

Guia
Definitivo

Hyrule vs. Twilight • Aliados e Vilões • Armas • Stamps
Pieces of Heart • Golden Bugs • Poe's Souls • Hidden Skills

Nintendo®



Pocket Guide

World



THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess **HD**



Nintendo®

Pocket Guide

World



TAMBOR

CASE
EDITORIAL

TAMBOR

DIRETOR GERAL

André Martins

DIRETOR EDITORIAL

André Forastieri

DIRETORA DE ARTE E CAPA

Daniela Ianni Andion

PROJETOS DIGITAIS

José Luiz Silva Teixeira

EDITOR-CHEFE

Igor Andrade

EDITORES

Alex Sandro de Mattos

Fellipe Camarossi

REDAÇÃO

Alveni Lisboa

Thiago Dias

Victor Souza

AGRADECIMENTOS

Danilo Passos

CONTATO

redacao@nintendoworld.com.br

www.nintendoworld.com.br

Praça Barão de Áquiras, 10,

sala 6. São Paulo - SP

CEP 03191-010

Fone: (11) 3806-1389

"Foi então que um dia, enquanto dormia, sonhei que era um lobo preso dentro de uma cela."

Eiji Aonuma
(produtor de Zelda)

CASE

EDITORIAL

DIRETORIA

Gabriela Magalhães

Joaquim Carqueijó

GESTÃO DE CANAIS

Clausilene Lima

Marco Marcondes

Sidney Almeida

Vanusa Batista

OPERAÇÕES

Manoel Moura

CONTATO

www.caseeditorial.com.br

Caixa Postal 541

Taboão da Serra - SP

CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor.

Nintendo World Pocket Guide 3

1ª Impressão - Julho de 2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Nintendo World : pocket guide : guia definitivo /
editor-chefe Igor Andrade ; editores Fellipe
Camarossi e Alex Sandro de Mattos
-- 1. ed. -- São Paulo : Tambor
Digital : Case Editorial, 2016. -- (Nintendo
World)

ISBN 978-85-67868-11-0

I. Entretenimento 2. Literatura infantojuvenil
3. Nintendo World (Revista) 4. Notícias
jornalísticas 5. Sêda (Jogo) I. Andrade, Igor.
II. Camarossi, Fellipe e Sandro de Mattos, Alex.
III. Série.

16-03767

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5

EDITORIAL

Mitos são contados através do tempo. Retratam fatos reais e fantasiosos, sofrendo modificações ao ultrapassar as gerações. Após uma década, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* retorna em HD no Wii U e, como uma legítima lenda, traz alterações e novidades. Nessa terceira edição da **Nintendo World Pocket Guide** desbravamos um dos maiores jogos de Link, reunindo então as principais dicas e macetes. Pequeno no tamanho, mas grande no conteúdo, esse guia vai iluminar seu caminho. Afinal, no fim do túnel há sempre uma luz – e um baú com um tesouro escondido.

Alex Sandro de Mattos

LOCALIZE-SE!

- | | | |
|-----------|------------------------------------|--|
| 08 | A aventura mais sombria | Veja quais são as mudanças da versão HD de <i>Twilight Princess</i> . |
| 16 | Entre o bem e o mal | Como não se faz uma lenda sozinho, conheça os personagens da aventura. |
| 22 | Prepare seu arsenal | Aprenda sobre os itens de Link e como obter todos os upgrades. |
| 28 | Das sombras para a luz | Do início ao fim, o passo a passo para salvar o reino de Zelda. |
| 76 | Mestre da espada | Confira como encontrar e dominar as Hidden Skill. |
| 78 | Colecionando insetos | Capture os Golden Bugs e faça a alegria de Agitha. |
| 82 | Mais vale um coração na mão | Descubra como obter todos os Pieces of Heart da jornada. |
| 88 | Terra assombrada | Link curte caçar fantasmas, por isso ajude-o a coletar os Poe's Souls. |
| 92 | Figurinhas bacanudas | Listamos a localização de todos os Stamps para você enfeitar o Miiverse. |

A AVENTURA MAIS SOMBRIA

HYRULE NUNCA ESTEVE TÃO PERTO DA DOMINAÇÃO DO MAL



Alveni Lisboa

Alerta de SPOILER: o que você vai ler a seguir não revela o final do jogo e nem traz nada que seja tão secreto assim. A própria caixinha de *Twilight Princess HD* faz coisa pior, ao mostrar certos personagens. Entretanto, a ideia é te localizar na história, dando alguns toques contextuais. Se não quiser ler, pule para o trecho 'Mais maduro!'.

Situada na era mais nebulosa da cronologia, a aventura faz parte da linha na qual o Herói do Tempo, na forma adulta, derrota e sela Ganon lá em *Ocarina of Time*, retornando logo depois para a forma física de criança. Para proteger Hyrule e evitar que o vilão entrasse em Sacred Realm, Link alertou Zelda sobre o que aconteceria no futuro.

Por isso, muitos anos depois os Sábios decidiram executá-lo em Arbiter's Grounds. O Gerudo resistiu e, de quebra, matou um dos guardiões. Desesperados, eles usaram o Mirror of Twilight para exilá-lo em Twilight Realm.







A dimensão paralela foi usada no passado pelos Espíritos da Luz Ordon, Faron, Eldin e Lanayru para aprisionar os Dark Interloper, seres mágicos que tentaram invadir o Sacred Realm, carregando a poderosa relíquia Fused Shadow, para controlar a Triforce. Os Twili são os descendentes dos banidos.

Dominado pelo ódio, Ganondorf planeja fundir Hyrule e Twilight para estabelecer o Dark World. Para isso, concede parte de sua influência para Zant, ser ambicioso que acredita que seus pares são oprimidos pela dimensão da luz, ou seja, os domínios de Zelda e as regiões vizinhas. Midna tenta barrar as ações do bruxo, mas é amaldiçoada, fugindo então para buscar ajuda.

Zant e seu exército invadem Hyrule. Evitando que vidas fossem perdidas, a princesa se rende. Com isso, enormes paredes cercam o lugar. Os habitantes, tomados pelo medo, viram espíritos.

A única exceção é Link, que assume a forma de lobo ao entrar na outra dimensão. Como uma antiga lenda diz que o salvador surgiria como uma fera, Midna se une ao jovem para derrotar

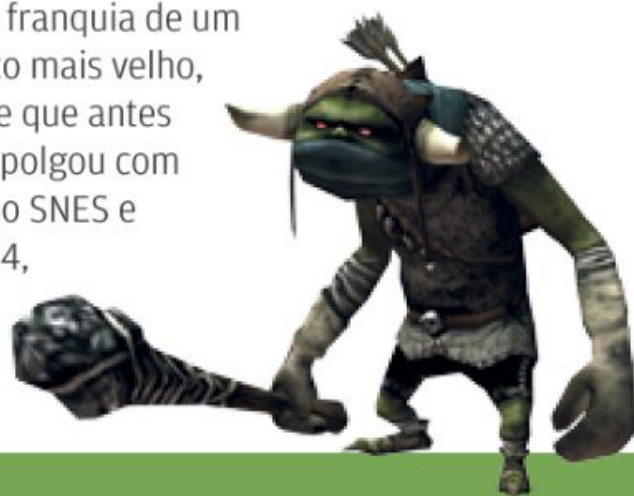
o mal e, por consequência, salvar suas respectivas realidades paralelas.

MAIS MADURO?

Com uma temática, digamos, mais adulta, há aqui referências a um mundo perverso recheado de criaturas malignas. O próprio desenrolar brinca com a dualidade entre divindades e demônios e luz e sombra.

Apesar disso, não é nem de longe assustador. Mesmo com os gráficos mais realistas, o foco não é amedrontar, mas, sim, criar uma ambientação que se encaixe nessa proposta diferente, que foi uma resposta da Nintendo aos fãs que não curtiram o estilo solar e cartunesco de *The Wind Waker*. Hoje em dia, os dois clássicos do GameCube são venerados no mesmo nível.

TP tem um papel extremamente fundamental. Além de aproximar a franquia de um público mais velho, aquele que antes se empolgou com Link no SNES e no N64,



consolidou a ramificação apocalíptica, que já havia feito sucesso em *Majora's Mask*.

HERÓI DE VERDADE

Para quem já conhece a aventura, uma pedida é ir direto ao Hero Mode, onde o dano recebido é dobrado e os inimigos ficam um pouco mais inteligentes. Corações não pulam de monstros ou plantas, o que exige sempre algumas poções extras no bolso. Além disso, o cenário está todo invertido, ou seja, espelhado.

Qual é a vantagem? Bem, tudo se torna muito mais tático. É preciso analisar o combate e montar uma estratégia para vencer, em vez de dar espadadas aleatórias. Cada golpe tomado pode significar a morte, te obrigando a recomeçar aquele puzzle difícil. O estilingue e o bumerangue, praticamente inúteis nas batalhas do modo normal, serão primordiais. Por consequência, colete muitas Rupee para comprar itens que restauram corações.

Presente em diversos títulos da franquia, essa é uma das poucas vezes em que a modalidade está acessível desde o início. Pense bem antes, pois, uma vez iniciada, não é possível voltar para a campanha comum...



Sob o medo, os cidadãos de Hyrule viraram fantasmas

INVENTÁRIO NA PALMA DA MÃO

Nas Américas, este *Zelda* desembarcou no Wii em 19 de novembro de 2006, com controles que fizeram Link virar (pontualmente) destro. Semanas depois, em 11 de dezembro, saiu para GameCube, anunciando o fim do console (Twilight, traduzido, é o mesmo que crepúsculo, declínio. Sacou a jogada?)

Agora temos uma versão em alta definição, feita do zero pela Tantalus. Teoricamente ela encerra um ciclo nessa geração que trouxe de volta *Ocarina of Time* e *Majora's Mask* para Nintendo 3DS e *The Wind Waker* para Wii U.



Se quiser, mire usando os sensores de movimento

Como cada adaptação tirou proveito de suas plataformas, com o GamePad não foi diferente, apesar de o jogo ser compatível com o Pro Controller. O destaque é a exibição do inventário. Graças à tela de toque, equipe itens sem pausar. Não é preciso mais falar com Midna para virar lobo. Basta tocar no ícone no canto superior do controle.

Outra importante alteração é o acesso ao mapa. Nas dungeons, por exemplo, dá para ver cada andar e sala, além de baús, itens e portas. O giroscópio é acionado na câmera em primeira pessoa e para mirar com o bumerangue, o arco e outras armas. A precisão deixa a desejar, mas o direcional analógico tem a mesma finalidade.

ANTES E DEPOIS

A mudança gráfica, com ajustes de luz e retoques de cor, é o que chama a atenção. Entretanto, diversas melhorias foram feitas. No final, acabamos nem reparando em todas!

Gráficos: texturas aprimoradas, resolução em 1080p e novos efeitos de luz e sombra deixam o visual mais moderno. O nível de detalhamento pode ser observado na grama, roupas, armaduras e na aparência dos inimigos. Os personagens ainda estão meio quadrados e com animações antiquadas, mas a Nintendo não costuma ir fundo nessa questão nas remasterizações.

Dungeon: a Cave of Shadows é uma dungeon exclusiva da versão HD.



Desbloqueada com o amiibo Wolf Link, libera um novo upgrade da Wallet.

Informações: com o GamePad, marcadores e o inventário estão na tela menor. A imagem na TV está mais limpa.

Minimapa: a carta geográfica mostra a localização das Horse Grass (para chamar Epona), minigames, sidequests e o último local onde o jogo foi salvo.

Equitação: no CG e no Wii era difícil domar a égua. Ainda não dá para virar rapidamente ou fazer manobras bruscas, mas certamente você não ficará empacado em áreas mais estreitas.

Animações: as movimentações de Link durante a natação ou na escalada foram aceleradas para torná-lo mais ágil.

Stamps: conectado ao Miiverse, colete figurinhas para ilustrar





suas mensagens na rede online. Esse guia tem um capítulo apenas sobre elas.

Baús: com mais colecionáveis, o número de baús aumentou, principalmente nas dungeons.

Rupee: antes, se sua carteira estivesse cheia, os Rupee voltavam para os baús. Agora eles são coletados e pronto. Por isso, tenha sempre espaço na carteira.

Carteiras: o armazenamento para cada tipo de Wallet praticamente dobrou, além de surgir uma quarta opção. Maior que as outras, tem capacidade para 9.999 Rupee. Partiu quebrar vasos!

Tears of Lights: colete apenas 12 lágrimas de luz em vez das 16.

Diálogos: erros de diálogos foram corrigidos, além de frases inéditas serem adicionadas ao roteiro.

Um peixe: sabe a quest de pescaria no começo do game? Você ganhava a vara e pegava dois peixes. Quando finalmen-

te conseguia, o gato da Sera abocanhava tudo. Dessa vez apenas com um só a cena se desencadeia.

Lanterna fantasmagórica: inédita, a Ghost Lantern se acende quando há fantasmas nas proximidades, mesmo durante o dia.

Interferência da parede: antes, espadas nas paredes eram refletidas. Se você estivesse enfrentando um inimigo através de um portão, por exemplo, o golpe era rebatido. A mudança facilita o combate em corredores ou salas mais apertadas.

Darkhammer: o monstro de Snowpeak Ruins é coberto por uma armadura. A cauda, no entanto, ficava de fora. Na nova versão ela também está protegida, o que não afetou o jeito de enfrentá-lo.



FIGURAS LENDÁRIAS

Os amiibo da linha de *Smash Bros.* desbloqueiam funções ou habilidades em *Twilight Princess HD*. Supere o Forest Temple, a primeira dungeon do jogo, para liberar a função.

Zelda (ou Sheik): recupera toda a vida do personagem. Só dá para usar uma vez por dia.

Link (ou Toon Link): reabastece o inventário com flechas. Só dá para usar uma vez por dia.

Ganondorf: aumenta em duas vezes o dano recebido. Se estiver no Hero Mode, o dano é quatro vezes maior! Só pode ser desabilitado se Link morrer.

Wolf Link: desbloqueia a Cave of Shadows. A zona totalmente inédita contém 40 andares com desafios superados na forma de lobo. Receba prêmios como Rupee e o upgrade da sua carteira.

A seção inicial da área, que tem os cinco primeiros andares, é aberta após restaurar a luz em Faron Province. A segunda, com mais 15 andares, é desbloqueada ao passar por Arbiter's Grounds e ver a cena dos Sábios em Mirror Chamber.

A última, com os 20 andares restantes, surge ao fundir a Master Sword com o Sol em Palace of Twilight. Dungeon concluída, use a figura para restaurar sua vida durante a jogatina normal. Isso, no entanto, vai depender de quantos corações você tiver ao concluir a área especial.



Eu sou a verdadeira lenda!





Além disso, o boneco serve de atalho para carregar seu save. Ao entrar na tela inicial, aproxime-o no GamePad para pular etapas. E tem mais! Ele será compatível com *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.



No game para Wii U e NX, Link invocará o amigo peludo a qualquer momento. Controlado pela inteligência artificial, dará aquela força principalmente nas batalhas.



GRANDE FAMÍLIA!

SUA JORNADA ESTÁ REPLETA DE GENTE LEGAL (E OUTRAS NEM TANTO)



Thiago Dias

Hyrule é um reino povoado pelos mais diferentes e peculiares tipos. Sejam humanos que você conhece desde a infância, vilões e monstros que precisam ser derrotados sem titubear ou criaturas que cruzam nossa rota sem sabermos se são de confiança ou não, temos aqui um dos maiores conjuntos de personagens em um título da franquia. Para não perdermos tempo, é comum ignorá-los. No entanto, sem o apoio deles você sofrerá um bocado para chegar ao final dessa história incrível. Pensando nisso, selecionamos os figurões nos quais deve ficar de olho.



LINK

O camponês da vila em Ordon Woods, na periferia de Hyrule, leva uma vida pacata, sempre sofrendo com as traquinagens que as crianças pregam, mas sem nunca perder seu espírito brincalhão. Com coragem e disposição para ajudar, é querido por todos, especialmente por Ilia. O destino lhe reservou uma jornada que jamais poderia imaginar (será?).

COLIN

Tímido, reservado e sonhador, é filho de Rusl e Uli, de quem herdou a bondade. Embora seja sempre deixado de lado pelas outras crianças, chamado até de medroso por elas, vê Link com um olhar de admiração. Ele sonha em algum dia ser tão audaz quanto o guerreiro.



MALO

O menino mais novo da vila de Ordon talvez seja também seu melhor negociante. Irmão de Talo, é do tipo calado, falando apenas o necessário, e tem a maturidade de um adulto. Não é nenhum segredo dizer que se prepara para ser um comerciante de respeito no futuro.



BO

Prefeito de Ordon Village e pai de Ilia, é um homem forte que já vivenciou batalhas intensas. Conhece Link desde que usava fraldas. Por isso gosta muito dele – o suficiente para treiná-lo em combate corpo a corpo e para enviá-lo em uma missão diplomática até o castelo de Hyrule. Apesar de sua aparência, é carinhoso, amando sua filha acima de tudo.



MIDNA

Amiga de um mundo paralelo coberto por um estranho manto de crepúsculo, tem o tamanho de uma criança e uma personalidade que é, ao mesmo tempo, arrogante, piadista, raivosa, alegre e, principalmente, inteligente. Improvável companhia para Link, enxerga no jovem um caminho para atingir seus misteriosos objetivos.



ZANT

Autoproclamado Rei das Sombras, é uma figura tão emblemática quanto poderosa. Quando viu seu desejo de se tornar rei de Twilight se distanciar, ele invocou as forças obscuras para não ser contrariado. Contudo, cego pela ambição, o feiticeiro pretende conquistar também o reino de luz, ou seja, a dimensão onde fica Hyrule.



OCCOO & OCCOO JR

Com corpos de aves e rostos humanos, são integrantes dos Oocca, raça que vive na remota e flutuante City in the Sky. O poder de teletransportar a si mesmos e quem estiver ao lado é essencial para sair de dungeons.

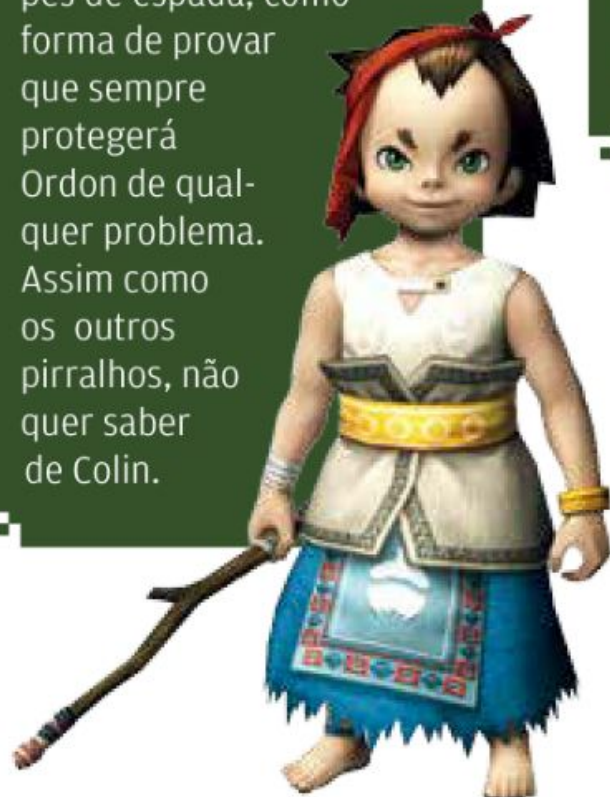
RENADO

O xamã chefe de Kakariko Village mora no santuário com sua filha Luda. Tranquilo e compreensível, Renado vê coragem e bondade em Link, e gentilmente decide ajudá-lo a cuidar das crianças. Curiosamente seu manto traz símbolos parecidos com o emblema Hylian.



TALO

Se Malo quer viver do comércio, Talo quer ser o maior espadachim de todos. Filho mais velho de Jaggle e Pergie, não se separa de um graveto que carrega para treinar golpes de espada, como forma de provar que sempre protegerá Ordon de qualquer problema. Assim como os outros pirralhos, não quer saber de Colin.



RALIS

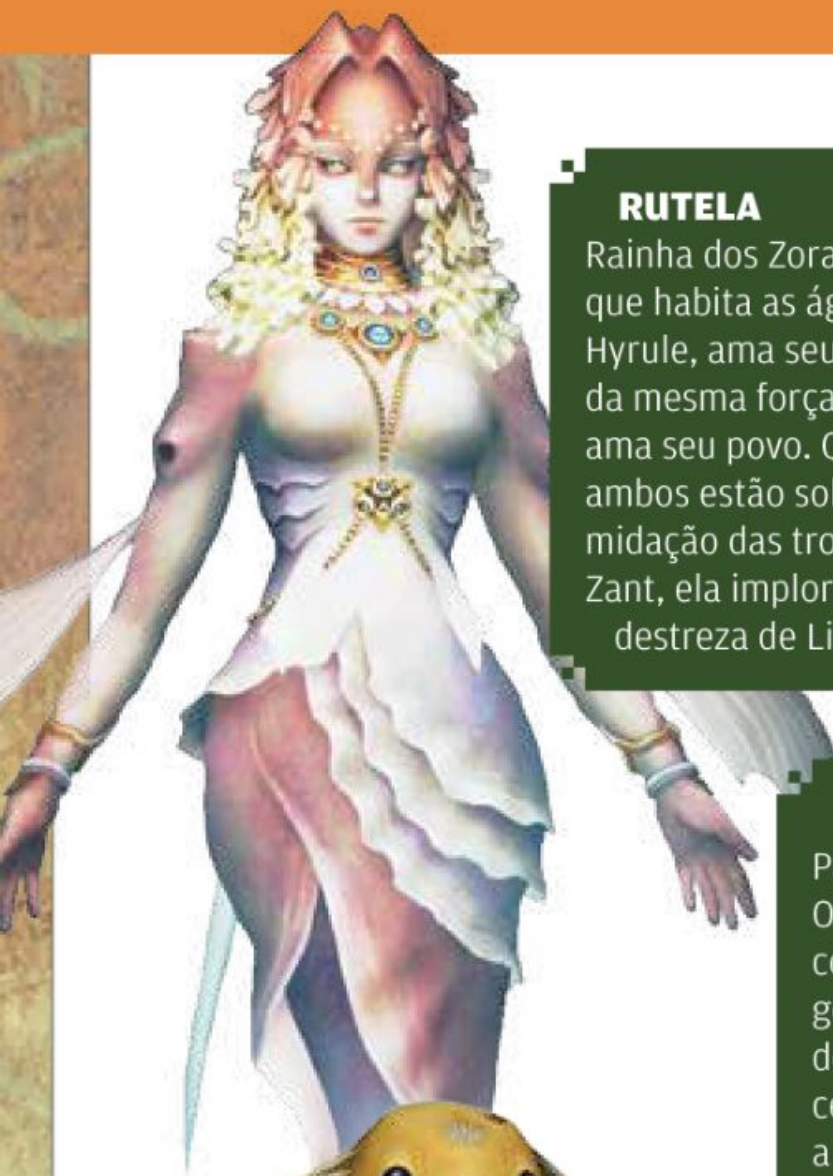
Filho de Rutela, o adolescente não se acha capaz de liderar seus súditos. Contudo, cabe somente a ele ir até as cercanias de Zelda para implorar por reforços. É durante esta perigosa missão que dá de cara com o jovem de túnica verde. Isso muda o rumo de sua vida.



