

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Sumário

<u>CAPÍTULO I: APRESENTAÇÃO</u>	3
A) A HISTÓRIA.....	3
B) OS PERSONAGENS.....	7
<u>CAPÍTULO II: ITENS</u>	10
<u>CAPÍTULO III: GOLDEN SKULLTULAS</u>	13
<u>CAPÍTULO IV: HEART PIECES</u>	21
<u>CAPÍTULO V: UPGRADES</u>	26
<u>CAPÍTULO VI: AS QUATRO GARRAFAS</u>	28
<u>CAPÍTULO VII: TROCAS</u>	30
A) O MERCADOR DE MÁSCARAS (LINK CRIANÇA)	30
B) BUSCA POR UMA ESPADA (LINK ADULTO)	32
<u>CAPÍTULO VIII: As GRANDES FADAS</u>	34
<u>CAPÍTULO IX: As PEQUENAS FADAS</u>	36
<u>CAPÍTULO X: DETONADO</u>	37
A) COLETANDO A 1ª ESPIRITUAL STONE	37
B) COLETANDO A 2ª ESPIRITUAL STONE	40
C) COLETANDO A 3ª ESPIRITUAL STONE	44
D) COM TODAS AS ESPIRITUAL STONES	48
E) COLETANDO O 2º MEDALHÃO	49
F) COLETANDO O 3º MEDALHÃO	53
G) COLETANDO O 4º MEDALHÃO.....	58
H) COLETANDO O 5º MEDALHÃO.....	63
I) COLETANDO O 6º MEDALHÃO	67
J) COM OS SEIS MEDALHÕES.....	71
<u>CAPÍTULO XI: SOBRE A AUTORA</u>	74

Capítulo I: Apresentação

A História

A Criação do Mundo

Há muito, muito tempo, em uma época antes do início dos tempos, nos primórdios da história, quando ainda não havia história, o mundo era um imenso vazio. Nada existia apenas um emaranhado de rochas vagando desordenado em meio a tempestades eternas. O caos era o estado natural do universo.

Neste tempo, três lindas Deusas surgiram dos céus e na sua infinita sabedoria e bondade, deram a ordem e a vida onde existia o “nada”. Din, a Deusa do Poder, com o calor flamejante de seus braços, uniu as rochas que antes vagavam eternamente pelo universo e pintou-as de vermelho, criando a terra. Nayru, a deusa do Conhecimento com a luz ofuscante de sua sabedoria. Deu fim as trevas, fazendo surgir um céu azul, com um sol gerando luz e calor e os elementos essenciais para a vida da terra, criando, assim, as leis da natureza para reger o novo mundo. Farore, a deusa da Coragem, com toda a bondade de sua alma, criou todas as formas de vida, os vegetais que tingiam de verde as grandes planícies, os animais que nadavam pelas águas e os seres que habitavam a superfície, para manter o mundo obedecendo as leis naturais.

Assim criou-se o mundo fértil de Hyrule, onde vivem as cinco raças inteligentes: os homens-peixe, os Zoras, que habitam as águas: os Gorons comedores de pedra, que residem nas montanhas; os elfos Kokiris, que não envelhecem e vivem no coração das florestas, afastados do mundo exterior; os Gerudos, raça de ladras onde apenas um macho nasce a cada cem anos, habitantes dos desertos; os Hylians, os pacatos moradores da planície de Hyrule.

O Artefato Sagrado

Cumprindo a tarefa divina de criar um mundo e seus habitantes, as três Deusas iluminadas voltaram aos céus. Ao desaparecerem, Din, Nayru e Farore deixaram um símbolo de sua presença: o artefato sagrado formado por três triângulos dourados conhecido como Triforce. Este representa a qualidade de cada deusa: Poder (Din), Coragem (**Farore**) e Conhecimento (**Nayru**). Desta forma, o sagrado Triforce contém a essência das Deusas e é a base da existência de Hyrule.

O artefato possui um enorme poder: o de tornar os sonhos de quem o tocar em realidade. Como é um objeto inanimado, o Triforce não separa o que é bom do que é ruim, não sabe a diferença entre o certo e o errado. Portanto, apenas realiza o desejo, seja ele qual for. E por ser a base de Hyrule, o artefato sagrado espelha a alma da pessoa que o tocar na existência do mundo. Assim, se alguém de alma gélida e coração endurecido realizar o seu desejo através do Triforce, Hyrule terá uma era caótica, regida pelo mal e pela desordem: por sua vez, se uma pessoa pura de alma e forte de coração tocar no objeto sagrado, o mundo entrará em uma era dourada, onde a prosperidade e a paz reinam supremas.

A confinação da Triforce

Por possuir tamanhos poderes, a Triforce foi confinada pelas três deusas em outra dimensão, paralela ao mundo de Hyrule, criada apenas para abrigar o símbolo sagrado. Afetada pela magia do objeto, esta dimensão tornou-se um lugar próspero e maravilhoso. Este mundo paralelo chama-se Reino Sagrado, também conhecido como “A Terra Dourada”.

As cinco raças de Hyrule tinham respeito ao Triforce acima de todas as coisas, e algumas até baseavam sua religião e vida cotidiana em torno do objeto sagrado. Mas alguns tinham algo diferente em mente... Eles conheciam o poder do Triforce, e queriam usá-lo para as suas próprias vontades egoístas. Prevendo algo desastroso, um grande sábio, de nome Rauru, construiu um lugar para selar a entrada para o Reino Sagrado, o Templo do Tempo, no qual está a Porta do tempo, impedindo a entrada de qualquer um na Terra Dourada. A Porta do Tempo fora fechada com poderes mágicos e só poderia ser aberta por alguém que tivesse as três qualidades da Triforce, Poder, Coragem e Conhecimento, em um balanço perfeito.

Época de Guerras

Muitos anos depois, o Triforce tornou-se uma lenda. Praticamente todo ser vivo dotado de inteligência (na verdade, desprovido dela), queria ter o Triforce em suas ambiciosas mãos. Mas o Templo do Tempo estava em seus caminhos, e ninguém podia quebrar o selo mágico da Porta do Tempo. Cada raça, tomada de inveja, ambição e egoísmo, acusou as outras raças de possuir a chave para quebrar o selo, quando, na realidade ninguém tinha. Hyrule então caiu em uma era de guerra, uma época em que os povos estavam tomados pelos sentimentos mais sujos. Uma guerra que duraria um longo tempo.

Nova Era

O tempo tratou de pôr um fim à era de conflitos. Depois de muitas batalhas pelos longos anos que se estenderam, surge um novo Rei Hylian, que consegue acalmar as raças e tudo volta a ser como era antes, Hyrule volta a prosperar, a ordem mais uma vez rege o mundo.

O Homem Negro do Deserto

Nos confins do deserto, o líder dos Gerudos, Ganondorf Dragmire, o único macho entre a raça de ladras, está à procura de papiros em escavações, encontrando algumas inscrições muito antigas, as quais percebe Ganondorf, citam o Triforce. Ganondorf buscava a qualquer custo, informações que o levassem ao símbolo sagrado, pois ele conhecia a lenda e sabia de seus poderes. Observando as inscrições, o ladrão lê a seguinte passagem:

“Em um reino além do alcance
O céu brilha dourado, não azul
Lá, a Triforce pode
Tornar os sonhos dos mortais em realidade”.

Realizar sonhos. Parece que o Triforce poderia dar tudo aquilo que Ganondorf mais queria: o poder para governar o mundo ao seu bel prazer. Mas e quanto ao Templo? Parece que as inscrições tinham algo a dizer sobre ele.

De acordo com as inscrições, apenas alguns itens eram necessários para quebrar o selo da Porta do Tempo. Primeiramente era necessário possuir as três pedras espirituais possuídas por três raças: a Zora's Sapphire, o Goron's Ruby e a Kokiri's Emerald. O último item necessário indicam as inscrições, é a lendária Ocarina of Time, passada de geração a geração pela família real de Hyrule.

O ambicioso Ganondorf estava com as respostas para obter o Triforce, sendo apenas uma questão de tempo para conseguir os itens necessários. Conseguir as Spiritual Stones, apesar de não ser uma tarefa trabalhosa, não seria algo difícil. Mas a Ocarina of Time era a sua principal preocupação. Se ele tentasse tomar o lendário instrumento a força, provavelmente seria morto ou preso e jogado nos calabouços pelo resto de sua existência. Ele deveria ser cauteloso e se aproximar quase que despercebido. Então, Ganondorf criou uma aliança com o Rei de Hyrule, ganhando sua confiança e tornando-se seu ajudante pessoal.

Seus planos estavam perto de se realizarem. Ele agora pretendia matar quem estivesse com a Ocarina of Time em poder, mesmo que fosse a bela filha do rei, a pequena princesa Zelda. A princesa era a única que tinha suspeitas de Ganondorf e suas intenções para com o Rei.

O Garoto da Floresta

Mal sabia o Gerudo que o maior de seus problemas vivia no coração das florestas. No vasto bosque dos Kokiris, na floresta de Hyrule, a grande Árvore Deku servia como espírito guardião. As crianças da floresta, os Kokiris, viviam com a grande Árvore Deku. Cada Kokiri possuía sua própria fada guardiã, exceto um. Seu nome era Link.

Certa manhã, Link estava tendo um pesadelo. Era o mesmo pesadelo que ele tinha toda noite. Durante uma tempestade, Link se achava diante de um castelo misterioso. Um cavaleiro passava a cavalo rapidamente por ele, carregando uma garota. A garota olhava pra ele, como se quisesse dizer algo. Este grande homem olhava ameaçadoramente para Link. Neste momento ele acorda.

Neste dia, a grande Árvore Deku invoca Navi, a fada guardiã, e ordena que guie Link até ela. Navi parte então em busca de Link e torna-se a sua fada guardiã. Ambos retornam à grande Árvore Deku, que explica que o mundo está mudando para um clima perverso e que criaturas do mal estão começando a surgir. Um homem negro do deserto lançou uma maldição sobre a Árvore Deku e chegou o momento de Link testar sua coragem, livrando-se da maldição.

Link consegue realizar a tarefa e prova ser o futuro herói do Tempo. Mas a Árvore Deku já estava condenada no momento em que caiu sobre ela a maldição. A Árvore então explica que Link jamais deve deixar que o homem negro pusesse as mãos no sagrado Triforce, que ele nunca deve permitir que este homem entrasse no Reino Sagrado. Em seguida, ela diz para Link que sua missão é ir para o Castelo de Hyrule, encontrar a Princesa do Destino e entregar a ela a Spiritual Stone. Link então recebe a Kokiri's Emerald. As últimas palavras da grande Árvore Deku foram: *“O futuro depende de ti Link. Tu és corajoso.”*

Os personagens

Vamos conhecer agora os personagens que fazem parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Aqui estão relacionados apenas aqueles que fazem um papel importante na aventura ou outros mais interessantes. Não há ordem específica.

1. Link

O Personagem principal e herói do game. Link vive Kokiri Forest com os outros Kokiris, mas ao contrário deles, ele não possui a sua fada guardiã. Link é o protegido da Deku Tree e em breve terá a sua própria fada. A partir daí, seu destino mudará completamente.

2. Princesa Zelda

Princesa de Hyrule, a jovem Zelda é uma criança muito protegida, com pouco contato com o mundo externo. Isso porque o Rei proibiu visitas ao castelo e a Princesa também não pode sair. Zelda tem premonições que vêm em seus sonhos e podem revelar muitas coisas sobre o futuro.

3. Sheik

Uma das figuras mais misteriosas do jogo. Tudo o que se sabe é que ele é um Sheikah, o povo das sombras, muito sábio e quer ajudar Link em suas tarefas, aparecendo sempre que o garoto precisa de ajuda, mas desaparecendo com a mesma facilidade, sem deixar nenhum vestígio.

4. Impa

A guardiã da Princesa Zelda. Impa põe a vida de sua protegida acima de sua própria, agindo como for possível para poder tirá-la de qualquer perigo. Impa é uma das remanescentes dos Sheikahs, o misterioso povo da sombra.

5. Malon

Filha de Talon, o proprietário do Lon Lon Ranch. Malon adora o lugar em que vive e principalmente do estábulo, onde brinca e alimenta os cavalos. Ela tem um carinho especial pela égua Epona. Malon ainda gosta de cantar.

6. Talon

O preguiçoso proprietário de Lon Lon Ranch. Talon fornece leite para todas as partes de Hyrule e, não raro, entrega pessoalmente as garrafas de leite ao castelo de Hyrule. Claro que ele não dispensa uma cochiladinha de vez em quando, seja lá qual for o lugar.

7. Ingo

Único empregado de Talon, responsável por toda a organização, limpeza, alimentação dos animais e outros trabalhos pesados no Lon Lon Ranch. Ingo não gosta muito disso, dizendo que Talon é um preguiçoso e que ele é quem cuida de todo o trabalho pesado, considerando que o rancho deveria ser dele por isso.

8. Princesa Ruto

Filha do Rei Zora, Ruto não passa de uma menina mimada. Ela tem a Zora's Sapphire, dada por sua mãe. Apesar de ser uma criança sem juízo, muito atirada e arrogante, Ruto amadurece bastante com o tempo.

9. Nabooru

Uma figura muito popular entre a sua raça, os Gerudos, raça de ladras. Na hierarquia dos Gerudos, Nabooru está abaixo apenas para Ganondorf. Apesar da fama de seu povo, ela tem planos um pouco diferentes.

