uma tocha; em seguida entre e toque a música do tempo; depois, pegue todas as moedas, pise no interruptor para aparecer os pilares para você grudar com o gancho; pegando todas as pedras, abrirá mais uma porta.

**DICA:** use **Hoover Boots** para entrar na próxima porta que terá uma gosma, e então atire com a flecha de luz.

No templo do espírito, passe pelas cercas e pegue todas as moedas para abrir mais uma porta; em seguida toque a música do Sol para pegar um jade; siga adiante; terá uns bichos; mate-os e carregue a espada para acertar o interruptor atrás das grades; cairá um baú com um com um bombchu. Obs: note que na grade existe um vão no teto e logo atrás da grade tem mais um interruptor que você deve atirar com o bombchu; em seguida atire com uma flecha de fogo no teto para a sala ser iluminada; olhe para a porta que você entrou e mire com o escudo no Sol que esta à direita; abrirá a porta e terá mais uma gelatina para você atirar com uma flecha de luz.

## WATER BARRIER

Abra o baú (menos o da esquerda), pegue o fogo azul e descongele a parede que está na direita. Siga em frente, terão dois blocos. O primeiro, da esquerda, deixe parado; o de trás, jogue em direção à pedra que está atrás dele; depois empurre-o para o buraco; quanto ao outro, você joga em direção a outro que estará fechado, depois em direção da pedra; em seguida em direção a outra pedra; desta pedra você joga no corredor à frente; suba nele, ative a alavanca com o martelo que abrirá a porta e atire na meleca com a flecha de luz.

## LIGHT BARRIER

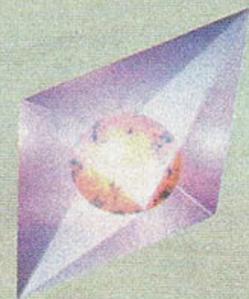
Abra os baús, mas tome cuidado com as armadilhas que provém deles. Acabe com todos os inimigos e aparecerá mais um baú que terá uma chave para a porta seguinte. Toque a música da Zelda; irá cair outro baú com outra chave. Já a chave seguinte você tem que usar a lente da verdade para algumas moedas prateadas que abrirão a porta. Obs: cuidado com as pedras rolantes. Na outra porta você não encontrará a **meleca**; olhe com o olho da verdade e achará uma porta. Dentro dela você encontrará o **grude** (gelatina), então pegue novamente a flecha de luz e atire.

## SHADOW BARRIER

Use a flecha de fogo e acenda a tocha que está à sua direita; aparecerão alguns blocos para você andar; siga a plataforma seguinte. Cuidado com a ameiba, pois ela pode te pegar e te cuspir para longe. Uma vez na plataforma, acenda novamente a mesma tocha; pule para a plataforma seguinte, desça os degraus que aparecerão à direita e acione o botão. Isso fará cair o baú que contém a manopla de ouro; use o olho da verdade e ative a última alavanca que falta para abrir a porta; lá você encontra o mesmo ser gelatinoso; enfim, você tirará a barreira que está na parte da entrada.

## FIRE BARRIER

Entre no templo e faça o mesmo esquema; pegue as pedras prateadas; antes de mais nada arremesse a viga que está à esquerda; depois de ter pego as moedas a porta abrirá e terá mais um ser cremoso para atirar com a flecha de luz; em seguida suba as escadas e lá haverá dois **Gen punks**; matando-os, ainda terão mais dois inimigos. Após derrotá-los você pegará a chave do chefão; em seguida, suba mais uma escada; encontrará mais duas figuras dentro de armaduras; detone os dois samurais e você sairá da porta do chefe; cruze o salão e suba uma escada praticamente infinita.