ZELDA

A princesa não comanda mais seu reino, depois de ser expulsa de seu castelo. Exilada, reúne toda a sua sabedoria, coragem e inteligência para encontrar um meio de tirar Hyrule das garras desse mal que ela não consegue compreender. Com a ajuda de parte da Triforce, um sagrado objeto criado pelas deusas, sabe que nada dará certo sem antes encontrar o herói escolhido pelo destino.





RUTELA

Rainha dos Zoras, raça que habita as águas de Hyrule, ama seu filho da mesma força que ama seu povo. Quando ambos estão sob a intimidação das tropas de Zant, ela implora pela destreza de Link.



RUSL

Pai de Colin e um dos defensores de Ordon, é o mais hábil espadachim da comunidade. Outro importante amigo de Link, ensinou os golpes básicos de uma simples espada que o adolescente levou consigo antes de deixar a vila. Rusl é capaz de pelear contra qualquer monstro para defender sua família e seus companheiros.



GOR CORON

Um dos quatro anciões dos Goron, mora no interior da Death Mountain. Acabou isolando seu povo de outras raças, em especial os humanos, pois acreditava que esta seria a melhor forma de protegê-los. Um excelente lutador de artes marciais, crê que uma disputa honesta é a forma mais adequada de resolver um problema.

ILIA

Amiga de Link desde a infância, a simpática adolescente é filha do prefeito de Ordon. Quando uma nebulosa ameaça se aproximar de seu lar, sua memória desaparece! Felizmente, seu mais antigo camarada vai ajudá-la.



IMPAZ

A última representante de sua antiga tribo vive refugiada em um vilarejo, esperando que o tempo de guerra e sombras passe. É por meio de Ilia que ela conhece Link, ajudando a jovem garota. Impaz – aqui ela não foi chamada de Impa –, tem um amplo conhecimento sobre o passado, e suas feições firmes revelam uma imensa coragem.



AGITHA

A princesa mora em um pequeno castelo. Ou ao menos ela pensa que é da realeza. A garota coleciona borboletas e outros insetos, se veste com roupas dignas da aristocracia e acredita que há muito mais no mundo do que as pessoas enxergam. Lá no fundo é alegre, tem imaginação fértil e adora receber presentes.



POSTMAN

Não é exagero dizer que os habitantes de Hyrule dependem das pernas desse carteiro. Com uma velocidade de causar inveja, entrega todas as correspondências do reino. Sua pontualidade auxilia na travessia de Hyrule Field.



TELMA

A proprietária do bar de Hyrule Castle Town possui muita determinação e uma queda por Renado. É em seu estabelecimento que Telma reúne e lidera a Resistência, grupo de guerreiros que se opõe a Zant e quer restaurar a glória de Hyrule. Auxilia Link em diversos momentos.



É PERIGOSO SAIR SOZINHO!

NÃO SABEMOS COMO LINK CARREGA TUDO ISSO, MAS EIS AQUI AS ARMAS E AS FERRAMENTAS MAIS ÚTEIS



Alveni Lisboa



Encarar seres de uma dimensão soturna é um prato cheio para quem gosta de andar bem equipado. E nem é questão de gostar, mas sim de se proteger de uma turma barra-pesada. São objetos, itens e apetrechos indispensáveis para superar calabouços, realizar missões, derrotar inimigos e sobreviver em um mundo cheio de ameaças!



ESPADAS

Wooden Sword: velha espada de madeira obtida no começo da história. Serve para derrotar os inimigos mais fracos.

Ordon Sword: fabricada com metal de qualidade, mete aquele medo nos inimigos. É encontrada em Ordon.

Master Sword: a lâmina tem um poder inigualável, destruindo qualquer coisa com rapidez e facilidade. É necessária para enfrentar os vilões cascas-grossas no final da aventura.



ESCUDOS

Ordon Shield: bloqueia diversos ataques, mas é vulnerável ao fogo. Encontre em Ordon.

Wooden Shield: está à venda em lojas e igualmente se queima ao encostar em chamas.

Hlyian Shield: poderoso, reflete a maioria dos ataques e é resistente ao fogo. Compre-o no mercado do Malo, em Kakariko Village.



VESTUÁRIO

Iron Boots: as botas de ferro te deixam mais pesado, o que é vantajoso em certas dungeons. Aí, pressione botões no chão, caminhe no fundo de tanques cheios de água e sobre trilhos magnéticos, entre outras ações.

Zora Armor: nade e respire embaixo d'água como os Zora.

Magic Armor: proteção mais forte do jogo. Em vez de perder corações, suas Rupee são sacrificadas a cada segundo e ao levar um golpe. Para obtê-la, doe 1000 Rupee para Gor Ebizo dentro da loja Malo Mart, em Kakariko Village, para restaurar a ponte do lado leste de Castle Town. Depois, note que haverá um Goron com dores no corpo após a construção da obra. Volte para Kakariko, fale com Gor Liggs na frente da loja de Malo e aceite o desafio. Carregue o barril de Hot Springwater até o Goron na entrada de Castle Town East Road e arremesse nele. Receba dele o Piece of Heart 21, volte para a loja em Kakariko e doe mais 200 Rupee para Gor Ebizo. Assim, a Malo Mart Castle Branch abrirá em Castle Town Central Square, onde a armadura estará à venda por 598 Rupee.



ARMAS E ACESSÓRIOS

Hero's Bow: use as flechas para derrotar adversários longe de alcance. O arco ativa interruptores e similares.



Quiver: tem espaço para até 30 flechas, mas dá para expandir.



Big Quiver: com a Clawshot, vença o Star Game em Castle Town West Road ao coletar orbes brilhantes antes do término do tempo. Carrega até 60 flechas.

Giant Quiver: vença o mesmo minigame, mas tenha consigo a Double Clawshots. Armazena 100 flechas.

Dominion Rod: controle os movimentos das estátuas.



Ilia's Charm: chame a égua Epona de praticamente qualquer lugar.



Hawkeye: com o binóculo "olho de falcão" você dá zoom em objetos e inimigos distantes. Combine-o com o Hero's Bow para acertar tiros bem precisos.



Lantern: ilumine áreas escuras e acenda tochas. Queima também teias de aranha mais finas e espanta algumas criaturas. Precisa de óleo para funcionar.



Ghost Lantern: ajuda a encontrar os Poe's Souls espalhados pelo mapa.



Spinner: ande sobre trilhos nas paredes e não afunde na areia movediça.



Fishing Rod: para aproveitar melhor a vara de pesca, conte com iscas como Frog Lure e Worm, por exemplo.



Bomb: além de acabar com os inimigos, os explosivos destroem rochas e abrem passagens em paredes.



Water Bomb: o efeito é o mesmo, mas funciona embaixo d'água.



Bomb Bag: carregue as indispensáveis bombas na bolsa.



Bag 1: compre a primeira na Barnes Bomb Shop em Kakariko Village por 120 Rupee, mas após completar Goron Mines.

Bag 2: em Upper Zora's River, fale com Iza e elimine os Shadow Beast. Combine flechas e bombas para explodir a pedrona dentro da cabana e desça o rio no bote para ganhá-la.

Bag 3: após descongelar Zora's Domain, use as Iron Boots na sala do trono e afunde. Exploda a rocha submersa com uma Water Bomb e receba-a do Goron.

Giant Bomb Bag: para dobrar a capacidade da bolsa, encare o minigame Iza's Rapid Ride em Upper Zora's River. Faça 25 pontos ou mais.

Gale Boomerang: alcança objetos distantes, atordoia inimigos, apaga tochas e acerta interruptores.



Bombling: correm em linha reta e explodem ao atingir um objeto. Use-os remotamente em conjunto com o bumerangue.



Ball and Chain: a esfera metálica presa a uma corrente quebra blocos de gelo e causa dano.



Slingshot: atire sementes, atordoando e até derrotando adversários mais fracos.



Clawshot e Double Clawshot: além de levar a áreas inacessíveis, puxar objetos, atordoar e derrotar certos oponentes, locomova-se sem tocar no chão.



Vessel of Light: guarda as Tears of Light obtidas ao derrotar os Shadow Insect.



ENGARRAFADOS

Nada pode ser tão imprescindível quanto uma reles garrafa de vidro. Quatro delas estarão disponíveis na história e servirão para carregar poções, fadas, fantasmas, insetos e combustível para seu lampião.

Bottle 1: ela é recebida obrigatoriamente no início da aventura, lá na loja Sera's Sundries.

Bottle 2: fale com Coro em Faron Woods para comprá-la por 100 Rupee.

Bottle 3: entre na área de pesca Hena's Fishing Hole em Upper Zora's River. No lado leste, fique sobre a ponte e pesque no centro do pequeno lago para encontrá-la.

Bottle 4: após coletar 20 Poe's Souls, pegue-a na casa de Jovani.

Red Chu Jelly e Red Potion: recupera até oito corações.



Yellow Chu Jelly e Lantern Oil: ambos servem de combustível para o lampião.



Blue Chu Jelly e Blue Potion: diferentes, têm o mesmo efeito: restaurar todos os corações.



Purple Chu Jelly e Nasty Soup: recuperam ou REMOVEM sua vida. Cuidado!



RICO DINHEIRINHO

As Rupee são a moeda corrente de Hyrule e regiões vizinhas. Ficam guardadas na sua Wallet e devemos gastá-las com sabedoria com itens e equipamentos nas lojinhas do game. Existem sete tipos de gemas, cada um com seu valor. Quanto maior for, mais raro será de encontrar. São eles: verde (vale 1), azul (vale 5), amarela (vale 10), vermelha (vale 20), roxa (vale 50), laranja (vale 100) e prateada (vale 200). No início, a carteira de Link tem espaço para 500 Rupee, mas, durante a jornada, é possível aumentar o armazenamento.



Rare Chu Jelly e Great Fairy's Tears: além de recuperar toda a vida, aumentam temporariamente o poder e a velocidade de ataque.



Milk: restaurando três corações, o leite é consumido duas vezes por garrafa.



Simple Soup: recupera dois corações. Já as sopas Good e Superb recuperam quatro e oito, respectivamente.



Ordon Pumpkin: adicione abóbora em Simple Soup para virar Good Soup.



Ordon Goat Cheese: adicione queijo de cabra em Good Soup para virar Superb Soup.



Hot Springwater: dura apenas três minutos, pois precisa ser tomada antes de esfriar. Recupera todos os corações.



Big Wallet: entregue o primeiro Golden Bug para Agitha. Armazena até 1.000 Rupee.



Giant Wallet: entregue todos os Golden Bugs para Agitha. Suporta até 2000 Rupee.



Giant

Colossal Wallet: libere a Cave of Shadows e complete os 40 andares para recebê-la. Tem capacidade para 9.999 Rupee. Quem disse que nosso herói não é um cara afortunado?



Big



Colossal

MANUAL DO HERÓI



ENTENDA COMO APROVEITAR O DETONADO DA AVENTURA



Alex Sandro de Mattos



Não é fácil ser o protetor de Hyrule. É preciso superar inimigos e enigmas para restaurar a paz no reino. Mas fique calmo(a), pois te ajudaremos nessa empreitada. Vamos então explicar como cada coisa funciona.

Mesmo que a base seja a remasterização, este detonado também é útil para as versões de *Twilight Princess* para GameCube e Wii. Só fique de olho, pois as orientações leste e oeste, direita e esquerda devem ser invertidas no Wii, já que o mundo foi refletido no port.

As únicas alterações no Wii U são a existência de Stamps em baús onde antes estavam as Rupee e menos Tears of

Light para coletar. Você acompanhará o passo a passo sem desvios. Ou seja, seguimos a ordem da aventura, com indicações das regiões e detalhes das ações necessárias para progredir.

As dungeons estão separadas por andares (1F, 2F, B1, B2), conforme vemos nos mapas, e os colecionáveis estão numerados de acordo como são citados nas matérias desse guia. A propósito, eles estão identificados por siglas (Piece of Heart = **H**, Poe's = **P** e Stamps = **S**). Também explicamos como dar fim nos subchefes e chefões. Dito isto, vista sua túnica verde, prepare-se para desbravar Hyrule e vire uma lenda!



DAS SOMBRAS PARA A LUZ

ESTE É O PASSO A PASSO PARA SALVARMOS HYRULE MAIS UMA VEZ



VIDA DE CAMPONÊS

- Fishing Rod
- Bottle
- Slingshot
- Wooden Sword
- Lantern
- Piece of Heart 7

ORDON VILLAGE

Siga até a fonte e fale com Ilia. Pegue a grama (Horse Grass) no chão e sobre-a. Monte em Epona e volte para Ordon Village. Atravesse a vila e entre em Ordon Ranch. Converse com Fado e coloque 10 cabras no celeiro. Salte a cerca para sair de lá.

Ao sair de casa, fale com as crianças. Siga para a vila e bata um papo com Uli, a mulher grávida perto do lago.

Aproxime-se da elevação para falar com Jaggle e escale-a. Salte até alcançar a última pilastra. Pegue a grama e, após chamar o falcão, mire no macaco pulando na elevação para a ave trazer o cesto. Leve-o para Uli e acompanhe-a para receber a **Fishing Rod**.

Vá para o leste de Ordon Village e utilize a vara de pescar perto do gato. Ao fisgar um peixe, o felino irá roubá-lo e entrará em Sera's Sundries. Visite a loja e fale com a mulher para ganhar uma **Bottle** com leite. Compre o **Slingshot** por 30 Rupee (destrua as abóboras e pedras na vila para coletá-las) e volte a interagir com as crianças. Acerte então os espantalhos e os alvos, que são um simples tutorial.

Entre na sua casa e pegue a **Wooden Sword** no baú. Saia e fale com os pequenos para praticar com a espada. Realize um golpe horizontal (Slice) e depois um vertical. Em seguida, faça um Stab (punhalada), um Spin Attack e, por fim, um Jump Attack. Monte na égua, siga os guris e atravesse a ponte.

FARON WOODS

Salte a cerca com Epona, passe pelo túnel e vire à direita. Fale com Coro, próximo à cabana, para ganhar a **Lantern**. Volte, enfrente a Deku Baba e entre no túnel escuro. Acenda as tochas e queime as teias que blo-



queiam o caminho usando o lampião. Há uma passagem à esquerda com um baú com 10 Rupee. Ao sair da caverna, atravesse a floresta e entre no túnel no sentido nordeste da área.

Abra a arca com a **Small Key** e acenda as tochas para revelar o **H7**. Saia da caverna, siga até o sudoeste da floresta e destranque o portão. Enfrente dois Bokoblin e pegue 10 Rupee no tesouro ao lado. Elimine os inimigos próximos à gaiola e use a espada para libertar Talo e o macaco.

MENINO LOBO

- Ordon Shield**
- Ordon Sword**
- Bottle**
- Gale Boomerang**
- Pieces of Heart 9 e 10**
- Stamps 1 e 14**
- Hidden Skill 1**



ORDON RANCH

Chame Epona e coloque as cabras dentro do celeiro. Salte a cerca para sair do rancho. Após a cena, vá para sua casa. Entregue a **Wooden Sword** para a garotada e prossiga. Ao se aproximar da fonte, notará que Ilia trancou o portão. No sul da área, passe rastejando pela pequena passagem atrás das moitas para chegar na fonte.

Na forma de Wolf Link, destrua a caixa perto da grade e cave no local para sair. Na jaula ao lado, puxe a argola e entre pela passagem. Use o faro para ouvir o espírito do soldado. Puxe a argola perto do portão no corredor para inundar a área. Nade para o lado oposto.

No canto esquerdo do corredor, puxe outra argola para esvaziar a área. Siga pelo lado oposto e entre pelo pequeno buraco na parede à direita perto da grade. Após a escadaria em espiral ruir, aproxime-se da parte quebrada e use Midna para saltar. Continue subindo com o auxílio dela, ande pela corda e derrote os inimigos voadores. Suba na elevação ao lado das caixas e fale com sua amiga para saltar até o topo.



Empurre e suba na caixa ao lado do espírito para continuar pelo caminho. Avance enfrentando os Shadow Kargarok e fique sobre a plataforma de madeira para Midna ajudar a chegar no telhado. Entre pela janela da torre. Após falar com Zelda, desça as escadas. Vá para Ordon Village. Derrote os inimigos, siga para a vila e, com cuidado, aproxime-se de Mayor Bo e Jaggle para ouvir a conversa. Fale com o gato e fique sobre a rocha perto da loja Sera's Sundries, no norte da vila. Suba no telhado e se aproxime de Ha-

tch para assustá-lo. Acione Midna para pular e entrar pela janela da casa.

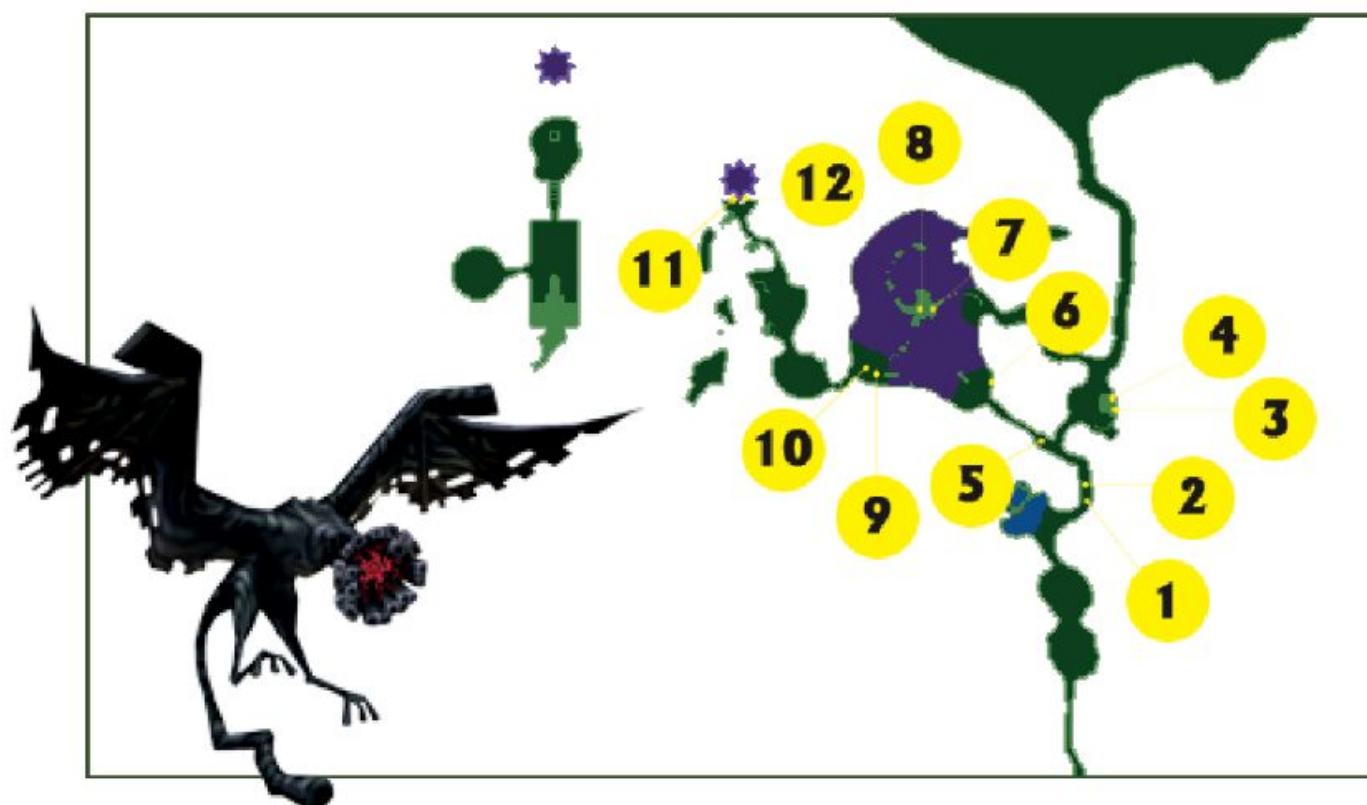


Suba na mesa e fale com sua amiga para alcançar a elevação. Dê um dash na parede para derrubar e pegar o **Ordon Shield**. Saia pela janela. Após a cena, Rusl caminha com uma tocha. Evite-o e use o faro para cavar um buraco à esquerda da casa dele. Pegue a **Ordon Sword** no sofá e saia pelo mesmo buraco. Volte para a fonte e ataque um Shadow Beast. Siga para Faron Woods e passe pela parede Twilight.

FARON WOODS

Assim que derrotar os Shadow Beast, o terceiro ressuscitará os demais. Após a dica de Midna, crie um círculo de energia e faça com que eles fiquem dentro do campo para eliminá-los de uma vez. Aproxime-se da fonte e fale com o Light Spirit para receber o **Vessel of Light**. Você precisa coletar 12 Tears of Light, marcados no seu mapa, derrotando insetos invisíveis a olho nu. Use o faro para encontrá-los:

- 1 e 2:** no túnel próximo à fonte.
- 3 e 4:** dentro da cabana. Fale com Midna na elevação ao lado para entrar.
- 5:** atrás do portão trancado. Cave à esquerda do portão para pegá-lo.



6: ao sair do túnel, na parede à direita.
7 e 8: após saltar com Midna a área venenosa, estarão no grande tronco.
9 e 10: no sudoeste da área venenosa, cave para desenterrá-los.
11 e 12: no mesmo local onde salvou Talo e o macaco.