10. Saria

A melhor amiga de Link. Saria também vive na Kokiri Forest e, como é uma Kokiri, nunca cresce, ficando sempre na forma de criança. Ela passa a maior parte de seu tempo com Link e adora tocar a sua Ocarina. Por sua forte ligação com Link, Saria não se separe dele nem quando está longe, eles podem conversar telepaticamente através da Ocarina.

11. Mido

O pequeno líder dos Kokiris, Mido é uma criança com espírito de velho, e bem rabugento. Ele não vai com a cara de Link. Na realidade, Mido tem inveja dele porque a Deku Tree o protege em especial. Não entendendo porque ele, sendo o líder, não é o preferido.

12. Darunia

Líder dos Gorons, Darunia é um cara alegre e amável que adora dançar ao som de músicas agradáveis. Mas não é bom aborrecê-lo, pois Darunia pode ficar realmente muito bravo e não vai querer ver ninguém na sua frente. Ele se revelará muito corajoso e terá uma ligação muito forte com Link.

13. Link

Filho do grande Darunia, que colocou este nome em homenagem ao grande herói, que agora considera um irmão, pela sua braveza em defesa aos Gorons, Este jovem garoto é aventureiro e sempre está pronto para ajudar. Se você precisar, ele pode auxiliar em sua aventura.

14. King Zora

O líder dos Zoras, o povo da água. Rei Zora é muito respeitado entre os de seu povo e também pelas pessoas de fora. Ele é uma pessoa calma e quieta, mas ao mesmo tempo gentil. Ao contrario da maioria de seu povo, ele é enorme e lento. Pai da Princesa Ruto, ele não tem nada a ver com sua filha, principalmente no que se trata de temperamento e personalidade.

15. Navi

A pequena fada guardiã de Link. Navi é uma criatura muito amável e dedicada. Sempre está pronta para aconselhar e proteger Link em sua aventura. Cada Kokiri tem a sua própria fada guardiã, mas Navi, pelo apego que adquiriu a Link, fica com Link mesmo após descobrir que ele não é um Kokiri.

16. Ganondorf

O vilão do jogo. Ganondorf pretende obter a sagrado Triforce a qualquer custo e nada vai conseguir pará-lo. Esta é uma ganância que o cega, o faz agir sem medir consequências, importando apenas a obtenção do poder. Ganondorf é o único macho entre a raça dos Gerudos. Por isso, mesmo o líder, segundo a tradição, que diz que o único macho nascido a cada 100 anos, deve reinar. Assim, ele é considerado um deus pelos Gerudos e também temido, mas ele consegue pacientemente fazer uma aliança com o Rei de Hyrule. No futuro, por uma série de eventos inesperados, ele reina sobre Hyrule e proclama uma era de Caos.

17. Rauru

O lendário sábio que construiu o Templo do Tempo para proteger a sagrado Triforce. Rauru servirá como um revelador para a nova fase de Link, quando ele se encontra na forma adulta.

18. Kaepora Gaebora

A misteriosa coruja que segue os passos do pequeno Link e dá uma porção de informações, direcionando o garoto em suas tarefas. Dizem que ela é uma reencarnação de um antigo sábio.

CAPÍTULO II: ITENS

Esta seção explicará como obter os principais itens do jogo

Espadas

Kokiri Sword (Espada de Link Criança)

A direita da casa de Link. Suba a elevação e siga em frente na direção de algumas cercas, chegando a um pequeno buraco na parede. Entre por ele, encontrando um pequeno labirinto com uma grande pedra rolante, espere a pedra passar e atravesse o labirinto, chegando a um baú. Abra-o e encontre a Kokiri Sword.

Master Sword (Espada primária de Link Adulto)

Necessária para viajar no tempo. Encontrada no Temple of Time após ter as três Spiritual Stones.

Giant's Knife (Apenas para Link adulto)

Grande espada, porém quebra facilmente. Pode ser comprada por 200 Rupees do Goron Gigante. Como Link adulto, ache a passagem no terceiro andar que pode ser explodida (Está entre duas Bomb Flowers) e bombardeie o caminho para o Giant Goron.

Biggoron's Sword – Versão da Giant's Knife que é inquebrável: Faça a sequência de troca de Link adulto para obtê-la (Veja na seção "Trocas de Link adulto").

Escudos

Deku Shield (Escudo primário de Link criança) [Pressione R para usá-lo]

Colete 40 Rupees na Kokiri Forest e compre-o na loja da Kokiri Forest.

Hlyian Shield (Escudo primário de Link adulto)

O Link criança pode usá-lo para bloquear pedras que caem enquanto estiver escalando a Death Mountain. Pode ser comprado no Market (Dê preferência após entregar a carta da princesa para o guarda na entrada de Death Mountain Trail), ou achando na Graveyard da Kakariko Village. Procure uma lápide que tem três flores na frente e puxe-a para achar o escudo.

Mirror Shield (Apenas para Link adulto)

Reflete ataques mágicos e luz, pode também absorver ataques mágicos e soltá-los: encontrado no Spirit Temple.

Roupas

Kokiri Tunic – Link começa com ela.

Goron Tunic (Apenas para Link adulto)

Permite entrar em lugares quentes sem limite de tempo, é resistente ao calor: Pode ser comprada na loja da Goron City e também pode ser encontrada com Link adulto, falando com Link (Filho de Darunia), ele está no terceiro andar da Goron City. Use uma Bomb para fazê-lo parar de rolar, então fale com ele para consegui-la.

Zora Tunic – Permite ficar em baixo d'água sem limite de tempo: Pode ser comprada na loja da Zora's Domain (Você deve derreter o gelo na porta da loja para isso). Também pode ser obtida do King Zora, para consegui-lo do King Zora, como Link adulto, entre na Ice Cavern na Zora's Fountain (Atrás da sala do trono) e ache uma Blue Flame, coloque a Blue Flame em uma garrafa e retorne ao King Zora congelado e use-a para derretê-lo. Fale com o rei que agradecerá lhe dando a Zora Tunic.

Botas

Kokiri Boots – Link começa com ela.

Iron Boots (Apenas para Link adulto)

Faz afundar em qualquer água e andar lentamente. Encontrada na Ice Cavern, está em um baú no final.

Hoover Boots (Apenas para Link adulto)

Permite "flutuar" no ar e água por alguns segundos: Encontrada no Shadow Temple.

Itens dos Botões C apenas para Link criança

Weird Egg – Você não terá tempo de fazer muita coisa com ele, já que vai chocar.

Malon o dará para você no lado de fora do castelo.

Chicken – Serve para acordar o preguiçoso do Talon, ela simplesmente vai sair do ovo quando chocar.

Zelda's Letter – Um bilhete com a assinatura da Princesa Zelda, permitindo que você suba na Death Mountain: a própria Princesa lhe dará o bilhete quando você a encontrar no Hyrule Castle.

Keaton Mask (Depois de entregar o bilhete de Zelda para o guarda)

Uma máscara bonitinha, para você vestir e ver o que as pessoas acham: A primeira máscara disponível no Happy Mask Shop quando ele se abre.

Skull Mask – Uma máscara de caveira que pode assustar algumas pessoas: Disponível no Happy Mask se você tiver vendido a Keaton Mask para o guarda no pé da Death Mountain.

Spooky Mask – Uma horrível máscara de madeira: Após vender a Skull Mask para o Skull Kid em Lost Woods.

Bunny Hood – Um par de orelhinhas de coelho para você se divertir: Após vender a Spooky Mask para o garotinho no graveyard de dia.

Mask of Truth – Permite falar com as Gossip Stones (Pedras que lhe informam o tempo quando você bate nelas): Pegue-a no Happy Mask após vender o Bunny Hood para o corredor que está no Hyrule Field.

Goron Mask – Uma máscara de Goron: Quando você tiver acesso a Mask of Truth, a Goron Mask já estará disponível.

Zora Mask – Uma máscara de Zora.

Gerudo Mask – A última das máscaras de Link, para você se fantasiar de Gerudo.

Deku Sticks – Pode ser aceso com um fogo e então usado para acender tochas ou queimar lugares: Comprado em lojas ou obtido de Deku Babas (Plantas que ficam girando).

Fairy Slingshot – Acerta os inimigos de longe: Encontrado dentro da Deku Tree na sala com um bloco flutuante que cai quando você pisa nele.

Boomerang – Acerta os inimigos e objetos de longe: Encontrado dentro do Jabu-Jabu's Belly. Ache uma sala com os peixes voadores e mate-os para obtê-lo.

Fairy Ocarina – Dado a você por Saria quando você deixa a Kokiri Forest pela primeira vez.

Magic Bean – Pode ser plantado em terras fofas: pode ser comprado de um personagem perto da entrada para o Zora's River por 10 Rupees cada (São dez no total e a cada um que você compra o preço aumenta em 10 Rupees).

Apenas para Link adulto

Fairy Bow – Atira flechas de vários tipos de longe: Encontrado na Forest Temple na sala superior com os Stalfos.

Fire Arrows – Flechas de fogo que precisam de algum MP para serem usadas: Logo após terminar o Water Temple, em frente a pequena ilha com dois pilares, atire no sol nascente. A Fire Arrow cairá na pequena ilha, então nade até lá.

Ice Arrows – Congela os inimigos, gasta MP: Complete o Gerudo Training Grounds.

Light Arrows – Flechas muito poderosas, gasta MP. Ganhe-a de Zelda. Quando você já tiver os seis medalhões e retornar para o Temple of Time.

Hookshot – Permite a Link pegar coisas de longe: Encontrado na Graveyard de Kakariko Village. Procure a lápide com flores na frente no lado oeste do cemitério, perto da entrada. Puxe para aparecer um buraco. Fale com o coveiro Dampé e você irá correr com ele. Mantenha o ritmo dele e ele lhe dará o Hookshot.

Megaton Hammer – Destrói rochas vermelhas, esmaga interruptores enferrujados e outras coisas úteis. Pode ser usado como arma: Encontrado no Fire Temple na Death Mountain Crater.

Upgrades

Goron's Bracelet – Para Link jovem apenas. Permite pegar as Bomb Flowers, arbustos e pequenas pedras: Ganhe-o de Darunia após tocar Saria's Song para deixá-lo feliz novamente.

Silver Gauntlet – Habilita você a pegar pedras bem pesadas (**Cinzas**): Encontrada no Spirit Temple,

Golden Gauntlet – Habilita você a pegar materiais realmente pesados: Encontrada no Ganon's Castle.

Silver Scale – Habilita você a mergulhar fundo: Obtenha vencendo o jogo de mergulho (**No alto da cachoeira**) em Zora's Domain como Link Criança. O jogo de mergulho está no túnel à esquerda da sala do trono de King Zora.

Golden Scale – Habilita você a mergulhar mais fundo: Pegue um peixe maior que 14 pounds e você a ganhará.

Longshot (Upgrade de Hookshot) – Encontre-a no Water Temple após vencer o subchefe.

CAPÍTULO III: GOLDEN SKULLTULAS

A maldição das aranhas douradas

Há uma família muito rica que foi amaldiçoada na Kakariko Village. Seus membros parecem aranhas e a maldição é dissipada quando você mata Golden Skulltulas espalhadas através do mundo e coleta seus Tokens dourados. Há 100 Skulltulas no total. Quando você mata as Golden Skulltulas de um lugar, aparece um símbolo de Skulltula no nome do lugar na subtela do mapa. Quando você tiver matado um certo número de Golden Skulltulas, volte para a casa da família rica e um das crianças pode ter voltado ao normal. Fale com ela para ganhar um prêmio. Abaixo está a lista do que você pode ganhar:

10 Tokens dourados – Adult's Wallet: permite que você carregue um máximo de 200 Rupees.

20 Tokens dourados – Stone of Agony: faz o seu Rumble Pack tremer quando há segredos por perto.

30 Tokens dourados – Giant's Wallet: permite que você carregue um máximo de 500 Rupees.

40 Tokens dourados – Bombchu.

50 Tokens dourados – Heart Piece.

100 Tokens dourados – 1 Rupee dourado (Vale 200 Rupees) que pode ser pego quantas vezes quiser.

As Golden Skulltulas podem ser achadas por toda a parte. Algumas Skulltulas você pode até achar e matar, mas não podem pegar o Token que elas deixam até ter o item certo. Muitas precisam que você tenha o Boomerang, Hookshot ou Longshot para pegar o Token deixado. A maioria das Skulltulas encontradas fora de dungeons, só aparece à noite. Aqui eu numerarei e separarei por localidade para facilitar o seu controle de Skulltulas mortas e restantes de acordo com a localização do detonado.

Golden Skulltulas fora de Dungeons

Kokiri Forest

Criança

01 – Atrás da Know-it-All-Brothers House (À noite).

02 – No solo fofo, perto da loja (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

03 – Atrás da House of Twins (Use o (a) Hookshot).

Inside Deku Tree

Criança

04 – Em uma pequena alcova do lado direito da sala com três plataformas elevadiças no terceiro andar.

05 – Na grande sala que você cai depois de atravessar a teia no chão do primeiro andar. Na trepadeira que o leva de volta para cima (Use a Slingshot).

06 – Na mesma sala da Skulltula 58, olhe para as grades que impedem a sua passagem para o túnel de água na parede norte. Empurre primeiro a pedra para pegar o Token deixado.

07 – Atrás da única parede que dá para explodir na Deku Tree. Depois da grande sala lá embaixo, passe por baixo do buraco e a parede estará à sua direita atrás das teias. Exploda a parede e você a encontrará (Use bombas e o Boomerang).

