

The Legend of Zelda: A Link to the Past FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by igordebraga

Updated on Jan 15, 2007

(logo por Raph Lee: lhh@ultranet.com)

T H E L E G E N D O F

```
#####
#####
##      ####  ##  ##  ##      ##  ##  #####
      ####  ## #  #  ##      ##  ##  ##  ###
      ####  #####      ##      ##  ##  #####
      ####  ## #  #  ##  #  ##  ##  ##  ###  ###
      ####  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ###  ###
      ####  ## #####  #####  #####  #####  #####  #####
#####
#####  A L I N K T O T H E P A S T
```

por igordebraga (igordebraga@bol.com.br)

=====ÍNDICE=====

- 1-Introdução
- 2-História
- 3-Detonado
- 4-Chefes
- 5-Itens
 - 5.1-Armamento
 - 5.2-Equipamento
 - 5.3-Itens do Botão Y
 - 5.4-Itens de Jogo
- 6-Heart Pieces
- 7-Faeries
- 8-Segredos
- 9-Informações legais

=====INTRODUÇÃO=====

Alô. Meu nome é Igor. Eu conheci Zelda (e A Link to the Past) por um cartucho do meu amigo, que tinha um Super Nintendo. Quando eu consegui um emulador de SNES com outro amigo, resolvi jogar o Zelda. Zerei e repeti a dose, de tão bom que é esse jogo! Foi por anos meu único Zelda, até eu conseguir baixar um Ocarina of Time em 2005, que consegue melhorar o que já era excelente.

Mas, de volta a Link to the Past. Foi o primeiro jogo que eu precisei de um detonado, baixado do site Zelda: Great Adventures

(<http://www.nintendoland.com/zelda/>), gastando muita tinta e exercitando muito meu inglês. Esse texto será usado como referência no meu detonado (o primeiro!), além de outro detonado do GameFAQs, de autoria de Michael Gonzales, "Coffee".

Os comentários, piadinhas e referências (muitas, de Indiana Jones a Harry Potter) ficam por minha conta... espero que não irrite vocês.

Bem, apenas mais três observações:

- 1-Eu sou viciado em (parênteses) e reticências...
- 2-Alguns nomes foram traduzidos (como a maioria dos itens) e outros não (como os lugares), para não confundir muito os leitores.
- 3- Como os pontos cardeais aparecem toda hora, uma mini-rosa dos ventos:

N O N N E

\\/
O---|---L
/|\

SO S SE

Agora vamos nessa. Que a força esteja com vocês.

=====HISTÓRIA=====

(Tirada do manual)

Em Hyrule, há muitos prédios Hylian mencionados repetidamente em lendas. Esses prédios, agora em ruínas, tem ligação próxima com a Triforce. Alguns dizem que guardam a Triforce...

Essa sendo um símbolo dos deuses, desejada por muitos. Um verso no Livro de Madora, um conjunto de lendas Hylian, fazia a Triforce mais desejável:

In a realm beyond sight,	Em um local além da vista
The Sky shines gold, not blue.	O céu brilha dourado, não azul.
There, the Triforce's might	Lá, a Triforce pode
Makes mortal dreams come true.	Fazer desejos dos mortais verdadeiros.

Muitos procuraram por essa Triforce que realizava desejos, mas ninguém, nem os sábios Hylian sabiam da localização, perdida com o tempo. Muitos morreram procurando-a.

Um dia, quase por acidente, o portão da Golden Land (Terra Dourada) da Triforce foi aberto por uma gangue especializada em artes negras. Era uma terra diferente, com a Triforce brilhando no alto do mundo. Então, os ladrões brigaram entre si, querendo o Poder Dourado. O líder dos ladrões sobreviveu, seu nome era Ganondorf Dragmire, melhor conhecido Mandrag GANON, que significa Ganon dos Ladrões Encantados. Ganon tocou a Triforce com suas mãos sangrentas...

Não se sabe o que Ganon desejou. Mas a maldade começou a fluir da Golden Land e gananciosos queriam se unir a Ganon. Nuvens cobriram o céu, e desastres se espalharam por Hyrule. Logo, o rei de Hyrule convocou Sete Sábios e os Cavaleiros de Hyrule para selar a entrada da Golden Land. Isso seria conhecido a Guerra de Aprisionamento, no qual muitos Cavaleiros morreram.

Além disso, suspeitando que os poderes de Ganon vinham da magia da Triforce, forjaram uma poderosa espada, capaz de repelir até poderes da Triforce. A espada conhecida por Master Sword.

Séculos se passaram desde a Guerra de Aprisionamento. Hyrule se recuperou, o povo viveu em paz por muito tempo. A Guerra virou lenda...

Então novos desastres surgiram, sendo combatidos por um mago chamado Agahnim, que logo recebeu do rei lugar de destaque no reino.

Mas rumores vem surgindo, de que Agahnim agora reina... e estranhos experimentos estão ocorrendo na Torre do Castelo...

-- PRÓLOGO --

Uma noite, uma garota chamada Zelda te acorda do sono com um pedido telepático. Você acorda sem saber se era um sonho.

Na hora em que você levanta, seu tio, que também adormecia acorda, se arma e sai de casa dizendo "Volto pela manhã. Não saia de casa".

Você o vê sair com a espada da família e um escudo. A noite está estranha... quem é Zelda? Pra onde seu tio vai e porque?

E assim começa um novo capítulo na aventura do herói de Hyrule. Um novo capítulo na Lenda de Zelda!

=====CONTROLES=====

Setas - andam

B- golpe de espada. Segure e solte para obter um golpe giratório. Na Master Sword e aperfeiçoamentos, com a saúde total o golpe é acompanhado de um arco de magia. Golpear também te protege de projéteis no lado em que seu escudo está.

A- "faz-tudo"! Os comandos básicos são falar, apertar, pegar e abrir baús. Com as Pegasus Boots, você pode correr e com as Nadadeiras de Zora, pode nadar.

Y- usa um item. O primeiro que você consegue é o lampião, e o mais usado, o arco e flechas.

X- vê o mapa. Num calabouço, do lugar. No mundo, de Hyrule.

Start - pausa e abre o inventário.

Select- pausa e permite sair e salvar.

=====DETONADO=====

=====

PRIMEIRO MEDALHÃO

=====

====Um sonho====

Você começa dormindo, sendo acordado por Zelda te chamando telepaticamente. Então seu tio sai e diz pra você ficar em casa. Abra o baú perto da porta e ganhe o Lampião (Lamp). Saia. Chove. Vá para o norte, através da ponte que leva ao Hyrule Castle. Vá para a direita, então norte de novo até chegar ao canto sudeste do castelo. Tem uma planta entre as pedras. Pegue a planta e pule no buraco.

Você cairá num buraco sob o castelo. Andando para a esquerda, achará seu tio ferido. Ele te dá a espada e o escudo. Entre na porta, e lá dentro siga a direita, derrotando os soldados e pegando os itens. Volte e entre na porta de baixo. Você entrará no pátio do castelo. Siga para a grande porta a oeste para entrar no castelo.

Entre na porta a oeste, e siga pela porta de cima. Suba o corredor, entre na porta e desça a escada. Mate o cavaleiro para ter a chave, e abra o baú para conseguir o mapa.

Desça, com cuidado para não cair no abismo e matando quem for preciso. Quando chegar á parede, siga á esquerda. Vá para o canto esquerdo e suba para a porta. Mate o cavaleiro e entre na porta que abre. Lá, abra o baú e consiga o Bumerangue, e mate o cavaleiro para conseguir a chave. Vá para onde você veio e abra a porta trancada. Desça a escada.

Vá pro sul. Mate o cavaleiro cinza paralisando-o com o bumerangue e batendo com a espada sem parar, evitando a maça que ele gira (para ficar mais rápido, pegue os vasos á esquerda da cela e arremesse no cara. Eficaz e divertido:). Com a grande chave, liberte Zelda.

Agora, siga de volta (subindo para a ponte superior na sala dos cavaleiros verdes para pegar um atalho). Ao chegar no corredor em que você desceu, siga á direita ou esquerda de modo que volte ao salão principal. Suba para o segundo andar, fique á esquerda do trono e empurre-o. Entre na porta que se revela.

====Ratos de esgoto====

Você emerge numa sala cheia de ratos. Siga á nordeste para a escada. Você agora está numa sala cheia de cobras (como diria Indiana Jones: "porque tem de ser cobras?"). Vá para a escada na esquerda. Daí, uma sala de terror absoluto: cobras e morcegos (que são ainda piores em Ocarina of Time...). Abra o baú para conseguir a chave que abre a porta ao norte.

Aí você emerge no esgoto de Indiana Jones e a Última Cruzada, com mais ratos que tudo (e morcegos!!). Siga á esquerda até achar outra porta ao norte. Mate todo rato existente até achar a chave, e siga para a porta. Vá para o norte, até achar alguns blocos. Puxe o do centro para cima, e suba a escada.

Siga para a porta, e lá puxe a alavanca da direita (a menos que-mais Indiana Jones-você queira aquela sala cheia de cobras do Caçadores da Arca Perdida). Siga na porta que se abre.

====Santuário====

Um altar se move, e você e Zelda estão no santuário. O velhinho agradece pelo resgate de Zelda, e conta toda a história a você. Abra o baú e consiga um 4o coração. Saia pela porta ao sul.