De volta à forma humana, vá até a cabana de Coro e fale com ele para receber a **Small Key**. Você pode comprar uma **Bottle** de Coro com óleo por 100 Rupee. Destranque o portão e passe pelo túnel. Quando chegar na área venenosa, uma macaca pegará sua Lantern. Siga-a para atravessar a névoa e reconquiste o item.



No caminho para o templo, você encontra um lobo dourado e aprenderá a primeira **Hidden Skill**. Queime então a teia para entrar na dungeon.

FOREST TEMPLE (1F)

Após o corredor, escale as vinhas à direita, pegue 10 Rupee no baú e liberte a macaca. Na área seguinte, use Bombling, uma criatura explosiva, para destruir a parede rachada com a arca de 20 Rupee. Acenda as tochas, pegue o **Dungeon Map** e saia pelo norte.



Depois da cena, volte e se pendure na macaca para alcançar a porta leste.



Use o inimigo para explodir as pedras e encontrar a **Ooccoo** no vaso. Queime a teia e nade até o canto inferior direito da área para encontrar um baú com o **S1**. Do lado de fora, atravesse a ponte que gira com o vento e pegue a **Small Key** no tesouro. Volte para a sala anterior e destranque a porta. Role para trombar com a pilastra, derrubando a gaiola com o macaco, e pegue 10 Rupee no baú.

Volte para a área central, onde ganhou o mapa da dungeon, e se pendure no outro macaco para acessar a porta oeste. Arremesse o inimigo explosivo na planta Deku Like. Suba pelas vinhas, exploda outra e pegue o **H9** no baú atrás dela. Exploda a pedra que bloqueia a porta oeste e entre.

Role e trombe com o totem para derrubar o baú com a **Small Key**. Passe com cuidado pelos Tile Worm, acenda as tochas e liberte o macaco. Pegue 20 Rupee no baú escalando as vinhas e volte à sala anterior. Saia pela porta ao sul. Destrua a cabeça da Big Baba com a espada e depois arremesse um

Bombling dentro da mandíbula. Pegue outra **Small Key** e liberte o primata.



Retorne para a área central no mapa e passe pela porta ao norte e atravesse saltando de um macaco para o outro. Ao enfrentar o babuíno Ook, espere-o arremessar o bumerangue e, role para trombar com o totem em que ele está. Após derrubá-lo, acerte-o com a espada. Repita o processo para ganhar o **Gale Boomerang**, com o qual trave a mira três vezes na hélice acima da porta.

Use o bumerangue para girar e atravessar as pontes e liberte o macaco na gaiola. Na sala onde salvou o terceiro primata, use o item para apagar as tochas e revelar um baú com o **H10**.

Volte à área central e derrube o baú com o **Compass** utilizando o Boomerang. Na sala inundada, a leste do mapa, trave a mira nas quatro hélices seguindo a ordem da marca Z no chão para abrir o portão e faturar a **Big Key**.



Siga pelo norte, atravesse a ponte e, na área seguinte, gire a ponte de madeira. Entre na porta à esquerda, elimine as aranhas e queime a teia no chão para cair onde está o macaco. Liberte-o, volte à sala anterior e entre na porta do norte. Alinhe as pontes para atravessar e escale as vinhas.



Na nova área, use o bumerangue para trazer o Bombling até você, exploda a Deku Like e pegue a **Small Key** no baú. Trave a mira do bumerangue no Bombling e depois na pedra que bloqueia o caminho para explodi-la. Faça o mesmo para destruir a outra rocha e libertar o macaco. Volte e vá para a sala trancada a leste. Avance

pelo corredor ao fundo, elimine a Skulltula e escale as vinhas. Atire o bumerangue nas duas hélices para libertar o primata. Na plataforma de madeira está o baú com o **S14**. Siga ao norte e pendure-se nos macacos para alcançar a sala do chefeão.



DIABABA

Trave a mira do bumerangue no Bombling e nos tentáculos para explodi-los. A cabeça de Diababa emergirá. Fique no fundo da área quando o chefe cuspir veneno. Espere o babuíno Ook deslizar pela corda com um Bombling, trave a mira do bumerangue nele e depois nos tentáculos. Faça o mesmo para acertar e derrubar cabeça do monstro, revelando o olho. Acerte-o várias vezes com a espada e repita o processo. Depois disso tudo, saia de Faron Woods pelo caminho ao lado da cabana de Coro.



COMEDORES DE PEDRA

- Iron Boots
- Hylian Shield
- Hero's Bow
- Bombs
- Pieces 12 e 13 e Stamp 8



HYRULE FIELD

Indo para o lado leste do mapa, será abordado pelo Postman. Prossiga e entre na parede Twilight. Use o faro para sentir o **Youth's Scent**. Siga a trilha até enfrentar três Shadow Beast. Após se deparar com a ponte quebrada, use o portal de Midna para ir até **N. Faron Woods**. Aproxime-se da ponte, chame Midna e use o portal para **Kakariko**

Gorge. Continue pela trilha e cave para passar por debaixo do portão.

KAKARIKO VILLAGE

Derrote os Shadow Beast e fale o espírito Eldin na fonte para receber o **Vessel of Light**. É hora de procurar 12 insetos usando seu faro.

1, 2 e 3: atrás da casa próxima à fonte, fale com Midna para entrar pelo teto. Pegue a madeira e faça-a ficar em chamas. Acenda as velas do local para abrir a passagem com os três insetos.
4: suba pela rampa a oeste da vila para entrar na pousada. Pegue a madeira na lareira, suba na mesa e salte em direção à tocha para queimá-la. Acenda a lareira para revelar o inseto.
5: dentro da casa a leste da vila, empurre a caixa para encontrá-lo.
6: no norte da vila, dentro do Barnes Bomb Shop. Entre saltando e quebrando a janela. Dê um dash para derrubar o armário e encontrar o inseto.

7, 8 e 9: entre pelo pequeno buraco na parede do depósito de explosivos no nordeste da vila. Acenda a lareira e saia do local. Após a explosão, colete mais três Tears of Light.

10: entre os gêiseres de ar na subida de Death Mountain.

11: na grade ao norte de D. Mountain.

12: suba com ajuda de Midna até a fonte quente da montanha.

Siga para Death Mountain e um Goron não deixará passar. Volte para Kakariko e fale com Renado. Aproxime-se da fonte e Epona aparecerá. Tente domá-la seguindo as instruções na tela. Saia de Kakariko pulando sobre o portão.

Volte a Ordon Village e converse com Mayor Bo. Você deve vencê-lo duas vezes na arena de sumô. A primeira luta é fácil, mas a segunda... Abuse da técnica de agarrar para derrotá-lo e pegue as **Iron Boots** no baú.



Em Kakariko Village, após a cena, salte sobre o portão ao norte da vila. Concentre-se em acertar King Bulblin com a espada várias vezes e faça o mesmo com os Bulblin que se aproximarem. No confronto na ponte, fique mais à esquerda e, ao se aproximar de King Bulblin, esquive-se para a direita e ataque-o com a espada no momento



certo. Repita a estratégia para vencê-lo. Entre na General Store da Malo em Kakariko Village e compre o **Hlyian Shield**. Siga para a montanha.

DEATH MOUNTAIN

Vá subindo a montanha e, cada vez que encontrar um Goron rolando na sua direção, equipe as Iron Boots e agarre-o no momento exato para tirá-los do seu caminho. Elimine os Bulblin com o estilingue e siga até o norte.



Após a grande rocha cair, use o escudo para se defender do golpe do Goron e acerte-o com a espada. Suba nas costas dele para ser lançado e alcançar o caminho acima. Suba, passando pelos gêiseres com as botas, e aproveite a força dos Goron para ser impulsionado até a caverna no alto.

Na luta contra o Goron, você perderá a primeira. Na segunda, coloque as Iron Boots e use a estratégia de esquivar para os lados e agarrá-lo para vencê-lo. Entre pelo caminho liberado.

GORON MINES (1F)

Pule pelas rochas, destrua os bloqueios de madeira com a espada e pise no botão usando as Iron Boots. Faça o mesmo para parar outra rajada de fogo e suba a escada à esquerda. Ande sobre a grade e pegue 20 Rupee no baú. Pule pro lado oposto, pise em outro botão e atravesse rapidamente.



Salte da elevação para a alavanca e calce as botas para abrir o portão.

Desça à direita e pegue a **Small Key** no baú. Suba, salte sobre as plataformas giratórias e libere a porta. Acabe com os Dodongo atacando as caudas, puxe a corrente para abrir a passagem e seja rápido para entrar nela.



Calce as botas para afundar na água e pise no botão para andar na parede magnética. De Gor Amoto receberá a **Key Shard**. Tome o **Dungeon Map** e 20 Rupee nos baús, suba a escada e pegue a Ooccoo no vaso. Ande na parede

para alcançar a porta. Pise no botão e caminhe no teto até o canto esquerdo para encontrar o **H12** na arca.



Derrote os inimigos e pise no botão para ativar o guindaste magnético. Coloque as botas para ser levado à direita e ative outro guindaste. Use-o para alcançar a porta acima.

GORON MINES (2F)

Afunde na água, pegue a **Small Key** no baú e empurre a caixa no canto esquerdo. Suba e pise no botão. Ande pelo teto e desça na plataforma. Ative outro botão e caia na direção da onda magnética para andar na parede. Pegue 20 Rupee no baú e ative o cristal para abrir o portão. Ande pela parede e pegue o **H13** no baú à esquerda. Corte as cordas para derrubar o portão.

Na área aberta, use as caixas para se proteger das flechadas inimigas. Há um baú submerso com o **S8** e outro com a **Small Key** à esquerda. Use a chave na porta do lado oposto. Com as Iron Boots, pare nos quadrados da plataforma giratória e chegue na porta.

Fale com o Gor Ebizo para receber a **Key Shard**, pegue 10 Rupee no baú e suba a escada. Atravesse até o lado oposto pela parede magnética e pegue mais 10 Rupee na outra arca.



Esquive dos ataques de Goron e acerte-o com a espada. Assim que se enrolar, calce as Iron Boots, agarre-o e arremesse-o na lava. Repita o processo até faturar o **Hero's Bow**. Acerte uma flecha na corda para derrubar a ponte e atravessar.

Dispare flechas no olho vermelho das estátuas Beamos para destruí-las. Puxe a que está à esquerda e pegue o **Compass** no baú. Na porta à direita, converse com Gor Liggs para ganhar a **Key Shard**, pegue 50 Rupee no baú e saia. Siga para o sul, role e trombe para derrubar a grade que bloqueia a rota. Salte pelas rochas e pise no bo-

tão. Ande no teto magnético e acerte o cristal com uma flecha.

Pegue 50 Rupee no baú à esquerda. Derrube outra ponte e pise no botão para ativar o guindaste magnético. Use-o para chegar na porta norte.



Acerte o cristal para abrir o portão e avance até a área ao norte do mapa. Destrua e puxe os Beamos, entre na passagem e pise no botão. Com as botas, fixe-se no guindaste e derrube a ponte com a flecha. Entre, derrote os inimigos e derrube outra ponte.



FYRUS

Afaste-se para evitar os ataques e acerte uma flecha no cristal na cabeça para atordoar. Logo depois puxe a corrente dele com as Iron Boots para derrubá-lo e aí dê espadadas na cachola. Repita o processo até cansar. Em Kakariko Village, vá em Barnes Bomb Shop e compre o Premium Kit para ganhar **Bombs**.



JORNADA SUBMERSA

- Zora Armor
- Water Bombs
- Clawshot
- Pieces of Heart 33 e 34
- Stamps 11 e 25

HYRULE FIELD

Vá pelo norte de Hyrule, atravesse a ponte e destrua as pedras que bloqueiam o caminho com uma bomba. Após ela ser removida, entre na parede Twilight. Use o faro para sentir o **Scent of Ilia** e siga até o castelo.



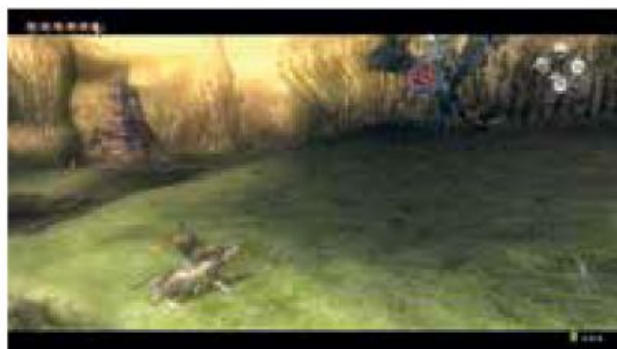
HYRULE CASTLE TOWN

Entre no Telma's Bar em South Road. Olhe o mapa sobre a mesa. Saia pelo lado oeste do castelo e siga até o ponto marcado nele. Ao chegar na ponte e cair na armadilha, suba na caixa e salte no abismo.

LAKE HYLIA

Papeie com Fyer, que tem maquiagem de palhaço, e enfrente o Shadow Bulblin. Quando ele invocar Kargarok, espere-o se aproximar e ataque-o com mordidas. Esquive das flechas e, ao derrubá-lo, ataque o Bulblin. Ao assumir o controle do monstro, esquive-se das flechas, pedras e barricadas para

atravessar o **Zora's River**. Em Upper Zora's River, siga pelo caminho leste.



ZORA'S DOMAIN

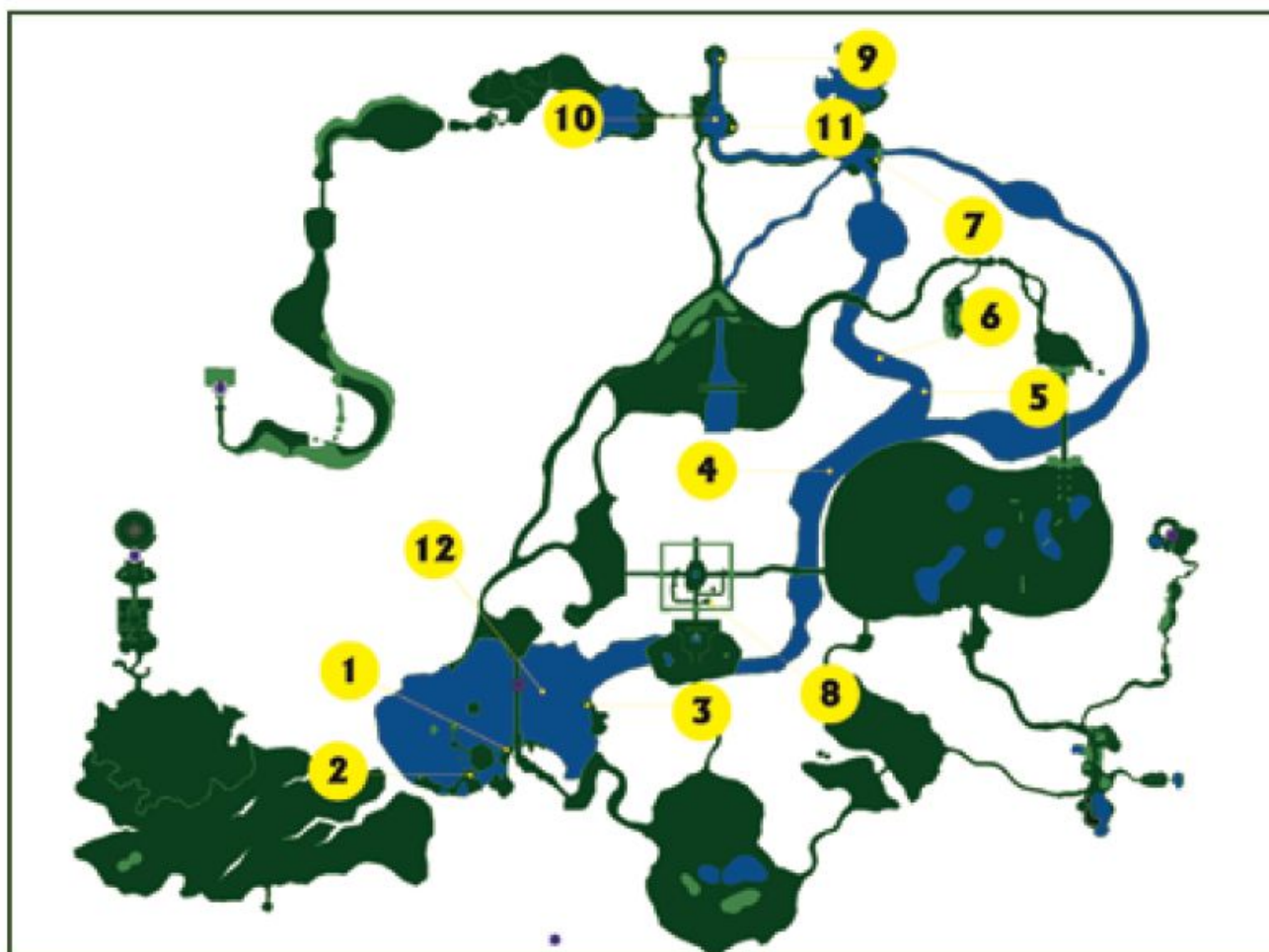
Aproxime-se da elevação e fale com Minda para saltar pelas cachoeiras congeladas. Na segunda parte, fale com ela de novo para pular. Ao chegar no topo, entre na passagem e elimine os Shadow Beast. Use o faro para ver os Zora que viraram cubos de gelo.

Troque uma ideia com Midna e selecione o portal em Death Mountain. Aproxime-se da rocha vulcânica e use o portal para ir a Zora's Domain. Ao sair do local, Rutela fala contigo. Pule da cachoeira e siga o fluxo da água.



LAKE HYLIA

Entre na caverna e fale com o espírito Lanayru para receber o **Vessel of Light**. Aí, encontre mais 12 insetos. **1:** subindo a ponte de madeira à esquerda da caverna de Lanayru.



2: eliminados os Shadow Beast, encontre-o subindo a pequena ponte de madeira ao lado.

3: do lado oposto do lago.

4, 5 e 6: use a grama ao lado do 3º bichinho para chamar Kargarok. Durante o voo, trave a mira nos insetos e dê um dash para atacá-los.

7: em Zora's River, ouça a alma da mulher perto da cabana para revelá-lo.

8: nade pela saída sudoeste de Zora's River para aparecer em Hyrule Field. Siga até o castelo e entre em Castle Town South Road. Quebre as caixas perto do Telma's Bar.

9: na parede da sala do trono em Zora's Domain. Dê um dash para derrubá-lo.

10: na água, no centro de Zora's Domain. Suba na vitória-régia para atacá-lo.

11: no sudeste de Zora's Domain.

12: Midna revelará a localização do último no mapa. Teleporte-se para Lake Hylia. Aproxime-se do centro do lago para encontrá-lo. Espere-o ficar sem choques e ataque-o com várias mordidas ao se agarrar nele. Esquive-se das investidas e repita a tática até derrubá-lo. Suba nele e crie um campo de energia para atacar todas as patas.



Fale com Fyer para ser disparado pelo canhão. Saindo pela porta, você

estará em Hyrule Field. Siga até o castelo e vá até o Telma's Bar. Você precisará acompanhar e proteger a carroça. Ao confrontar King Bulblin com dois escudos na ponte, use flechas para acertá-lo quando estiver próximo dele. Assim você fatura a **Gate Keys**.



Vários Bulblin tentarão queimar o veículo. Se ficar em chamas, aproxime-se e use o bumerangue para apagá-las. Elimine os inimigos, principalmente os Kargarok. Logo estará em Kakariko Village. Siga Rutela até o Graveyard. Entre rastejando na passagem e fale com ela para pegar a **Zora Armor**. Volte a Kakariko Village e vá ao Barnes Bomb Shop. Fale no lado direito do balcão para vender as bombas comuns. Na outra ponta do balcão, fale para comprar **Water Bombs**.



LAKE HYLIA

Vestindo a nova armadura e as Iron Boots, afunde no centro do lago. Colo-

que uma Water Bomb sobre a rachadura de onde saem as bolhas. Assim que revelar o gêiser, coloque outra bomba para ela subir e explodir a pedra que bloqueia a entrada do templo.

LAKEBED TEMPLE (1B)

Avance nadando e esquivando dos Bari, os inimigos água-vivas. Suba.



LAKEBED TEMPLE (2F)

Há baús com Water Bombs e flechas. Salte e pendure-se na alavanca para abrir o portão. Combine flechas com Water Bombs e atire nas estalactites para derrubá-las. Há um baú na plataforma ao lado da porta. Derrote o Lizalfos no corredor e, na grande área circular, desça a escadaria.

LAKEBED TEMPLE (1F)

Pegue flechas no tesouro no canto esquerdo. Puxe a alavanca ao sul para girar a escadaria e suba.

LAKEBED TEMPLE (2F)

Encontre a Oocoo no vaso no lado direito e pendure na alavanca para girar a escadaria. Desça.

LAKEBED TEMPLE (1F)

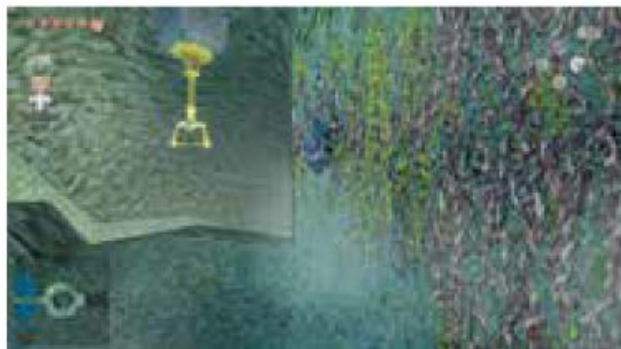
Tome o **Dungeon Map** no baú e entre pela porta. Passe pelo corredor e,



na área seguinte, desça pelo túnel à esquerda. Dispare flechas-bombas para derrubar as estalactites sobre os gêiseres de água. Salte por eles para pegar a **Small Key** no baú. Retorne para a área central e suba a escadaria.

LAKEBED TEMPLE (2F)

Passe a chave na porta, passe pelo corredor e pegue Water Bombs no baú à direita. Derrube a estalactite, suba pelas vinhas e pendure-se na alavanca. Exploda a pedra que bloqueia a passagem, mas entre na porta à direita. Enfrente o Lizalfos sobre a engrenagem, saia pela porta oposta e pegue outra **Small Key** no baú ao lado do moinho.