Hyrule Field

Adulto

08 – Ache um círculo de pedras perto da entrada para Gerudo Valley. Quebre a pedra vermelha que está no centro com o Megaton Hammer, deixe uma bomba para abrir um buraco no lugar em que estava a pedra e desça. Lá, use a Din's Fire para revelar a Golden Skulltula atrás da vaca e das teias.

Ambos

09 – Saindo de Kakariko Village, vire para a direita e siga para uma pequena árvore a leste do castelo. Solte uma bomba na base dela e um buraco será revelado. Entre por ele e encontre a Skulltula perto do teto.

Market

Criança

10 – Em uma caixa dentro da casa do guarda na entrada do Market (Quebre a caixa rolando para encontrá-la).

Hyrule Castle

Criança

11 – Na primeira árvore que você vê ao entrar nos arredores do castelo (Role para derrubar a Skulltula).

12 – Depois de passar pelos guardas nos arredores do castelo, siga pelo canal de água até chegar ao canto onde há uma grande árvore. Toque a Song of Storm, desça pelo buraco e exploda as paredes.

Lon Lon Ranch

Criança

13 – Ao entrar aqui, você verá uma árvore à sua esquerda. Role na árvore para que a Skulltula apareça.

14 – Na parte de trás do grande cercado de madeira no campo, atrás da porteira (À noite).

15 – No muro de pedra do rancho, a noroeste do pequeno estábulo com as vacas (À noite. Use o Boomerang).

16 – Perto do teto da casa de Talon (Do lado de fora), em uma das janelas de cima (À noite. Use o Boomerang).

Lost Woods

Criança

17 – Andando duas telas para a esquerda você vai encontrar um solo fofo perto da escada (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

18 – Após entrar em Lost Woods, siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda para achar um solo fofo (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

Adulto

19 – No mesmo local da Skulltula 23 plante um Magic Bean e volte como adulto, Suba na plataforma flutuante e você encontrará a outra (À noite).

Sacred Forest Meadow

Adulto

20 – Na parte do Labirinto com os gigantes que empurram, vá pela parte de cima e você verá a Skulltula na parede do lado leste (À noite).

Kakariko Village

Criança

21 – Role na primeira árvore, logo depois da entrada.

22 – Na parede esquerda da House of Skulltulas (À noite).

23 – Na pilha de tijolos vermelhos no centro da vila (À noite).

24 – Na casa perto da entrada para o Death Mountain Trail, à direita (À noite).

25 – Há uma na escada da torre alta (À noite. Use a Slingshot).

Adulto

26 – Na parede sobre a casa de Impa (À noite. É a casa onde vive a mulher das galinhas. Use a Longshot para subir no telhado).

Kakariko Graveyard

Criança

27 – Subindo na parede sudeste (À noite. Use o Boomerang).

28 – Solo fofo ao sul das lápides da esquerda (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

Death Mountain Trail

Criança

29 – Solo fofo logo na entrada para a Dodongo's Cavern (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

30 – Ao entrar em Death Mountain Trail, você verá uma parede rachada no à direita. Exploda-a com uma bomba e você encontrará a Skulltula (À noite).

Adulto

31 – Atrás da pedra vermelha que está acima à direita da entrada para Dodongo's Cavern, perto da Bomb Flower. Use o Megaton Hammer para destruir a pedra (À noite).

32 – Pouco antes de chegar à montanha, na parte em que chovia pedras de erupção do vulcão há algumas pedras vermelhas. Destrua-as com o Megaton Hammer até encontrar a Skulltula (À noite).

Goron City

Criança

33 – No nível superior da Goron City há uma sala com uma porção de pedras. Destrua uma caixa nesta sala para revelar uma Skulltula.

Adulto

34 – Atrás da plaqueta de madeira que está na plataforma central suspensa pelas cordas (À noite. Use o (a) Hookshot).

Dodongo's Cavern

Criança

35 – Na passagem à direita da grande sala principal, há uma parede que pode ser explodida. Destrua-a matando um bebê Dodongo perto dela para revelar a sala com a Skulltula.

36 – Na sala da grande escada (Que você faz cair com a explosão das Bomb Flowers). Olhe perto da trepadeira perto da porta do segundo andar.

37 – Na sala antes do chefe onde você tem empurrar alguns blocos há uma parede que dá pra explodir no extremo norte da sala. Faça isso e depois exploda a estátua para revelar a Skulltula (Use bombas).

38 – Na sala da grande escada, em uma pequena alcova logo acima da escada. Você precisa entrar na dungeon mais tarde, usar o pilar que se eleva na grande sala principal para alcançar o segundo andar e então prosseguir até a sala da escada. A escada ainda estará suspensa, então você poderá alcançar a Skulltula (Use o Boomerang).

Adulto

39 – Vá para o corredor à direita da grande sala principal com os bebês Dodongos explosivos. Há uma alcova acima à esquerda no meio do corredor. Toque a Scarecrow's Song para alcançar a Skulltula (Use o (a) Hookshot).

Zora's River

Criança

40 – Role logo na primeira árvore que você encontrar depois de entrar em Zora's River.

41 – Perto da entrada para o Zora's Domain, na cachoeira, desça e você vai encontrar uma na parte de baixo (À noite).

Adulto

42 – Plante um Magic Bean no solo fofo como criança, volte como adulto e suba na plataforma voadora como adulto. Logo no começo da viagem, a folha vai passar sobre uma plataforma alta com uma rocha no meio de um círculo de pedras. Desça nesta plataforma, olhe no alto da parede ao sul e você verá a Skulltula (À noite).

43 – Subindo o rio, antes de chegar à cachoeira, após a ponte, no corredor estreito, olhe para cima à esquerda e você verá uma Skulltula no alto da parede (À noite. Use o (a) Hookshot).

Zora's Domain

Adulto

44 – Suba até o topo da cachoeira congelada e você verá uma Skulltula andando na parede (Use o (a) Hookshot).

Lake Hylia

Criança

45 – Atrás do laboratório do Lake Hylia (À noite. Use o Boomerang).

46 – No solo fofo perto do laboratório (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

47 – Em um dos dois pilares da pequena ilha onde você pega a Fire Arrow (À noite).

Adulto

48 – No topo da árvore seca da ilha com o símbolo da Triforce, sobre o Water Temple (À noite. Use o (a) Hookshot para subir na árvore).

49 – No fundo do poço dentro do laboratório há uma caixa, role para destruí-la e revelar uma Skulltula (Você precisará das Iron Boots para afundar).

Zora's Fountain

Criança

50 – Na pequena ilha no canto sudeste desta área há uma árvore, role nela para revelar mais uma.

51 – Na parede à direita no tronco caído (À noite. Use o Boomerang).

Adulto

52 – Na pequena ilha no canto sudeste desta área, em frente à Faerie's Fountain, levante a rocha cinza para revelar um buraco que leva a uma (Você precisará da Silver Gauntlets).

Inside Jabu-Jabu's Belly

Criança

53 – Na trepadeira da sala com um interruptor no meio que eleva o nível de água (Use a Slingshot).

54 – Na sala que tem vários buracos sugadores no chão, volte quando o tentáculo verde não estiver mais e caia pelo buraco onde ele estava. Você vai encontrar a Skulltula em uma parede na sala lá embaixo (Use o Boomerang).

55 – Perto da Skulltula anterior, na mesma sala (Use o Boomerang).

56 – Na trepadeira da sala antes do chefe (Use a Slingshot).

Forest Temple

Adulto

57 – Logo na sala de entrada, onde estão dois Wolfos, na parede da direita lá em cima, na trepadeira (Use o (a) Hookshot).

58 – Na parede direita da grande sala, perto da escadaria do lado oposto da entrada (Use o (a) Hookshot).

59 – No pátio ao ar livre do nordeste, na parede na ilha a nordeste desta área (Use o (a) Hookshot).

60 – No pátio ao ar livre do noroeste, no segundo andar, apenas alcançáveis pela sacada (Use o (a) Hookshot).

61 – Na sala rotatória logo antes do chefe, em uma das salas reveladas (Use o (a) Hookshot).

Fire Temple

Adulto

62 – Na grande sala de lava com a ponte (A primeira sala que você atravessa). No lado norte há um bloco azul acima da entrada. Toque a Song of Time para movê-la e liberar o caminho para a nova sala revelada. A Golden Skulltula está nesta sala (Use o (a) Hookshot).

63 – Na sala do labirinto que tem as grandes pedras rodando por toda parte. Uma das paredes pode ser explodida para revelar uma Skulltula em uma pequena alcova. Ande pelo lado de fora do labirinto, beirando as paredes, e tente achá-la (Paredes que podem ser explodidas fazem um barulho diferente quando você bate nelas). Ela está na parte nordeste da sala (Use Bombas).

64 – Atrás do Like Like (O inimigo comedor de equipamentos) na sala com azulejos giratórios antes da sala com a Boss Key.

65 – No segundo andar da sala do labirinto, quando você está sobre as plataformas, há uma plataforma no alto da sala. Use a Scarecrow's Song e suba com o Hookshot no espantalho. Depois use o Hookshot para uma plataforma no lado oposto e ela vai levantar você até uma área secreta que tem uma Golden Skulltula (Use o (a) Hookshot).

66 – Continue após a última Skulltula e você vai parar na sala circular. Na parede à sua esquerda está a outra Skulltula (Use o (a) Hookshot).

Death Mountain Crater

Criança

67 – Quebre a caixa que está logo na entrada da Death Mountain Crater.

68 – No solo fofo perto da entrada para o Fire Temple (Toque a Bolero of Fire para chegar lá depois ponha insetos no solo).

Ice Cavern

Adulto

69 – Olhe na parede da sala com as enormes lâminas giratória de gelo (Use o (a) Hookshot).

70 – Na pequena sala quadrada ao leste da sala com as lâminas, perto do baú envolvido com gelo vermelho na sala do Compass (Use o (a) Hookshot).

71 – Em uma parede da sala com o bloco de gelo que você empurra a oeste da sala com as lâminas (Use o (a) Hookshot).

Water Temple

Adulto

72 – Sobre o 2º redemoinho próximo ao meio na sala do rio submerso (Use a Longshot).

73 – Dentro da torre no meio da sala principal, no topo (Use a Longshot).

74 – Atrás da cachoeira na sala com as pedras rolando logo antes da Boss Key (Use a Longshot).

75 – Bem no alto da parede da direita na sala da grande cachoeira com as plataformas que descem (Use a Longshot).

76 – Há uma passagem no nível mais baixo (À esquerda da passagem que levou ao lugar onde você encontrou Ruto) que leva a um beco sem saída com uma Skulltula atrás de uma grade. Use um Power spin (Segure A, carregue então solte) perto da grade para acertar o interruptor dentro a abrir a grade.

Bottom of the Well

Criança

77 – Olhe na parede na sala atrás da sala trancada à esquerda da área central (Use o Boomerang).

78 – Na parede na sala atrás da sala trancada à direita da área central (Use o Boomerang).

79 – Na parede da sala com o Like Like (Use o Boomerang).

Shadow Temple

Adulto

80 – Após derrotar os Stalfos na plataforma, siga para a esquerda e você vai parar em uma sala com lâminas giratórias invisíveis. A Skulltula está em uma parede desta sala (Use a Longshot).

81 – Na sala com as lâminas que caem (Que você deve se proteger com a pedra escondida), em uma cela à esquerda (Use a Longshot).

82 – Na sala com apenas uma caveira gigante em chamas há uma atrás dela.

83 – Na sala com o navio fantasma fique na plataforma perto do navio e toque a Scarecrow's Song e então use a Longshot para chegar até o espantalho e obter a Skulltula (Use a Longshot).

84 – Na sala com três caveiras gigantes giratórias em chamas, na parede atrás das caveiras (Use a Longshot).

Gerudo Valley

Criança

85 – Na área abaixo da entrada bloqueada para o forte, na beira do rio (À direita da ponte), há um solo fofo ao lado de uma vaca e uma Gerudo (Você precisará usar uma garrafa com insetos).

86 – Ao entrar em Gerudo Valley, quando estiver cruzando uma estreita ponte, olhe para a direita e verá uma Golden Skulltula (À noite. Use o Boomerang).

Adulto

87 – Olhe para cima no muro atrás da tenda do outro lado da ponte (À noite. Use o (a) Hookshot).

88 – Na perna esquerda do arco de pedra próximo a tenda do outro lado da ponte (À noite. Use a Longshot).

Gerudo Fortress

Adulto

89 – Há uma bem no alto ao centro do muro leste do Forte (À noite. Use a Longshot).

90 – No alvo norte do jogo de arco-e-flecha a cavalo (À noite. Use a Longshot).

Haunted Wasteland

Adulto

91 – Dentro do forte de pedra onde você encontra o guia fantasma no meio do deserto (Use a Longshot).

Desert Colossus

Criança

92 – No solo fofo perto da entrada para o Spirit Temple (Toque a Requiem of Spirit para chegar lá então ponha insetos no solo).

Adulto

93 – Ao chegar à área do Desert Colossus, vá para a esquerda e ela estará em uma palmeira perto do oásis seco (Use a Longshot).

94 – Plante um Magic Bean no solo fofo da entrada do Spirit Temple como criança e volte como adulto para subir na plataforma voadora. Em certo momento ela vai passar por cima de uma grande rocha perto da Fairy Fountain sobre a qual está a Skulltula (À noite).

Spirit Temple

Criança

95 – Após passar agachado por dentro do buraco no começo como Link criança, entre pela porta à direita e ele está na cerca do outro lado do buraco.