====Eastern Palace====

O velho diz para ir á Vila Kakariko, ver o líder Sahasrala (como se pronuncia isso?). Ir pra lá revela que Sahasrala não tá lá; uma criança revela que ele foi para o Eastern Palace (palácio do leste). Não há razão para ir pra Vila (a não ser saquear a ex-casa da gangue, conseguir garrafas, de graça ou comprada por 100 rupees, conseguir a Rede e comprar Bombas e poção, quando tiver uma garrafa-mas faça quando você quiser :), então vá para o Palácio. Siga á direita do Santuário, até um penhasco, então siga ao sul, até chegar numa ponte. Siga á direita e suba. Com a ajuda do mapa (caso não saiba, botão X...), guie-se até o X, que é uma casa. Sahasrala está lá, e te informa sobre os 3 medalhões que você tem de pegar. Vá para o palácio, fica á nordeste (se no caminho por atacado por estátuas, mate-as com espadadas ou paralise-as com o bumerangue).

Tire o pote da sua frente e pise no botão para abrir a porta. Abra as portas na sala do abismo apertando o botão secreto (um azulejo alto) no meio, matando as "anêmonas" se precisar. Siga pra frente. Desça a escada e vá ao norte pelo corredor central, cuidado com as balas de canhão, seja ágil... Suba a escada (se quiser, o caminho da esquerda leva a muitas rupees) e entre na porta ao norte. Vá para a direita, tirando um pote para abrir um botão se quiser o Mapa (o caminho é fácil). Depois, vá para a esquerda e aperte o botão. Siga pela porta e vá para a próxima sala, matando os guerreiros-esqueleto (Stalfos) se quiser. Na próxima sala... vários Stalfos! Mate-os para abrir a porta (com os potes é fácil) Vá para cima, e pegue o Compasso. Desça a escada e siga á direita até não poder mais (ignore o grande baú. Você precisa da Chave Grande). Desça para uma sala com "caveiras-flor" indestrutíveis que te caçam. Acerte o botão e entre na porta á direita, num pote da direita tem uma chave.

Volte e abra a porta da esquerda. Atravesse a ponte, e entre na sala. Mate toda criatura que respire que as caveiras saem do pote. Aperte o botão e... baú com a Chave Grande! Suba, e siga até o grande baú, para pegar o Arco! Suba e abra a porta ao norte.

O caminho da direita leva á rupees. A chave pra abrir a da esquerda está com um ciclope, fleche-o! Suba a escada. O botão está no pote á sudoeste. Na sala seguinte, o botão é o mais embaixo. Na seguinte, o noroeste. Nas duas seguintes, chacina! Então você enfrenta os ARMOS KNIGHTS (ver seção Chefes). Você ganha um coração extra e o Medalhão da Coragem.

=====

SEGUNDO MEDALHÃO

=====

====Botas de Sahasrala====

Você volta fora do castelo. Reencontre-se com Sahasrala. Ele te conta mais da história e te dá os Pegasus Shoes (wo-ho!). Segurando A gera um ataque correndo (é legal atropelar os caras...); Faça um ataque desses na parede rachada. Você acha 3 bombas e 100 rupees.

====Kakariko Village====

Volte para Kakariko Village. Se quiser dinheiro, saqueie a casa que era de uma gangue. Nos fundos de uma casa, abra um baú e consiga uma garrafa. Compre outra por 100 rupees. Com o menino doente, pegue a Rede de caçar insetos (mas que também pega fadas...). Tem uma loja pra Bombas e poção.

Na biblioteca no sul da vila, atrolepe uma estante e pegue o Livro de Mudora.

====Desert Palace ====

Siga para sua casa, e vá para o sul. Em certo ponto, siga para oeste. Você chega ao deserto. Suba até o monolito, e o traduza com o Livro de Mudora. Siga uma cena constrangedora, e as estátuas se movem para revelar a entrada do Desert Palace.

Siga á esquerda do "olho-laser"(chamado ELS), suba e entre na porta. Aperte um botão sob um pote e pegue o mapa.Saia e siga á esquerda. Na sala de cima,atrolepe uma lanterna pra chave cair. Saia, siga á direita até a parede. Desça e abra a porta. Abra o baú para o compasso e mate todo mundo pra abrir a porta.

Siga ao norte,mas cuidado com esses canhões!Pegue a chave grande.Volte ao corredor ao norte. Esquerda á toda, entre na porta da esquerda.O pote do Noroeste (sim, parece uma rosa-dos-ventos) tem o botão que abre a porta. Abra o baú para a Power Glove(EU TENHO A FORÇA!-sim, ele te deixa forte para arrancar essas pedras verdes chatas:) . Saia, e siga á toda para o sul.Entre na porta(se quiser Fadas, empurre o terceiro bloco da esquerda) e vá para o sul. Você sai.

Siga para o norte,e arranque pedras para conseguir entrar. Empurre o bloco de baixo á direita para abrir a porta. O pote imediatamente á sua esquerda tem a chave, abra a porta antes que os azulejos assassinos te destruam! Desça, e na sala de baixo mate tudo que respire para abrir a porta. Entre,e siga ao norte, o terceiro pote tem a chave. Em outra sala de azuejos assassinos,a chave está no pote nordeste. Mate o Ciclope e acenda as 4 tochas com o lampião. A parede se move,revelando a porta. Lá dentro você enfrenta as LANMOLAS(seção Chefes). Ganhe o Medalhão do Poder.

=====

TERCEIRO MEDALHÃO

=====

====Death Mountain====

Volte á Kakariko Village.Saia ao norte,siga á nordeste até achar uma caverna com uma grande pedra no caminho.Arranque-a! E entre.Caia e siga á direita até achar um velhinho. Leve-o para casa,seguindo á direita até a parede(NÃO CAIA!) e seguindo a sul para a saída.

Daí para a casa do homem é mole (tirando a avalanche). Na porta de casa, o velho te dá o Espelho. Entre na casa. Suba a escada para a porta (o velhinho te cura se você falar com ele) e siga a direita até uma interseção em W. Vá para o meio dela e siga para baixo.

Vá para oeste, e suba a escada(lá em cima não tem avalanche...ufa!). Vá para leste até um Portal azul...bem-vindo ao Dark World!Como pode ver, não se pode se manter sua forma (pelo menos sem o próximo item a conquistar). Vá para o "olho" no chão a oeste das criaturas e use o espelho. De volta ao planeta dos macacos(opa, ao Light World, ou mundo normal). Caia ao norte e siga para a Torre de Hera a Leste.

====Torre de Hera ====

Bata no cristal para descer os azuis, e desça a escada a oeste. Cristal novamente, e pegue a chave(volte pro azul antes de subir,gênio).Lá em cima, bata num cristal.Siga ao norte,abra o baú pro o mapa e desça a escada.

Bata no cristal e paciência pra fazer todos os azulejos assassinos sairem(é só ser veloz ou ter uma fada engarrafada).A porta se abre. Bata no cristal (cuidado com os vermes) e desça. Mate os Stalfos para não ser incomodado (esses atiram ossos ao se esquivar, bem perigosos), e acenda as 4 tochas. Pegue a Chave Grande no baú que aparece. Volte, batendo no cristal em cada sala,e volte pro térreo(se bem que é o 2F,mas não importa).

Suba a escada á direita da entrada.Mate os bizarros globos andantes pra abrir a porta.Se está vermelho,vá pra porta.Se está azul,pise na estrela e mude os

buracos de lugar. Entre na porta. Mesmo esquema pra essa sala, a porta está a leste. Suba a escada e passe por todos os potes e vermes até o baú com o compasso, no centro desse andar.

Siga á esquerda e suba a escada, passando pelos terríveis Triceratops que cospem fogo. Lá em cima, pise na estrela. Caia num buraco a sul de uma cobra na parede e pegue a Moon Pearl, que conserva sua forma no Dark World!

Volte para o andar de cima e suba a escada para enfrentar a MOLDORM. Mate-a e ganhe o Medalhão da Sabedoria. Os 3 foram vencidos!

=====

Agahnim, Primeiro Round

=====

====Master Sword ===

Próxima tarefa: Master Sword! Entre na caverna á esquerda da escada que você sobe e siga para voltar á entrada. Suba para a casa dos lenhadores, e á esquerda tem uma entrada para as Lost Woods.

Chegue até um cogumelo (pegue-o), suba o túnel-tronco, desça o outro tronco, e siga no túnel á esquerda. Aí está a Master Sword. Sahasrala te contata telepaticamente. Quando você volta ás Lost Woods... Zelda te contata, ela foi seqüestrada (de novo!).

====Torre de Agahnim====

Entre no Hyrule Castle, suba a escada e entre na porta da esquerda. Siga á sul pra porta. Vá para leste e mate o demônio elétrico. Entre.

Na sala de cima, mate os guardas amarelos feios pra abrir a porta. Na próxima sala, mate os guardas roxos para conseguir a chave. No andar de cima, siga á esquerda e... bem, é difícil te orientar aqui. Só pegue a chave no lado esquerdo e entre na porta no direito. Suba a escada. Siga á esquerda, ande sem cair no abismo e entre na sala. Mate um dos guardas pra conseguir a chave e suba.

Seguem duas salas "chacine e abra a porta" até uma em que o guarda no centro da sala tem a chave. Suba a escada na sala que segue.

Empurre a estátua á esquerda pra abrir caminho. Outra sala-abismo! Com ponte estreita! AARGH! Quando terminar, suba a escada. Entre na sala, e Agahnim está lá, fazendo Zelda desaparecer. Ele some. Rasgue a cortina central para aparecer a passagem. Daí, AGAHNIM, primeiro round! Ver seção Chefes.

=====

Primeiro Cristal

=====

====Entrando na Escuridão====

Agahnim te teleporta pro Dark World. Sahasrala te contata, e marca os local do primeiro dos 7 cristais. É no Palácio da Escuridão (Palace of Darkness), no mesmo local em que o Eastern Palace está no Light World.