Volte no corredor que explodiu a pedra e entre pela porta ao fundo. Elimine com uma flecha-bomba a bolha Chu Worm. Destranque a porta, escale as vinhas e suba pelo caminho circular.

LAKEBED TEMPLE (4F)

No fim da subida há um baú com Water Bombs. Suba a escada e pendure-se na alavanca para inundar o templo. Desça.

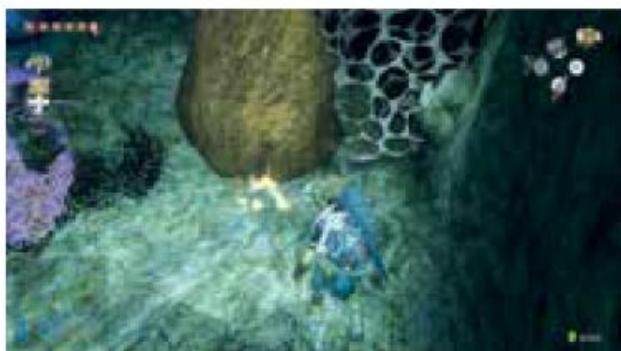
LAKEBED TEMPLE (2F)

Puxe a alavanca no centro para abrir o portão. Saia pela porta esquerda e entre na grande sala da engrenagem onde enfrentou o Lizalfos. Salte para o andar inferior.



LAKEBED TEMPLE (1F)

Suba nas plataformas que giram, entre na porta ao norte e pegue a **Small Key** no baú. Volte à sala anterior, entre na outra porta e destranque a seguinte.



LAKEBED TEMPLE (1B)

Caminhe submerso com as Iron Boots. Há um baú com 20 Rupee na passagem à esquerda e outro à direita com Water Bombs. Exploda a pedra que bloqueia a rota e avance.



LAKEBED TEMPLE (1F)

Saindo da água, olhe pro teto. Primeiro derrote os filhotes de Deku Toad. Assim que o subchefe saltar, afaste-se da sombra dele. Acerte espadadas na língua enquanto estiver atordoado. Depois pegue a **Clawshot** no baú. Mire o item no alvo acima do portão para abri-lo. Volte para a área central da grande escadaria. Assim que passar pela porta, use a garra nas vinhas na parede para atravessar pro outro lado.

Pegue o **S11** no baú no centro da área. À frente da porta, use a Clawshot no alvo para girar a escadaria. Entre por essa porta, passe pelo moinho e, na área com a engrenagem giratória, mire no alvo com a Clawshot. Desça na pilastra onde está o baú com Water Bombs e mire nas vinhas para subir.

LAKEBED TEMPLE (2F)

Mire a Clawshot no alvo para coletar 20 Rupee no baú e use também nas vinhas para alcançar a porta. Derrube a estalactite no gêiser de água, suba nela e salte para o outro lado. Atire a garra no alvo para abrir o portão e no outro para chegar até a porta.



Com a Clawshot, tire Chu Worm da bolha para eliminá-lo. Agarre-se nas vinhas no teto e use-a nos alvos para subir e atravessar os buracos.

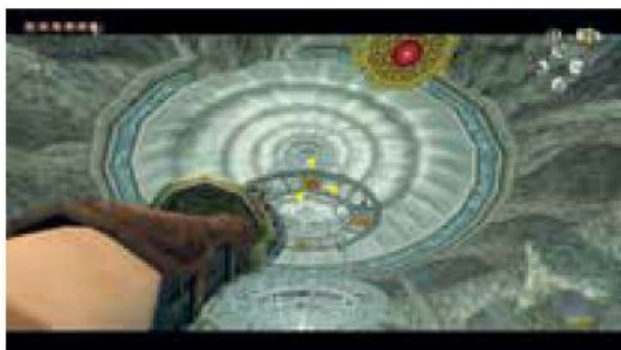
LAKEBED TEMPLE (4F)

No final da subida, pegue Water Bombs na arca. Use a Clawshot para alcançar o baú com o **Compass**. Acione a alavanca e desça.

LAKEBED TEMPLE (2F)

Puxe a alavanca no centro e use a Clawshot nas vinhas para voltar. Entre na porta à direita (a esquerda leva a um

baú com Water Bombs após o moinho), use a Clawshot para eliminar os Bari e pegue 20 Rupee na arca submersa. Passe pelo moinho e entre à esquerda. Na sala da grande engrenagem giratória, passe pela porta à sudeste.



Pegue 20 Rupee no baú e mire no alvo para abrir o portão. Volte até a sala central da escadaria e mire a garra no lustre para pegar o **H33** no baú. Desça a escadaria (o fluxo d'água deve seguir o lado leste do mapa) e entre na porta.



MORPHEEL

Trave a mira e use a garra para puxar e atacar o olho entre os tentáculos. Procure não ficar perto para não ser pego. Mesmo que cuspa bombas, concentre-se em manter a estratégia até ele começar a nadar. Remova as Iron Boots, evite encará-lo de frente e nade acima dele. Trave a mira no olho sobre a cabeça, use a Clawshot para se agarrar no chefe e acerte o máximo de espadadas que conseguir.

LAKEBED TEMPLE (1F)

Salte até alcançar a pilastra. Pendure-se no alvo acima com a Clawshot para chegar à porta. Calce as Iron Boots e caminhe submerso. Exploda a pedra que bloqueia a passagem e pegue bombas na arca na superfície. Afunde e exploda a pedra no canto inferior esquerdo e emerja até a porta. Elimine Chu Worm, mire a garra no alvo e desça pendurado para pegar a **Big Key**.

Você pode ir até a área central da escadaria e acessar a porta do chefe. Porém, há dois tesouros intocados. No 2F, siga pelo caminho leste e suba a rampa contra o fluxo d'água usando as botas e a garra nos alvos. No fim da subida, já no 4F, mire no alvo atrás da queda d'água para pegar o **S25** no baú. Para coletar o outro, volte na sala central da grande escadaria. No 1F, puxe a alavanca a leste. Com o fluxo d'água, entre na porta, atravesse o corredor e note que a ponte flutuará. Passe por ela, pise no botão e mire no alvo no fundo para faturar o **H34**.



LÂMINA DIVINA

- Master Sword
- Auru's Memo
- Spinner
- Piece of Heart 1, 2 e 11
- Stamps 4 e 39
- Poes 1, 40, 41, 42 e 43

Após a cena, vá até o Telma's Bar, no castelo de Hyrule. Você será expulso ao entrar lá. Fale com a gata Louise, empurre a caixa e suba para invadir pela janela. Caminhe sobre as cordas até chegar na passagem. Use o faro e derrote o **P1** para coletar o **Poe's Soul**. Papeie com Jovani e entre no baú.



Puxe a alavanca e desça. Elimine as Skulltula, pegue a madeira no chão e faça pegar chamas para queimar a teia. Acenda as tochas e queime outra teia. No fim do caminho, cave na terra e suba a escadaria usando as cordas. Do lado de fora, cuidado com as rajadas de vento. Espere a ventania soprar a ponte quebrada e atravesse.



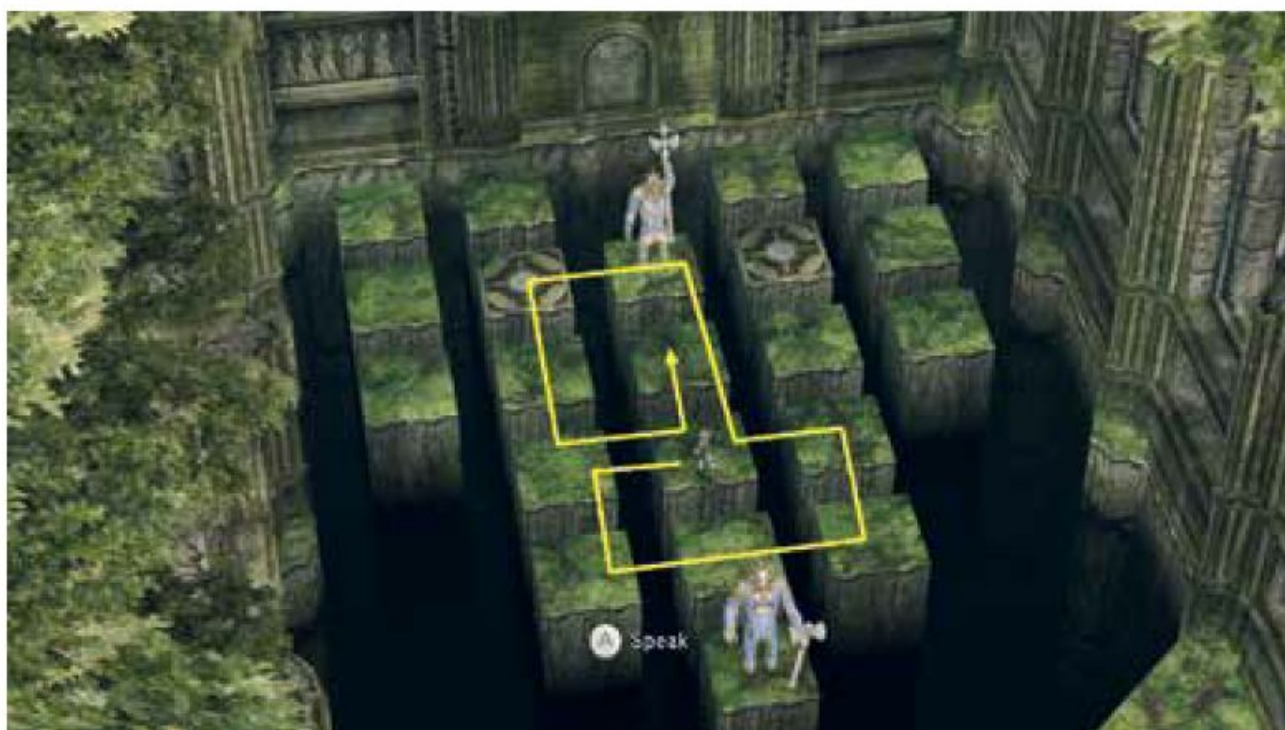
Salte para o telhado, entre na torre e veja Zelda. Fale com Midna para usar o portal para **N. Faron Woods**. Elimine os quatro Puppets que atacam o macaco. Na elevação à esquerda, converse de novo com Midna para saltar pelos galhos. Passe pelas pontes, atravesse a corda e entre na caverna.



SACRED GROVE

Uive para a pedra com a Triforce. Mesmo que elimine os Puppet, eles não param de aparecer. Avance, entre à esquerda e ataque Skull Kid. Volte, passe pelo túnel entre as quedas d'água e entre à esquerda. Siga o caminho atrás da cachoeira e acerte Skull Kid.





A partir desse momento, os caminhos se misturam. Passe por duas áreas até chegar ao local com duas tochas. Entre na passagem, suba pelas elevações e ataque Skull Kid no final do corredor. Siga pelo caminho entre as tochas e desça. Ele invocará vários Puppet. Derrote apenas alguns deles e ataque Skull Kid quando tocar o instrumento para invocar mais capangas. Repita o esquema até derrotá-lo.



Siga e uive sobre o símbolo da Triforce. Você precisará saltar pelos blocos para colocar os guardiões em seus locais originais. Do início, salte nas seguintes direções: esquerda, baixo,

direita, direita, cima, esquerda, cima, cima, esquerda, baixo, baixo, direita e cima. Pegue a **Master Sword** no pedestal. Ta-da-da-da!

Agora você alterna entre a forma humana e lobo. Use o portal de Castle Town em Hyrule Field e siga para o Telma's Bar. Cheque o mapa sobre a mesa e vá para Lake Hylia.

LAKE HYLIA

Vá subindo pelo caminho no canto inferior esquerdo do lago e siga pela escada na grande pilastra para falar com Auru. Após receber o **Auru's Memo**, mostre o papel para Fyer no centro de Lake Hylia e escolha ser disparado para o deserto.





GERUDO DESERT

Avance em direção às torres de vigi-
lância dos Bulblin. Elimine os arquei-
ros com flechas e derrube os que estão
sobre Bullbo. Monte no javali e destrua
as cercas no canto superior esquerdo
do deserto. Suba as elevações para
entrar no acampamento.

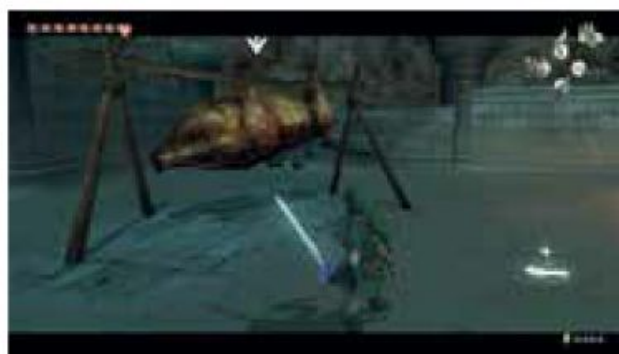


Elimine os arqueiros sobre as torres
para impedir que eles invoquem refor-
ços. Avance até o canto nordeste do
acampamento e elimine o Bulblin para
ganhar a **Small Key**. Ataque o javali as-
sado que está no rolete até destruí-lo
para ganhar o **H11**. Destranque o por-
tão no centro do acampamento para

CAVE OF ORDEALS

No lado oeste do deserto, você
pode enfrentar Shadow Beast
perto da grande estrutura de con-
creto. Aproxime-se do bloco e fale
com Midna para levá-lo à Bridge of
Eldin e restaurar a ponte. Quando
voltar pelo portal em Gerudo Mesa,
no local onde removeu o pedaço da
construção, haverá a entrada para
a Cave of Ordeals. A caverna possui
50 andares com inimigos e a Great
Fairy's Tears como recompensa!

enfrentar King Bulblin. Espere-o atacar
e esquive. Aproveite o momento para
acertá-lo. As técnicas Back Slice e
Helm Splitter facilitam a luta. Assim
que o local ficar em chamas, suba no



Bullbo e dê um dash para destruir as madeiras e escapar. Suba os degraus e acenda as duas tochas à direita para ganhar 50 Rupee no baú.

ARBITER'S GROUNDS (1F)

Após o corredor, use a garra na grade na parede esquerda. Salte sobre as pedras e, no canto superior direito, use a Clawshot para puxar a alavanca que está na areia. Puxe-a e entre na passagem.



Há um vaso à direita para você encher suas Bottles com Lantern Oil. No lado oposto, pegue a **Small Key** no baú e use o lampião para afastar os escaravelhos. Elimine os Stalkin e acenda as tochas. Após a cena, ataque o **P40** na forma de lobo quando o capuz dele ficar brilhante e lilás. Após derrotá-lo e coletar o **Poe's Soul**, use o faro e para cheirar o **Poe Scent**. À direita da escadaria, pegue o **H1** no baú e à es-



querda o **Dungeon Map**. Use o faro e cave no canto direito. Puxe a corrente e entre na passagem revelada.

ARBITER'S GROUNDS (B1)

Gire a pilastra para revelar um baú com uma **Small Key** e um ReDead Knight. Para derrotá-lo facilmente, use flecha-bomba, Jump Strike e Back Slice ou ataque-o na forma de lobo. Mire a Clawshot no buraco do teto para ir ao andar superior.



ARBITER'S GROUNDS (1F)

Como lobo, elimine o **P41** e colete o **Poe's Soul**. Desça novamente, gire a pilastra e volte para a sala central. Entre na sala à direita e destranque a porta. Atravesse pelos pisos, puxe a

caixa e empurre-a para o canto. Suba, puxe a corrente para levantar o lustre e atravesse. Suba as escadas.



ARBITER'S GROUNDS (2F)

Pegue o **Compass** no baú e gire a estátua. Derrote o ReDead Knight, pegue a **Small Key** no baú e use-a na porta no lado oposto. Avance pelo corredor eliminando os Stalkin e companhia. Use o faro, cave no canto e puxe a corrente para revelar a passagem com o **P42**. Derrote-o para coletar o **Poe's Soul**.

Entre na porta ao norte e pegue a **Small Key** no baú. Na forma de lobo, use o faro para derrotar os ratos fantasmas. Destranque a porta para voltar à área central e salte no lustre para alcançar o lado oposto.



ARBITER'S GROUNDS (1F)

Empurre a caixa, pegue 20 Rupee no baú e suba nela. Puxe a corrente e atravesse para o lado oposto para pegar o **S39** no baú. Use a Clawshot para

voltar e puxe a corrente novamente, mas, desta vez, pare no centro do caminho e espere o lustre cair. Suba nele para alcançar a porta. Elimine o Stalfos com uma flecha-bomba (há Bombs nos baús) e saia ao sul.



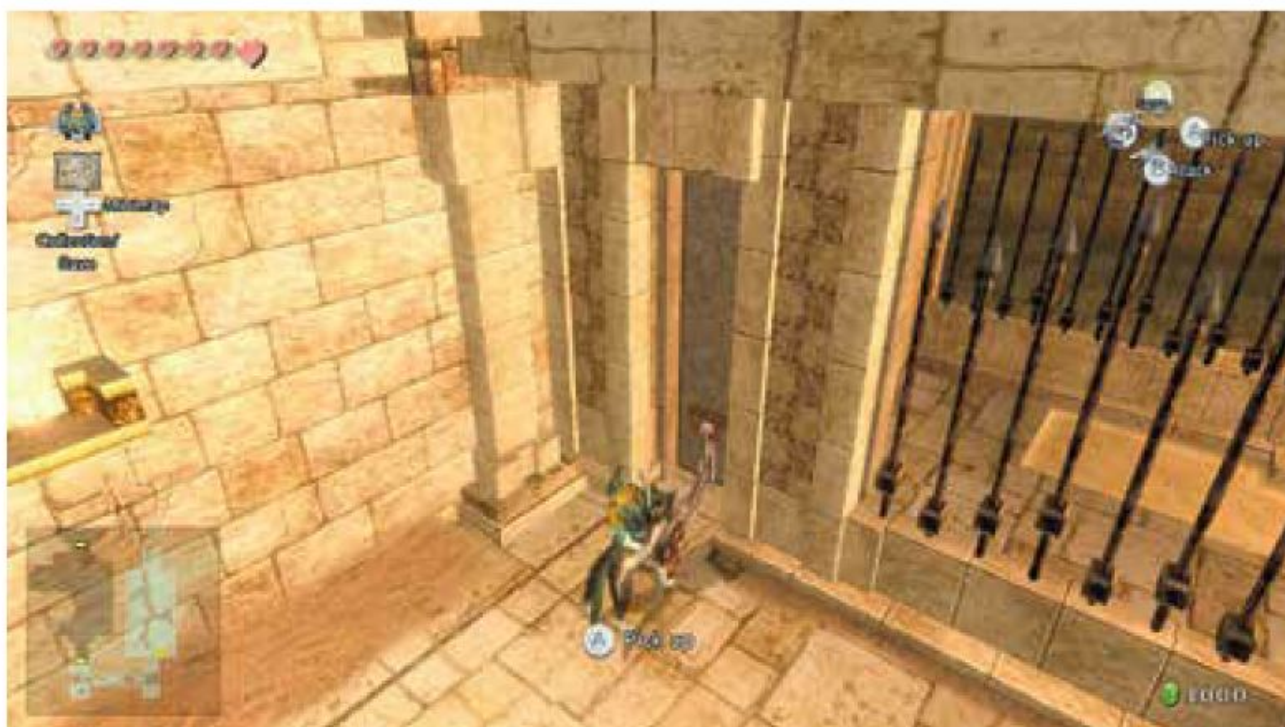
ARBITER'S GROUNDS (2F)

Acenda a tocha que está mais à frente e a primeira mais à esquerda para revelar a passagem. Na forma de lobo, enfrente o **P43**. Após ele se multiplicar, espere-os parar de rodar e ataque o único que ficar com o capuz brilhante. Após ganhar o **Poe's Soul**, saia pela porta e volte para a área central.



ARBITER'S GROUNDS (1F)

Avance pela passagem e entre à direita. Desça a área circular usando a Clawshot. Gire a pilastra para subir o chão duas vezes, entre no corredor e pegue a **Small Key** no baú. Gire-a novamente, mas para o lado oposto, para descer até o fim e destranque a porta.



ARBITER'S GROUNDS (B1)

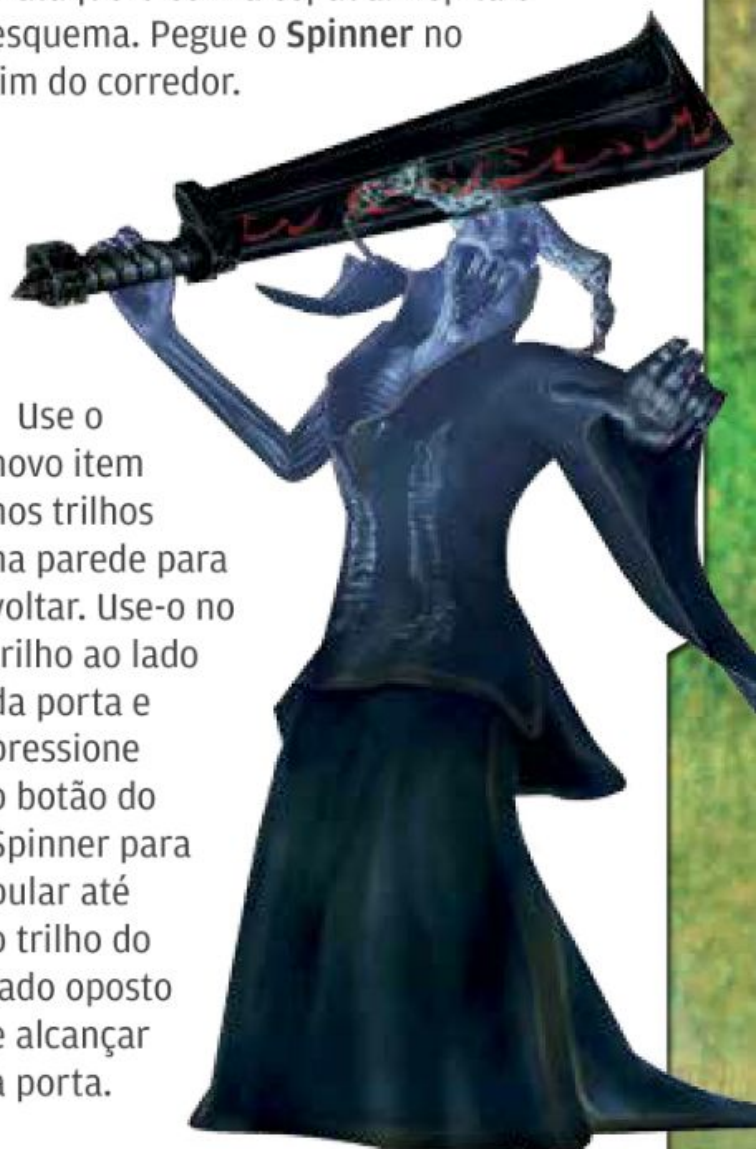
Na grande sala retangular, tome cuidado com os espinhos que saem do chão. Puxe a alavanca no canto inferior direito e contorne os espinhos para passar pelo portão. Avance pelo corredor e destrua o vaso para encontrar a Ooccoo. Passe pela sala com espinhos giratórios e elimine três Stalfos.