96 – Depois de passar por dentro do segundo buraco estreito, escale o rosto de rocha onde as Skulltulas normais estão então vire-se para ver a Golden Skulltula (Use o Boomerang).

97 – Após a sala onde você teve que mover os blocos para levar o símbolo do sol até a luz, você estará em uma escadaria. Ela está em cima da porta pelo qual você entrou (Use o Boomerang).

Adulto

98 – Na sala com as pedras que rolam e os Ruppes cinzas, em uma alcova bloqueada por um bloco azul. Toque a Song of Time para remover o bloco.

99 – Na sala com a estátua enorme onde você conseguiu o mapa, na plataforma no alto da sala à esquerda da estátua. Suba as escadas e toque a Scarecrow's Song, então use a Longshot no espantalho para chegar a plataforma.

Ganon's Castle

Adulto

100 – À direita do castelo há um arco de pedras. A Skulltula está na parte de trás do arco (À noite. Use o (a) Hookshot).

CAPÍTULO IV: HEART PIECES

São 36 pedaços de corações espalhados pelo jogo. A cada quatro coletados, você ganha um coração a mais para a sua energia. Confira a localização de cada um deles a seguir. Entre parênteses está indicando com qual Link poderá obtê-lo, entre chaves está o item necessário para obter o Heart Piece e uma descrição de como pegá-los.

1. Lon Lon Ranch (Criança) [Nenhum]:

Nos estábulo que está do outro lado do rancho. Lá dentro há algumas caixas amontoadas no canto, mova-as até deixar o canto livre das caixas, revelando um pequeno buraco. Atravesse-o para encontrar o Heart Piece.

2. Death Mountain Trail (Ambos) [Magic Bean]:

Quando estiver com Link jovem, plante um Magic Bean no solo fofo que está na entrada da Dodongo's Cavern. Volte como Link Adulto e suba na plataforma voadora, no topo da caverna está o Heart Piece.

3. Hyrule Field (Qualquer) [Bomb – Iron Boots e Golden Scale]:

Saindo do Market, vá para a extrema direita. Você encontrará uma rocha, algumas árvores e um muro atrás delas. Siga os muros do castelo e você vai chegar a uma área com muitas árvores. De longe você poderá ver uma grande árvore marrom que está separada das outras. Vá até ela, coloque uma bomba em sua base e entre pelo buraco que vai aparecer. Coloque a Iron Boots ou use a Golden Scale para pegar o Heart Piece que está embaixo da água.

4. Hyrule Field (Qualquer) [Bomb]:

Na entrada para o Lake Hylia (Parte sudoeste do mapa de Hyrule Field), há uma área quadrada cercada. Coloque uma bomba no centro desta área e desça pelo buraco. Derrote o Deku Scrub que venderá um Heart Piece a você por 10 Rupees.

5. Kakariko Village (Criança) [200 Rupees ou mais]:

À tarde siga para o Graveyard e fale com o coveiro Dampé. Ele poderá cavar em um lugar à procura de itens por 10 Rupees. Basta esperá-lo no local desejado, se ele não parar na frente do local desejado, vá um pouco pra trás e quando ele estiver no local, fale com ele e Dampé cavará. O local do Heart Piece é aleatório, mas depois de um tempo você vai encontrar.

6. Kakariko Village (Qualquer) [Pulo lateral ou Longshot]:

Com Link adulto, depois de conseguir a Longshot, atire no telhado com um homem em cima (Casa com o telhado azul) que lhe dará o Heart Piece de presente. Se estiver com Link criança, suba na torre mais alta, olhe para o lado da Death Mountain, segure o botão Z e então faça um pulo lateral: seta esquerda + A. Com isso você vai cair em cima da casa.

7. Kakariko Village (Qualquer) [Bomb ou Longshot]:

Após encontrar a primeira Great Fairy (No topo da Death Mountain), fale com a coruja. Ela vai levar você de volta a Kakariko Village, deixando Link sobre um telhado. Desça pelo lado esquerdo, caindo numa plataforma que está sobre o cercado das galinhas, entre pela porta para pegar o Heart Piece do lado da vaca. Se você preferir, ainda dá para pegar como adulto após obter a Longshot, atirando no telhado.

8. Kakariko Village (Adulto) [Nenhum]:

Volte à tumba de Dampé após receber a Hookshot e ele o desafiará novamente para uma corrida. Fazendo a corrida em menos de 1 minuto, você receberá o Heart Piece. A maneira mais segura de fazer isso é depois de obter a Longshot, então, na última área de onde há uma escada espiral, logo ao entrar, basta atirar no pilar de fogo à sua direita, um pouco acima, para ser puxado e cortar caminho. Ou então fique rolando sempre para ganhar alguns segundos cruciais, é melhor que você não seja atingido por nenhum fogo.

9. Kakariko Village (Qualquer) [50 Golden Skulltulas]:

Após coletar 50 Golden Skulltulas, volte para a House Skulltula. Fale com a quinta criança libertada e ganhe um Heart Piece.

10. Kakariko Village (Ambos) [Magic Bean ou Longshot]

Após comprar Magic Beans, volte para a Graveyard e plante um no solo fofo. Volte como adulto e suba na planta para ser elevado. No alto, destrua a caixa para pegar mais um Heart Piece. Se preferir, basta se agarrar na caixa para ser puxado e alcança-la desta outra forma.

11. Kakariko Village (Qualquer) [Sun's Song]:

Na Graveyard, vá para a sequência do meio das lápides e puxe aquela que tem algumas flores crescendo em volta. Entre no buraco, derrote o zumbi e toque a Sun's Song para aparecer um baú contendo o Heart Piece.

12. Zora's River (Criança) [Song of Storms]:

No caminho pelo rio você encontrará alguns galhos caídos, suba no galho e use a Ocarina. Alguns sapos virão para assisti-lo. Toque a Song of Storms para receber um Heart Piece.

13. Zora's River (Criança) [As 5 canções normais da Ocarina]:

No mesmo local do Heart Piece anterior, toque as cinco primeiras canções da Ocarina e os sapos vão pedir para você jogar uma espécie de jogo "Pegue o inseto". Você terá que apertar rapidamente o botão correspondente ao sapo em que a mosca aparecer. Se você tiver muita dificuldade, a sequência é esta: A, C esquerda, C direita, C baixo, C esquerda, C direita, C baixo, A, C baixo, A, C baixo, C direita, C esquerda, A.

14. Zora's River (Qualquer) [Galinha ou Hover Boots]:

Como Link criança, pegue a galinha no início do rio e continue seu caminho rio acima, sempre prosseguindo pelas plataformas ainda com a galinha. Em certo momento, você terá que pular para um solo mais baixo (**Pouco antes dos galhos caídos**), mas como você está segurando a galinha, irá flutuar um pouco antes de cair, arremesse a galinha para que Link alcance uma plataforma. Suba e vire para a sua direita para ver uma plataforma com um Heart Piece, vá para lá e pegue-o. Se preferir, Como Link adulto, apenas use as Hover Boots.

15. Zora's River (Qualquer) [Galinha ou Hover Boots]:

Como criança, faça o mesmo que no anterior, pegue a galinha e siga seu caminho rio acima. Desta vez vá até a entrada para o Zora's Domain, na cachoeira. Lá em cima, vire para trás e você verá uma plataforma com um Heart Piece, vá até lá flutuando com a galinha para obtê-la. Se preferir, Como Link adulto, apenas use as Hover Boots.

16. Market (Criança) [Cachorrinho]:

Uma senhora, dentro de uma das casas na Backstreet perdeu o seu pequeno cachorrinho branco (**Durante a noite**). Ache o animalzinho perto do Bazaar e leve-o de volta para a mulher para ganhar um Heart Piece.

17. Market (Criança) [Habilidade com Bombchus – 30 Rupees]:

No mini-jogo Bombchu Bowling você ganha prêmios aleatórios. Fique jogando o jogo até o prêmio ser o Heart Piece, ganhe o jogo e você receberá o Heart Piece.

18. Market (Criança) [10 Rupees]:

À noite, você poderá jogar o Treasure Chest Game. É pura questão de sorte saber em qual dos dois baús está a chave para a próxima sala, e são várias salas. Ao invés de tentar a sorte aleatoriamente, volte aqui depois de obter a Lens of Truth. Usando este item, você consegue ver em qual baú está a chave. Vencendo, você ganha o Heart Piece no baú.

19. Lost Woods (Criança) [Saria's Song]:

Ao entrar em Lost Woods, siga para a esquerda. Suba no toco e fale com Skull Kid. Toque a Saria's Song para ele, recebendo o Heart Piece.

20. Kakariko Village (Adulto) [Derrotar Dampé]:

Dentro do moinho, você verá um Heart Piece na parte de cima da roda que gira. Você só poderá subir lá após a corrida na tumba de Dampé na Graveyard.

21. Lost Woods (Criança) [Boa memória]:

Ao entrar em Lost Woods, siga para a direita e desça a escada. Suba no tronco e fale com dois Skull Kids. Você terá que seguir a melodia deles com a Ocarina em uma espécie de jogo da memória. Se quiser, marque em um papel a sequência, mas se você seguir a sequência sem o papel será melhor.

22. Zora's Domain (Criança) [Deku stick]:

Há varias tochas nesta área que estão apagadas. Suba até a sala do King Zora e acenda um Deku Stick. Desça rapidamente pela escada e acenda uma tocha. Siga para a loja e acenda uma, siga em direção à cachoeira e acenda uma no círculo de pedras. Agora vá para trás da cachoeira beirando a parede e acenda duas tochas. Fazendo tudo rapidinho antes que uma das tochas apague, um baú aparecerá atrás da cachoeira. Abra-o para obter o Heart Piece.

23. Zora's Fountain (Adulto) [Nenhum]:

Voltando como adulto, você vai notar que tudo congelou. Vá pulando de plataforma em plataforma até chegar a parte leste do mapa. Lá, você vai encontrar uma plataforma com um Heart Piece.

24. Zora's Fountain (Adulto) [Iron Boots]:

Após obter a Iron Boots e a Zora Tunic (**Opcional**), vá para o fundo da fonte e, na parte mais funda, você vai encontrar um Heart Piece cercado por vários Rupees verdes.

25. Ice Cavern (Adulto) [Blue Fire]:

Pegue uma Blue Fire com uma garrafa (**Bottle**) e derreta a parede vermelha congelada na parte leste da grande sala da hélice de gelo. Use um Blue Fire para derreter o pilar vermelho que contém um Heart Piece (**Na mesma sala em que você pega o Compass**).

26. Death Mountain Crater (Adulto) [Nenhum]:

Se você entrar na Death mountain Crater pela caverna no pico da montanha, vá para frente até chegar à beira da plataforma em que você está. Ande para frente bem devagar até que você se agarre na borda. Então vá descendo pelo meio até você chegar a uma pequena abertura na parede com um Heart Piece.

27. Death Mountain Crater (Ambos) [Magic Bean]:

Como Link criança, plante um Magic Bean no solo fofo em frente ao Fire Temple. Volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento, pule no topo de um dos pequenos vulcões para obter o Heart Piece.

28. Goron City (Criança) [Deku Stick - Bomb]:

Entre na sala de Darunia e acenda um Deku Stick em uma das tochas. Depois saia da sala e acenda todas as tochas que estão no nível mais baixo de Goron City. A grande estátua/vaso vai começar a girar. Suba para o nível superior e arremesse uma bomba dentro dela e ela começará a girar rapidamente, revelando o Heart Piece.

29. Lake Hylia (Qualquer) [20 Rupees]:

Siga para a área de pescaria e pesque um peixe de 10 Ponds. Fale com o balconista, pese o peixe e ganhe o Heart Piece.

30. Lake Hylia (Adulto) [Golden Scale]:

Após obter a Golden Scale, vá para Lakeside Laboratory e mergulhe na piscina. Com a Golden Scale você pode tocar no fundo da piscina. Após fazer isso, fale com o doutor e, como prêmio pela sua habilidade, ele lhe entregará um Heart Piece. Não adianta trapacear e usar a Iron Boots, apenas funciona com a Golden Scale.

31. Lake Hylia (Ambos) [Magic Bean]:

Plante um Magic Bean perto do laboratório como criança, volte como adulto e suba na plataforma. Pule em cima do laboratório. Suba a escada para a torre de observação e, lá no alto, você encontrará um Heart Piece.

32. Gerudo Valley (Criança) [Galinha]:

Como criança, pegue a galinha e então vá para o meio da ponte. Olhe para a sua direita e você verá uma cachoeira. Mire no centro da cachoeira e então pule na direção dela. Você encontrará uma pequena abertura com Heart Piece atrás da cachoeira. Se você não acertar ainda tem uma escada para poder subir.

33. Gerudo Valley (Qualquer) [Galinha ou Longshot]

Como criança, pegue a galinha e vá para a beira do precipício. Olhe para a esquerda e você verá uma pequena plataforma com uma caixa do outro lado. Pule com a galinha na direção da plataforma para alcançá-la. Agora quebre a caixa para conseguir o Heart Piece. Se estiver como adulto, apenas vá para a beira do precipício na extrema esquerda (**Sem atravessar para o outro lado**) e olhe para baixo. Você verá uma plataforma. Então pule na diagonal beirando a parede ou apenas caia pendurando-se para chegar à plataforma lá embaixo, de lá, basta usar o Longshot para alcançar a caixa que contem o Heart Piece.

34. Gerudo Fortress (Adulto) [Longshot ou Scarecrow's Song]:

Quando você estiver explorando o Forte, encontrará um baú na parte de cima. Você pode chegar até ele estando em cima da sala em que Link fica preso e usando o Longshot no baú, pelo outro lado você pode tocar a Scarecrow's Song e então usando a Longshot no espantalho. De qualquer forma, abra o baú e pegue o Heart Piece.