====Palace of Darkness====

(é uma parte muito difícil, pra escrever esse guia morri 13 vezes nesse lugar).

Siga aquele velho caminho, então. Lá, oriente-se pelas setas no chão e lembre-se que pode-se andar nos locais com buracos no teto. Em certo ponto vem o macaco Kiki, que te pede 10 rupees para viajar com você. Pague-as. Na porta do Palácio, um prédio com gorilas na porta (agora minha piada do Planeta dos Macacos cabe), ele te pede 100 pra abrir a porta. O que cê tá esperando? Pague o mico (no bom sentido)!

Agora, entre na porta da esquerda (pise no botão antes) e desça a escada. Aperte o botão sob o pote sudoeste para ganhar uma chave. Volte ao salão de entrada (quando subir, tire o pote á esquerda pro botão) e entre agora na porta da direita. Desça a escada, e entre no teletransporte.

Derrube a parede ao sul. Siga pra esquerda, enfrentando as águas-vivas que se eletrificam, e atropela a parede. Temos criaturas que são variante dos ciclopes, imitam o movimento que você faz... e ainda por cima, os vermelhos cospem fogo! Pentelhos. Mate-os e siga pela porta que abre. Taí... uma esteira na direção contrária, armadilhas espetadas e águas-vivas. Fica cada vez melhor! Atravesse essa sala e suba a escada. Pegue o mapa, exploda a parede esquerda pra conseguir uma chave, e exploda a direita pra conseguir fadas. Volte pra sala que o teletransporte chega, e entre no outro. Suba a escada.

Empurre a estátua pra esquerda. Abra a porta. Cuidado com as tartarugas sem cabeça! Siga o caminho da direita, pegue a chave e pule o abismo! Suba a escada, e siga pra porta á esquerda.

Mate o bicho (chamado Helmasaur) e sai correndo, porque o chão está caindo... e faça com que o outro Helmasaur, lá no finzinho, não te atrapalhe. Á esquerda um labirinto com "mini-dragões" (os Triceratops que cospem fogo), com uma chave em seu canto sudeste. Á direita, pegue o compasso e desça a escada direita. Siga a sul até um baú com uma chave. Daí, volte pela escada em que você veio. Abra a porta a sul. Arranque o pote esquerdo, e empurre a estátua pra tirar a armadilha do seu caminho. Desça... e estamos de volta na sala dos globos.

Vá para a porta em que entramos aqui. Exploda as rachaduras no chão, e caia no buraco. Vá até a porta a norte, abra-a e pegue a Chave Grande. Caia no penhasco. Vá para o teletransportador... e estamos na sala do outro teletransportador!

Volte pra sala das duas pontes. Agora siga pela direita, vá por aquela porta de novo, atravesse o chão desmoronando (de novo) e no labirinto, vá até uma rachadura na parede direita. Exploda-a e abra o baú para a Marreta! Um item divertido, permite bater em postes e matar aquelas tartarugas sem cabeça. Faça o caminho pra voltar á sala dos globos. Posicione os globos andantes na outra plataforma de maneira que você possa pular lá. Mate-os e fleche o cristal. Siga no caminho que se abre.

Tire os potes no lado direito pra revelar o botão, e empurre uma estátua sobre ele. Na sala que segue... mais "imitadores". Flecha neles. Continue, acerte o cristal e siga (evitando a armadilha espetada) até ver uma estátua verde. Fleche seu olho. Desça a escada.

Martele os "postes-toupeira" e as tartarugas, e (A) ponha uma bomba perto do cristal e corra pra esquerda (B) no outro lado, fleche o cristal. Agora abra a porta. Tire a tartaruga do caminho e siga para... uma sala cheia de tartarugas. MARTELE! MARTELE! MARTELE! Até matar todas e a porta abrir... entre no transportador. Vá a norte, transpondo as tartarugas, e abra a porta para enfrentar KING HELMASAUR. Primeiro cristal. Primeira garota salva.

=====

Segundo Cristal

=====

===Nadadeiras de Zora===

Pra chegar no segundo palácio, são necessárias as Nadadeiras de Zora (Zora's Flippers). Pra isso, vá para um rio no canto nordeste de Hyrule, passando pela loja de Poções. Na cachoeira desse rio, você encontra Zora, que te vende as nadadeiras por 500 rupees (ou seja, prepare o bolso). Agora você nada! Saia desse lugar. Á esquerda da entrada das Cataratas, tem uma cachoeira (Waterfall of Wishing). Entre lá, e jogue seu escudo no poço. Agora você tem o Escudo Vermelho. Jogue o Bumerangue e o aperfeiçoe.

Também pegue o Pó Mágico (dê o cogumelo á bruxa na porta da loja de poções e entre na loja), consiga a Flauta e os três medalhões (consulte a seção Itens).

Vá para o pântano ao sul da casa de Link,mas no Dark World.Quando chegar numa estrutura,use o Espelho.Entre na sala seguinte e drene a água (alavanca direita, a menos que você queira experimentar como é ser bombardeado).Saia,e pegue o pedaço de coração.Volte para o Dark World...e entre no Swamp Palace!

===Swamp Palace===

Entre no prédio,siga á esquerda.Mate os "bagres"(com só uma arrancada dá pra atropelar os 3)e pegue a chave no baú.Abra a porta.

Exploda a parede rachada á esquerda para chegar até o mapa.Volte,e no último pote dos 4 está a chave.

Vá pela porta trancada.Desça a escada,siga na porta pra pegar a chave no pote. Agora entre na outra porta que você viu.Martele as toupeiras e empurre a alavanca pra esquerda.A comporta se abre.Use o "rio" criado pra chegar em outra porta na sala de baixo.Na porta ao sul você pode pegar o compasso. Entre na sala á sudoeste,desça a escada e entre na porta pra pegar uma chave.Volte pro salão e abra uma porta á noroeste.Empurre a alavanca.Volte pra sala anterior.

Agora você alcança a outra escada.Entre,desça a escada,empurre blocos até alcançar a outra e suba. Na parte norte, caia no buraco direito (é bom você não ter batido no cristal, na sala da alavanca...).Siga á direita até achar a Chave Grande. Agora vá abrir o Grande Baú no salão. É o Hookshot (Gancho), que te permite agarrar coisas pra se puxar.Use-o num pote do lado direito, e pegue uma chave no pote na parede.Volte pra plataforma do baú e use o Hookshot nos potes á norte.Siga pela porta.

Vá pra esquerda.Arranque o pote de cima e empurre a estátua no botão.Vá para o lado leste da sala,entre na porta e desça a escada.

Empurre a alavanca e caia na "piscina" que você drenou. Entre na porta ao norte.Na penúltima cascata á leste,está uma passagem secreta.Suba a escada e desça a escada(entendeu?).

Siga a sul. Caia n'água, vá pra plataforma direita pegar uma chave,e abra a porta na plataforma mais á oeste (no lugar que a parede rachada esconde estão bombas,flechas e corações).Siga pela porta e enfrente AARGHUS.Segundo cristal e garota vencidos.

=====

Terceiro Cristal

=====

===Lost Woods==

Atravesse um penhasco a leste da Pirâmide.Aí,siga pra onde eram as Lost Woods no Light World.Caia em qualquer buraco ou entre em qualquer "boca aberta" e você entra no calabouço.

===Skull Forest/Skull Dungeon===

O começo é a entrada imediatamente acima da Kakariko Village do Dark World,a Village of Outcasts.Caia no primeiro buraco.

Pegue uma chave no baú, e se as múmias te machucam,use o Medalhão Bombos e elas viram churrasco.Abra a porta(fácil de ver),pise na estrela no chão e pegue o mapa no baú.Siga á esquerda e saia.

Atravesse os túneis-costela ao norte pra alcançar outra porta.

Siga á esquerda á toda pra pegar uma chave num pote.Volte pra sala de onde você veio.Use o Bombos pra tranquilizar-se, tire o pote no caminho da porta e puxe a estátua mais á direita pra cima do botão(um processo que pode ser frustrante pois essa MÃO FILHA DA P*TA te pega quando cê vai conseguir).Na sala de cima,abra o baú para conseguir a Chave Grande(claro que a mão,a múmia,as águas-vivas e a armadilha podem estragar tua vida).

Saia e vá prum conjunto de 9 moitas em cima da outra porta. Corte o do meio para revelar um buraco. Pise na estrela e siga á esquerda. Puxe a alavanca pra ver uma cena legal, que é uma parede implodindo. Lá em baixo, abra o Grande Baú para o Fire Rod, que pode queimar aquelas múmias idiotas. Vá á direita e siga pra baixo até uma parte familiar... siga á esquerda, abrindo a porta. Pegue a chave no baú e siga a sul. Pegue o compasso (um ato que revela buracos no chão, não sei porque) e continue a sul. Vá a direita, entrando na primeira sala em que estivemos, e faça o caminho pra fora. Entre na outra porta, e vá a oeste até uma saída.

Siga á esquerda e bote fogo nesse prédio estranho. Uma porta-boca se revela.

Se você tem uma chave, siga á norte. Se não, dê uma volta na parte de baixo de modo a pegar uma num baú. Na sala destrancada, vá pisando nas estrelas e NÃO CAIA ou seja pego pela mão. Na sala seguinte, taste as múmias e bote fogo nas 4 tochas com o Fire Rod pra abrir uma porta. Nessa sala, evite as estrelinhas amarelas que te tornam um coelho, e rasgue a cortina central da parede norte. Mate a múmia pra conseguir a chave. Caia no buraco e enfrente MOTHULA. Já são 3.

=====

Quarto Cristal

=====

===Village of the Outcasts===

Desça para a vila á sul da Floresta. Tem uma estátua de demônio no centro do lugar, puxe sua base e surge uma escada.