Volte, entre na passagem, salte pelas pedras ou use a Clawshot para atravessar a areia movediça e siga até a porta. Ao enfrentar Death Sword, transforme-se em lobo e espere-o dar uma espadada no chão. Assim que ele ficar brilhando, ataque-o. Volte à forma humana e acerte-o com flechas



quando começar a flutuar para pará-lo e ataque-o com a espada. Repita o esquema. Pegue o **Spinner** no fim do corredor.

Use o novo item nos trilhos na parede para voltar. Use-o no trilho ao lado da porta e pressione o botão do Spinner para pular até o trilho do lado oposto e alcançar a porta.





ARBITER'S GROUNDS (B2)

Há baús com bombas e 20 Rupee ao atravessar a areia movediça com o Spinner. Assim que passar pelos espinhos nos trilhos e saltar entre eles,



STALLORD

Use o Spinner na lateral e salte em direção ao chefe. Ao se aproximar da espinha dorsal dele, gire o pião para acertá-lo. Stallord invocará os Stal troop para se proteger. Acerte-os com o Spinner para eliminá-los e não perder velocidade.

Gire o mecanismo no centro para elevar a plataforma. Ao enfrentar a cabeça do chefe, salte entre os trilhos para fugir das bolas de fogo e dos espinhos nos trilhos. Acerte-o com o Spinner para derrubá-lo e ataque-o com a espada!

pegue 10 Rupee no baú. No fim da primeira sequência de trilhos está a arca com o H2. Use o pião no trilho perto da estátua dourada para passar pela sequência em espiral. Elimine os dois Stalfos, pegue o S4 na arca e suba.



ARBITER'S GROUNDS (1F)

Atravesse os trilhos com Spinner, saltando entre eles para se esquivar dos espinhos e alcançar a porta. Pegue a Big Key no baú, acione o pião mais uma vez para atravessar e, no centro da sala, para girar a parede. Suba com o Spinner e, após o trecho destruído da escada, salte para alcançar a plataforma central. Gire o mecanismo no centro com o pião e siga em frente.



FRIO NA ESPINHA

- Sketch
- Coral Earring
- Ball and Chain
- Pieces of Heart 40 e 41
- Stamps 2 e 17
- Poes 49, 50 e 51

Suba as escadas e derrote os Shadow Beast. Depois, escale a estátua com o Spinner e gire o mecanismo no centro da plataforma.



Corra para Zora's Domain. Atrás da cachoeira oeste, entre no túnel para chegar em **Snowpeak**. Fale com Ashei para receber um **Sketch**. No Graveyard, em Kakariko Village, passe agachado pelo buraco na parede e mostre o que ganhou para Ralis. Após receber o **Coral Earring**, volte a Zora's Domain. Do lado leste da área, use a Fishing Rod perto das duas pedras na água e fisque um Reekfish. Vire lobo, sinta o **Reekfish Scent** e siga a trilha.

SNOWPEAK

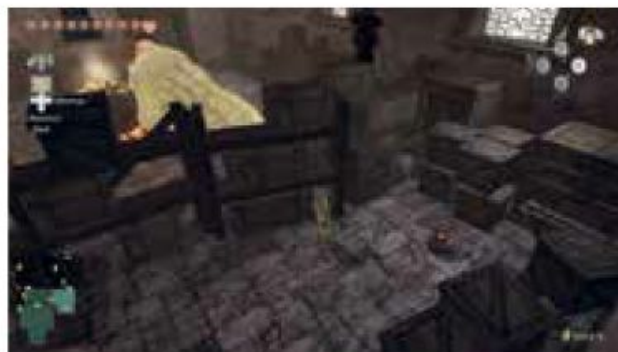
Salte pelos blocos de gelo. Após subir as elevações e chegar perto dos Ice Keese, dê um dash na parede para derrubar a neve e continuar subindo. No fim da subida, use o faro e cave para entrar na caverna.



Suba a escada e as elevações até chegar à porta. Enfrente os Shadow Beast e fale com Yeto. Dê uma cabeçada na árvore para derrubar um pedaço de gelo e deslize montanha abaixo. Entre no casarão.

SNOWPEAK RUINS (1F)

Como lobo, derrote o **P49** e entre na porta ao centro. Fale com Yeta para receber o **Dungeon Map** e entre na sala seguinte para conversar com Yeto. Colete a Simple Soup com suas garrafas. Destrua os vasos para encontrar Ooccoo e saia à esquerda.



Empurre o bloco próximo à porta para a direita. Depois empurre o outro para a esquerda, encostando-o no que está congelado, e deslize-o para o sul. Escoste um bloco no outro e empurre-o sobre o botão e saia pela porta.

Vire lobo e cave para passar para o outro lado. Pegue 20 Rupee no baú, elimine os White Wolfos e use o faro



para desenterrar um baú com a **Small Key**. Entre à direita e destranque a porta no corredor congelado. Derrote os Mini Freezard e, na sala seguinte, enfrente os Chilfos. Use o escudo para se defender das lanças e ataque-os. Pegue o Ordon Pumpkin no baú e saia pela porta ao sul.

Fale com Yeto e pegue a Good Soup no caldeirão. Converse com Yeta na sala e saia pela porta recém-aberta.

Elimine os White Wolfos e use o faro para desenterrar a arca com a **Small Key**.

Destranque a porta ao lado, puxe a alavanca

e coloque a bola de ferro. Saia e, do outro lado, puxe a alavanca.

Carregue a esfera, coloque-a no canhão e use uma bomba para dispará-lo. Destrua o gelo ao sul e pegue Bombs no baú. Gire o canhão na direção do Freezard bloqueando a porta e dispare nele para destruí-lo. Entre.



Ao enfrentar Darkhammer, mire a Clawshot no alvo no teto para passar sobre ele. Quando arremessar a bola de ferro, esquive-se e acerte o rabo dele. Repita a tática e pegue a **Ball and Chain**. Quebre o gelo na sala seguinte com o novo item e colete o Ordon Goat Cheese no tesouro.





Volte e, na área aberta de gelo, pule a janela na parede esquerda. Com o Ball and Chain elimine os inimigos e quebre os gelos. Há bombas e 20 Rupee nas arcas na sala. Destrua o gelo que bloqueia a porta e ande com cuidado pelas madeiras. No canto da sala, salte para a madeira à esquerda para pegar o **S2** e o **Compass** nos baús.



Volte e fale com o Yeto. Guarde um pouco de Superb Soup em suas Bottle. Papeie com Yeta e siga pela nova porta aberta. Entre no corredor ao lado, puxe a alavanca e empurre a caixa. Coloque uma bola de ferro no mecanismo, dê a volta e puxe novamente a alavanca. Suba o caminho e elimine os Freezard com a Ball and Chain.

SNOWPEAK RUINS (2F)

Destrua o gelo e coloque a bola de ferro dentro do canhão. Perto dele, quebre o chão de madeira com a Ball and Chain e desça para pegar o **H40** no baú. Volte com a Clawshot e na sala



seguinte e destrua Chilfos. Acerte a Ball and Chain no lustre para movimentá-lo e salte nele para alcançar o tesouro com **Small Key**. Volte e destranque a porta na sala anterior.



Dê volta à entrada da mansão, destrua o gelo e as armaduras de soldados com a Ball and Chain para encontrar o **P50**, **S17** e 10 Rupee em baús. Suba a escada, use a garra para voltar ao andar superior e salte pelos lustres usando a esfera para pegar o **H41** no tesouro no alto.

Entre na sala congelada, elimine os inimigos e destrua o gelo para encontrar o **P51**. Na próxima área empurre o bloco e desça. Destrua o gelo do bloco e sobre o botão no centro.

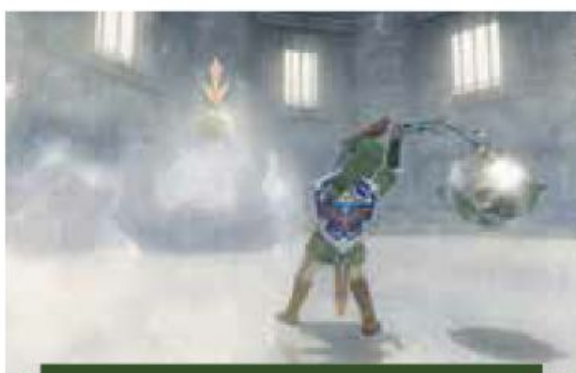




Empurre o bloco que está ao centro sobre o botão para frente. Empurre o bloco que descongelou para o sul, para a direita e para cima. Agora empurre o primeiro bloco que você moveu para a esquerda, para o sul, direita e para cima, deixando-o sobre o botão.



Suba pelas caixas e entre pela porta. Destrua os Chilfos e mire a Clawshot no alvo atrás da parede quebrada. Salte pelos lustres para pegar a **Small Key** na arca. Volte à sala congelada, no canto inferior direito do 2F, e destranque a porta. Elimine os Freezard e empurre os blocos.



BLIZZETA

Na primeira parte da luta, use a Ball and Chain para acertar a criatura repetidamente até remover todo o gelo. Ela invocará várias barreiras geladas. Aproveite o reflexo no chão a seu favor e corra sem parar até todas as barreiras caírem. Destrua quantas puder com sua esfera de metal. Fique parado e espere as barreiras caírem ao redor. Saia do centro rapidamente e acerte a chefona. Mantenha a estratégia até derrotá-la.



Dispare uma bola de ferro no canhão na direção da sala e coloque-a no mecanismo. Passe pela porta, puxe a alavanca e coloque a bola de ferro no canhão. Gire-o para mirar no Freezard à esquerda e dispare para destruí-lo. Suba até lá, entre pela porta e elimine os Chilfos para pegar a **Bedroom Key** no tesouro. Saia e acompanhe Yeta.

DE VOLTA AO PASSADO

- Dominion Rod
- Pieces of Heart 42 e 43
- Stamps 12 e 20
- Poes 56 e 57



Teleporte-se para **N. Faron Woods** e fale com Rusl. Segure a Golden Cucco e salte pelos troncos. Faça a ponte girar com o Gale Boomerang e pule com a galinha dourada até a caverna.



SACRED GROVE

Persiga e acerte Skull Kid. Siga pelo caminho à esquerda e ataque-o atrás da árvore. Siga a luz até o pequeno lago com as pilastras (acenda as duas tochas para revelar um baú com Bombs) e dê uma flechada nele. Na área onde sobe os tocos no fundo, acerte-o com flecha no topo da árvore.

Continue seguindo-o até chegar na área circular. Skull Kid invocará os Puppet, mas apenas concentre-se em acertá-lo com flechas. Avance pelo

caminho revelado e empurre o bloco com o símbolo da Triforce. Vá até o pedestal da Master Sword e enfie a espada no chão. Elimine os Shadow Beast e entre na porta onde estava a estátua guardiã. Enfie a arma no pedestal e suba as escadas.



TEMPLE OF TIME (1F)

Na forma de lobo, use o faro para ver a obra ausente perto da porta. Carregue a pequena estátua e coloque-a sobre o botão. Suba as escadas, fale com Ooccoo e acenda as tochas douradas para pegar a **Small Key**. Suba.



TEMPLE OF TIME (2F)

Coloque um vaso no botão e pegue flechas no baú. Suba as escadas e destrua o vaso no botão com uma flechada. Derrote Lizalfos e suba.

TEMPLE OF TIME (3F)

Elimine os Lizalfos e as estátuas Armos atacando-as pelas costas. Pegue o

Dungeon Map e 20 Rupee nas arcas. Coloque duas pequenas estátuas sobre os botões e suba. Na área circular, elimine os inimigos e use o Spinner na escada para passar a parte destruída.



TEMPLE OF TIME (5F)

Empurre o mecanismo no centro para descer, elimine as aranhas e coloque a pequena estátua na plataforma. Suba com ela empurrando o mecanismo e coloque-a sobre o botão. Carregue a outra que está à direita. Fique na parte branca, próximo ao botão, e deixe a estátua sobre ele para se elevar.



Entre na porta, derrote os dois Armos e pegue a **Small Key** e o **S12** nos baús. Volte e destranque a porta do lado oposto. Acerte o cristal verde e vá ao centro da sala. Acerte-o com uma flecha e pegue o **Compass** na arca. Dispare no cristal e suba as escadas. Acerte o cristal no alto para eliminar os capangas e subir as escadas.

TEMPLE OF TIME (6F)

Derrote os Baby Gohma e pegue 50 Rupee no baú. Aproxime-se da balança e deixe duas pequenas estátuas no lado direito para atravessar. Mire no alto com a Clawshot e carregue outra até a balança. Arremesse-a junto com as outras e use a garra no alvo no teto.



Acione o Spinner nos trilhos na parede, derrote o **P56** e tome o **S20** no baú. Entre na porta à direita e acabe com os capangas. Suba com a Clawshot no teto e pegue 20 Rupee no tesouro. Posicione as duas pequenas estátuas sobre os botões, use a garra para puxar as duas carcaças dos Helmasaur e coloque-as nos botões. Pegue a **Big Key** no baú, saia e entre pela porta ao sul.

TEMPLE OF TIME (7F)

Atire no Beamos, elimine os **Lizalfos** e pegue a **Small Key** no tesouro atrás do pêndulo. Passe pelos rolos com espinhos e coloque a pequena estátua sobre o botão. Suba.





TEMPLE OF TIME (8F)

Elimine os Baby Gohma e Armos para pegar 50 Rupee no tesouro. Entre na sala seguinte para enfrentar Darknut. Protegendo-se com o escudo, esquive-se para os lados e acerte-o com a espada. Abusar de Shield Attack e Back Slice é uma boa estratégia, inclusive quando ele ficar sem armadura. Pegue a **Dominion Rod** no baú, mire na estátua acima e controle-a até abaixo do grande sino para abrir a porta.



Saia e controle a estátua maior para quebrar a cerca. Coloque uma pequena estátua sobre o botão e deixe a maior até o piso branco. Retire a menor do botão e desça as escadas.

TEMPLE OF TIME (7F)

Controle a estátua e deixe-a sobre o botão para parar o choque. Passe e destrua com ela os espinhos rolantes e desça as escadas. Destrua os espinhos e o Beamos. Posicione-a sobre o piso branco, use a Dominion Rod para descer a menor sobre a pilastra e deixa-a sobre o botão. Coloque a maior abaixo do sino e saia pela porta.



TEMPLE OF TIME (6F)

Posicione a estátua maior sobre a balança. Arremesse as estátuas menores (há sete delas na sala, três estão na parede e uma acima da pilastra) para a balança esquerda. Use a Dominion Rod e deixe a estátua na outra

balança. Arremesse as menores para a balança direita, controle a maior para atravessar e deixe-a abaixo do sino.



TEMPLE OF TIME (5F)

Controle a estátua e faça-a quebrar as paredes. Posicione-a no botão e pegue o **H42** no baú. Deixe uma pequena estátua no botão, controle a maior e desça as escadas. Quebre as paredes, deixe a estátua sob o sino e saia para voltar à área circular. Gire a plataforma para subir e traga a estátua para o centro. Desça e coloque-a sobre o botão junto de outra pequena estátua e entre na porta sul.



ARMOGOHEMA

Espere a aranha parar de andar no teto e acerte uma flecha no olho. Assim que cair, use o Dominion Rod e controle a estátua próxima para esmagá-la. Elimine os filhotes e não pare de correr quando o laser te perseguir!



Arremesse uma pequena estátua atrás da grade ao lado e controle-a com a Dominion Rod para deixá-la no botão. Faça o mesmo no lado oposto e pegue o **H43** na arca. Volte à sala central e gire a plataforma para descer.

TEMPLE OF TIME (3F)

Elimine os Baby Gohma para parar o choque. Controle a estátua, destrua o bloqueio para flagrar o **P57** e para deixá-la sob o sino. Passando pela porta, usa a garra no alvo para passar sobre o portão e desça as escadas controlando a estátua. Quebre o bloqueio e deixe-a sob o sino.

TEMPLE OF TIME (1F)

Posicione a estátua ao lado da porta e avance pelo corredor. Coloque a pequena estátua sobre o botão e fique entre as cercas. Use a Dominion Rod e faça a estátua sair do botão para acessar a porta.





CAMINHO PARA O CÉU

- Renado's Letter
- Invoice
- Wooden Statue
- Ilia's Charm
- Horse Call
- Ancient Sky Book
- Double Clawshots
- Pieces of Heart 4 e 5
- Stamps 7, 26 e 40
- Poes 59 e 60



Após conversar com Ooccoo, teleporte-se para Kakariko Village e fale com Renado no Sanctuary para receber a **Renado's Letter**. Vá para Castle Town e mostre a carta para Telma no bar para obter o **Invoice**. Siga

para Castle Town East Road, entre na Medical Clinic e mostre o documento para Doctor Borville. Depois do bate-papo, empurre a caixa e, na forma de lobo, cheire a gosma verde para descobrir o **Medicine Scent**.

Acompanhe a trilha e fale com Louise, a gata de Telma. Saia pelo sul do castelo e espere anoitecer para enfrentar vários Stalhound. Derrote todos para ganhar a **Wooden Statue**. Volte para Kakariko Village e mostre o novo item para Ilia.

Vá para o nordeste de Hyrule, no local marcado no seu mapa. O caminho mais curto é pela Bridge of Eldin. Caso você não tenha restaurado a ponte, siga para o oeste de Gerudo Desert e fale com Midna para levar o pedaço de volta. Entre no túnel.



HIDDEN VILLAGE

Elimine os 20 Bulblin para falar com Impaz e receber o **Ilia's Charm**. Teleporte-se para Kakariko Village e mostre-o para Ilia. Ao ganhar o **Horse Call**, volte para Hidden Village e fale com Impaz segurando a Dominion Rod. Você recebe o **Ancient Sky Book**. Vá ao Sanctuary em Kakariko Village e desça no buraco ao lado de Ilia. Apresente o livro para Shad.

Você deve recuperar as partes do Book encontrando as estátuas e ficando sobre os feixes de luz. Há seis delas em Hyrule, todas marcadas no mapa.



1: norte de Kakariko Gorge.

2: na saída oeste de Castle Town, siga para o sul. Mova a estátua e aproveite-a para alcançar a pilastra.

3: na saída oeste de Castle Town, siga à esquerda para encontrar a estátua no alto, perto da ponte. Posicione-a abaixo das vinhas e acione a Clawshot para alcançar o feixe de luz.

4: em Faron Woods, exploda a pedra que trava a rota à esquerda da cabana de Coro e siga até o fim da passagem.

5: em Gerudo Desert, posicione a estátua entre os blocos para saltar sobre ela até o feixe de luz.

6: em Bridge of Eldin, a estátua está no canto superior esquerdo da ponte.

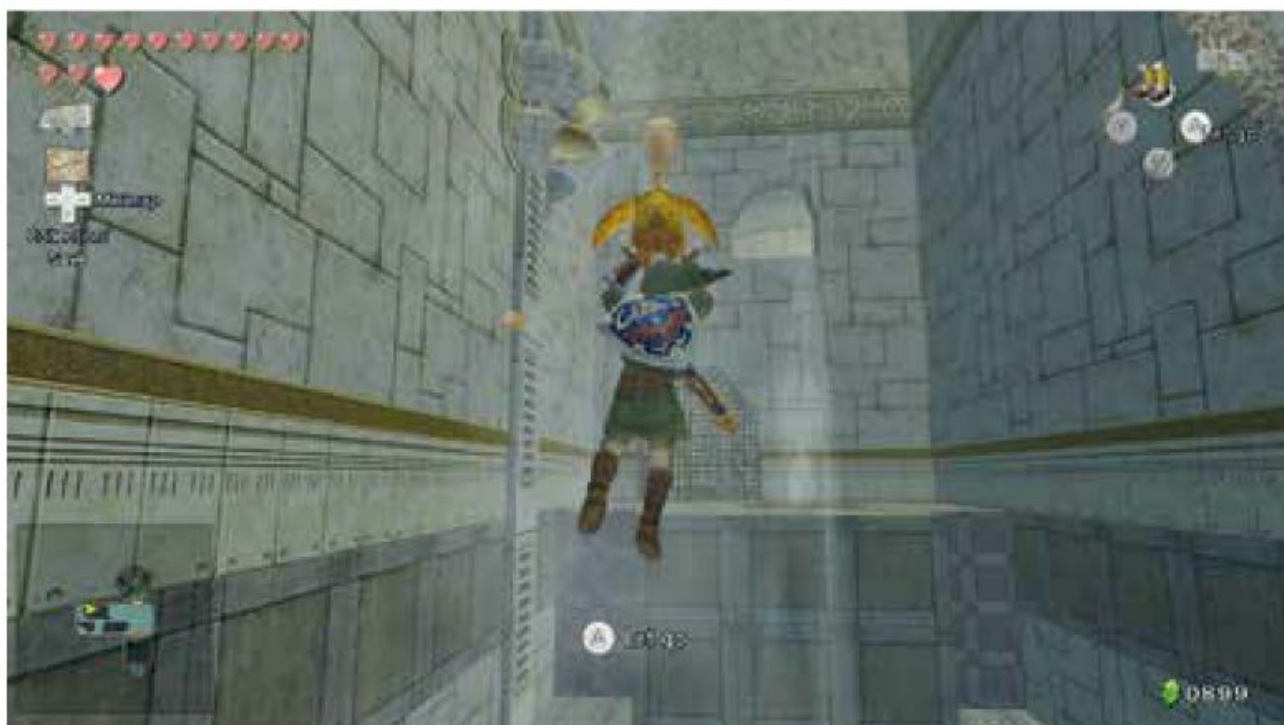


Retorne a Kakariko Village e mostre o livro para Shad. Remova a estátua com a Dominion Rod e desça pelo caminho para ver o Sky Cannon. Aproxime-se do canhão, fale com Midna e depois com Shad. Converse com Midna e teleporte-se para Lake Hylia. Converse com Fyer e pague 300 Rupee pelo concerto do canhão. Use a garra para entrar nele e ser disparado.