**Agora assista à péssima apresentação de órgão de Ganondorf...**

**Objetivos:** Brinque de basebol com a criança, devolvendo sua magia com a espada. Após acertá-lo, atire com a flecha de luz; em seguida pegue o gancho e desça a **porrada !!!** Quando ficar nervosinho, ele atirá uma magia bem mais poderosa. Carregue a espada e segure sua energia, pois quando vierem as magias, terá que soltá-las com a energia da própria espada. Depois pegue o arco e acerte-o com a flecha de luz. Faça novamente o mesmo esquema até vencê-lo. Após derrotá-lo, o castelo entrará em erupção, mas não se

procupe, pois basta seguir Zelda, que sairá do castelo, porém tome cuidado com o tempo, pois além de haver alguns inimigos chatos pelo caminho, Zelda anda muito devagar, devagar quase parando (em relação ao Link).

**UFA! Pena que não acabou! Ainda falta o mais chato de todos... O Ganondorf.**

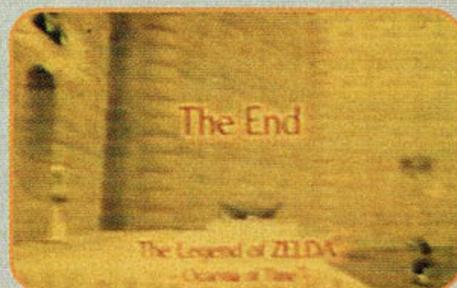


## GANON — Finalmente o final

Quando você pensava ter vencido o jogo, Ganon aparece de novo. Usando os poderes do Triforce, sua forma é transformada para mostrar sua verdadeira essência. O poder de Ganon não pode ser subestimado. Ele é capaz de tirar sua espada de suas mãos!

### Como derrotá-lo:

1. Mantenha-se no centro do nível. Certifique-se de que Ganon não brade sua espada perto das ruínas da torre. Itens valiosos estão escondidos nelas e você não vai querer desperdiçá-los.
2. Atire uma Flecha de Luz (Light Arrow) na cabeça dele. Então ande ao redor dele e acerte sua cauda no local verde pulsante. Depois de fazer isto várias vezes, Ganon irá se enfraquecer. Aproveite e pegue sua espada.
3. Agora use suas Flechas de Luz para atordoá-lo outra vez. Em vez de usar seu Martelo, balance a Espada Mestra (Master Sword). Depois de 10 golpes, Ganon finalmente será derrotado em definitivo.

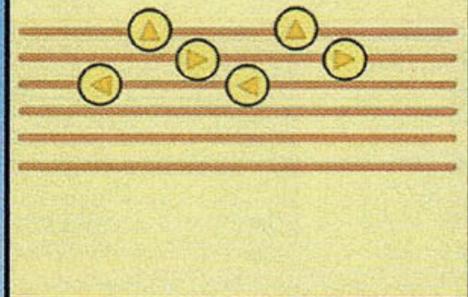


Finalmente chegamos ao final...Ufa!!! Que cara chato! Agora Zelda e Link voltam para casa, o poder da Triforce stá restabelecido e Hyrule está em festa. Só nos resta dizer adeus...Mas não pense que iremos deixar você sossegado, na próxima edição daremos mais uma mãozinha.