===Blind's Hideout===

Primeiro, vá á norte até a parede. Caia e pegue o mapa no baú. Vá pra sala á leste, pegue o compasso, e desça pro "piso inferior". Arranje uma saída em baixo para oeste, e pegue a Chave Grande. Volte, e siga á norte até a porta com a fechadura grande.

Vá para cima á toda e... a câmara do chefe, vazia? Bem, voltemos. Pegue a chave no pote direito e abra a porta lá em baixo. Vá seguindo pra esquerda, até uma sala com uma esteira. Aí vá pra norte.

Bata no cristal e pegue a chave no pote. Suba a escada. O botão está no pote do canto sudeste. Siga á oeste á toda, e jogue uma bomba no chão rachado sob o Sol (vai ser útil mais tarde, espere pra ver!).

Volte pra sala da esteira, entre na porta. Siga pra direita até uma sala cheia de esteiras (terrível!). Desça a escada. Arranque o blocão e siga a sul.

Vá pra direita, abrindo as portas de cela (só apertar A) até chegar numa donzela, que passa a te seguir. Pegue uma chave do lado dela. Desça, e siga á esquerda á toda, até achar o Grande Baú. Martele uma toupeira e abra (faça bem rápido pois o chão vai desmoronar) para conseguir o Titan's Mitt, que te permite arrancar as pedras pretas! Volte pro andar de cima, e aperte o botão á nordeste na sala das esteiras.

Daí siga pra sala do chefe. Quando a garota está sob o Sol... ela se revela como sendo BLIND, O LADRÃO. Depois de derrotá-lo, temos uma menina de verdade... 4º cristal salvo.

=====

Quinto Cristal

=====

===Kakariko Village===

Vamos aperfeiçoar. Vá para o sul da Village of Outcasts e ache um sapo. Ele se revela o ferreiro perdido. Leve-o pra perto de onde fica a casa dele no Light World e use o espelho. Leve-o pra dentro. Saia e entre de novo. Entregue sua espada para eles aperfeiçoarem-na. Bem, um período sem espada...

Saia da casa, martele a estaca e caia no buraco lá em baixo. Siga pra sala de cima e jogue Pó Mágico. Um morcego dobra seu poder mágico. Volte pra superfície, vá pro Dark World, e leve o baú na casa destruída pro "homem perigoso" no Deserto do Light World. Você ganha uma garrafa.

Pra ganhar outra, passe debaixo duma ponte a leste da casa do Link.

Bom, passemos bastante, então volte pros ferreiros.

Sua espada está terminada, pegue a Bronze Sword!

===Lago Hylia===

Use a Flauta e vá pro ponto 8. Caia n'água e nade até a ilha no centro do Lago Hylia. Arranque a pedra e entre no transportador (mas antes você pode jogar Rupees e mais Rupees no poço dentro da caverna e aumentar sua capacidade de bombas e flechas). Daí, desça a escada.

===Ice Palace===

(antes de começar tenho de avisar: a maior parte do chão daqui é gelo, escorregadio e difícil de se controlar. Mas com Pegasus Boots dá pra ir reto mesmo!)

Desperte o demônio de gelo da esquerda e meta-lhe fogo. A porta abre. Entre, e mate a água-viva de baixo pra chave. Desça a escada.

Aperte o botão e siga. Só o bloco central pode ser empurrado, então porta de baixo. Mate os pingüins verdes (com o Bombos é fácil) e pegue o Compasso.

Volte, empurre, aperte o botão e siga pra direita. Mais pingüins mortos. O pote de baixo tem o botão. Volte pra sala em +, e agora vá pra porta de cima. Bata no cristal, bote uma bomba nele e siga pra cima. Agora exploda o chão rachado. Caia.

Como o bloquinho telepático informa, você precisa de mais uma arma pra matar o Guerreiro Esqueleto. Simples: espadada e BOMBA! Na parte de cima cai um, e na parte de baixo outro. Mate os dois, a porta abre. Aí uma daquelas "ótimas" salas com esteira e armadilha espetada. A segunda água-viva tem uma chave. Siga á oeste até a porta. Tire o pote á sudoeste pra pegar o botão, e sincronize seu movimento com a corrente de fogo. Siga e desça a escada. Ainda mais pingüins. Mate-os e a porta abre (dèja vú?). Siga pra porta a esquerda. Fique perto da escada e acelere. Você desce.

Caia no buraco. Siga á direita á toda, pegue uma chave no primeiro pote em cima de você, e ache o botão no pote nordeste. Desça. Daí, uma sala de chão escorregadio com uma corrente... se você já tem a Capa do Harry Potter (sério...), vai ser útil! Siga pra outra porta, aperte o botão no pote pra surgir um baú (uma chave) e suba a escada.

Siga direto pra porta, e vá deslizando pra norte até a porta. Mate as águas-vivas (com Bombos, ou separe-as em 2 pequenas com Ether) e use o Hookshot naquele bloco do outro lado. Vá pra porta. Seja preciso pra não ser atropelado pelas grandes armadilhas espetadas. Suba a escada.

Enganche-se no pote do outro lado, arranque-o pra revelar um botão. O baú tem uma chave. Atravesse os espinhos com o Cajado de Byrna ou a Capa do HP, e suba a escada. Vá para o lado esquerdo. O último pote á esquerda tem um botão, que revela o baú do Mapa. Puxe a língua da estátua (acredite...) pra abrir a porta. Siga á direita e suba a escada.

O baú tem a Chave Grande! Empurre os blocos de modo a ir pra sala ao lado. Pingüins... aperte o botão no pote de baixo, e siga á esquerda. Já estivemos nessa sala em +... Faça a "via sacra" de novo até a sala em + com uma armadilha grande. Siga á esquerda, desça a escada e bote uma bomba imediatamente acima da escada. Caia no buraco.

Pegue a Blue Mail (uma roupa azul) no Grande Baú. Na sala à direita, abra a porta. Siga até a porta. Daí vá a sul. Na sala à direita, bata no cristal, suba um andar e dê uma volta no calabouço até chegar no lado esquerdo daquela sala com os blocos e um buraco no meio. Empurre o bloco de baixo e caia depois dele.

Tire o pote e empurre o bloco no botão. Vá pela porta. No lado oeste, puxe a estátua da direita. Martele a toupeira, e levante o blocão. Aparece um buraco. Caia nele e enfrente KHOLDSTARE. 5 cristais!

=====

Sexto Cristal

=====

===Swamp of Evil===

Assim que você sair do palácio, use o Espelho. Daí, use a Flauta e vá pra locação 6. Levante a pedra da direita e revele o teletransportador. Vá pro meio do pântano até uma plataforma. Prossiga nela até achar o símbolo de Ether no chão. Pise nele e use o medalhão Ether. A entrada pro Misery Maze revela-se!

===Misery Maze===

Vá para o norte, e use o Hookshot pra atravessar o buraco. Na sala seguinte mate tudo que respira pra abrir a porta. Desça a escada.

Siga á norte, e oeste até achar um caminho livre (em cima do obstruído pelo bloco azul). Siga nele até a escada. Vá pra porta da direita, tire o pote do noroeste pra pegar uma chave, e o pote sudeste (no meio dos pregos, use a Capa ou o Cajado de Byrna) para revelar um botão. Surge um baú com outra chave. Vá pelo caminho norte até não poder mais. Siga a oeste. Vá pro lado esquerdo dessa sala, bata no cristal e pegue a chave no pote. Aí vá pro lado sul, e abra a porta.

Atravesse a sala (Capa ou Cajado precisos), desça e vá pra direita. Voltamos pro salão. Desça a escada, siga pelo caminho antes obstruído para chegar numa porta trancada. Abra, e pegue o mapa no baú. Vá pra cima e estamos na sala com as duas chaves. Esquerda e esquerda. Siga a sul.

Tire o pote, aperte o botão e pegue a chave no baú. No canto sudeste tem uma porta a abrir. Mate a água-viva e pegue uma chave. Siga á esquerda, acenda as quatro tochas e siga pra cima pra pegar o compasso. Daí desça e desça de novo e suba a escada.

Nas duas salas (inclui a de baixo) desobstrua o caminho pras tochas e acenda as 4. Terremoto! Siga á direita, caia no buraco e pegue a Chave Grande no baú. Siga á esquerda e entre no transportador. Dessa sala, volte pro salão.

Chegue no canto sudeste (aonde você chegou primeiramente) e entre na porta. Siga á direita, enganche-se no bloco e PICA A MULA! Pois o chão está desmoronando e os olhos na parede soltam raios... Pegue o Bastão de Somaria no Grande Baú.

Volte pra sala que chegamos do transportador, abra a porta. Outro transportador. Entre, e vá pra porta. Atravesse a ponte e desça a escada.

Arranque um pote no lado esquerdo. Com o Bastão de Somaria, crie um bloco para apertar o botão, e siga pra porta. Vá pra esquerda, e vá pro norte bater no cristal (flecha, bumerangue ou Hookshot). Daí, desça e siga pela porta esquerda. Exploda a rachadura, e siga. Bata no cristal, volte e entre na porta. Vá pro lado norte, bata no cristal e suba a escada. Siga á esquerda até a câmara do chefe, no qual se enfrenta VITREOUS. Só falta um!

=====

Sétimo Cristal

=====

===Pyramid of Power===

Vá pra onde é a casa de Link no Dark World. É uma loja de bombas, que dispona-

bilizou uma certa Super Bomba. Compre-a e leve-a praquela rachadura complicada na Pirâmide. Jogue a espada no poço, e surge uma Fada gordona, que te dá a Golden Sword! Jogue o Arco e Flechas, e ganhe as Silver Arrows, necessárias pra luta final!