CITY IN THE SKY (1F)

Afunde na água com as Iron Boots para coletar Bombs e 20 Rupee nos baús. Entre na loja à direita e fale com Ooccoo para ela te acompanhar. Saia, vá para o caminho norte e acerte uma flecha no cristal azul para abrir a porta. Pegue uma Ooccoo e salte. Mire a Clawshot nas vinhas na pilastra e para pegar uma Ooccoo na parede. Salte, elimine os inimigos e passe pela porta. Na área central, pegue uma Ooccoo e salte até porta à esquerda. Mire a garra nas vinhas à esquerda e mova o mecanismo com o Spinner. Atravesse



a ponte e, na sala seguinte, mire a Clawshot no alvo no teto para descer e pegar a **Small Key** no baú.

Volte até a área central e saia pela porta leste. Elimine a Deku Baba e use o Spinner no mecanismo. Destranque a porta, ataque o **Helmasaur** e acerte o cristal vermelho com a garra. Atravesse o vento com as botas e mire a Clawshot nas vinhas para passar. Entre na porta leste e tome o **Dungeon Map** na arca. Saia e entre na porta ao lado.

Espere os jatos de ar pararem, salte pelos blocos e use a garra no alvo. Use o bumerangue para remover os Tile Worm e pegue 10 Rupee na arca. Salte pelos blocos até porta, elimine os inimigos e use a Clawshot nas vinhas.



CITY IN THE SKY (2F)

Puxe o lustre com a Clawshot e salte carregando uma Ooccoo para alcançar a porta. Puxe outro lustre, segure uma Ooccoo e aproveite o vento para alcançar o baú com 20 Rupee. Faça o mesmo para alcançar a arca com 50 Rupee e para passar pro outro lado.



Puxe o lustre e salte carregando uma Ooccoo para atravessar pelo buraco na parede. Ao passar pela porta, mire no lustre à esquerda e desça carregando uma Ooccoo até a porta.



CITY IN THE SKY (B3)

Agarre-se com a Clawshot no lustre e use as botas para parar o vento. Desça e dispare flechas em Aerialfos. Assim que ele se proteger com o escudo, puxe-o com a garra e acerte-o com a espada. Enquanto estiver no chão, evite acionar a garra e abuse de golpes como Shield Attack e Helm Splitter. Repita a estratégia e mire no alvo para coletar a garra dupla no tesouro.



Com a **Double Clawshots**, pendure-se no alvo no teto e mire nas vinhas para voltar. Suba a área com as garras e prenda-se no lustre. Desça pendurado e mire no alvo ao lado da porta.

CITY IN THE SKY (B1)

Pegue o **Compass** no baú e saia. Derrube as Deku Baba e acione as Clawshot nas grades para atravessar e mire nas vinhas para subir.

CITY IN THE SKY (1F)

Volte à sala central e saia à esquerda. Com as garras nos Peahats, flutue para alcançar a porta. Ao entrar, mire no alvo no teto e desça pendurado.

CITY IN THE SKY (B1)

Mire as Clawshot nos alvos das pilastras e depois no da parede. Continue

subindo e agarre-se na grade na parede para pegar flechas na arca. Com as garras, passe pelo buraco na parede e pule à direita para o andar inferior.



CITY IN THE SKY (B2)

Elimine as Deku Baba e agarre-se onde elas estavam. Desça pendurado e mire o cristal para abrir o portão atrás de ti. Suba agarrado em alvos e grades.

CITY IN THE SKY (1F)

Encontre o **S40** no baú, salte até o canto direito da sala e pegue Bombs no baú. Entre na porta, elimine e exploda a piranha maior. Use a Clawshot no alvo e nas vinhas à esquerda.



CITY IN THE SKY (2F)

Pegue 10 Rupee na arca atrás da Deku Baba. Siga à esquerda, elimine os inimigos e pendure-se na parede para atravessar e pegar o **H4** no baú. Agarre-se nas pilastras e nas vinhas para subir. Desça pendurado.

CITY IN THE SKY (3F)

Passe pela porta e agarre-se nos Peahats. Após o segundo, desça e colete 20 Rupee no tesouro no canto. Pendure-se em outro Peahat e prenda-se no que está perto da árvore para alcançar o **P59** e pegar o **S7** no baú.



Volte pendurado no Peahat, atravesse a rachadura na parede e agarre-se no outro para fazer o mesmo. Abaixo, há um baú com bombas entre as Deku Baba. Saia pela porta. Do lado de fora, mire a Double Clawshots nos Peahats até a porta no lado direito. Entre, pegue o **H5** no baú e retorne. Atravesse até a porta leste, entre e prenda-se nas vinhas à esquerda para subir.



CITY IN THE SKY (4F)

Atravesse a corda na forma de lobo e siga pela direita. Escale as vinhas, pegue 20 Rupee na arca e continue pela corda para alcançar o **P60** e o baú com o **S26**. Desça, suba nova-

mente pelas vinhas e siga à esquerda pela corda até a porta. Entre, elimine os Helmasaur e pegue a **Big Key** no baú. Pendure-se no lustre com as Iron Boots para interromper o vento e desça pelo buraco no chão.



CITY IN THE SKY (3F)

Derrote os Helmasaur e pendure-se na grade para descer pendurado. Agarre-se no lustre para ativar a hélice. Desça.



CITY IN THE SKY (1F)

Saia pela porta ao norte. Agarre-se na grade acima e atravesse pelas plataformas giratórias. Mire na grade acima da porta e pegue 50 Rupee no tesouro atrás da hélice. Entre, elimine os Aerialfos e suba mirando na grade e nas plataformas giratórias para ativar o cristal azul. Para isso, conte com as garras e, ao chegar no alto, ative outro cristal para girar a plataforma e alcançar a porta. Prenda-se nas grades e vinhas para subir.



ARGOROK

Suba pelos pilares com as garras. Espere o dragão se aproximar, trave a mira na cauda dele e agarre-se com a Clawshot. Assim que ficar pendurado, coloque as Iron Boots para derrubá-lo. Siga o esquema até os Peahats flutuarem. Assim que Argorok cuspir chamas, trave a mira nos Peahats e agarre-se neles. Contorne o chefe e acione as garras para subir em suas costas. Acerte espadadas para derrubá-lo. Repita isso até derrotá-lo de uma vez.

O USURPADOR

- Pieces of Heart
- Stamps 37 e 45

Entre no canhão para voltar a Hyrule. Teleporte-se para Mirror Chamber e aproxime-se do espelho.

PALACE OF TWILIGHT (1F)

Entre na porta a oeste e elimine todos os inimigos para revelar o baú com a Small Key. Mire a Clawshot nos alvos

para acessar a porta. Derrote a Zant Mask na fumaça negra, pegue a Small Key e o Compass nos tesouros. Mire a garra no alvo à direita e suba para pegar o S37 na outra arca.





Ao enfrentar **Phantom Zant**, derrote quem ele invocar e depois ataque-o com a espada no momento em que o vilão parar para lançar o portal Twilight. Após a luta, acerte a mão com uma espadada e carregue o **Sol**. Remova a fumaça negra e coloque-o na marca no chão. Suba a escada, puxe-o com a Clawshot e passe pela porta. Dispare flechas ou dê espadadas na Zant's Hand para atrasá-la.



Coloque o Sol na marca no chão, suba os degraus e, à direita, puxe-o com a Clawshot para sair pela porta. Passe pela cortina de fumaça com o Sol e acione a garra para subir e pegar o **H36** no tesouro.

Do lado de fora, aproxime-se dos Twili com o Sol para fazê-los voltar à forma original e coloque-o na marca no centro. Use o quadrado luminoso para acessar a porta leste. Use a Clawshot para ficar sobre a plataforma que se move. Salte pelas plataformas

e elimine a Zant Mask. Pegue a **Small Key** e 50 Rupee no baú.

Na sala seguinte, elimine os Shadow Beast e as Zant Mask. Mire a Clawshot no alvo na parede para alcançar os superiores e pegue o **S45**, 50 Rupee, a **Small Key** e o **Dungeon Map** nos tesouros. Após enfrentar Phantom Zant novamente, coloque o Sol na marca no chão e puxe-o com a garra.



Coloque o Sol na marca, mire a Clawshot no alvo na parede e no teto para descer sobre a plataforma.

Puxe o Sol com a garra e saia. Desça entre a fumaça e fique próximo da esfera para acendê-la e revelar duas plataformas. Fique sobre elas para ser levado aos baús com o **H37** e 50 Rupee.





Salte pelas plataformas e fique entre as duas esferas para ser levado até a saída. Coloque o Sol sobre a outra marca para a Master Sword brilhar. Siga pelo centro, dê um Spin Attack próximo à cachoeira de fumaça para passar e entre na porta.



PALACE OF TWILIGHT (2F)

Afaste a fumaça com a Master Sword e coloque as duas esferas sobre as marcas. Suba e acenda a esfera com a espada. Vá para a plataforma e acabe com todas as Zant Mask para revelar um tesouro com a **Small Key**. Fique entre as três esferas e use um Spin Attack para ativá-las e alcançar a porta.

PALACE OF TWILIGHT (3F)

Derrote os inimigos e ative as esferas para ser levado ao sul. Elimine as Zant Mask e acerte os cristais para voltar. Elimine mais inimigos para aparecer o baú com a **Small**

Key. Passe pela cachoeira de fumaça e vá subindo pelos alvos nas paredes e no teto para pegar a **Big Key** no baú.



Destranque a porta e elimine os Shadow Beast. Afaste a fumaça e ative as quatro esferas. Salte na plataforma à frente e depois na que está à direita. Mire a Clawshot no alvo para alcançar outra, elimine a Zant Mask, use a garra no alvo no teto e desça sobre a plataforma móvel. Acione a Clawshot, derrote a Zant Mask e pegue a **Small Key** no baú. Suba na plataforma para alcançar a porta.

PALACE OF TWILIGHT (4F)

Afaste a fumaça com a Master Sword e elimine todos os Shadow Beast.





USURPER KING ZANT

O campo de batalha terá salas de chefes enfrentados anteriormente. Na primeira área, trave a mira, use o Gale Boomerang para trazê-lo até o chão e ataque-o com a espada. Na segunda, calce as Iron Boots quando Zant pular e aproxime-se quando disparar projéteis e acerte-o. Na terceira, equipe as botas e a Zora Armor. Esquive-se do contra-ataque e puxe-o com a garra para atacá-lo. O bruxo invocará quatro máscaras gigantes e sairá de uma delas. Apenas repita o esquema.

Na quarta, espere-o parar sobre uma pilastra, role e trombe duas vezes para derrubá-lo e ataque-o! Na quinta, corra para não ser atingido e acerte a Ball and Chain no pé dele para diminuí-lo de tamanho. Acerte espadadas nele. No confronto na entrada de Castle Town, o vilão avançará com duas espadas. Você pode atacá-lo com o movimento Stab ou o Back Slide. Assim que ele começar a girar, esquive-se ou erga o escudo e espere-o cansar para acertá-lo com a Master Sword. Repita a estratégia até o fim.

ACERTO DE CONTAS

☐ Stamps 41 e 44

Volte para Mirror Chamber e teleporte-se para Castle Town. Siga até o portão do castelo e, após a cena, empurre o portão para entrar.



entrar no cemitério do castelo. Acabe com os Stalkin e Stalfos e exploda a pedra próxima à árvore. Pise no botão para abrir a grade e pegue Rupee nas arcas. Acenda a tocha para a chuva parar temporariamente. Seja rápido e acenda as duas tochas no lado oposto.



HYRULE CASTLE (1F)

Vá à direita, elimine os capangas e entre pela porta. Derrote os Bulblin e Bokoblin, monte no javali e quebre as barreiras. Passe pelos arqueiros, aproxime-se da grade onde está o baú e remova as folhas no chão com o bumerangue. Note a grama verde no símbolo da Triforce. Cada pilastra representa um vértice. Posicione-se no centro e faça com que as quatro hélices girem de acordo com a ordem da grama. O **Dungeon Map** está na arca.



Vire lobo e fareje para cavar o buraco perto do símbolo da Triforce para

Com a Dominion Rod, posicione as duas estátuas nos quadrados ao sul. Suba ao lado e salte sobre elas e puxe a corrente para pegar a **Small Key** no baú. Cave no chão para voltar.

Suba ao lado da escada do baú onde estava o Dungeon Map e siga até o canto para pegar o **S44** na arca. Desça, volte para a entrada do castelo e entre na porta à esquerda. Elimine os Bokoblin, passe pela passagem e puxe a corren-





te para abrir o portão. Derrote King Bulblin para receber a **Small Key** e pegue 20 Rupee no tesouro. Suba a escada atrás das árvores e desça para tomar 20 Rupee no baú.

Volte para a entrada do castelo e destranque a porta central. Dentro do local, elimine os inimigos, suba os degraus e use a Clawshot no lustre para alcançar o baú com o **Compass**.



HYRULE CASTLE (2F)

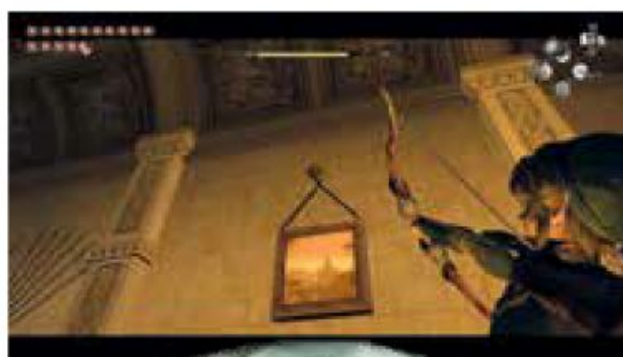
Mire as Clawshot nos lustres para chegar à porta no centro. Entre e enfrente **Darknut** e acenda as duas tochas. Fique sobre a elevação e use o Gale Boomerang para apagar a tocha

que está ao lado do pote de Lantern Oil. Suba na plataforma que se elevar e pegue 50 Rupee no baú. Siga à esquerda, derrote os Lizalfos e atire uma flecha na corda para derrubar o segundo quadro da parade esquerda e acerte o cristal para abrir a porta.

Elimine dois Darknut e saia pela porta no canto esquerdo do mapa. Do lado de fora, pegue a **Big Key** no baú. Volte, entre na sala central, pise no botão e pegue 50 Rupee no baú. Desça, mire nos lustres à esquerda para alcançar a arca com 200 Rupee.

Suba novamente pelos lustres, entre na porta central e siga pelo caminho à direita.





Derrube o quadro na parede com um flecha. Acenda as tochas na ordem de acordo com a imagem na parede para abrir a porta.

Elimine os dois **Dynalfos**, entre na porta ao lado da armadura de soldados para voltar à área central, mas apenas pise no botão e saia. Do lado de fora, enfrente o Aeralfos e pegue a **Small Key** no baú. Siga pelo caminho e destranque a porta.

HYRULE CASTLE (3F)

Transforme-se em lobo e elimine os ratos fantasmas. Acione o faro para ver os espíritos e siga pelo caminho apontado por eles para não cair no abismo. Suba a escada saltando pelos buracos, derrote os dois Lizalfos e passe pela escada destruída mirando as garras nas pequenas grades no alto.

HYRULE CASTLE (4F)

Acabe com os Lizalfos e use o Spinner nos trilhos, saltando de um a outro para subir. Enfrente Darknut e destranque a porta ao fundo. Há vários baús com Rupee, flechas, bombas e o **S41**. Volte e destranque a porta para a batalha final. Agora vai!



GANON'S PUPPET ZELDA

Trave a mira na Zelda possuída. Assim que ela lançar a bola de luz, rebata com a espada até acertá-la. Quando a princesa invocar o poder da Triforce no chão, fique fora do símbolo para não sofrer danos. Caso voe em sua direção, saque o escudo para se defender.

Repita o esquema até ela voltar a si.



DARK BEAST GANON

Vire lobo e espere Ganon se aproximar. Pressione A no momento exato para Midna segurá-lo e mova o analógico para os lados para derrubá-lo. Ataque a cicatriz na barriga. Assim que invocar vários portais, espere-o sair daquele que ficar azul. Fique de frente e use a mesma tática. Quando a sombra da criatura aparecer perto de você, afasta-se rapidamente para não ser atingido.





DARK LORD GANONDORF

Em Hyrule Field, derrote os cavaleiros que Ganondorf invocar. Tente se manter atrás e próximo dele e trave a mira para que Zelda acerte-o com uma Light Arrow. Assim que ficar atordoado, ataque-o com a espada. Repita a tática até derrubá-lo do cavalo.

Na luta de espadas, trave a mira no malandrão e espere-o correr na sua direção. Pressione o botão A no momento exato e aperte-o repetidamente. Atinja-o com a espada. Você pode usar o Back Slice para a esquerda dele e atacá-lo pelas costas ou distraí-lo com a Fishing Rod e acertá-lo com a espada.

Quando ele saltar, evite ficar parado para não ser atingido. Espere Ganondorf correr na sua direção novamente e desarme-o pressionando A repetidamente. Golpeie com a espada e, quando ele cair de costas no chão, finalize-o apertando o A.

Agora é só curtir o belo final!





DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO

APRENDA AS TÉCNICAS SECRETAS DOS HERÓIS



Felipe Camarossi

Em sua jornada, Link encontrará a alma de um guerreiro que tem muito a ensinar. Apesar de serem opcionais, aprenda as Hidden Skill. Para isso, encontre as Howling Stone, pedras que sopram melodias ligadas à franquia. Fique atento ao som delas, controlando o tom do uivo com o direcional. Depois basta achar um lobo dourado que o levará a uma zona especial.

As habilidades são adquiridas na ordem a seguir, mas não estão atreladas aos animais ou as Howling Stone. Ou seja, não importa qual veja (ou acione) primeiro, não conhecerá o Back Slice antes de ter o Shield Attack.

ENDING BLOW

Howling Stone: não possui

Lobo: na trilha para o Forest Temple, o jogo te apresenta obrigatoriamente.

Sobre: usada em batalhas contra chefões, pressione A com a mira travada no oponente enquanto ele estiver no chão. É o golpe de misericórdia, mas, se errar, Link ficará imóvel por alguns segundos!



SHIELD ATTACK

HS: na Death Mountain, na área com diversos gêiseres.

L: em Ordon Woods, na nascente onde vê, pela primeira vez, Ilia com Epona.

S: trave a mira com ZL e avance com ZR para atingir com o escudo, abrindo a defesa do adversário. Aí então combine golpes de espada.

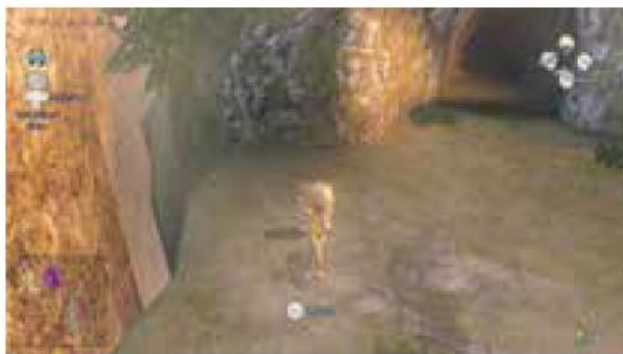


BACK SLICE

HS: em Upper Zora's River, vá até a loja de barcos e verifique a área nordeste.

L: pilar da entrada oeste de Castle Town.

S: nem todos os oponentes com escudos são vencidos com o Shield Attack, já que alguns vestem armaduras pesadas. Trave a mira com ZL e pressione A enquanto empurra o direcional para esquerda ou direita para dar a volta no inimigo. Conclua com B para atacar suas costas, expondo sua fraqueza!



HELM SPLITTER

HS: em North Faron Woods, pouco antes da entrada de Sacred Grove, após saltar pelos galhos com a ajuda de Midna.

L: no sul de Castle Town há um campo com uma escadaria. Te aguarda no canto, à esquerda dos degraus.

S: para inimigos rápidos e com armaduras, não há tempo para o Back Slice. Nesses casos, aplique um Shield Attack e pressione A rapidamente para saltar por cima do alvo e atingir sua cabeça com a espada.



MORTAL DRAW

HS: no topo das escadarias no abismo sul de Lake Hylia.

L: área noroeste de Gerudo Desert, no caminho que leva ao camping Bulblin.

S: não use ZL e mantenha sua espada

na bainha. No exato instante que o oponente se aproximar, aperte A para sacar a lâmina e dar o bote.



JUMP STRIKE

HS: subindo as montanhas de Snowpeak, verifique a beira do abismo ao sul da entrada soterrada da caverna secreta.

L: na parte mais ao fundo do cemitério de Kakariko Village.

S: versão aprimorada do Jump Attack (ZL + A), causa danos em vários oponentes ao mesmo tempo. Para executar, segure o botão ofensivo até a lâmina completar a carga e brilhar. Somente então libere o poder acumulado.



GREAT SPIN

HS: quebre as janelas do 1º andar da casa no lado leste de Hidden Village.

L: em Castle Town Central Square, entre na passagem ao norte. Está no portão de Hyrule Castle.

S: é a versão melhorada do Spin Attack (mantenha B pressionado e solte). Basta que Link esteja com a vida cheia para que o Spin Attack se transforme no Great Spin Attack. Elimina inimigos mais distantes e com apenas um giro, se for executado corretamente! Use sempre!

ELES VALEM OURO!

SAIBA COMO ENCONTRAR E CAPTURAR OS BICHOS DE AGITHA



Victor Souza



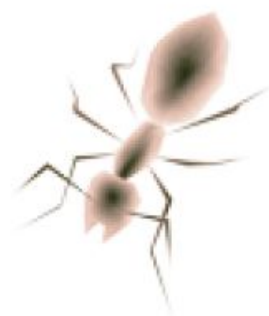
Uma princesa resolve promover um baile para convidados muito especiais. Porém, todos se perdem pelo caminho, deixando-a desolada. Verdade ou não, essa é a história narrada por Agitha, que mora em Castle Town South Road.

Em troca de recompensas, encontre 24 Golden Bugs espalhados por Hyrule. Assim eles chegarão a tempo na festa. Podem ser pequenos, mas brilham, chamando a atenção dos olhos mais desatentos, e emitem sons ao se aproximar deles. Esteja sempre com o Gale Boomerang ou a Clawshot em mãos e fique esperto, pois o macho e a fêmea estarão sempre na mesma área.