35. Gerudo Fortress (Adulto) [Gerudo's Card - Epona]:

Após obter o Gerudo's Card (**Libertando o 4o carpinteiro**), volte para o local e chame Epona. Siga pelo vale à direita do Forte e você chegará a área de treinamento de arco-e-flecha a cavalo. Consiga 1000 pontos ou mais para ganhar o Heart Piece.

36. Desert Colossus (ambos) [Magic Bean – Requiem of Spirit]:

Plante um Magic Bean no solo fofo que está em frente ao Spirit Temple como Link criança (**Toque a Requiem of Spirit para chegar até lá**). Depois volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento, ela vai passar por um arco de pedra. Pule no topo do arco para pegar o Heart Piece.

CAPÍTULO V: UPGRADES

Para cada tipo de arma, você tem um certo limite, um número máximo de unidades/munição que você pode carregar. Mas este número não é de todo fixo e você pode aumentá-lo durante o jogo obtendo itens específicos. Isso vai ser muito útil em sua aventura, já que você terá mais munição para gastar. Os upgrades possíveis são para Deku Sticks, Deku Seed (**Munição para a Fairy Slingshot**), Bomb Bag (**Que indica o número carregado de bombas**) e Deku Nuts. Os upgrades são necessárias condições adversas para obtê-los.

1º Upgrade para Deku Sticks:

Entre em Lost Woods, siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda. Você sairá em um lugar a céu aberto com dois Deku Scrubs e uma área gramada com uma árvore e algumas borboletas ao fundo. Vá para perto das borboletas e ande vagarosamente em torno daquele lugar. Você deverá achar um buraco no chão que o fará cair. Aqui é a área onde há uma legião de Deku Scrubs que adoram pessoas mascaradas. Se você estiver usando a Skull Mask, eles dirão que você é realmente feio, mas darão o primeiro upgrade para Deku Sticks, permitindo que você carregue 20 deles.

2º Upgrade para Deku Sticks:

Entre em Lost Woods, siga para a esquerda duas vezes e você sairá em uma área em que há algumas pontes. No fundo desta área, atrás de um tronco, você encontrará um Deku Scrub vendedor. Derrote-o, fale com o Scrub que lhe oferecerá o upgrade de Deku Sticks por 40 Rupees. Este upgrade permitirá que você carregue 30 Deku Sticks.

1º Upgrade para Deku Seed:

Entre em Lost Woods, vá para a direita uma vez. Logo ao entrar na próxima área, você verá um estranho objeto pendurado em uma árvore logo à sua frente. Este é um alvo. Acerte no centro usando a Fairy Slingshot, obtendo 100 pontos (**Tiro certo no meio**) três vezes. Conseguindo, um Deku Scrub recompensará você com um upgrade para Deku Seed, que permite a você carregar 40 delas.

2º Upgrade para Deku Sticks:

No Market, há uma casa onde você pode entrar e jogar o minijogo de tiro ao alvo. Pague 20 Rupees ao cara gordo para poder jogar. Você terá uma munição limitada para acertar todos os Rupees que passam na tela (**10 no total**). Se errar, tente novamente. Se conseguir acertar 8 ou mais, poderá tentar novamente sem precisar pagar. Fazendo isso, você conseguirá o upgrade permite carregar até 50 Deku Seeds.

1º Upgrade para Bomb Bag:

Após obter a Bomb Bag normal na Dodongo's Cavern, volte para Goron City, ainda como criança, e haverá um Goron rolando pelos corredores. Para fazê-lo parar, você poderá utilizar uma bomba, mas não é em qualquer lugar que isso vai funcionar. Vá até a área em que há um túnel e espere ele vir. Calcule o momento exato para que a bomba o atinja quando ele estiver se aproximando. Se você calculou corretamente, ele vai parar de rolar dentro do túnel. Fale com ele, que lhe entregará a primeira Bomb Bag de upgrade por sua coragem. Permitindo carregar até 30 Bombs.

2º Upgrade para Bomb Bag:

Siga para o Market como Link criança à noite e a casa que permite jogar o Bombchu Bowling estará aberta. Fale com a garota e pague 30 Rupees. Ela então revelará o seu prêmio, que será aleatório. Entre os prêmios está o segundo upgrade para Bomb Bag. Se este for o seu prêmio, vença para obtê-lo e pode carregar até 40 Bombs.

1º Upgrade para Arrow:

Este é parecido com o segundo upgrade para Deku Seeds, mas desta vez a casa que permite você jogar tiro ao alvo (**Agora como Link adulto**) fica na Kakariko Village. Use o mesmo esquema, mas você deverá ter bastante experiência em atirar flechas, já que os alvos costumam passar em uma boa velocidade. Acertando os 10 Rupees, você receberá o upgrade que permite a você carregar até 40 Arrows (**flechas**).

2º Upgrade para Arrow:

Após obter o Gerudo's Card no Gerudo's Fortress para poder andar livremente pelo local, suba para o centro de treinamento de arqueiros montado em Epona. Lá, treine sua pontaria nos alvos até adquirir 1500 pontos ou mais. Se conseguir essa marca, a Gerudo da cabana vai lhe dar o upgrade que permite a você carregar até 50 Arrows.

1º Upgrade para Deku Nut:

Exatamente no mesmo lugar em que você obtém o primeiro upgrade para Deku Sticks, onde os Deku Scrubs avaliam sua máscara. Ponha a Mask of Truth, os Scrubs adorarão e lhe darão o upgrade que permite a você carregar até 30 Deku Nuts.

2º Upgrade para Deku Nut:

Em Lost Woods, siga para a direita, esquerda, direita, esquerda, frente e esquerda novamente. Nesta área você encontrará uma pedra, exploda-a com uma Bomba. Caia pelo buraco que se revelou e derrote o primeiro Deku Scrub vendedor. Então pague a ele a quantia de 40 Rupees para obter o upgrade que permite a você carregar até 40 Deku Nuts.

CAPÍTULO VI: AS QUATRO GARRAFAS

Garrafas (**Bottles**) podem ser usadas para guardar Potions, Fadas, Fantasmas, Blue Fire, Bugs, etc. Quanto mais você tiver delas, melhor. São quatro delas espalhadas pelo mundo de Hyrule. Confira a seguir, o que é necessário para obter cada uma.

1° Garrafa:

Vença o jogo das galinhas (**Onde você deverá achar três galinhas específicas entre várias**) de Talon no Lon Lon Ranch. Ele lhe dará uma garrafa com Milk.

2° Garrafa:

Junte todas as galinhas na Kakariko Village e coloque-as no cercado para a garota, então fale com ela para conseguir a garrafa.

Encontrando as galinhas:

- 1 – Na entrada da vila;
- 2 – Bem perto do cercado das galinhas onde está a garota;
- 3 – No caminho até a parte norte da cidade, onde está o guarda da Death Mountain;
- 4 – Atrás de uma cerca próxima à porta da House of Skulltulas. Flutue com outra galinha para chegar lá, então lance ambas para fora da plataforma e leve cada uma para o cercado;
- 5 – Na área cercada na parte nordeste da cidade. Pegue uma galinha e suba as escadas para a porta do moinho de vento, mas não entre. Passando um pouco da porta, mire na direção da cerca e pule com a galinha, flutuando até lá. Quando estiver encostado na cerca, arremesse a galinha para agarrar na cerca;
- 6 – Faça o mesmo que na galinha 5, mas desta vez, após passar para o outro lado da cerca e jogar a galinha de volta, suba a escada para a plataforma onde está o moinho de vento. Você achará a galinha lá atrás;
- 7 – Logo que você entra na vila, a primeira casa à sua esquerda tem uma caixa perto de sua porta. Quebre a caixa rolando. A galinha esta dentro da caixa.

3° Garrafa:

Encontrada mergulhando no Lake Hylia após pegar a Silver Scale para mergulhar mais profundamente. Tem uma mensagem dentro dela, dê a mensagem para o King Zora e fique com a garrafa.

4° Garrafa:

Dada a você pelo comerciante de Poe na entrada para o Market como Link adulto. Traga-lhe 10 Big Pões e ele lhe dará a garrafa, Achando os Big Poes:

Os Big Poes aparecem somente no Hyrule Field como Link adulto enquanto está montado em Epona. Não os confunda com os Poes normais que aparecem quando você não está montado em Epona. Os Big Poes apenas fogem de você, mate-os atirando duas flechas e pegando-os com uma garrafa.

- 1 – Centro de Hyrule Field, perto de uma árvore próxima à entrada para Lon Lon Ranch;
- 2 – No centro à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha cinza ao sul da entrada para a Kokiri Forest;
- 3 – Topo direito de Hyrule Field próximo de uma plataforma sobre Zora's River escondendo a entrada para Kakariko Village. Tente ficar sobre Epona e a plataforma e o Poe deverá aparecer na frente;
- 4 – No centro à direita de Hyrule Field, ao longo de uma parede de tijolos a leste Lon Lon Ranch. Ande perto do lado de fora da parede e ele deverá aparecer quando você chegar ao canto;
- 5 – Centro de Hyrule Field, na frente de Hyrule Castle, perto de uma placa apontando para Lon Lon Ranch;
- 6 – No centro à esquerda de Hyrule Field, em uma sessão triangular de grama ao sudoeste de onde os caminhos que levam para Gerudo's Valley se cruzam, bem perto da parede exterior do Hyrule Field.
- 7 – No centro à esquerda de Hyrule Field, perto de uma árvore solitária um pouco ao norte dos caminhos que levam ao Gerudo's Valley;
- 8 – Topo de Hyrule Field, perto do fluxo de água que está saindo do lado oeste de Hyrule Field, próximo a um dos arbustos.
- 9 – Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma árvore verde e várias gramas altas (O tipo que você pode cortar). Caminhe por lá ou permaneça no meio do pedaço de grama alta.
- 10 – Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha em um bosque de árvores marrons. O bosque está bem perto da árvore verde do Poe nove. Espere ou caminhe pela árvore que está a sudoeste da rocha

CAPÍTULO VII: TROCAS

O Mercador de Máscaras

Seção de trocas do Link criança. A principal parte dela envolve máscaras. Para que alguém compre uma máscara é necessário que você a esteja vestindo (Defina-a a algum botão de item e então use este botão para colocar a máscara antes de conversar com a pessoa desejada).

1. Weird Egg

Ganhe-o de Malon do lado de fora do Hyrule Castle (Na área com os guardas, passando o Market).

2. Chicken

Espere um dia para o ovo chocar e nascer uma galinha (Se não estiver com paciência de esperar, toque a Sun's Song e adiante as coisas).

3. Zelda's Letter

Use uma galinha para acordar Talon, que está dormindo nos arredores do castelo (Equipe a galinha em um dos botões C e aperte-o). Entre no castelo, passe pelos guardas e encontre a Princesa Zelda que lhe dará a Zelda's Letter.

4. Keaton Mask

Vá para Kakariko Village e mostre a Zelda's Letter (Equipe-a e use-a) para o guarda que está bloqueando a entrada para a subida da montanha, na parte norte da vila. Além de permitir que você passe, ele dirá que o Happy Mask Shop já está funcionando e que ele gostaria muito de ter uma máscara. Volte para Market, entre no Happy Mask Shop e pegue a Keaton Mask emprestada.

5. Skull Mask

Volte para Kakariko Village, vista a Keaton Mask e venda-a para o guarda da montanha por 15 Rupees. Então volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela Keaton Mask e pegue a Skull Mask.

6. Spooky Mask:

Siga para Lost Woods, siga uma tela para a esquerda e você encontrará o Skull Kid, tocador de flauta sobre o toco maior. Vista a Skull Mask e suba no tronco menor (Nota: você já deve ter passado por aqui e tocado a Saria's Song para ele, se não, faça-o). Fale com Skull Kid e ele vai comprar a Skull Mask. Volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela máscara vendida e pegue a Spooky Mask.

7. Bunny Hood:

Durante o dia, vá para Kakariko Village e entre na Graveyard. Fale com o garotinho enquanto está com a Spooky Mask vestida. Como o garoto é fã do coveiro Dampé e quer se parecer com ele, mas é bonitinho demais para isso, ele vai comprar a Spooky Mask, que é feita o bastante, de você por 30 Rupees. Volte para o Happy Mask Shop e pague o dinheiro pela Spooky Mask. Agora o Bunny Hood está disponível.

8. Mask of Truth

Com as lindas orelhas de coelho que você possui agora, ande pelo Hyrule Field e procure por um cara correndo. Ele não aparece até que você tenha a Ocarina of Time (Se não tiver, continue a sequencia normal do jogo até obtê-la). Para achá-lo mais rápido, logo que você sair do Market, corra pelo lado direito de Lon Lon Ranch (Pela parte oeste do mapa). Você deverá vê-lo logo, já que o corredor costuma ir da entrada para o Gerudo's Valley até a Kokiri Forest. Após achá-lo, apenas acompanhe-o, pois não dá para falar com ele enquanto estiver correndo. Espere que o corredor se canse (Se você usar a Sun's Song para anoitecer, ele vai se cansar bem rápido). Quando ele se sentar para descansar, vista a Bunny Hood e converse com ele. O corredor ficará tão encantado com a fantasia que pagará uma enorme quantia por ele, muito mais do que ele vale. Volte ao Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela Bunny Hood e pegue a Mask of Truth. Com esta máscara, você pode conversar com as Gossip Stones, aquelas pedras estranhas com um olho que informam a hora. Elas possuem informações muito interessantes, mas nem sempre úteis.