Certifique-se de conseguir o Ice Rod também (seção Itens).

Vá pra Death Mountain (Flauta 1, ou no Light World, pare o jogo e recomece lá).

===Death Mountain===

Vá seguindo pra leste. Atravesse a ponte com o Hookshot, e procure uma pedra preta solitária na parte baixa. Debaixo dela é um transportador. Entre.

Vá pro leste, até achar 2 cavernas. Entre na da esquerda, e encontre seu caminho pro alto da montanha. Siga pra leste, e use o Espelho. Suba a rocha, e bata nas estacas nessa ordem: direita, topo, esquerda. Surge um teleportador.

Daí, fique sobre o símbolo de Quake e use o Medalhão. A cabeça de tartaruga vira uma escada. Entre na Turtle Rock.

===Turtle Rock===

Pra começar, use o Bastão de Somaria no ? e crie uma plataforma. Siga pra sala de cima. Crie outra plataforma, aperte direita e cima. Crie uma plataforma e enfrente a parte mais frustrante do jogo: você tem de acender as 4 tochas SE MOVENDO e ser supersônico pra entrar na porta antes de uma apagar. Um saco. O segredo é acender bem perto da chegada.

Na sala que abre, sincronize-se com o rolo compressor ou use a Capa do Harry Potter pra atravessá-lo. Pegue o mapa e uma chave nos baús. Volte pro salão e vá pra plataforma nordeste.

Mate o minhocão (saído de Super Mario World) e pegue a chave. Acerte o cristal a distância, e empurre um dos blocos solitários. Surge um baú. Com o Bumerangue, acerte o cristal. Pegue a chave no baú e abra a porta.

Vá pro canto sudeste e entre no tubo. Você ressurgue em outro lugar, entre na porta. Tubo direito, entre na porta. Vá pra sul (batendo no cristal) e mate o minhocão pra chave. Entre no tubo e pegue a Chave Grande. Entre no outro tubo, e vá pro tubo no canto sudeste. Agora entre no tubo esquerdo. Desça, mate as minhocas, e desça de novo. Vá pra esquerda e exploda a rachadura. Saia do calabouço.

Entre na outra entrada (á leste). Crie uma plataforma (Hookshot também funciona) e pegue no baú o Escudo Espelho (muito útil, reflete os raios emitidos pelos olhos na parede). Suba e abra a porta.

Entre no tubo e na porta, e atrole a parede no rte. Com o bumerangue (cristal) e a Capa (rolo), pegue a chave no baú. Desça a escada, crie uma plataforma, e vá pra plataforma central. Aperte o botão, e se dirija pruma plataforma a sudoeste. Vá pro sul. O último baú tem a chave. Volte (cair no penhasco apressa as coisas) e abra a porta.

Dirija-se (batendo nos cristais) até a parte norte e desça a escada. Crie uma plataforma e abra a porta para enfrentar TRINEXX.

Todos os cristais conseguidos! E nossa querida Zelda aparece, avisando pra você ir pra Torre de Ganon.

=====

Agahnim, segundo round... e Ganon!

=====

===Ganon's Tower===

A Torre de Ganon está onde é a Torre de Hera no Light World. O prédio está com uma barreira mágica e brilhando, mas assim que você vai pra frente dele, os 7

cristais quebram essa barreira e fazem uma escada surgir.Entre...

Primeiro, vá pra escada á esquerda (a que desce).Atropele a tocha e pegue a chave,e vá pra esquerda.Tire uma chave de um pote.Martele as toupeiras de modo que o bloco possa ser empurrado.Siga á esquerda.Com o Hookshot,vá se engançando até chegar na parte sul.Abra a porta.Com precisão(ou a Capa),pegue o Mapa no baú cercado de correntes.

Volte,bata no cristal e deixe uma bomba nele. Quando detonar,desça.Bote bomba pra ativar só um cristal(é difícil)e corra pro canto sudeste. Pegue a chave no pote e entre na porta.Quando detonar,siga pelo caminho livre pra porta.Entre no transportador,e com muita cautela(cobras de fogo não são moles...)vá pra oeste.Ao ver um bloco solitário,empurre-o pra baixo.Um baú surge.Enganche-se nele,pegue a chave no baú e desça.

Daí,vá entrando em todo transportador até poder ir em um no canto sudoeste, numa sala quadrada.Daí,o caminho pra fora é fácil.Na sala ao lado,vá pra cima. Aí,uma parte com chão invisível.Ou acenda a tocha lá onde você quer ir ou ande usando Ether sem parar(e se esgotar a magia,martele um inimigo congelado. Ajuda muito!).Entre na porta,e bote uma bomba no chão ao lado do baú.Daí,ARMOS KNIGHTS outra vez!Se você esqueceu como é,seção Chefes...mas com as Silver Arrows,só uma flecha mata eles!

Vá pra sala de cima e pegue a Chave Grande no baú de baixo.Daí esquerda, suba a escada e empurre o bloco á direita.Agora é só abrir o Grande Baú e pegar a Red Mail (roupa vermelha).

(parte opcional)

Suba e vá pra direita.Pote sudoeste tem o botão,que precisa de um Bloco de Somaria.Daí,uma sala horrível com azulejos assassinos,caveira-flor,a mão que cai e blocos "fogo com espadada".Espere os azulejos todos saírem.Surge um baú com a chave,prossiga.Daí,sala com tochas pra acender.E essa é frustrante.E na próxima sala,arremesse uma bomba na esteira pra ativar o cristal.E mais uma.E vá pra outra sala. O baú noroeste tem o Compasso.Entre no teleportador e vá seguindo pra direita.Quando tiver um corredor pra cima com dois potes, pegue uma chave no da direita.Agora é só ir pra porta na direita. Daí uma sala de armadilhas:espetadas, correntes de fogo,e quando cê chega no fim o chão começa a desmoronar...eu mereço.Use a capa,e seja rápido pra pegar o pote sob a última corrente antes do chão caindo chegar.Entre,puxe a estátua e vá pisar na estrelinha.Entre no transportador.Daí,vá pra esquerda á toda(chão invisível!) e estamos na sala do chão invisível de novo.Vá pra sala do Grande Baú.

(AGORA É OBRIGATÓRIO)

Siga a norte e suba a escada de volta pra entrada da torre.Agora suba a escada no alto.Vá pro lado oeste(batendo em cristais pra fazê-lo)e empurre o bloco de cima. A porta abre.Puxe a estátua pra bloquear a primeira armadilha espetada e vá matar os "imitadores" vermelhos.Outra sala de imitadores - com olhos-laser(ELS)pra atrapalhar.Novamente,mate-os.Abra a porta.

Desça a escada,bata no cristal,e evitando as armadilhas espetadas e...ciclopes (que obsoleto...),tire o pote do meio e aperte o botão.Volte pro "2o piso" e siga pela porta. Olhe,canhões...seja rápido,cauteloso ou simplesmente use a Capa.Seguem 5 salas na qual tem de se matar todo mundo.Daí, siga o tapete azul para enfrentar as LANMOLAS novamente. Agora, só dois acertos as matam.

Siga á norte e suba a escada.Espere todos os magos surgirem e use Ether.Você mata os 3(abrindo a porta)e vê o chão que tem de enfrentar.Na sala seguinte, apenas corra!Assim,o olho na parede não te atinge e nem os guardas.Entre na

sala, novamente Ether nos magos, e siga. Saia correndo(o chão vai desmoronar), mate o turbilhão de guardas no caminho e rapidamente prossiga.Tochas...bem, o único problema agora é a corrente.Acenda-as e vá pra porta.Suba a escada. Acenda as tochas RÁPIDO,pois o chão vai desmoronar,e siga.Mate um Helmasaur e consiga a chave da porta.

Na outra sala, chegue na rachadura da parede,bote uma bomba(complicado,pois duas armadilhas espetadas e uma esteira são "poda").Pegue a chave no baú e prossiga.E agora,uma segunda MULDORM.Que também requer só 2 golpes.

Enganche-se no baú que surge, e prossiga pra sala seguinte. Siga á norte pra escada, e no andar de cima, a oeste pra sala do Chefe.Agora, AGAHNIM,segundo round!Quando ele morrer,Ganon surge e se torna um morcego.Você se transporta pra Pirâmide.Caia no buraco e vá pra batalha final!Vença GANON e pronto! A Triforce acaba com o Dark World,Hyrule está salva e segue-se uma bela seqüência final(meio grande).

Você acabou The Legend of Zelda: A Link to the Past!

(e pra fazer um guia tão "arbalizado" pra isso, eu terminei pela 3ª vez).

=====CHEFES=====

Eastern Palace -- ARMOS KNIGHTS

São seis Armos Knights.Aparentemente, eles não tem pernas e só pulam.Primeiro, eles pulam em círculo.Vá para o canto direito e fleche-os como um louco(se esgotarem,a espada funciona).Um morre com 3 flechas. Quando formarem uma parede e pularem em sua direção,continue o processo,mas com cuidado.O último Armos Knight se estressa e fica vermelho,pulando pra cima de você(então se mexa...). Continue com as flechas nele,e ele morre também com 3 golpes.

Desert Palace -- LANMOLAS

As Lanmolos são grandes minhocas que surgem do chão e voltam pra dentro.Dá pra perceber de onde vem pois o solo treme e escurece.Quando uma Lanmola emerge, quatro pedras saem voando nas diagonais,então saia da "linha de fogo".Só pode-se matar com golpes de espada na cabeça(é bem efetivo com o golpe giratório). Só tome cuidado com as pedras que voam...demora, mas a Lanmola acaba morrendo. A última é complicada, pois as pedras voam nas 8 direções.