KAKARIKO VILLAGE

Ant (Macho): no Graveyard, cemitério de Kakariko Village, duas árvores estão no fundo. A formiga está na frente da árvore à esquerda.

Ant (Fêmea): entre na casa mais próxima do Barnes Bomb Shop. O inseto está no centro da sala vazia.



HYRULE FIELD

Mantis (M): na entrada norte da Great Bridge of Hyria, acima de Lake Hyria, o Bug repousa no lado esquerdo do arco. Ele voará ao se aproximar. Aí, atire o bumerangue.





Butterfly (F)

Mantis (F): siga a estrada saindo pelo sul da Great Bridge of Hylia. Pouco antes da ponte de madeira, olhe para cima. No lado direito está a última das raízes da grande árvore. O inseto rodeia por ali.

HYRULE FIELD

Butterfly (M):

pela saída oeste de Castle Town, siga o caminho de pedras pela esquerda. Não muito longe, a borboleta é vista em um amontoado de flores.



Butterfly (F): seguindo pela saída oeste de Castle Town, aproxime-se da parede, pouco antes da entrada para a parte superior de Lake Hylia, onde há uma superfície no lado direito. Utilizando a Clawshot para subir nas vinhas, o artrópode está entre as flores no canto.

BRIDGE OF ELDIN

Phasmid (M): partindo de Hyrule Field, vá para a ponte. O inseto repousa na parede direita do arco de entrada.

Phasmid (F): vire à direita na saída norte da ponte. Seu brilho é visto sobre a colina, e há duas alternativas para pegá-la: use a Clawshot para subir até ela ou o Gale Boomerang para puxá-la para você.



Dayfly (F)

GERUDO DESERT

Dayfly (M): vá para a parte central mais ao sul possível do deserto. Como referência, ele está perto de uma rocha e de uma fissura no chão visível no mapa.

Dayfly (F): saindo de Gerudo Mesa (local de Warp na ponta inferior esquerda do deserto), siga pela direita, onde verá três fendas de areia. Ela voa entre uma delas.



HYRULE FIELD

Stag Beetle (M):

na área norte de Hyrule Field, siga pela estrada ao lado esquerdo do campo. Pouco antes da ponte, há uma encruzilhada com uma pedra entre os dois caminhos. Atrás da rocha há uma árvore. Lá está o Stag Beetle.

Stag Beetle (F): ainda ao norte, há uma superfície rochosa no topo do mapa. Na parte central da área, pouco antes da subida que dá acesso ao Zora's Domain, há uma entrada de pedra que pode ser explodida. O inseto está acima da abertura.





Grasshopper (F)



Beetle (F)

HYRULE FIELD

Ladybug (M):

saia pelo portão de Castle Town South Road e vire à esquerda para ver uma coluna de pedra. Na frente dela há um amontoado de flores. Vasculhe-o.



Ladybug (F): ao deixar o portão sul de Castle Town, desça as escadas pelo lado direito. Ao final delas, o Bug estará no gramado enfeitado com três árvores.

HYRULE FIELD

Grasshopper (M): saindo pelo norte de Kakariko Village, vire à direita no campo. Você o encontra no chão de terra perto da mureta de pedras. Cuidado, pois tentará fugir!

Grasshopper (F):

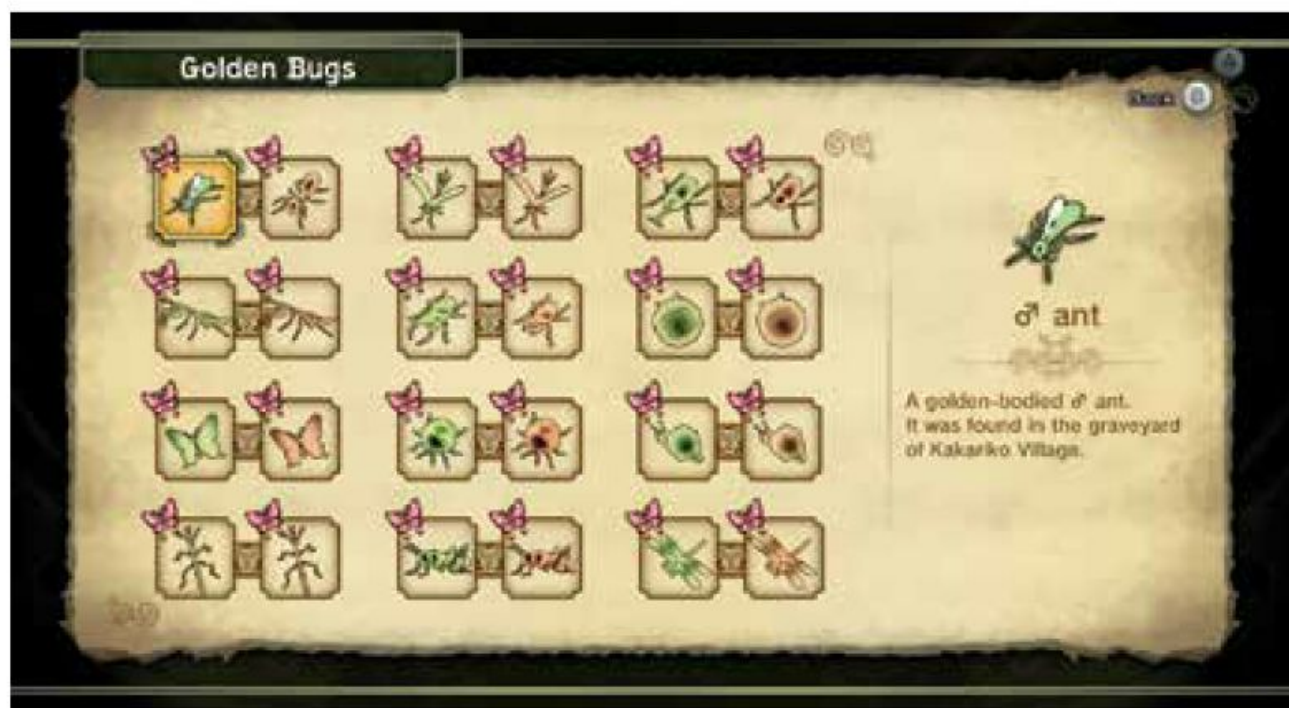
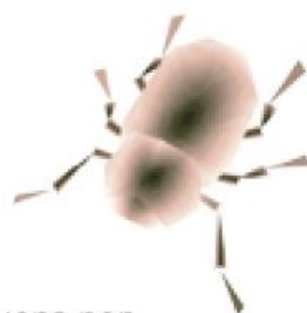
próximo da entrada de Castle Town East Road, está vagando no campo aberto, na ponta superior esquerda da área. É fácil de avistar, principalmente à noite. Aproxime-se devagar.



HYRULE FIELD

Beetle (M):

deixe Faron Woods e siga a estrada de terra até atingir o ponto mais alto da área, pouco antes da pequena ponte. Se olhar para esquerda, verá duas árvores abaixo. O besouro está parado em uma delas.





QUANTO VALE?

É um tanto esquisita, mas Agitha cumpre com sua palavra. Essas são as recompensas ofertadas:

1º Golden Bug: Big Wallet

Bug sem par: 50 Rupee

Casal de Bug: 100 Rupee

12º Golden Bug: Stamp 46

24º Golden Bug: Giant Wallet

Beetle (F): ainda ao sul de Hyrule, há uma encruzilhada de direções pouco após a ponte. Siga pela direita, no caminho de terra. Na rota há uma parte mais alta, cheia de vegetação. Com o Gale Boomerang, puxe o inseto que está na primeira árvore visível.

KAKARIKO GORGE

Pill Bug (M): indo em direção a Kakariko Village, você o encontra antes da ponte sobre o desfiladeiro. Está no chão, do lado esquerdo.



Pill Bug (F): atravessando a ponte rumo ao vilarejo, vire à direita e, beirando o desfiladeiro, siga até o fundo. Ao final estão quatro árvores. Está no tronco de uma delas.

SACRED GROVE

Snail (M): no hall antes da entrada para a Master Sword, vá na rachadura ao lado esquerdo da escada barrada pelos destroços. Vire-se para vê-lo no teto.



Snail (F): entre pela porta do tempo, na área que leva ao Temple of Time, e desça as escadas. Está no vão à direita, na parede da escadaria.

ZORA'S DOMAIN

Dragonfly (M): no lago central, após a entrada pelo rio, nade pela direita até a subida por detrás da pequena cachoeira. Suba a inclinação para flagrá-lo voando.



UPPER ZORA'S RIVER

Dragonfly (F): a libélula sobrevoa o rio na frente da Boat Rental Cabin, loja de aluguel de botes de Iza, bem no canto direito da área.

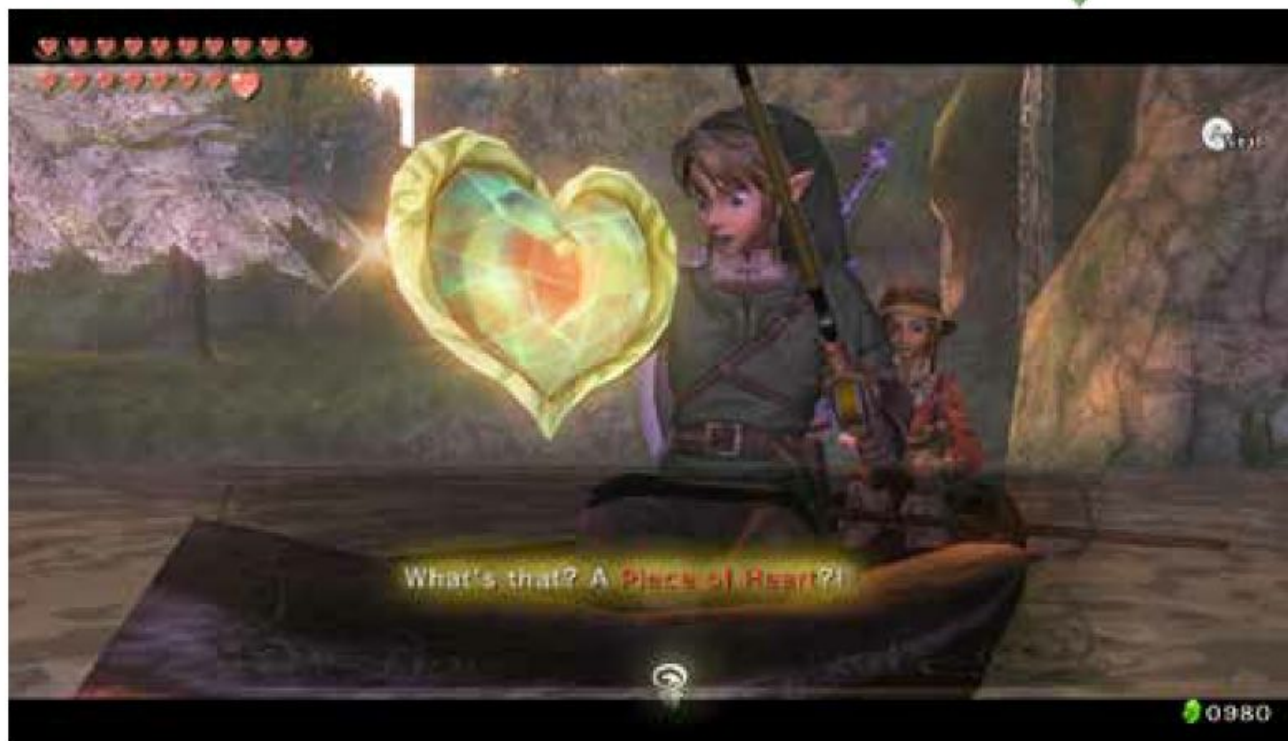


O PEDAÇO QUE FALTAVA

COLETE OS FRAGMENTOS DE CORAÇÃO
PARA AUMENTAR SUA SAÚDE



Felipe Camarossi



Como é tradição na franquia, não deixe de lado os pedaços de coração, que aumentam a vida máxima de Link. A diferença é que, nessa enorme Hyrule, é preciso ter cinco peças, a maioria escondida em baús, para ter um Heart Container. O número é maior do que em aventuras anteriores!

ARBITER'S GROUNDS

Piece of Heart 1: acione a Clawshot no alvo acima da areia no extremo nordeste da sala principal do andar 1F para chegar ao baú.

H2: com o Spinner, siga pelos trilhos na parede no andar B2 para encontrar o baú próximo à estátua dourada.



CASTLE TOWN WEST ROAD

H3: doe 1000 Rupee para o velho homem pedinte.

CITY IN THE SKY

H4: no 2F, após a sala com a enorme planta, atravesse se pendurando na parede de concreto para encontrar o baú do outro lado.

H5: no 3F do templo, atravesse o abismo com Double Clawshots nos Peahats até a porta pelo sudoeste. Entre e pegue-o no baú sobre a plataforma.

DEATH MOUNTAIN

H6: na área com gêiseres, próxima a Howling Stone, mire a Clawshot nas vinhas no alto. Entre na passagem à esquerda do jovem Goron e pegue o baú.



FARON WOODS

H7: no mesmo território onde está a chave do portão, siga até a caverna ao nordeste do pântano. Acenda as tochas com a Lantern para revelar o baú.

H8: destrua a enorme pedra no lado norte da casa de Coro e depois prossiga até a estátua. Mova-a com a Dominion Rod até o buraco próximo à árvore, suba na pedra, vire lobo e acione Midna para chegar ao baú.

FOREST TEMPLE

H9: na sala com plantas devoradoras, destrua as duas com o inimigo explosivo e depois pegue-o no tesouro atrás de uma delas.

H10: entre na sala mais à esquerda do mapa com as minhococonas que saem dos pisos. Apague as tochas com o Gale Boomerang e pegue o prêmio.

GERUDO DESERT

H11: destrua o javali na fogueira na área nordeste do acampamento dos Bulblin.

GORON MINES

H12: no 1F, após conversar com o primeiro Goron ancião, calce as Iron Boots para andar no teto e vá para o canto da sala.

H13: há um tesouro na sala com a ponte retrátil no 2F. Assim que subir pela parede magnética para o andar mais acima, siga pela esquerda para encontrá-lo.

HIDDEN VILLAGE

H14: vire lobo, aceite o desafio do Cucuco e fale com os 20 gatos no vilarejo. Depois volte a conversar com a galinha e pegue a recompensa na frente da casa de Impaz.



HYRULE FIELD

H15: em Faron Province, acione o Gale Boomerang para encontrar a peça oculta nos galhos da árvore ao sul da ponte.

H16: em Kakariko Gorge, encontre-o no topo do pilar a oeste de Kakariko Village.

H17: no mesmo pilar anterior, use a Double Clawshots nos alvos e nas vinhas até a beirada mais abaixo. Contorne-as para pegá-lo.

H18: no sul de Kakariko Gorge, exploda a pedra que bloqueia a caverna e entre. Siga pela direita, direita, esquerda e direita até o fim da trilha e acenda as duas tochas.



H19: em Eldin Province, destrua a pedra ao norte de Kakariko Village e suba pelo caminho. Exploda uma outra ao sul para escalar as vinhas e desça para chegar até o baú.

H20: em Lanayru Province, siga para a área rochosa no norte de Hyrule Castle e exploda a pedra para entrar na caverna de gelo. Destrua o bloqueio com a Ball and Chain e resolva três quebra-cabeças de deslizar blocos para ter o tesouro.

H21: fale com o Goron ancião na loja de Malo em Kakariko Village e doe 1000 Rupee. Depois fale com outro ancião na frente da loja, leve a Hot Springwater até a ponte leste de Castle Town e dê um banho no comedor de pedra.

H22: no norte da Bridge of Eldin, a Clawshot alcança o alvo na parede à direita. Entre na caverna pelo sudeste e salte com as Iron Boots nos campos magnéticos para ir até o baú no fundo.





H23: restaurada a Bridge of Eldin, mova a estátua com a Dominion Rod da parte norte até o sul. Posicione-a de forma que consiga pular nela para alcançar a escada à esquerda que leva ao tesouro desejado.

H24: siga para o oeste de Lanayru Province e exploda pedras que bloqueiam o caminho. Use o Spinner nos trilhos na parede ao norte e salte entre eles para chegar até o baú no fim da subida.

H25: no extremo nordeste de Hyrule Field, use o Spinner nos trilhos na parede ao lado da ponte de madeira e cave no centro do círculo de gramas. Exploda os Stalfos para revelar o baú.

KAKARIKO VILLAGE

H26: vencidos os desafios de Goron Mines, fale com o Goron para subir no topo da estrutura ao norte da vila. Aceite a missão de Talo e atinja o poste para levar o prêmio.

H27: exploda a pedra perto da entrada sudoeste do vilarejo, entre pela pas-

sagem e afunde com as Iron Boots na nascente para abrir o baú.



H28: destrua com flecha-bomba as pedras na beirada diretamente acima da que você destruiu no H27 e use o Gale Boomerang para coletá-lo.

LAKE HYLIA

H29: destrua a pedra ao sul da Howling Stone. Avance dentro da caverna e acenda as duas tochas douradas.

H30: na forma de lobo, fale com o pássaro Plumm do lado leste do lago e faça ao menos 10.000 pontos no Balloon Popping Game. Estoure apenas balões da mesma cor em sequência.



H32

H31: no desafio Falbi's Flight-by-Fowl, salte com a galinha e pouse no topo da plataforma rotatória. Tome os 100 Rupee da arca e desça um andar para pegar o fragmento.

H32: dentro da caverna da nascente de Lanayru, acione a Clawshot para escalar as vinhas. Passe pela porta e queime as tochas ao sul para revelar o baú.

LAKEBED TEMPLE

H33: no 2F, mire a Clawshot no candela-bro no teto da sala principal e pegue-o no tesouro.

H34: com o fluxo de água para o lado leste do templo, entre na sala mais à direita do 1F. Fique no botão do outro lado da ponte e use a Clawshot no alvo para chegar na arca.

ORDON RANCH

H35: resgate Epona e volte para o rancho. Converse com Fado e faça as cabras entrarem no estábulo em menos de 3 minutos.

PALACE OF TWILIGHT

H36: na primeira sala da ala oeste do 1F, afaste a névoa negra com o Sol ou a Master Sword iluminada e use a Clawshot para alcançar o baú.

H37: na primeira sala da ala leste do 1F, use o Sol ou a Master Sword iluminada para elevar a plataforma transparente e alcançar o baú acima.



H38

SACRED GROVE

H38: alcance a área circular onde enfrentou Skull Kid, destrua a pedra e cave no local. Dentro do buraco secreto, basta eliminar todos os inimigos.

SNOWPEAK

H39: supere Snowpeak Ruins, siga para o topo da montanha e fale com Yeto e Yeta. Derrote os dois no desafio de snowboarding, acertando-os com a espada para retardá-los. Pegue o atalho no lado esquerdo da descida, para receber o prêmio.

SNOWPEAK RUINS

H40: na sala no canto sudoeste do 2F, detone a parte de madeira no chão com a Ball and Chain. Depois disso, desça pelo buraco e pegue-o no baú.

H41: alcance o segundo andar da entrada da mansão. Salte pelos candelabros para chegar no lado oposto e encontrar o baú.

TEMPLE OF TIME

H42: no 5F, mova a estátua até o botão e acerte o cristal para alcançar o baú. Ou então use a Dominion Rod na estátua guardiã e faça-a quebrar a parede.

H43: ainda no quinto andar, vá para a sala no sul. Arremesse uma pequena estátua no corredor ao lado e, com a Dominion Rod, mova uma de cada lado sobre os botões para revelar o baú.



H44: use a Dominion Rod para remover a estátua do canto sudeste da entrada do templo, antes do pedestal da Master Sword, e pegue-o no baú.

UPPER ZORA'S RIVER

H45: em Fishing Hole há um tesouro acima do arco de pedra. Pegue com a Fishing Rod.



CORAÇÃO PARTIDO

Não encontrou todos os Pieces of Heart? Basta visitar o Fanadi's Palace em Castle Town South Road! Pague 10 Rupee e selecione a opção Love para que a vidente mostre a localização de um deles. Ela tem um símbolo Sheikah na testa e seu nome é composto pelas iniciais das deusas de Hyrule (FArore, NAyru e DIIn)!



CAÇA-FANTASMAS

CONFIRA A LOCALIZAÇÃO DAS ASSOMBRAÇÕES E SALVE JOVANI



Victor Souza



O bcecado pela ganância, Jovani trocou sua alma por uma incontável riqueza. Porém, ele e seu gato Gengle foram transformados em estátuas de ouro. Para reverter a maldição, o morador de Castle Town South Road pede a ajuda de Link para encontrar os fragmentos de sua alma.

Para coletá-los, derrote os Poe, vistos a céu aberto à noite. Como lobo, leve-os ao chão e ataque! A quantidade reunida e o total existente em cada região ficam no canto superior direito do mapa.

CASTLE TOWN

Poe's Soul 1: dentro da casa de Jovani.

FARON WOODS

P2: no tronco enorme, no centro do pântano venenoso. Acesse com o auxílio de Midna.

KAKARIKO GORGE

P3: vindo pela entrada do sul de Hyrule, vire à direita para encontrar uma caverna bloqueada por uma rocha. Exploda



com uma bomba e use a Lantern para abrir caminho. Nas bifurcações, siga pelas direções: direita, direita, esquerda e esquerda.

P4: ao lado da ponte central, na colina com uma árvore no topo.

HYRULE FIELD

P5: na área sul de Hyrule, pouco depois de atravessar a ponte no centro, em um gramado no lado direito da estrada.

P6: antes da ponte de madeira na estrada sul que leva até a Great Bridge of Hylia, destrua as pedras no alto com flechas-bomba e suba usando a Clawshot.

P7: saindo pelo portão sul de Castle Town, vai encontrá-lo na escadaria do lado direito.

P8: na área oeste de Castle Town, siga a estrada de pedra pelo lado esquerdo e enfrente-o no anfiteatro.

P9: na ponte levadiça, na saída leste de Castle Town.



P10 e P11: na área norte, entre as duas entradas do lado esquerdo, há um círculo de grama cercado por três árvores. No meio dele, cave para achar um buraco secreto com dois Poe.

P12: no meio da ponte central da área ao norte de Hyrule Castle.