9. Outras Máscaras

Quando você tiver acesso à Mask of Truth, você também poderá pegar a Goron Mask, a Gerudo Mask e a Zora Mask, que são fantasias representando cada raça. Estas três máscaras não têm utilidade alguma, ou seja, você não pode trocá-las por nada e nem vendê-las para ninguém. Tente vesti-las e falar com as pessoas nos mais variados lugares para ver o que elas têm para falar.

Busca por uma espada

Seção de trocas do Link adulto. Antes de iniciarmos, você precisará da Epona, e também não basta falar com as pessoas certas, você tem que mostrar os itens para elas com os botões C (**Você tem que mirar com o Botão Z também**).

1. Pocket Egg

Em Kakariko Village, fale com a mulher das galinhas e você receberá um Pocket Egg.

2. Pocket Cucco

Esperre o tempo passar até que o ovo choque ou apenas toque a Sun's Song duas vezes se não tiver paciência. Um pocket Cucco irá nascer.

3. Cojiro

Use o Pocket Cucco para acordar o dorminhoco do Talon, que está na primeira casa da vila (**Logo que entrar em Kakariko Village, A primeira casa que você vê, indo em frente, aquela que tem uma caixa do lado esquerdo da porta**). Agora leve o Pocket Cucco de volta para a mulher das galinhas e ela vai lhe dar um espécime muito raro, a galinha azul, Cojiro.

4. Odd Mushroom

Vá para Lost Woods e siga uma tela para a esquerda. Você encontrará um homem esquisito sentado em um toco. Este é o irmão da mulher das galinhas. Mostre Cojiro a ele e você receberá o Odd Mushroom. Ele falará para você mostrar o cogumelo para o velho em Kakariko Village.

5. Odd Potion

Agora você deve levar o Odd Mushroom para o Weird Potion Shop em Kakariko Village (**Entre no Potion Shop normal que fica ao norte da vila, subindo algumas escadas, vá pelo corredor à esquerda para chegar à área cercada da vila, então suba uma escada para chegar ao Weird Potion Shop**) antes que o tempo acabe. Isso porque o Odd Mushroom pode estragar se ficar muito tempo ao ar livre, e você tem apenas 3 minutos para que ele não apodreça. Se o tempo acabar, você tem que começar de novo. Não tente trapacear! Se você usar a Ocarina para se teleportar direto para o Graveyard, o tempo vai zerar instantaneamente e o Odd Mushroom vai apodrecer. Entregue o Odd Mushroom ao cara do Weird Potion Shop e ele lhe entregará Odd Potion que fez com o cogumelo.

6. Poacher's Saw

Volte para Lost Woods à procura do sujeito novamente. O irmão da mulher das galinhas se foi, mas em seu lugar há uma garotinha Kokiri. Mostre a ela o Odd Potion e você receberá a Poacher's Saw, que o cara deixou.

7. Broken's Goron's Sword

Agora siga para Gerudo Valley. Se você já tiver libertado os quatro carpinteiros da Gerudo Fortress, poderá atravessar a ponte para o outro lado. Se não tiver, terá que usar a Longshot ou Epona para conseguir atravessar, já que a ponte está quebrada. Fale com o chefe dos carpinteiros, o homem que está fora da barraca, e mostre a ele a Poacher's Saw. Em troca, ele lhe dará a Broken's Goron Sword.

8. Prescription:

Vá para o topo da Death Mountain. Lá, você encontrará Big Goron (**Não confunda com aquele que está dentro da Goron City**), que é um exímio carpinteiro, especialista em forjar espadas. Fale com ele e ele dirá que está com os olhos irritados e que precisa de algo para os olhos. Mostre a Broken's Goron Sword a ele e o Goron lhe dará a Prescription, dizendo que você deve ir para o Zora's Domain.

9. Eyeball Frog:

Leve a Prescription para o King Zora, no Zora's Domain, e ele lhe dará o Eyeball Frog. Lembre-se que você deve já ter libertado o King Zora usando a Blue Fire na garrafa. Após lhe entregar o Eyeball Frog, King Zora dirá para você levar até o laboratório de Lake Hylia.

10. Eyedrops:

Leve o Eyeball Frog para o cientista do laboratório no Lake Hylia antes que o tempo acabe, pois o Eyeball Frog também é perecível, e você tem um tempo limitado para ir do Zora's Domain para o Lake Hylia. Lembrando de que não é permitido usar a Ocarina. Entregue o Eyeball Frog a tempo para o cientista e, depois de descobrir que não é para comer o sapo, ele vai fazer a receita para o Goron, os Eyedrops.

11. Claim Check

Infelizmente o colírio também pode estragar. Você terá que entregá-lo ao Big Goron no topo da Death Mountain na marca de 4 minutos. Entregue os Eyedrops para o Big Goron, feliz por ter trazido o remédio para os seus olhos, ele vai lhe entregar o Claim's Check.

12. Big Goron's Sword

Espere três dias e fale novamente com Big Goron (**Se não quiser esperar, toque a Sun's Song seis vezes**). Após, você receberá a Big Goron's Sword, a melhor arma do jogo (**Duas vezes mais poderosa que a Master Sword**).

CAPÍTULO VIII: AS GRANDES FADAS

Durante a sua aventura, você receberá a ajuda das Great Fairies. Elas ficam na Great Fairy Fountain, e geralmente estão bem escondidas. Algumas são obrigatórias para o seu avanço no jogo, enquanto outras são opcionais, mas todas dão habilidades de ajuda indispensável. Além das habilidades recebidas, se você voltar a falar com uma Great Fairy mais tarde, ela curará Link, recuperando todos os seus corações na barra de energia e também enchendo completamente a barra de energia. Uma vez dentro da Great Fairy Fountain, para invocar a grande fada, você precisa ficar em frente sob o símbolo do Triforce e tocar a Zelda's Lullaby. Confira a localização a seguir:

1. Magic Meter:

Vá para o topo da Death Mountain como criança e exploda a rocha à esquerda da placa para achar a Great Fairy Fountain: Você ganhará a sua barra de energia (Magic Meter) e o primeiro golpe especial, o Spin Slash (Segure B e solte. Gasta barra de energia).

2. Din's Fire:

Vá para os arredores do Hyrule Castle e encontre o lugar com uma placa em um canto onde há uma rocha bloqueando a passagem. Exploda a rocha usando uma bomba e você encontrará esta Great Fairy: Ela lhe dará a sua primeira magia, a Din's Fire, que envolve Link com fogo e queima tudo ao seu redor.

3. Farore's Wind:

Em Zora's Fountain, vá para a área atrás de Jabu-Jabu e nade até a borda, onde você encontrará uma pequena ilha. Lá há uma bomba em uma parede. Exploda-a e a passagem para a Great Fairy Fountain se abrirá: você receberá a magia Farore's Wind, serve para economizar suas caminhadas. Ao usar pela primeira vez, você define um Warp Point na sala em que está. Depois você pode usar a qualquer momento para voltar até o Warp Point ou desmancha-lo. Só dá para usar em Dungeons.

4. Double Magic Meter

Você precisará do Megaton Hammer. Agora vá pela Goron City e entre na sala de Darunia no nível mais baixo da cidade. Entre pela passagem atrás do trono e você entrará na Death Mountain Crater. Vá para a sua direita e atravesse uma estreita ponte. Há uma passagem bloqueada por duas rochas vermelhas. Destrua-as usando o Megaton Hammer e entre na caverna para encontrar mais uma Great Fairy: agora você receberá um upgrade para a sua barra de magia, o Double Magic Meter, que simplesmente dobra a sua barra.

5. Nayru's Love:

Na área do Desert Colossus, em frente ao Spirit Temple, procure por duas palmeiras. Entre elas há uma parede rachada. Exploda a parede usando uma bomba e entre na Great Fairy Fountain: esta magia que você receberá dará uma proteção a Link, envolvendo-o com uma energia. Por certo tempo você ficará invencível, mas o gasto de energia na barra de magia é grande.

6. Double Defense:

Será necessário ter a Golden Gauntlet (Que você consegue na Ganon's Castle), do lado de fora, você encontrará uma parte com várias rochas à direita da entrada. No fundo do corredor você encontrará um grande monólito. Chegue perto e levante-o usando a Golden Gauntlet. Link vai arremessar a rocha para longe, revelando a entrada para a Great Fairy Fountain: com esta nova habilidade, você terá o dobro de defesa, ou seja, receberá apenas a metade do dano causado normalmente. Seus corações na barra de energia ficarão contornados, indicando que você está com a defesa dobrada.

CAPÍTULO IX: AS PEQUENAS FADAS

Além da Great Fairy Fountain, você vai encontrar as Fairy Fountain espalhadas pelo jogo. Estas são fontes cheias de fadinhas rosadas, que recuperam a sua energia ao serem tocadas. Elas também são úteis, principalmente, para serem aprisionadas em garrafas. Assim, você pode ter algumas guardadas e utiliza-las somente quando for realmente necessário. Se a sua energia se esgotar e você tiver uma garrafa contendo uma fada, você será revivido automaticamente.

1. Após passar por Lost Woods e entrar na Sacred Forest Meadow, siga até o outro lado do labirinto. Ao invés de subir as escadas para o Forest Temple, olhe para trás e você verá uma escada que leva para a parte do labirinto. Suba a escada e caia na área logo à sua frente. Você encontrará um buraco no chão. Caia por este buraco e você achará uma Fairy Fountain.
2. Vá para o Graveyard em Kakariko Village. Na primeira fileira de lápides, encontre aquela que tem algumas flores em frente. Puxe esta lápide e você encontrará uma passagem. Entre no túmulo (Onde você pega o Hylian Shield) e exploda a parede usando uma bomba. Revelando uma Fairy Fountain.
3. No Zora's River há uma plataforma perto do início. Nesta plataforma há uma rocha cobrindo um buraco. Você pode chegar lá usando uma galinha como criança (Flutuar até uma plataforma debaixo dela e então usar a escada para subir) ou usando a plataforma voadora como adulto (Se você plantou um Magic Bean como Link criança). Estando lá em cima, exploda a rocha e entre pelo buraco.
4. No Desert Colossus, perto da entrada para o Spirit Temple, há uma grande cova de areia. Perto desta cova você encontrará uma pedra. Fique sobre a pedra e toque a Song of Storms para que a cova se transforme em uma Fairy Fountain e encha-se de fadas.
5. Ao sair do Market, vire para a direita e siga beirando os muros do castelo até encontrar uma rocha. Exploda-a com uma bomba para revelar um buraco escondido que leva a uma Fairy Fountain.
6. No nível mais baixo de Gerudo Fortress, onde há dois pares de caixas no chão, toque a Song of Storms perto do par de caixas da direita. Com isso, um buraco se abrirá no chão.
7. Em Zora's Domain, vá até a pequena ilha com um Zora próximo a escada, bem perto da entrada, e toque a Song of Storms. Um buraco irá se revelar no chão e levará você a mais uma fonte de fadas.
8. Dentro da Ganon's Castle, vá para o nível mais baixo e use a Lens of Truth. Você encontrará uma parede falsa que leva a uma fonte cheia de fadas para recheir suas garrafas. Você encontrará também Deku Scrubs mercadores que lhe venderão itens.

CAPÍTULO X: DETONADO

Coletando a 1° Spiritual Stone

Kokiri Forest

Ao sair de sua casa, você se encontrará com Saria, a melhor amiga de Link, que está contente por ele finalmente ter conseguido uma fada. Converse com as crianças de da floresta, você descobrirá que a passagem para Deku Tree está sendo bloqueada por um garoto mal-humorado chamado Mido, o líder dos Kokiris. Vá para a esquerda da sua casa e você encontrará Mido, ele dirá que é muito perigoso seguir em frente, somente alguém com pelo menos um escudo e uma espada pode passar. Você deverá obter esses equipamentos para passar por Mido. A direita da casa de Link suba a elevação e siga em frente em direção de algumas cercas, chegando a um pequeno buraco na parede. Entre por ele, encontrando um pequeno labirinto com uma grande pedra rolante, espere a pedra passar e atravesse o labirinto, chegando a um baú. Abra-o e encontre a [Kokiri Sword](#).

Volte por todo o caminho, vá para a casa de Mido (**A frente da elevação**), onde você encontrará nos baús alguns Rupees e se der sorte haverá um heart. Caminhe entre a grama alta próxima para conseguir alguns destes pequenos cristais. Consiga pelo menos 40 Rupees e corra para a loja da vila (**Ao centro do lago; à esquerda**). Quando estiver pronto, vá falar com Mido. Vendo você com uma espada e um escudo, ele permitirá que você vá visitar a grande Deku Tree. Vá matando os Deku Babas no caminho para conseguir uma quantidade razoável de Deku Sticks. Quando atingir a grande árvore, ela explicará que está morrendo, por ter sido amaldiçoada pela magia profana de Ganondorf, que a destrói de dentro para fora. Ela pede para que Link penetre em seu interior e tente impedir que isso aconteça. Entre pela “**boca**” da árvore...

Inside the Deku Tree

Siga em frente e suba a escada á sua esquerda. Siga por esse caminho e você logo encontrará um baú contendo o **Map**. Continue, salte sobre o buraco e entre na sala. A porta se trancará atrás de você. Use seu escudo para rebater a noz atacada pelo oponente ao centro para que ele comece a correr pela sala. Vá para o centro onde o oponente estava então mire nele (**Botão Z**) para que a porta seja destrancada. Salte nas plataformas, pegue a **Fairy Slingshot** dentro do baú e vire-se em direção da porta. Mire na escada e atire, abrindo uma passagem para você voltar.