Tower of Hera - MOLDORM

Moldorm é um verme gigantesco que se move rapidamente e em direções variadas. Cuidado pra não cair no fosso...especialmente porque você volta pro quinto andar.A cauda é o ponto fraco,bata só nela,porque se você bater em alguma outra parte vai quicar e pode cair...Depois de 5 golpes, ele se estressa e fica mais rápido. Só mais um golpe basta para matá-lo.

Hyrule Castle - AGAHNIM

Agahnim é o mago que fez todas as garotas desaparecerem.Ele solta bolas de energia em você,então desaparece e reaparece de novo.Não adianta bater nele-só essas bolas de energia,rebatedas com sua espada(mas a rede de insetos funciona!) o ferem.Às vezes ele solta 4 bolinhas,então golpeie-as e evite-as.Quando ele estiver no centro-topo da tela,ele soltará raios,sendo bom sair do caminho... 6 ou 7 golpes e ele é derrotado.

Palace of Darkness - KING HELMASAUR

King Helmasaur,também conhecido o Escorpião,é o rei dos pequenos Helmasaurs que você vê em muitos calabouços.Na primeira parte da batalha,marreta na máscara para quebrá-la,demora uns 17 golpes.Durante esse período ele avança e re-

cua.Não o ataque quando ele avançar!E se ele preparar um golpe com a cauda, aproxime-se da cabeça.E se cuspir bolas de fogo,SAI DE BAIXO!Quando a máscara se for,espadada na cabeça(no mínimo umas 9), mas as estratégias de ataque do Helmasaur são mais rápidas agora, então na certa você se machuca.

Swamp Palace - ARRGHUS

Arrghus(nome lindo!)é uma água-viva gigantesca coberta de criaturinhas esponjosas.Use o Hookshot pra arrancar as esponjas e golpeie-as(2 espadadas e elas morrem).Quando acabarem as esponjas,Arrghus pula,e tenta cair em cima de você (corra...).Quando ele aterrissa,sai nadando bem rápido. Dê-lhe um golpe.Ele pula de novo.9 golpes,e fim de história.

Skull Dungeon - MOTHULA

Mothula é uma mariposa gigante... e isso é só o começo!O chão se move,aquelas armadilhas espetadas começam a se mexer sem aviso e Mothula solta raios.Ou seja, concentrar-se é difícil...e é bom ter qualquer coisa nas garrafas,pois você morre/enfraquece/perde magia fácil!Primeiro ataque Mothula com o Fire Rod. Quando esgotar meta-lhe espada.Vai ser a luta mais tensa possível!Aí esse aviso vale:que a Força esteja com você...

Blind's Hideout - BLIND O LADRÃO

Blind parece um demônio vestindo uma fronha de travesseiro.Primeiro ele sai deslizando e e soltando raios como o Ciclope dos X-Men.Meta-lhe espada. Agora ele gira a cabeça e cospe bolas de fogo.Continue golpeando-o.Em certo ponto a cabeça sai do corpo(ainda cuspidando bolas de fogo),evite-a e espere Blind se reerguer e continue batendo.Ele solta outra cabeça.Novamente espere e golpeie-o até matar. Só leve uma fada e/ou uma poção que cura porque as bolas de fogo machucam muito!

Ice Palace - Kholdstare

Kholdstare(beleza de nome) é um cérebro com um olho(ou seja,Mother Brain,de Metroid)inicialmente congelado.Durante toda a batalha,blocos de gelo caem, e se subdividem em 4 pedaços,mirando no ponto onde você está(ou seja, MEXA-SE!). Com o Fire Rod, meta fogo em Kholdstare.Depois de 8 golpes,o gelo derrete.Aí Kholdstare se subdivide em 3,e eles começam a girar pela sala(evite-os,se um bate em você, dá um dano de 3 corações-6 se você estivesse de verde!). Espada neles, até destruir todos.

Misery Mire - Vitreous

Vitreous é um olho gigante cercado de olhinhos(me lembra um jogo legal do Mega Drive,o Altered Beast).Ele vai soltando os olhos em você,é só bater neles(mas se eles baterem em você,3 corações vão pro saco).O problema é só quando ele solta raios...bem, saia do caminho deles.Quando sobrarem só 4 olhos, ele não os solta: em vez disso, pula em você. Daí, é só bater nele.16 golpes de espada, ou 8 flechadas.

Turtle Rock - Trinexx

Trinexx é uma tartaruga de três cabeças.Ela ataca inicialmente com duas,uma azul(ataca com gelo,que deixa o chão congelado)e uma vermelha(ataca com fogo), e às vezes usa a terceira pra te morder.Use o Fire Rod na azul e o Ice na vermelha, e meta espada!Alguns golpes e a cabeça morre. Quando as duas acabarem, a casca de Trinexx explode, e ela vira uma cobra,aí fica parecido com a Moldorm(mas o ponto fraco está no meio e piscando).Bata no ponto fraco até matar.

O mesmo cara do Hyrule Castle, sim. Mas vai ser diferente: ele cria dois clones! Acerte o que começou no centro (vai ser um pouquinho mais fácil, pois os 3 soltam bolas de energia), ou senão lembre-se que as bolas atravessam os clones mas atingem Agahnim. As bolinhas azuis também continuam (mas os raios se foram, graças a Deus...). Depois de acertá-lo o suficiente, Agahnim cai e surge Ganon!

GANON

Isso aí. Chegamos no último chefe! No começo, golpeie Ganon o quanto puder, enquanto ele arremessa a lança e se teleporta. Depois de uns 7 acertos, ele começa a criar morcegos de fogo (que só voam em linha reta, portanto fáceis de evitar). Depois, ele começa a ir de um lado pro outro (soltando morcegos que voam em círculo e deixam um rastro). Continue o acertando, e pula e arrebenta o chão das laterais (cuidado pra não cair, senão começa tudo de novo!). Quando as 4 estão derrubadas, apagam-se as luzes, e Ganon fica invisível (durante isso, ele solta fogo). Com o lampião ou o Fire Rod, reacenda as tochas. Golpeie-o com a espada para paralisá-lo e mande-lhe uma Silver Arrow. Com 4, ele é derrotado!

=====ITENS=====

=====

Armamento

=====

====Espadas====

FIGHTER'S SWORD (Espada do lutador)

A arma básica, que você consegue com seu tio na passagem secreta do castelo.

MASTER SWORD (Espada Mestra)

A lendária arma que só um verdadeiro herói pode brandir. Você precisa ganhar os 3 medalhões, Coragem (Eastern Palace), Poder (Desert Palace) e Sabedoria (Tower of Hera), para pegar a Master Sword nas Lost Woods. A Master Sword também habilita um ataque energético a distância se sua saúde está 100%

BRONZE SWORD (Espada de Bronze)

Ache o Ferreiro na Village of Outcasts do Dark World e leve-o de volta pra casa no Light World. Em retorno, deixe sua espada lá e eles vão reforçá-la.

(é difícil sobreviver sem ela, mas não dura muito).

A Bronze Sword tem ainda mais poder ofensivo.

GOLDEN SWORD (Espada Dourada)

A Golden Sword é a espada mais poderosa jamais vista em Hyrule. Use a Super Bomba na rachadura da Pirâmide do Poder. Jogue sua espada no poço, e a Fada Gorda te recompensará com essa super-espada.

====Escudos====

FIGHTER'S SHIELD (Escudo do Lutador)

Escudo básico. Vem com a espada (Fighter's Sword) dada pelo tio de Link.

No Dark World, há uma flor linguada estranha chamada Pikit que pode roubar seu escudo se tiver chance. Compre outro se ocorrer.

RED SHIELD (Escudo Vermelho)

Depois de obter as Nadadeiras, visite a Catarata dos Desejos (Waterfall of Wishing), uma cachoeira enorme perto das Cataratas Zora. Jogue seu escudo.

A fada te dará o Escudo Vermelho, que te protege contra bolas de fogo. O escudo também pode ser comprado. A Pikit também rouba esse escudo.

MIRROR SHIELD (Escudo Espelho)

Achado na Turtle Rock, o Escudo Espelho também protege contra olhos que soltam raios.

====Roupas====

GREEN JERKIN

A roupa verde e básica do Link. Te salva de uma gripe, mas não ajuda muito na defesa...

BLUE MAIL

Roupa azul achada no Ice Palace, diminui os danos.

RED MAIL

Roupa vermelha, achada na Torre de Ganon. Reduz ainda mais os danos.

Equipamento

PEGASUS SHOES

Depois de conseguir o Medalhão da Coragem no Palace of Darkness, fale com Saharhala. Ele te dá as Pegasus Boots, um item que te permite correr segurando A, o que te permite atropelar coisas e criaturas.O item mais legal do jogo.

NADADEIRAS DE ZORA(Zora's Flippers)

Visite as Cataratas de Zora (Zora's Falls) e fale com a Zora líder. Pague-a 500 rupees e ganhe as Nadadeiras, que te permitem nadar mesmo nas águas mais profundas.

POWER GLOVE

Achada no Desert Palace, a Power Glove permite arrancar aquelas pedras verdes com um 8 em cima.

TITAN'S MITT

Dentro do Gargoyle's Domain, está o Titan's Mitt. Mais poderosa que a Power Glove, permite arrancar pedras pretas.

MOON PEARL

Quando Link vai primeiro para o Dark World, ele vira... um coelho. Somente com a mística Moon Pearl, encontrada na Torre de Hera, ele mantém sua forma "élfica"(Hylian).

Itens do Botão Y

(ordem que aparece no menu)

ARCO E FLECHA

Um clássico.Assim que você consegue o arco em Eastern Palace,você pode soltar flechas. Assim que abrir a rachadura na Pirâmide, jogue seu arco lá dentro e ganhe as Silver Arrows(Flechas de Prata),necessárias para matar Ganon.