DEATH MOUNTAIN

P13: passando a Howling Stone, use a Clawshot nas vinhas no alto para subir na ponte de pedra, onde há um peque-

no Goron. Vá até o final do caminho para encontrá-lo.



KAKARIKO VILLAGE

P14: acima da Barnes Bomb Shop, lá nas ruínas da casa arrebitada.

P15: suba pelo caminho próximo à casa arrebitada. O Poe está na frente da torre do vilarejo.



GRAVEYARD

P16: no centro do cemitério de Kakariko Village.

P17: para que ele surja, empurre a primeira lápide no lado direito da entrada.

LAKE HYLIA

P18: no maior pedaço de terra à direita do mapa, ao lado da cachoeira.



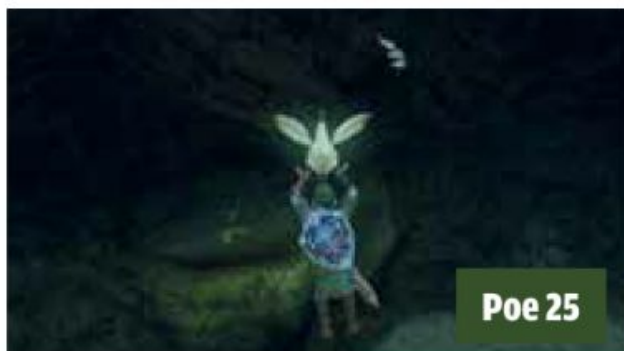
P19: seguindo pela única entrada de terra na plataforma redonda do mapa, vá pela direita até chegar ao extremo sul da área.

P20, P21 e P22: logo atrás da Howling Stone, exploda a rocha ao fundo para acessar a caverna. Com a Lantern, siga pelo caminho para encontrar os Poe.

P23: ao lado da torre, no canto inferior esquerdo do mapa.

P24: planando com uma galinha no minigame Falbi's Flight-by-Fowl, voe até o 2º andar da plataforma de madeira.

P25: abaixo do Falbi's Flight-by-Fowl. Para chegar lá, dê meia-volta assim que começar a voar com a galinha.



ZORA'S DOMAIN

P26: na subida pelo canto direito do lago central, atrás da cachoeirinha.

P27: suba pelo caminho ao lado esquerdo do lago. O Poe estará no meio do trajeto, atrás da cachoeira principal.

UPPER ZORA'S RIVER

P28: no pedaço de terra ao sul, entre as duas entradas da área.

GERUDO DESERT

P29: na ponta inferior direita do mapa, na frente de uma grande rocha.

P30: no topo da plataforma de Gerudo Mesa, bem no canto inferior esquerdo do mapa.

P31: ao norte do deserto, há uma árvore em uma plataforma mais alta. Mire-a com a Clawshot para subir e derrotá-lo.



P32 e P33: abaixo do Poe 31. Cave para entrar no buraco secreto com dois Poe.

P34: à esquerda do caminho que leva ao acampamento dos Bulblins, no canto com duas caixas e uma caveira.

P35: depois de enfrentar o acampamento dos Bulblin, estará no centro do local quando você voltar.

P36: no lado esquerdo da entrada do Arbiter's Grounds.

CAVE OF ORDEALS

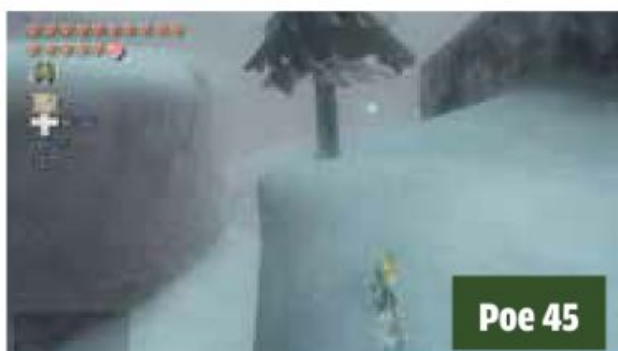
P37: no 17º andar da caverna.

P38: no 33º andar da caverna.

P39: no 44º andar da caverna.

ARBITER'S GROUNDS

P40, P41, P42 e P43: derrotar os quatro é essencial para avançar em Arbiter's Grounds. Confira como encontrá-los no detonado.



SNOWPEAK

P44: pouco após o lago congelado, atrás da terceira rocha no caminho.

P45: no meio do trajeto de subida, atrás de uma árvore na beira da colina.

P46: entre duas árvores, em uma área

aberta pouco abaixo da entrada para a caverna.

P47: dentro da caverna, no alto de Snowpeak, use a Ball and Chain para quebrar o gelo e revelá-lo.

P48: no fim da pista de snowboard, volte e escale o monte para encontrá-lo todo pimpão no topo.

SNOWPEAK RUINS

P49: no hall da entrada da dungeon.

P50: na entrada da dungeon, use a Ball and Chain para destruir a segunda armadura do lado direito, o que revelará o Poe sombrio.

P51: no andar 2F, na sala congelada no canto inferior direito do mapa. Quebre a parede de gelo com a Ball and Chain.

SACRED GROVE

P52: entrando em Sacred Grove, siga pelo caminho à esquerda e depois entre à direita. No pequeno lago, nade para atravessar a cachoeira e suba no tronco

P53: nas ruínas onde você enfrenta Skull Kid, antes da área que leva ao pedestal da Master Sword, use uma bomba para destruir a rocha no centro, revelando o Poe.

P54: na área onde está o pedestal da Master Sword, no Sacred Grove do presente.

P55: entre na porta do tempo que leva à entrada do Temple of Time do passado. À esquerda da escadaria, mova a estátua com a Dominion Rod, liberando o fantasma.



Poe 55

TEMPLE OF TIME

P56: no 6F, equilibre a balança e use a Clawshot para subir na plataforma central da área. Dê a volta com o Spinner e o derrote na frente da porta.

P57: na última sala do 3F, com a Dominion Rod, faça a estátua maior quebrar a cerca (ou posicione a menor sobre o botão) com os vasos. Isso soltará o Poe.

HIDDEN VILLAGE

P58: acima da última casa à esquerda da vila. Suba com a Clawshot.

CITY IN THE SKY

P59: na área esquerda do 3F, use a Double Clawshots nos Peahats para chegar na árvore ao sul, acima de uma plataforma.

P60: no 4F, avance como lobo pelas cordas até o baú no lado direito da área.



Dinheiro não é tudo na vida!

TROCA COM TROCO

Estes são os prêmios por coletar as assombrações:

20 Poe: uma Bottle com Great Fairy's Tears e a Ghost Lantern, que brilha se um fantasma estiver por perto.

60 Poe: Stamp 27 e 200 Rupee cada vez que interagir com Gengle. Converse com Jovani no Telma's Bar e depois com o gato na casa para faturar o dinheiro.



CARIMBA



QUE É TOP!

NOVO COLECIONÁVEL DA AVENTURA,
FATURE 50 IMAGENS PARA O MIIVERSE



Alex Sandro de Mattos



Aproveitando a popularidade da sua rede social, a Nintendo criou figuras dos personagens da franquia, que, na maioria dos casos, são encontradas em baús, substituindo então algumas Rupee da versão original de *TP*. Hey, seus posts ficarão bem mais lendários com os Stamps!

Stamp 1 (Hyllian Alphabet A): nade e entre na pequena passagem na sala

inundada no lado leste do Forest Temple para encontrar o baú.

S2 (Hyllian Alphabet B): em Snowpeak Ruins, salte pelas madeiras na sala esquerda do 1F para alcançar o baú.

S3 (Hyllian Alphabet C): no campo do lado leste de Hyrule Castle, use o faro e cave no gramado próximo à poça de água. No buraco secreto, elimine os inimigos e acenda as tochas.





S4 (Hylian Alphabet D): no B1 de Arbiter's Grounds, após subir a primeira sequência de trilhos com o Spinner, o baú está no canto direito, bem pertinho dos Stalfos.

S5 (Hylian Alphabet E): ao norte de Kakariko Gorge, use o Dominion Rod e posicione a estátua entre as elevações para saltar. Coloque-a entre as outras elevações para alcançar o baú.

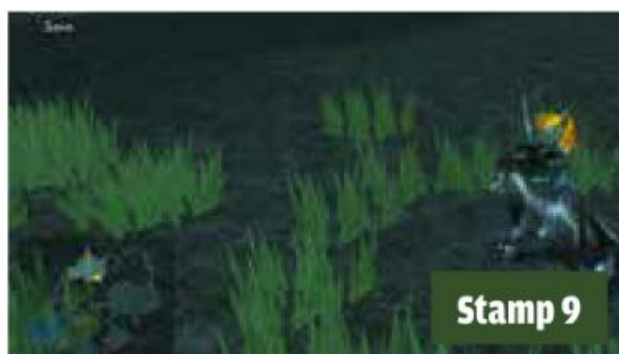
S6 (Hylian Alphabet F): na região norte de Hyrule Field, acima de Hyrule Castle, nade até o portão e use as Iron Boots para afundar e encontrá-lo no baú atrás da jaula submersa.

S7 (Hylian Alphabet G): se pendure nos Peahats no andar 3F de City in the Sky e acione a Clawshot naquele que está ao fundo próximo à árvore. Desça e pegue-o no baú.

S8 (Hylian Alphabet H): na sala mais ao norte do 2F de Goron Mines, calce as Iron Boots e pegue-o no baú submerso.

S9 (Hylian Alphabet I): na região norte de Hyrule Field, cave no centro do círculo de grama próximo à ponte e pegue-o no baú no buraco secreto.

S10 (Hylian Alphabet J): ao sul de Lake Hylia, suba a escada, exploda a pedra



que bloqueia a caverna e entre. Acenda as duas tochas após o corredor para revelar o baú.

S11 (Hylian Alphabet K): abra a primeira comporta de água em Lakebed Temple, afunde e use as Iron Boots no pilar central na sala da escadaria para encontrar o baú.

S12 (Hylian Alphabet L): entre na sala ao sul do andar 5F do Temple of Time e pegue-o no baú ao fundo.



S13 (Hylian Alphabet M): no sul da Great Bridge of Hylia, ponte acima de Lake Hylia, exploda as pedras nas elevações com flechas-bomba. Suba com a Clawshot nos alvos e cave entre as gramas. No buraco secreto, elimine todos os inimigos.

S14 (Hylian Alphabet N): na sala onde libertou o último macaco no Forest Temple, o baú está disponível na plataforma de madeira.



S15 (Hyllian Alphabet O): no sul de Kakariko Gorge, exploda a pedra que bloqueia a caverna e entre. Está no baú atrás da Skulltula.

S16 (Hyllian Alphabet P): cave no centro do círculo de grama próximo à caverna na área norte de Hyrule Field. No buraco secreto, elimine as Skulltula.

S17 (Hyllian Alphabet Q): em posse da Ball and Chain, destrua a estátua de soldado na entrada de Snowpeak Ruins para pegá-lo no baú atrás dela.



S18 (Hyllian Alphabet R): no canto inferior esquerdo de Gerudo Desert, use a Clawshot para se pendurar no Peahat flutuando. Espere-o atravessar o buraco e pegue o Stamp no baú.

S19 (Hyllian Alphabet S): no sul de Lake Hylia, vire lobo e use o faro para cavar próximo às gramas. No buraco secreto, elimine os Water Toadpoli.

S20 (Hyllian Alphabet T): arremesse estátuas na balança no 6F do Temple of Time para alcançar o alvo acima com a Clawshot. Atravesse com o Spinner nos trilhos na parede e pegue-o no baú.

S21 (Hyllian Alphabet U): na sala mais ao norte do andar 2F de Goron Mines, acione a Clawshot para se agarrar na rede pendurada no alto, no canto nordeste da sala. Encontre-o no baú.

S22 (Hyllian Alphabet V): com a Double Clawshots, use-a nos alvos no buraco na saída sul de Castle Town para descer até o baú.

S23 (Hyllian Alphabet W): no sul de Lake Hylia, afunde na água entre as elevações com as Iron Boots para encontrar o baú.

S24 (Hyllian Alphabet X): em Sacred Grove, escale as vinhas na área circular onde enfrentou Skull Kid. Use o Spinner no trilho para chegar até o baú.

S25 (Hyllian Alphabet Y): no lado leste do 2F de Lakebed Temple, suba a rampa com as Iron Boots e a Clawshot nos alvos. O baú está no fim da subida, atrás da queda d'água.

S26 (Hyllian Alphabet Z): como lobo, caminhe pelas cordas no 4F de City in the Sky. O baú está sobre a elevação.





S27 (Rupée): reúna 60 Poe Soul, entre na casa e fale com Jovani em South Road de Castle Town. Encontre-o no bar de Telma e depois volte à casa dele. Converse com o gato e receba o Stamp.

S28 (Treasure Chest): entre na caverna ao sul de Lake Hylia e exploda a pedra atrás da tocha que você acendeu.

S29 (Piece of Heart): na área nordeste de Hyrule Field, após passar pela Bridge of Eldin, atire a Clawshot no alvo à direita e entre na caverna de lava. Desça até o fim, usando as Iron Boots ao saltar para ser atraído pelo magnetismo, e acenda as tochas.

S30 (Heart Container): está no baú no 40º andar de Cave of Ordeals, lá no canto inferior esquerdo de Gerudo Desert, após restaurar a Bridge of Eldin.

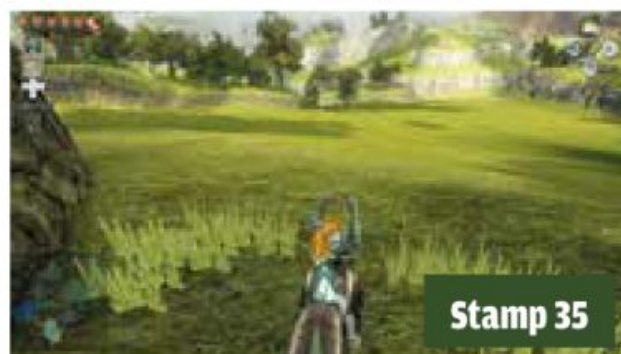
S31 (Happy Link): no celeiro em Ordon Ranch, use o faro para cavar e entrar no buraco secreto. Acenda as tochas.

S32 (Angry Link): na saída oeste de Castle Town, use a Clawshot nas vinhas na parede próxima às árvores e cave no

centro do círculo de pedras. Elimine os Helmasaur no buraco secreto.

S33 (Sad Link): na área leste de Hyrule Field, ao sul da Bridge of Eldin, use o faro e cave no gramado para pegá-lo no buraco secreto.

S34 (Surprised Link): está no baú do 10º andar de Cave of Ordeals.



S35 (Wolf Link): saia de Faron Woods, use o faro e cave entre as gramas próximas à parede no sudeste de Hyrule Field para entrar no buraco secreto.

S36 (Happy Midna): está no baú no 30º andar de Cave of Ordeals.

S37 (Angry Midna): na segunda sala do lado esquerdo do andar 1F de Palace

of Twilight. Use as Clawshots nos alvos para alcançar o baú.

S38 (Sad Midna): no norte de Gerudo Desert, acione a Clawshot na árvore para subir na elevação. Com o faro, cave entre as cabeças de caveiras e, no buraco secreto, exploda as pedras e acenda as tochas para revelar o baú.



S39 (Surprised Midna): na sala esquerda do 1F de Arbiter's Grounds, puxe a alavanca para levantar o lustre e atravesse para encontrá-lo no baú.

S40 (Ooccoo): no 1F de City in the Sky, ao acertar o cristal azul e subir usando a Double Clawshots nos alvos e grades, o baú é visto no lado oposto da porta.

S41 (Happy Zelda): no 4F de Hyrule Castle, dentro da sala trancada com vários baús. Você precisará encontrar todas as Small Keys para abrir a porta.

S42 (Angry Zelda): está no baú no 20º andar de Cave of Ordeals.

S43 (Surprised Zelda): na saída sul de Castle Town, atire a Clawshot no alvo na pilastra e desça. Use o Spinner no trilho e salte no momento exato para alcançar o baú no centro, acima da fonte.

S44 (Sad Zelda): em Hyrule Castle, no lado direito do 1F, abra o portão com o Gale Boomerang. Suba a escada ao lado

do baú com o Dungeon Map e siga até o fim do caminho para encontrá-lo.

S45 (Zant): na segunda sala do lado direito do 1F de Palace of Twilight. Está em um dos vários baús, alcançados com a Double Clawshots nos alvos.

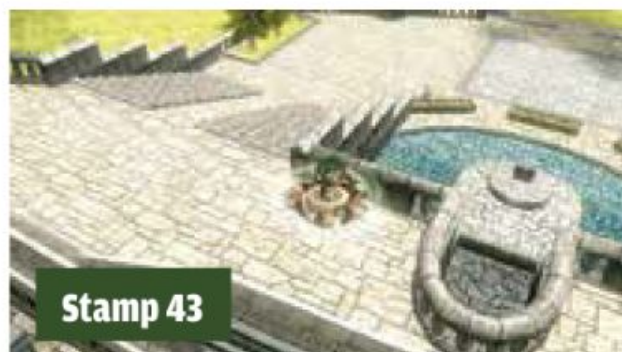
S46 (Agitha): ganhe ao entregar o 12º Golden Bug para Agitha.

S47 (Malo Mart): no estabelecimento de Malo, em Kakariko Village, fale com Gor Ebizo. Doe 1000 Rupee para restaurar a ponte entre o lado leste de Castle Town e Hyrule Field. Converse com Gor Liggs, que está na frente da loja, e aceite levar o barril de Hot Springwater para o Goron na ponte leste de Castle Town. Arremesse-o no comedor de pedras para receber o Piece of Heart 21. Malo então abrirá uma filial em Castle Town. O Stamp estará à venda por 50 Rupee na Malo Mart Castle Branch, em Castle Town Central Square.

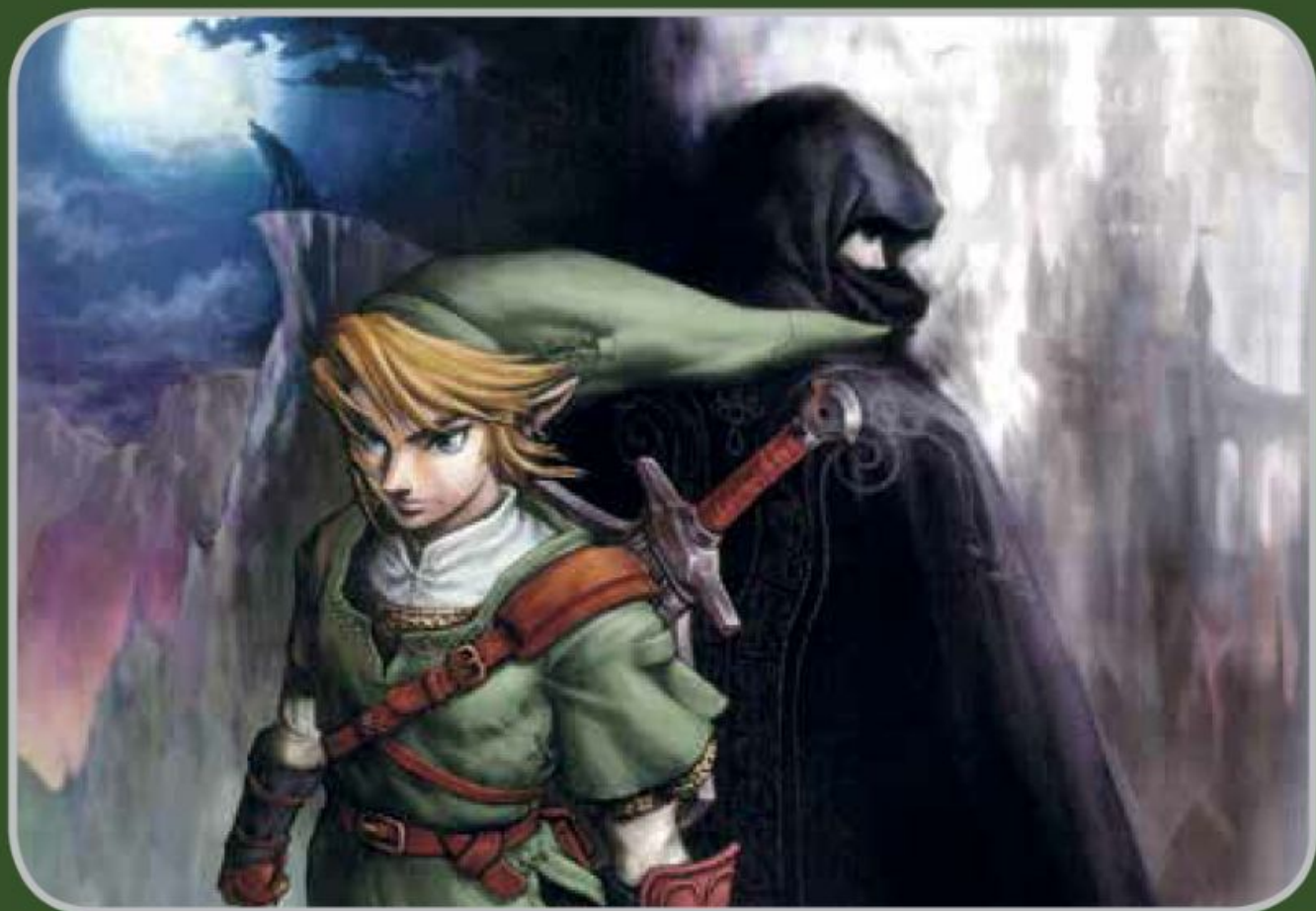
S48 (Cucco): em Lake Hylia, salte e plane carregando uma simpática galinha no minigame Falbi's Flight-by-Fowl e desça na terceira plataforma com o baú no centro do lago.

S49 (Fairy): está no baú no 49º andar de Cave of Ordeals.

S50 (Twili Midna): 49 reunidos, você ganha esse Stamp automaticamente!







Salve os mundos da luz e das sombras!

A imensa Hyrule está repleta de segredos e inimigos. Para superá-los é necessário mais do que coragem e a parceria de Midna. Com a Master Sword em uma mão e esse guia de The Legend of Zelda: Twilight Princess HD em outra, descubra os mistérios da trama, encontre os colecionáveis, realize melhorias em equipamentos e siga os passos para acabar com o mal escondido na escuridão. Liberte a fera dentro de você e vire uma lenda!

Nintendo[®]
Pocket Guide World