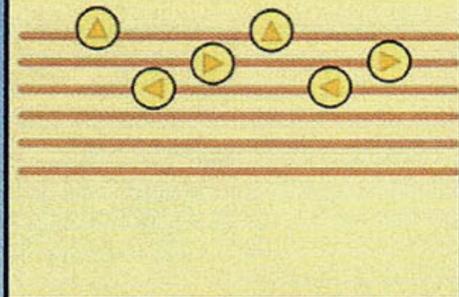


# PREPARE SUA OCARINA...

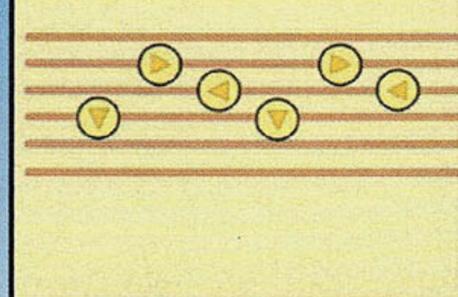
Zelda's Lullaby



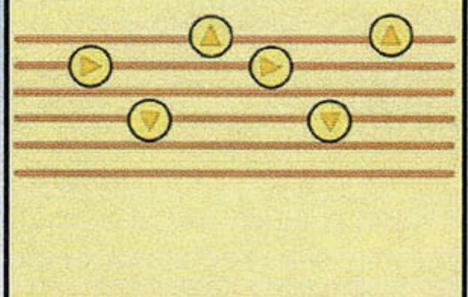
Epona's Song



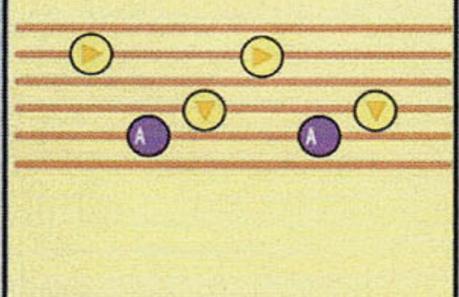
Saria's Song



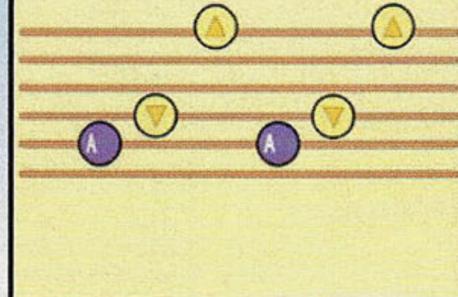
Sun's Song



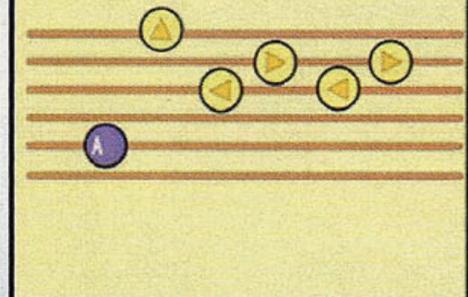
Song of Time



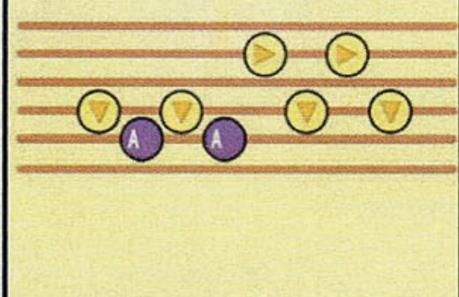
Song of Storms



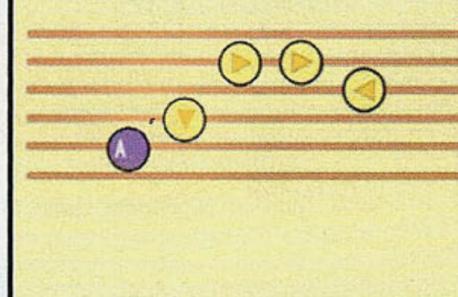
Minoet of the Forest



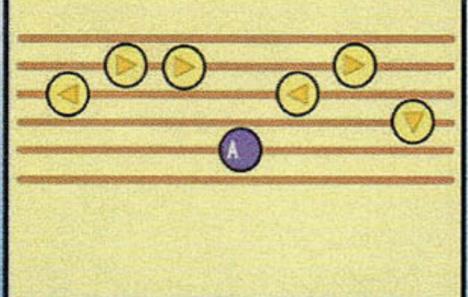
Bolero of Fire



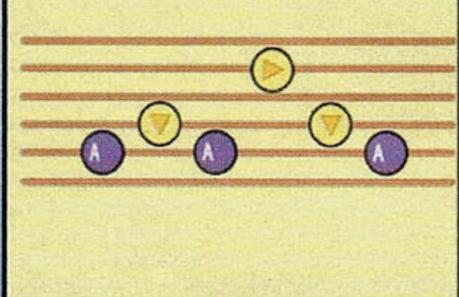
Serenade of Water



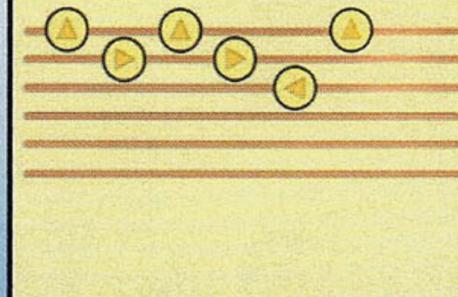
Nocturne of Shadow



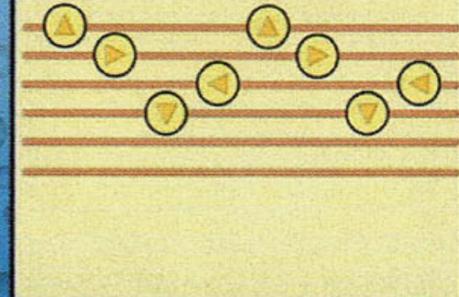
Requiem of Spirit



Prelude of Light



Scarecrow's Song



**MAX**  
g a m e s