Aproxime-se da parede (**Onde você encontrou o Map**) e use seu Slingshot para matar as aranhas. Siga ao topo e então continue correndo até atingir outra sala. Pise no interruptor do chão para ativar as plataformas, salte para o outro lado e pegue o **Compass** no baú, pule para o outro lado e atire na aranha para ganhar a **Gold Skulltula** e no baú há um **Recovery Heart**, use o Deku Stick na tocha, acendendo-a. Em seguida, acenda a tocha não acesa para abrir a porta. Antes de continuar, note a Giant Skulltula, que cairá do teto. Mate-a com um golpe no abdômen, pule, mirando na teia de aranha abaixo. A teia se rasgará e você cairá em uma sala cheia de água.

Mate a aranha e aparecerá a **Gold Skulltula**, há um interruptor na segunda plataforma. Pise no Switch e a tocha se acenderá então pule para pegar seu prêmio. Use o Deku Stick e acenda-o, salte para a plataforma seguinte. Queime a teia para revelar uma nova passagem, atravesse-a.

Você encontrará outro Deku Scrub, que deve ter sua noz rebatida, ser atingido e interrogado. Ele revelará uma sequencia para a sala da rainha Gohma: 231. Acima da porta você encontrará um olho. Atinja-o para poder passar.

Mergulhe e procure um interruptor, a esquerda, fazendo com que a água baixe por um certo tempo. Atravesse rápido. Mate a Giant Skulltula e empurre o bloco. Suba no bloco e atinja a porta. Mate os inimigos, acenda as tochas e entre na porta. Mate a Giant Skulltula. Use o Deku Stick na tocha, acendendo-a, queime as teias. Entre pelo buraco.

Empurre o bloco até derrubá-la, formando uma ponte para você saltar para a plataforma com uma tocha. Acenda um Deku Stick e corra de volta para a teia no chão, atingindo-a com a vareta.

Você encontrará três Deku Scrubs de uma vez. Você deve atingi-los (**Rebatendo as nozes**) a sequencia é aquela dita pelo Deku Scrub interrogado há tempos atrás. Olhe para cima e prepare-se para o chefe!

Gohma



Para matá-la, fique na sua frente. Ela atacará então saia da sua frente e ataque no olho do chefe que cairá, aproveite para dar espadadas no chefe. Quando ela se levantar, ela escalará as paredes até o teto então atire com a Slingshot para que ela cair. Repita a sequencia até derrotá-la.

Em seguida recolha o [Heart Container](#). Uma vez fora dali, a Deku Tree contará a lenda da Triforce. Antes de morrer, confere a você a proteção da [Kokiri's Emerald](#).

Coletando a 2° Spiritual Stone

Kokiri Forest

Fale com todos, uma vez que a Deku Tree morreu. Estranhamente, Saria não poderá ser encontrada. Use a saída da direita onde você encontrará Saria, ela dará a você a **Fairy Ocarina**, uma forma de Link lembrar-se dela. Continue pela Kokiri Forest, chegando aos campos de Hyrule.

Hyrule Field

Uma coruja dará a você um **Map of Hyrule**. Agora, cruze o mapa para o norte, chegando ao Market (**Na parte baixa do Hyrule Castle**). Se você tentar isso durante a noite, os portões da cidade estarão fechados e você terá de enfrentar alguns Stalchids.

Market & Hyrule Castle

Entre na porta e quebre os potes para pegar alguns Rupees. Siga em frente, se estiver de noite, você encontrará uma menina cantando chamada Malon (**No centro**). Ela dirá que seu pai está desaparecido e acha que ele deve estar dormindo em algum lugar próximo ao castelo. Siga para Hyrule Castle (**Ao sul**), você encontrará a Coruja novamente então fale com o guarda e suba no centro da planta, seja avistado por algum dos guardas, sendo jogado para o portão principal. Retorne um pouco e fale com Malon.

Ela lhe dará o **Weird Egg** para ajudar a encontrar seu pai. Suba novamente na trepadeira e atravesse os portões. Agora você precisa passar pelas elevações para não ser pego pelos guardas que protegem a estrada. Suba na parede e desça no rio para passar pelos guardas. Use o Weird Egg para acordar Talon (**Pai de Malon**), ele irá embora então empurre as caixas até a água. Entre pelo buraco e siga em frente, evitando ser visto pelos guardas. Na segunda tela, ande sobre a madeira para não ser visto pelo guarda. Ao final do caminho está a princesa Zelda.

Fale com ela, Zelda falará sobre seus maus presságios e do dever de Link em salvar Hyrule, além de outras coisinhas mais (**Ganondorf, rei dos Gerudos**). A princesa pede para que Link vá falar com Impa, sua babá, entregando a ele a **Zelda's Letter**.

Ao tentar deixar o local, Impa surgirá do nada. Ela o ensinará a tocar a Zelda's Lullaby (**Canção de ninar de Zelda**) em sua Ocarina, a ser usada em todos os lugares com o emblema real. Em seguida, ela o acompanhará para fora do castelo.

Hyrule Field / Lon Lon Ranch

Vá para Lon Lon Ranch (**Ao norte, da esquerda**). Fale com Malon e mostre-lhe sua Ocarina para aprender a Epona's Song (**Canção da Epona**). Entre na cabana, jogue o jogo que Talon propõe e receba uma proposta de casamento para Malon e um **Bottle Lon Lon Milk**. Beba seu conteúdo assim que for necessário. Retorne a Kokiri Forest, e entre na Lost Woods (**Atrás da casa de Mido**).

Lost Woods

Aqui você encontrará Saria. Para encontrá-la siga a seguinte rota: direita, esquerda, direita, esquerda, centro, esquerda e direita. Ao final você encontrará um lobo, derrote-o. Passando do lobo, você encontrará um labirinto repleto de inimigos. Atravesse-o para encontrar Saria, sua querida amiga. Ela ensinará a você a Saria's Song (**Canção de Saria**), depois disso retorne a Hyrule Field e siga para Kakariko Village (**A esquerda do castelo de Hyrule**).

Kakariko Village / Graveyard

Você terá varias coisas pra fazer em Kakariko. Primeiro, tente achar as sete galinhas para ganhar o [Empty Bottle](#); Vá para o cemitério ([Ao lado](#)), mais só vá de noite. Empurre a lápide com flores na frente e pegue no baú o [Hylian Shield](#), volte e no final do cemitério, fique diante da grande lápide, sobre o emblema real ([O símbolo representando a Triforce](#)) e toque a Zelda's Lullaby. A lápide explodirá, revelando uma passagem. Lá dentro, acabe com todos os Keese para abrir a porta. Na próxima sala, leia as inscrições na parede e aprenda a Sun's Song, canção secreta da família real. Retorne ao cemitério, vá falar com o guarda do portão da Death Mountain e dê para ele a [Zelda's Letter](#), dessa forma ele abrirá o portão para você, além de pedir por uma máscara.

Death Mountain Trail

Suba a colina, mas cuidado com os inimigos. Você avistará a Dodongo's Cavern, mas ela estará bloqueada por uma grande pedra, por tanto, você deve ignorá-la por enquanto. Suba pela encosta, falando com os Gorons. Em seguida, vá para a direita quando o caminho se dividir, encontrando uma cidade... Apenas fique atento ao grande Goron rolante que pode derrubar você.

Goron City

Fale com os Gorons, no geral eles dizem que Ganondorf selou a entrada de Dodongo's Cavern com uma grande pedra. O problema é que a Dodongo's Cavern é a principal fonte de sua nutriente comida: pedras. Todos estão morrendo de fome e o rei, Darunia, trancou-se em seu quarto, esperando por um mensageiro real. Desça as escadas até o andar mais abaixo. Lá, pise no tapete com a insígnia da família real e toque a Zelda's Lullaby. Isso fará com que a porta se abra, revelando o quarto do mal-humorado Darunia. Ele diz que uma estranha música que parece vir das florestas sempre o anima... E a música a qual ele se refere é a Saria's Song. Toque-a e, imediatamente, o rei se levantará e começara a dançar. Após a embaraçosa sequencia, ele dirá que você é um rapaz de fibra e que merece uma recompensa: o [Goron's Bracelet](#), que permite a você agarrar as bombas que nascem das Bomb Flowers. Saia de Goron City pelo mesmo lugar que entrou...

Death Mountain Trail

Há uma plataforma acima da entrada selada da Dodongo's Cavern, bem próxima à entrada da Goron City. Nela existe uma Bomb Flower e um Goron que o ensina a usar as bombas. Pegue a Bomb Flower e arremesse, tentando atingir a grande rocha. Se atingir você abrirá a grande passagem para a caverna. Entre na caverna.

Dodongo's Cavern

Pegue uma Bomb Flower e destrua a parede de pedra. Corra em frente, salte na plataforma e siga a direita. Pegue uma das Bomb Flower e coloque diante da parede de pedra para pegar a [Dungeon Map](#), arremesse a outra Bomb Flower no Eye Enemy. Vá para o hall e corra sem parar, evitando os filhotes de Dodongos. Ao final há um interruptor que se mantém pressionado. Puxe a estatueta sobre ele para que você possa atravessar a porta.

Hora de vencer Lizalfos! Use suas técnicas para derrubar os dois, destrancando a porta para que você possa continuar. Pegue a Bomb Flower e coloque diante da porta de pedra, use Deku Stick nas tochas e acenda as sem fogo.

De volta ao hall principal, pise no switch para destravar a porta em um dos cantos da sala. Entre na porta que destravou, coloque uma Bomb Flower na parede de pedra, lutando com a Armos Statue, para matar essa estatueta basta jogar bomba nela, ao ser derrotado, ele explodirá e a porta será destrancada. Pegue no baú o [Compass](#), retorne a tela anterior.

Pegue a bomba em frente a essa porta e coloque no meio e um pouco para a esquerda, assim se formará uma escada. Suba na escada formada, atravessando a porta no topo.

Você não precisa destruir os Armos na nova sala, já que não há necessidade disso. Empurre o Armos falso da frente da escada, permitindo que você prossiga. No topo haverá um interruptor para abrir esta sala. Pise nele, cruze a ponte até chegar à próxima sala. Caia no pequeno labirinto com espinhos ambulantes. No final há um bloco azul contra uma escada. Empurre a caixa e salte para o lado com uma Bomb Flower e um baú com alguns Rupees. Pegue a bomba e mire-a contra a parede acima da escada. Quando a bomba piscar em vermelho, arremesse-a. Se der tudo certo, a bomba explodirá o muro, revelando um novo caminho. Há fogo no caminho então use a Slingshot e acerte no olho acima da porta. Siga em frente e você chegará a uma nova sala com Lizalfos, mas mais alta. Vença-os e consiga a [Bomb Bag](#) no baú da próxima sala. Agora você poderá carregar suas próprias bombas. Na próxima sala, pise no interruptor, se você acidentalmente cair, será fácil atingir o segundo andar, pois as duas plataformas laterais funcionam como elevador.

Jogue bombas nos olhos da estátua do Dodongo, dos buracos da ponte. Dessa forma, ele abrirá sua boca e permitirá seu acesso a novas áreas. Estoure a parede no final da ponte, se seu [Deku Shield](#) estiver queimado, você o pegará no baú. Entre na porta da boca de Dodongo, siga para a direita e depois desça então siga o caminho da esquerda. Você encontrará alguns blocos onde você pode subir. Suba, destrua a porta e entre, você encontrará uma Skulltula. Continue subindo e no final há outro bloco, empurre-o para cobrir o interruptor (**Que está logo à frente**), assim será destrancada a porta, entre na porta. Se o seu estoque de bombas está baixo, abra o baú próximo. Estoure uma última porta estranha no chão e desça a um poço de lava...

King Dodongo



Cuidado com a baforada de fogo, pois ela acabará com sua energia em dois tempos. Quando ele soltá-la, corra rapidamente para suas costas, ou para perto da lava. Assim que parar de rolar, ele abrirá a boca, permitindo a você atirar bomba ali dentro. Fazendo isso, ele engolirá o explosivo e sentirá todas as dores que merece, ficando paralisado por um tempo. Ataque-o com sua espada e repita a sequência para matá-lo.

Vencendo King Dodongo, pegue o [Heart Container](#). Saia e Darunia aparecerá, dando a você o [Goron's Ruby](#), a segunda Spiritual Stone. Falta apenas mais um. Volte para Goron City, próximo a entrada de Goron City, quando o caminho se divide pegue o caminho da esquerda, estoure as pedras e siga em frente, troque seu Deku Shield para o [Hyllian Shield](#). Use o Hylian Shield para se proteger das pedras e das cinzas. Quando chegar ao ponto onde você deverá escalar, use a Slingshot para acabar com as Skulltulas. Exploda a parede a esquerda da placa para chegar a um templo, onde você deve tocar a Zelda's Lullaby sobre o símbolo Triforce. Isso invocará a Great Fairy que lhe concederá o medidor mágico e a técnica [Sword Slash](#). Fale com o Sr. Coruja que dará uma carona até o pé da montanha, sobre uma das casas, de onde você pode alcançar um [Heart Piece](#). Volte para o Hyrule Castle, procure um lugar com a placa "[Dead End](#)". Exploda a pedra para encontrar a segunda Great Fairy, que dará a você a grande magia [Din's Fire](#)! Estas duas magias são extremamente importantes para a sua aventura. Por isso mesmo, não deixe de pegá-las.