BUMERANGUE

Achado em Hyrule Castle, pega itens á distância, paralisa inimigos,acerta alavancas e ás vezes mata.Jogando o bumerangue na Waterfall of Wishing, você ganha um bumerangue aperfeiçoado, o Magical Boomerang.

HOOKSHOT(Gancho)

Escondido no Swamp Palace, o Hookshot (um gancho-arpão) permite atravessar vales,paralisar/matar inimigos,acertar cristais e pegar itens distantes. Além disso, enquanto o Hookshot está sendo solto, você é invencível.

BOMBA

Bombas são achadas em todo lugar.Use-as para explodir paredes rachadas(algumas não funcionam),explodir rachaduras no chão e matar inimigos. Úteis para quando ativar cristais distantes.Somente afaste-se dela,porque machuca Link.

Item á parte:

SUPER BOMBA

Só é achada na loja de bombas do Dark World(no lugar que a casa de Link está). A Super Bomba te "segue",e é solta/ativada com A(por isso não pode-se correr com ela... cair de um penhasco também não).É usada para explodir uma rachadura complicada na Pirâmide (que leva a um dos locais mais úteis do jogo). Precisa-se bater o 5° e o 6° calabouço para destravá-la.

COGUMELO

Achado na Lost Woods.Leve-o para a bruxa e entre na loja pra ganhar Pó Mágico. PÓ MÁGICO(Magic Powder)

Tem muitas utilidades. Use num arbusto, ele some.Use em inimigos,eles viram cebolas.Use em abelhas,elas viram fadas.Use em algumas pessoas e também ganhe fadas.Em um certo prédio,use nas galinhas e elas viram humanos!E por fim,use o pó na estátua no poço perto dos ferreiros, e aumente sua capacidade de magia.

FIRE ROD

Achado no Skull Dungeon.O Fire Rod solta uma bola de fogo que queima inimigos, acende tochas e derrete gelo.

ICE ROD

Achado numa caverna a oeste do Lago Hylia (pra chegar nele,exploda uma rachadura perto da entrada).O Ice Rod congela inimigos e mata os que soltam fogo.

MEDALHÃO BOMBOS

Vá para o monolito (que mais parece uma lápide) perto da entrada do Deserto. Traduza a inscrição com o livro de Mudora e ganhe o Medalhão Bombos. Bombos solta um aro de chamas pela tela, destruindo todos os inimigos e derretendo gelo (podia funcionar com tochas também : ().

MEDALHÃO ETHER

Monolito na Death Mountain (mas só depois de pegar a Master Sword, senão não funciona). Ether congela ou destrói inimigos, e momentaneamente mostra chão invisível. É necessário para abrir a entrada do Misery Mire.

MEDALHÃO QUAKE

No Dark World, no mesmo lugar da Waterfall of Wishing no Light World, você vê uma placa: "Amaldição quem jogar algo no meu círculo de pedras". Certo, certo. Jogue um arbusto ou pedra, e receba o Medalhão Quake, que causa um terremoto que paralisa/transforma em cebolas/destrói inimigos. É também usado para abrir a Turtle Rock.

LAMPIÃO

O primeiro item. Pode ser achado na casa de Link, na passagem secreta do Hyrule Castle ou na cela de Zelda no Castelo. Permite a você ver em salas escuras e acender tochas.

MARRETA

Um dos meus itens favoritos (no Ocarina of Time é ainda mais legal), a Marreta é achada no Palace of Darkness. Martelando, pode-se derrubar estacas, postes que parecem toupeiras (e um Pokémon que esqueci o nome), quebrar potes e matar inimigos como tartarugas. É muito útil enfrentando o King Helmasaur (chefe do Palace of Darkness) e pode devolver as bolas de energia de Agahnim.

PÁ

Na floresta assombrada (Haunted Grove) do Dark World, tem uma estranha criatura que era o garoto da flauta. Pra ajudá-lo a recuperar sua flauta, ele te empresta uma pá, usada para cavar em chão liso. No Dark World também há o Jogo da Pá para usá-la momentaneamente.

FLAUTA

Depois de pegar a pá, use o espelho e cave na parte noroeste da floresta até achar a Flauta. Volte pro Dark World, e toque uma última canção para o garoto da flauta. Em Kakariko Village, tocar a flauta para um parente adormecido do garoto o faz lembrar dele, e tocar na rosa-dos-ventos no centro da vila solta o pato do garoto da flauta. Agora, sempre que você tocar a flauta no Light World, o pato pode te levar para 8 lugares, facilitando sua viagem.

REDE DE PEGAR INSETOS

Numa das casas de Kakariko Village, há um garoto doente, que lhe dá sua rede. Pode-se pegar abelhas e fadas (e engarrafá-las) e, algo muito estranho: repelir as bolas de energia de Agahnim!

LIVRO DE MUDORA

Visite a biblioteca no sul de Kakariko Village. Se você tem os Pegasus Shoes, atropela uma estante e derrube um livro no chão. É o Livro de Mudora, usado pra traduzir a linguagem dos Hylia, achada em monólitos e monumentos de Hyrule.

GARRAFA

Usada para guardar poção (vermelha=recupera saúde, verde=magia e azul=ambos), fadas (restauram toda sua energia e te ressuscitam se você morrer) e insetos. São 4:

- 1 - Comprada por 100 rupees na Kakariko Village.
- 2 - Num baú nos fundos de uma casa da Kakariko Village.
- 3 - Com um homem sob a ponte a sudeste da casa de Link.
- 4 - No Dark World, no local da casa dos Ferreiros no Light, há um baú fechado. Vá para o deserto e use o espelho. Leve a arca pro "criminoso" e ele abre o baú

(disponível só depois do 4o cristal, após levar o ferreiro pra casa).

BASTÃO DE SOMARIA (Cane of Somaria)

O tesouro de Misery Maze. O Bastão cria blocos mágicos pra segurar aqueles botões que exigem peso. Além disso, inimigos que tocam o bloco se ferem, e outro golpe do bastão no bloco solta um golpe de 4 vias. Os blocos servem pra mostrar chão invisível, e usando nos ? da Turtle Rock cria uma plataforma móvel.

CAJADO DE BYRNA (Staff of Byrna)

O Cajado de Byrna te cerca de luz mágica, que te protege de qualquer dano e machuca inimigos que se aproximam de você (mas pra fazer isso tudo, queima magia que é uma beleza!). Pra achar o Cajado, use o teleportador da Death Mountain. O primeiro penhasco que você vir, caia. Bata nas toupeiras com a marreta, e atravesse o chão cheio de espinhos (é bom ter fadas ou poção vermelha) até achar o baú do Cajado. Daí, use o cajado pra sair da caverna sem danos.

CAPA MÁGICA (Magic Cape)

A Capa de Invisibilidade (embora pareça um certo bruxo inglês, é Zelda mesmo) te deixa temporariamente invencível e intransponível (atravessa bóias, correntes de fogo, balas de canhão e armadilhas espetadas). No canto nordeste do Cemitério está uma lápide cercada de pedras pretas. Tire as pedras com o Titan's Mitt (se você quer antes, vá pro lugar dessa lápide no Dark World e use o Espelho), e atrolepe a lápide. Aparece uma escada, que te leva á Capa.

ESPELHO MÁGICO (Magic Mirror)

Depois de levar um velho pra sua casa na Death Mountain, ele te dá um espelho. Este é usado no Dark World para viajar para o Light World, e em calabouços para voltar pra entrada.

=====

Itens de Jogo

=====

PEDAÇO DE CORAÇÃO (Heart Piece)

24 estão espalhados pelo Light e Dark World. Pegue quatro e ganhe mais um Heart Container.

HEART CONTAINER

Não sei como traduzir a expressão... Você começa com 3 corações, sua fonte de saúde. À medida que progride, você ganha mais. O único que se encontra inteiro em Hyrule está no Santuário. Mais corações podem ser ganhos ao vencer chefes (menos Agahnim e Ganon) e ao ganhar 4 Pedacos de Coração. O máximo é 20.

CORAÇÃO

Recuperam sua saúde. Você acha em potes, caveiras, arbustos, etc. Alguns inimigos te dão quando ao serem destruídos (mas se você paralisá-los com o bumerangue ou o Hookshot eles não darão).

CHAVES

Essenciais em calabouços (malditas portas trancadas!). Chaves podem ser achadas em potes, baús e com inimigos. Algumas chaves necessitam resolver enigmas e usar itens como os Pegasus Shoes. Há também a Big Key (Chave Grande) que abre grandes Arcas de Tesouro e portas com grandes fechaduras (que levam ao chefão).

MAPA

Te ajuda a se localizar, visto que os calabouços são labirínticos (e costumam ter mais de um andar...).

COMPASSO

Ao contrário de compassos normais, esse não aponta para o Norte, mas para o Mal... Compassos localizam o chefe do calabouço. (no Ocarina of Time é mais útil, mostra "donde" você veio e "pronde cê vai"...)

RUPEES

Rupees são a moeda oficial de Hyrule. Verdes valem 1 rupee. Azuis, 5. Vermelhas, 20. Na Fonte da Felicidade (Fountain of Happiness), no centro do Lago Hylia, jogar rupees lá dentro aumenta sua capacidade de bombas e flechas.

FAERIES

Antigas criaturas que te ajudam a recuperar sua saúde. "Absorver" uma Fada recupera 7 corações. Com sua rede, pode-se capturar fadas em garrafas. Se você tem uma, quando você morrer ela te ressuscita.