## ZELDA

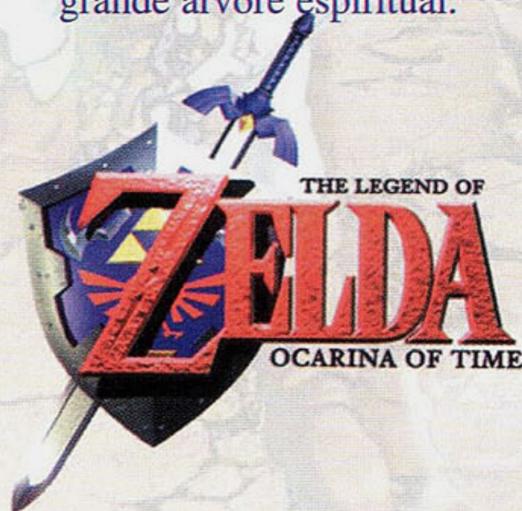
A filha do rei. Princesa de HYRULE. É possuidora de um grande poder telepático e também pode prever o futuro em seus sonhos. Conta com LINK para salvar HYRULE



**MAX**  
g a m e s

## LINK

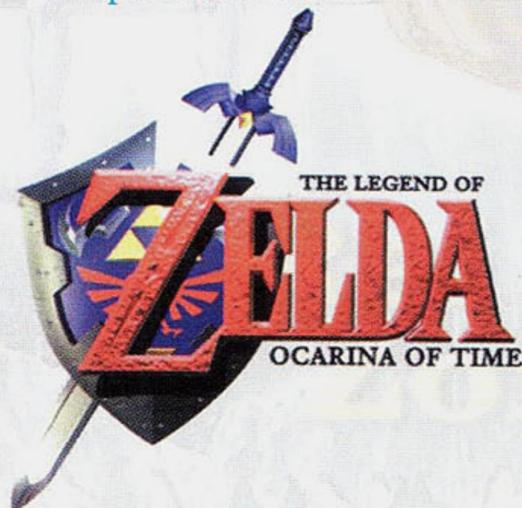
É o herói do jogo. Link vive na floresta Kokiri com os outros Kokiris em completa harmonia. Apesar de viver em Kokiri, ele é o único dentre eles que não possui uma fada guardiã. Mas Link é um garoto privilegiado, sendo protegido por Deku Tree (o que causa uma certa inveja no líder dos Kokiris, Mido), a grande árvore espiritual.



**MAX**  
g a m e s

## ZORA

Rei de ZORA é o líder do povo das águas. Muito querido e respeitado por toda Hyrule, também é o temperamental pai da princesa RUTO.



**MAX**  
g a m e s

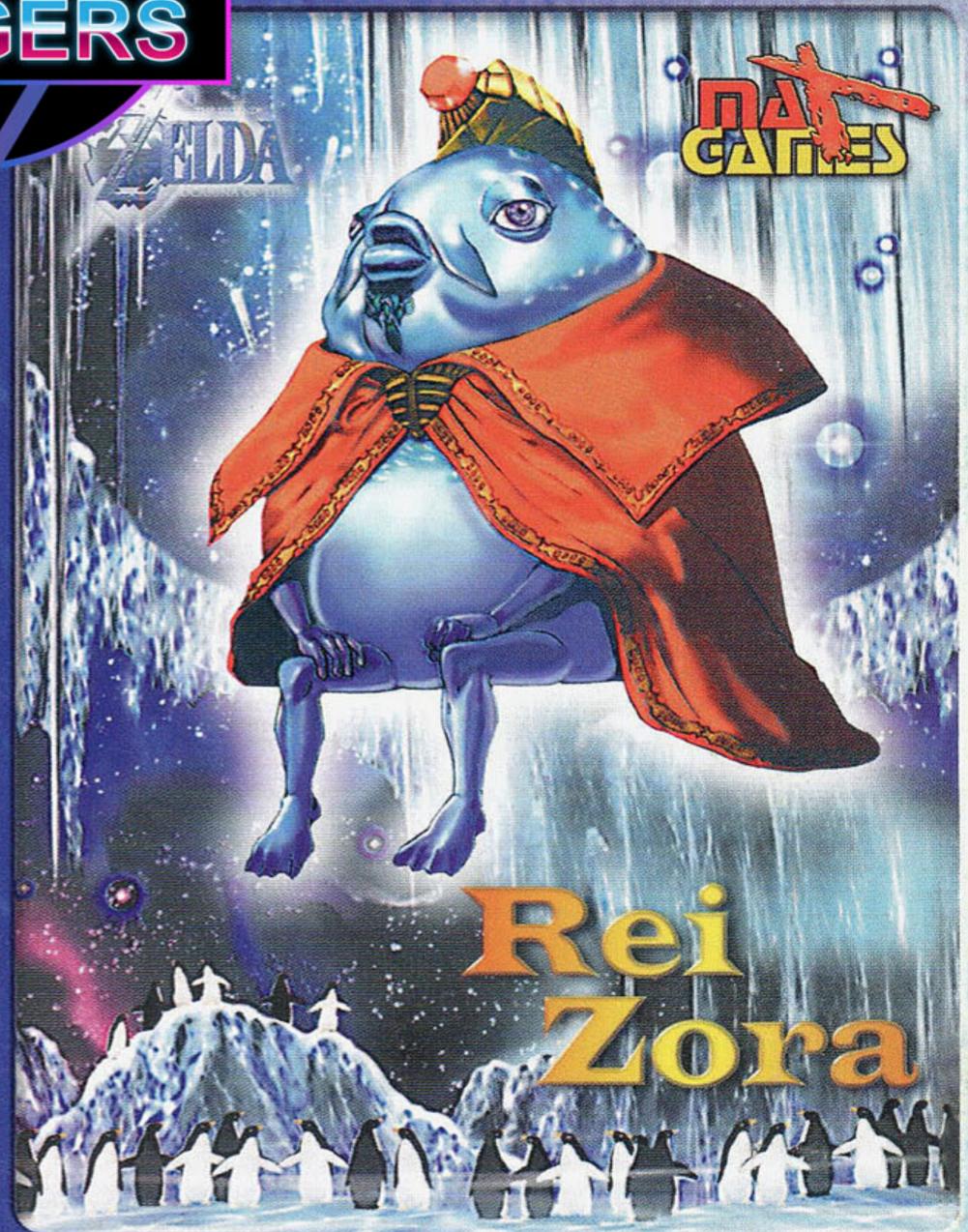
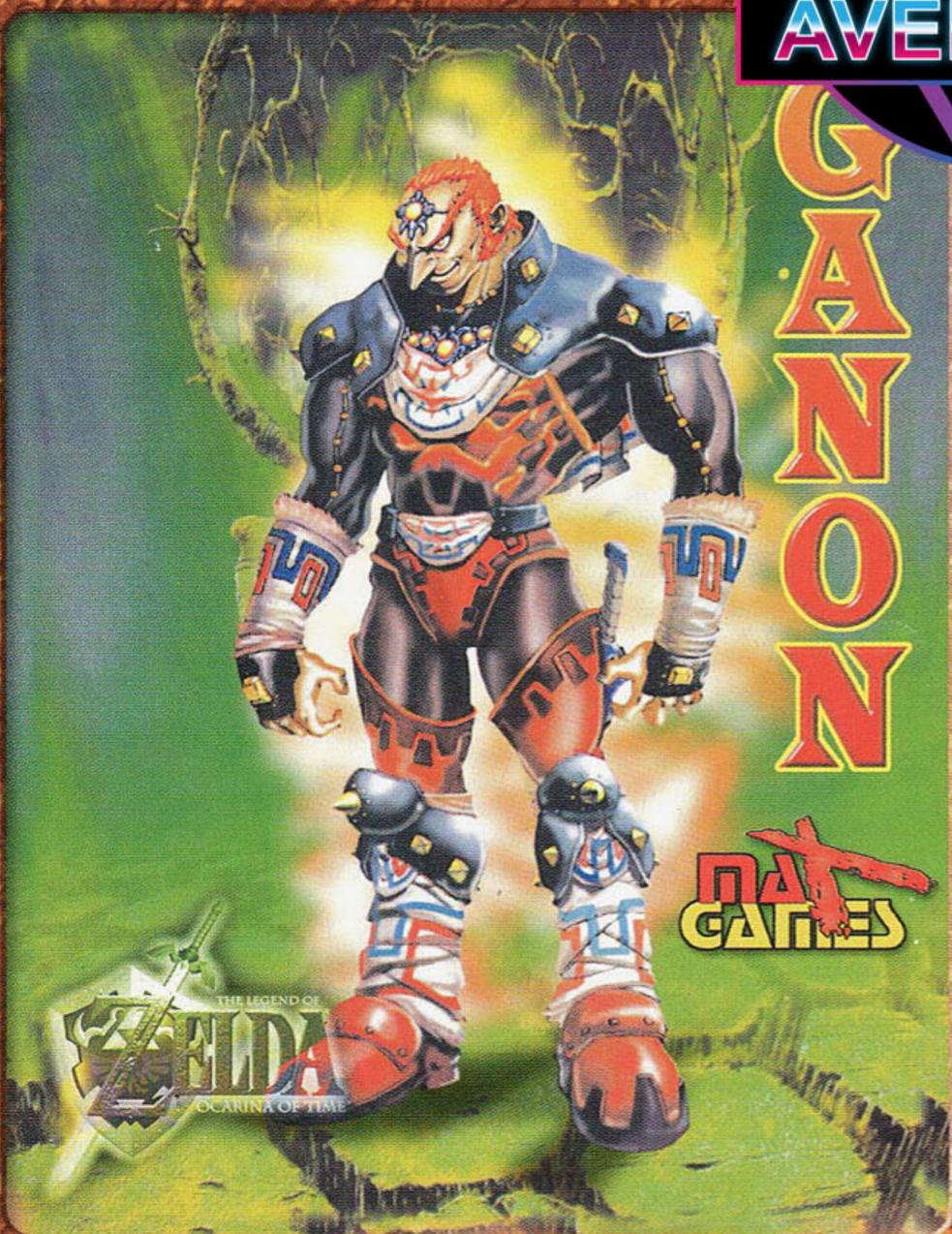
## GANON

Rei dos ladrões, Ganondorf é o único da raça masculina dentre os Gerudos (apenas a cada cem anos nasce um macho entre os Gerudos). É obcecado apenas pela procura e poder da Triforce, pois assim poderá dominar o mundo.





Retro  
AVENGERS





## Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: evil\_arthas

Revista: Adilson Giacomelli

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](http://retroavengers.com.br)