ABELHAS

Abelhas podem ser amigas ou inimigas. Cortar grama ou arbustos, ou atropelar árvores pode soltar abelhas. Solte pó mágico na abelha e ela vira fada. Ou, pegue abelhas com a Rede e guarde nas garrafas. Solte-a e ela ataca seus inimigos (porque tamanho não é documento!). Há também a Good Bee, na caverna a noroeste do Lago Hylia. Essa costuma voltar pra você depois do ataque. E se você soltar no vendedor de garrafas de Kakariko, ele te dá 100 Rupees!

MAÇÃS

Atropelar algumas árvores faz cair maçãs. Restauram sua saúde (e como comprovou Isaac Newton, demonstram como funciona a gravidade...).

JARRA MÁGICA

Aquelas garrafas verdes encontradas ao matar inimigos ou em potes. Repõem seu marcador mágico. Vem em dois tamanhos: pequeno (repõe 1/8) e grande (100%).

=====HEART PIECES=====

Aqui estão os 24 Pedacos de Coração (Heart Pieces), são 12 no Light World e 12 no Dark, e não são obrigatórios (mas facilitam sua vida). Geralmente eles envolvem atropelar ou explodir paredes rachadas para encontrar, o que é uma contravenção divertida.

Light World

=====

1. KAKARIKO VILLAGE: No porão do esconderijo de Blind (telhado verde), destrua a parede e pegue um coração.
2. KAKARIKO VILLAGE: Caia no poço a noroeste e detone a parede rachada.
3. KAKARIKO VILLAGE: Numa casa na parte sul, em que você tem de destruir a parede pra chegar do outro lado, complete o labirinto em menos de 15 segundos (fica mais fácil depois da Power Glove).
4. LOST WOODS: Procure um lugar com 9 moitas. A do meio tem um buraco, que leva a um baú com um coração.
5. PERTO DO SANTUÁRIO: Há um lugar com uma pilha de rochas verdes. Atropele-as, e surge uma escada. Desça e abra o baú.
6. WATER TEMPLE: Drene a água. Do lado de fora, haverá um coração na parte esquerda.
7. DESERTO: Entre numa caverna na parte nordeste (perto de um esqueleto). Ande até achar um velhinho, e destrua a parede ao sul.
8. DESERTO: Uma saída na parte oeste do Desert Palace, leva você a um coração bem perto de um urubu.
9. CACHOEIRAS ZORA: Depois de comprar as nadadeiras, vá para o sul, caia com a cachoeira e siga a água rasa até uma "ilha" com um coração.
10. DEATH MOUNTAIN: Antes de entrar na Spectacle Rock, caia do penhasco para entrar numa caverna com um coração.
11. DEATH MOUNTAIN: Entre no "Warp", e no Dark World, vá para onde a Spectacle Rock é. Com o Espelho, você reaparece perto de um coração.
12. LENHADORES: Depois de derrotar Agahnim, os lenhadores a nordeste de Kakariko Village terão terminado uma árvore. Atropele-a e revele um buraco que leva a um coração.

Dark World

=====

13. PYRAMID OF POWER: No lado leste da pirâmide, há um local em que você chega caindo do segundo andar.
14. LAKE HYLIA: Num local inacessível no Light World, está um coração. No Dark World, o mesmo local é água rasa. Use o espelho e...voilà.
15. PERTO DA LOJA DE BOMBAS: Da loja de bombas vá até uma área perto do local do Menino da Flauta. Você achará um círculo de arbustos. Fique no centro dele, use o espelho e entre na caverna.
16. VILLAGE OF THE OUTCASTS: O jogo dos baús leva a um coração. Boa sorte ao tentar...
17. VILLAGE OF THE OUTCASTS: No local da "corrida" no Light World está o Jogo da Pá. Cave até achar o coração, jogando quantas vezes for preciso. Uma boa estratégia é cavar um mesmo local todas as vezes.

18. VILLAGE OF THE OUTCASTS: No local da casa dos Ferreiros no Light World, tem um monte de estacas. Martele-as e desça a escada que surge.
19. CEMITÉRIO: Suba a plataforma aonde é o cemitério no Light World. Use o espelho e entre na caverna. Tire os potes e exploda a parede.
20. SWAMP OF EVIL: Uma caverna a oeste da Misery Mire. Empurre os blocos para conseguir os baús. O da esquerda tem um coração.
21. SWAMP OF EVIL: Canto nordeste do Swamp of Evil. Numa terra seca, use o espelho. Levante a pedrona e desça a escada. Empurre blocos para chegar no coração.
22. DEATH MOUNTAIN: O local da entrada da Death Mountain no Light World. A placa diz que te dará se você tiver a Capa, mas o Hookshot é necessário. Suba a escada, enganche-se para atravessar o abismo. Use a Capa para atravessar a bóia, e chegar ao coração do lado de fora.
23. DEATH MOUNTAIN: Em certo ponto em Turtle Rock, você sai e se acha num penhasco. Use o espelho, entre na parede, mate os inimigos para abrir a porta, martele os itens na sala seguinte e entre para achar um coração.
24. DEATH MOUNTAIN: A oeste da Turtle Rock, você acha uma grande pedra. Levante-a. Lá dentro, use Ether para ver o caminho. Entre na porta, siga à esquerda, e do lado de fora você acha um coração.

===== FAERIES=====

Aqui estão fontes de Fadas (Faeries) e cavernas de Grandes Fadas (Great Faeries) no jogo (não sei distinguir porque não lembro com precisão), tirando as fadas dentro de calabouços. Elas recuperam sua energia totalmente, e você pode pegar com a Rede e guardar nas garrafas (o que te ressuscita).

Light World

=====

1. Caverna a sudeste do Eastern Palace.
2. Após conseguir as Pegasus Boots, atrolepe uma pilha de pedras a nordeste da casa de Link.
3. Numa caverna a nordeste de Lake Hylia.
4. Local 5 da Flauta. A sul do Eastern Palace
5. Leste do Deserto (Desert of Mystery).
6. Através da água, oeste da Loja de Mágica, caia no buraco
7. Exploda na parte nordeste do Pântano.
8. Na Fonte da Felicidade, exploda a parede da direita.
9. Atrolepe uma árvore após derrotar Agahnim. Mesmo lugar de um coração.

Dark World

=====

10. Caverna a sudoeste do Palace of Darkness.
11. Exploda uma parede a nordeste do Lago Hylia.
12. Atrolepe as pedras a nordeste da Bomb Shop Dash.
13. Misery Mire, entre na caverna a leste.
14. No topo da Death Mountain, a leste da Turtle Rock. Explodir paredes vai ser preciso.
15. A sudeste da Death Mountain.

=====SEGREDOS=====

Algumas coisas sobre o jogo que não alteram muito o curso da história, mas podem ser úteis, ou simplesmente divertir.

- Isso já entrou pra infâmia: em Kakariko Village há galinhas. Bata nelas com a espada. Depois de uns 30 golpes, uma revoada de galinhas te ataca! Cuidado, elas podem te matar...

- Na parte sudoeste de Kakariko Village, há uma pequena cabana sem entradas... será? Bote uma bomba no meio da parede. Dentro tem potes com bombas e flechas.

- Truquezinho pra quando você estiver sem magia: congele um inimigo com o Ice Rod e golpeie-o com a marreta. Tada! Uma jarra mágica pra recarregar.

- Em Kakariko Village, tem um homem que corre quando você chega perto dele. Com as Pegasus Boots, você o alcança. Ele diz que você deve ser bem rápido pra seqüestrar Zelda, e te dá uma dica: atropelando árvores, às vezes caem Rupees, corações e até fadas.

- No pântano ao sul de sua casa, tem uma estrutura. Drene a água, e tem um peixe. Se você pegá-lo e devolvê-lo para a água, ele te dá uma Red Rupee.

- No pântano, tem um coelho que pula dentro e fora da grama. Corte a grama sob ele. Ele se prende. Fale com ele. Ele diz: "Certo! Toma, ladrão!". Ele te dá fadas, rupees, corações, bombas, flechas, jarras mágicas, etc.

- Tem umas "caveiras-flor" em praticamente todo calabouço. São horríveis e indestrutíveis, podem te matar. Mas se você os cobre de pó mágico... vira uma fada!

- Eu já falei disso em outras partes, mas... as bolas de energia do Agahnim podem ser repelidas além de com a Master Sword, com a Rede de insetos! Pior que isso, só no Ocarina of Time, que pode-se devolver bolas de energia com golpes de garrafa.

- No centro do lago Hylia está uma ilha com uma caverna. Nela está a Fonte dos Desejos. Jogue rupees lá dentro. Pra cada 100 rupees, uma fada surge e pode aumentar sua capacidade de bombas e flechas. As flechas podem passar de 30 pra 70, e as bombas de 10 pra 50! Pra fazer isso tudo, gasta-se + de 1000 rupees...

- Jogando uma garrafa na Waterfall of Wishing ou na Fada Gorda dá poção verde de graça.

- Curiosidade: Nos créditos finais, uma baladinha do clássico tema de Zelda toca quando surge o nome do compositor, Koji Kondo. Tocante.

=====INFORMAÇÕES LEGAIS=====

Este documento foi criado por igordebraga (igordebraga@bol.com.br) e deve ser pedida permissão do mesmo para ser publicado fora do GameFAQs.

Fazer o link diretamente é permitido. Esse texto não deve ser comercializado.

The Legend of Zelda & nomes, Super Nintendo e SNES são marcas registradas da Nintendo.

1a versão: 26/01/2006

=====

"Deus é minha força, que ensinou minhas mãos a guerrear, e meus dedos a lutar."
Soldado Daniel Jackson, O Resgate do Soldado Ryan