Siga para os domínios de Zora, próximo a cidade de Kakariko. Apenas salte no rio próximo e nade contra a maré.

Coletando a 3° Spiritual Stone

Zora's River

Exploda as pedras e siga em frente. Pegue a galinha para atravessar, logo você encontrará uma grande formação rochosa (**Como varias pontes**), com uma cachoeira ao fundo. Toque a Zelda's Lullaby na Ocarina e a queda d'água parará, abrindo uma passagem por trás dela, encontrando a entrada para o Zora's Domain!

Zora's Domain

Siga em frente, fale com os Zoras. Vá seguindo o caminho até o topo, para a sala do "trono" onde o grande rei Zora o espera. Ele dirá que Ruto desapareceu! Ruto é a princesa do reino de Zora. Corra para a caverna a esquerda da sala do trono e converse com Zora, dizendo que você quer participar do jogo de mergulho. Recolha todos os Rupees que ele arremessar e receba o item **Silver Scale**. Agora você pode mergulhar mais fundo! Na água, procure por uma passagem em frente da cachoeira. Use suas novas técnicas de mergulho para chegar até lá.

Lake Hylia

Quando alcançar a superfície, saia da água e mergulhe novamente, tentando recolher o pote submerso, soltando algumas bolhas. Dentro dele há um bilhete. Nele está escrito uma mensagem da princesa. Ela diz: Ajude-me. Estou esperando por você dentro da barriga de Lord Jabu Jabu. Ela pede também que não falem nada a seu pai. Retorne ao Zora's Domain pelo mesmo local por onde você veio.

Zora's Domain / Zora's Fountain

Dê o pote com a mensagem ao King Zora e ele a lerá. A parte da situação, ele dará caminho para o lago do Lord Jabu Jabu, uma criatura viva imensamente grande, parecendo uma estátua. Volte para as águas rasas de onde você foi para Lake Hylia, procurando por peixes. Use seus potes para pegá-los, sem ter de pagar uma fortuna por um destes na loja! De posse dos peixes, vá até a Zora's Fountain, atrás do rei. Lá você avistará Lord Jabu Jabu. Ignore-o por enquanto, vá nadando para trás dele até chegar a uma pequena ilha. Use suas bombas para abrir uma entrada. Toque a Zelda's Lullaby sobre o símbolo da Triforce para receber a magia **Farore's Wind** da terceira Great Fairy! Volte e use o peixe diante do Lord Jabu Jabu para que este abra a boca e sugue a tudo.

Inside Jabu Jabu's Belly

Siga em frente, passando pelos Octorockse achando uma porta trancada. Use seu Slingshot para atingir a campainha de Lord Jabu. A porta se abrirá. Atravesse rapidamente a sala e abra a porta. Você encontrará a princesa Ruto! Ela dirá que está bem, e começara a perambular por aí, até cair em um estranho buraco. Siga-a pelo mesmo buraco, falando com ela novamente. Faça isso novamente e ela garantirá a você a honra de carregá-la para todos os lados como um escravo... Sem outra solução, pegue-a e atravesse a próxima porta. Salte na direção da água e quando cair arremesse-a para o outro lado e aperte o interruptor para subir a água. Carregue-a até a saída. Chegue a área onde você encontrou Ruto pela primeira vez. Entre na sala, evite os buracos e entre na porta ali. Vire à direita e fique sobre o interruptor, deixe Ruto sobre ele para que seu peso mantenha-o acionado. Entre pela porta, matando todas as criaturas desta sala. Quando todos forem destruídos, um grande baú aparecerá e dentro dele há o [Boomerang](#).

Volte para a sala que você encontrou Ruto pela primeira vez, pegue Ruto novamente e vá para o lado oposto da sala. Coloque-a novamente sobre o interruptor, entre na sala e enfrente The Tentacle. Apenas mire com Z, aproxime-se (**Não muito**) para que ele desça, acerte-o com o [Boomerang](#), quando ele voltar ao teto, repita a operação. Ao vencê-lo, pegue no baú o [Map](#) e a passagem para o corredor que antes era bloqueado pelo tentáculo! Siga por ele...

Agora você terá que derrotar aquelas bolhas em 40 segundos, pra ser mais rápido, mate as bolhas mirando com Z e lançando o [Boomerang](#), acabando com eles, aparecerá um contendo a [Compass](#)! Agora desça o Hall e atravesse a nova porta formada, dentro dela há outro tentáculo, mate-o da mesma forma que o anterior, fazendo com que o tentáculo do hall desapareça. Vá lá e atravesse a nova porta, vendo um terceiro tentáculo. Ao vencê-lo, o tentáculo verde da parte dos buracos desaparecerá. Agora, volte e caia pelo buraco a esquerda, entre pela sala, mate os inimigos e jogue o Boomerang no tentáculo então arremesse Ruto naquela plataforma e ela subirá, deixando você com o Big Oto.

Big Oto



Fique longe dele, pois seu ataque de sucção é muito perigoso, em especial pela energia removida. Arremesse o Boomerang, tentando atingir o buraco em suas costas e deixando-o paralisado. Agora corra até a esfera em suas costas e acerte-a com sua espada (**Z + A**). Ele ficará mais e mais rápido a cada acerto. Acertar a última vez é quase impossível, mas não impossível por completo. Um ou dois paralisados e ele estará morto.

Ao vencê-lo, suba na plataforma central. Siga em direção a porta, arremesse o Boomerang nas coisas vermelhas tendo convulsões para que fiquem paralisadas.

Pule para a segunda plataforma que descera a sala abaixo, antes da sala dos estranhos buracos. Isso criará uma ponte para a porta do outro lado. Mas o interruptor não fica abaixado e você não tem mais a Ruto para usar como peso! Vá para o outro lado da sala e pegue uma caixa para fazer esse serviço.

Mate todos os Jellyfish com seu Boomerang, tornando-o um pouco mais habitável. Pegue uma Skulltula atrás da trepadeira então suba para achar uma campainha, entre na porta e você encontrará o chefe.

Barinade



Acabe primeiro com as medusas/tentáculos que circulam ao redor do pilar central, que dão choques em você. Se aproxime um pouco, não muito, e lance o Boomerang para atingir o alvo. Quando os tentáculos se forem, varias medusas menores correrão em direção do corpo e começarão a rodar em volta da criatura. Apenas afaste-se e assista ao show. Após um tempo, elas se cansarão e irão atrás de você. Mire-as com Z e arremesse o Boomerang para matá-las, enquanto estiver mirando, pule para não ser acertado pelos choques. Apenas tome cuidado, pois a última delas se unirá ao pilar antes de morrer. O processo recomeça. O pilar central se revelará e continuará a tentar acertá-lo com eletricidade. Para escapar, apenas esquive-se para os lados, se afastando bem. Atire seu Boomerang para tentar acertar o pilar, se o pilar for acertado ele vai estar paralisado, piscando em azul. Rapidamente saque sua espada, mirando com Z+A e mate as medusas. Repita a operação e logo serão só você e o pilar, paralise-o e ataque-o com sua espada.

Ao vencê-lo, pegue o [Heart Container](#) e ela ainda dará uma bronca em você. A princesa Ruto dará a você a [Zora's Sapphire](#), a última Spiritual Stone! Ela diz ser a coisa mais importante que tem para dar.

Com todas as Spiritual Stones

Vá para o Market, ao se aproximar você testemunhará uma das cenas mais legais do game. Impa leva Zelda do castelo, mas antes de desaparecer, a princesa arremessa a Ocarina of Time no fosso próximo. Use suas técnicas de mergulho e pegue-a. Agora você tem todos os itens para abrir o Temple of Time. Zelda vai ensinar telepaticamente a Song of Time. Volte ao Market e vá ao Temple of Time (**Próximo ao Happy Mask Shop, parecendo uma grande igreja**).

Temple of Time

Ande em direção do altar e estando sobre o carpete, coloque os amuletos e toque a Song of Time. Atravesse os portais, até chegar a um altar com uma espada cravada. A **Master Sword!** Pegue-a... Desencadeando uma serie de acontecimentos...

Link permanece adormecido por sete longos anos. Anos em que Ganondorf governara com a ajuda da Triforce do Poder. Mas seu poderio não está completo. A Triforce da Coragem ainda está com Link, enquanto o da Sabedoria estaria com a desaparecida princesa Zelda... O sábio Rauru revela que você precisa de seis medalhões para poder atingir o castelo de Ganondorf e acabar com sua tirania... Você já tem um deles, dado pelo próprio Rauru.

Coletando o 2º Medalhão

Market

Hyrule é um lugar REALMENTE diferente depois de sete anos. Ganondorf governa tudo, enquanto demônios foram libertados em todos os campos. As pessoas temem o que pode acontecer. Saia correndo de Market e siga para Lon Lon Ranch.

Lon Lon Ranch

Hora de conseguir Epona. Para isso você tem que ter a Epona's Song, conseguida com Malon no Lon Lon Ranch sete anos atrás. Já adulto e com pelo menos 70 Ruppes no bolso, fale com Mr. Ingo, o novo proprietário do lugar e pague 10 Ruppes para praticar com os cavalos. Ao invés de usar o cavalo separado para você, toque a Epona's Song e uma égua surgirá.

Corra com ela pelo percurso para treinar um pouco até que o tempo se esgote. Desça e fale com Mr. Ingo novamente, fazendo a mesma coisa que antes. Mas, ao invés de correr pelo trajeto, fale com Mr. Ingo, estando sobre Epona (**Use Z para mirar**). Ele oferecerá a chance de correr contra ele por 50 Ruppes. Se vencê-lo, Epona é sua! Mas Ingo é meio traiçoeiro e exigirá de você duas vitórias, prendendo você e a Epona para jamais saírem do rancho. Para tanto, simplesmente tome velocidade e salte a cerca. Viva! Você agora pode chamar Epona a qualquer momento nos campos de Hyrule, tocando a Epona's Song. Vá para Kakariko Village.

Kakariko Village

Chegando aqui, vá para o cemitério e procure pela fileira esquerda das lápides. Aquela que tiver algumas flores diante dela é a tumba de Dampé, o antigo coveiro. Empurre-a, revelando o túnel. Você encontrará o fantasma de Dampé. Corra contra ele e receba o **Hookshot** de presente.

No final desta caverna há uma pedra azul, que pode ser diminuída se você tocar a Song of Time. Suba as escadas até chegar ao moinho. Fale com o homem do realejo e ele mencionará um garotinho com uma Ocarina sete anos atrás que o deixou completamente enlouquecido com a velocidade que fez o moinho girar. Mostre sua Ocarina e ele ensinará a Song of Storms. Saia, antes de seguir para a floresta, você pode tentar conseguir a **Biggoron's Sword** e alguns **Heart Pieces**. Do contrário, corra para a Kokiri Forest!

Kokiri Forest / Lost Woods

Siga para Lost Woods, seguindo a sequencia ou a música, chegará o momento em que Mido barrará seu caminho. Toque a Saria's Song para provar que você é amigo de Saria. Só assim ele deixará você passar. Você chegará ao Sacred Forest Meadow, o lugar secreto de Saria e Link. Derrote os Moblins no labirinto (**Usando o Hookshot**) até encontrar o grande Moblin de martelo que manda ondas pelo chão que acertam Link e causam um dano considerável. Vença-o avançando com tudo e desviando das ondas. Você também pode optar por recolher algumas fadas da Fairy Fountain próxima, pois o desafio seguinte é bastante complicado. Continue e você encontrará Sheik, que ensinará a você a Minuet of Forest, desaparecendo logo em seguida. Você se verá diante do Forest Temple. Use o Hookshot e se pendure no galho acima da entrada. Você estará a caminho de salvar sua amiga...

Forest Temple

Mate os dois Wolfs logo na entrada. Depois, suba nas trepadeiras laterais (**Use a Hookshot para acabar com a Skulltula**). No topo, há alguns arbustos e um baú contendo a **Small Key**. Volte e caminhe em direção da porta principal. Você logo chegará ao grande hall. Após a sequencia mostrando as Poe Sisters roubando as chamas, vá diretamente em frente, entrando na porta. Mate as Flaming Skull apagando suas chamas com a Hookshot. Ao final você encontrará dois Stalfos! Depois de mortos, quebre os potes encontrando uma fada. Pegue-a ou use-a, pegue no baú que surgirá a segunda **Small Key**. Volte para a sala principal.

Em um túnel próximo há uma pedra azul, toque a Song of Time para que ela desapareça, siga pela passagem criada, chegando a um local ao ar livre. Escale a parede à sua direita (**Mate primeiro as Skulltulas**). Vá subindo até encontrar uma porta dentro de uma pequena alcova. Dentro dali, mate a Blue Flaming Skull para receber o **Dungeon Map** no baú, prossiga pela próxima porta. Atire seu Hookshot e pendure-se no alvo branco, feito isso, acione o interruptor. Isso fará com que a água do poço escoe. Desça por ele e encontre a terceira **Small Key**. Agora volte para o grande hall.

Vá pela porta trancada exatamente a sua frente, cruzando a câmara. Use a **Small Key**, continue pelo corredor com uma Giant Skulltula, até a sala onde você encontrará uma escada. Suba-as e puxe o bloco de pedra para preencher a pequena área. Empurre-o seguindo as flechas pintadas no chão. Volte para onde ele estava originalmente, seguindo o caminho até o bloco. Empurre-o para seu lugar. Você ouvirá um som indicando que você fez tudo corretamente. Use-o como plataforma para atingir a próxima parte. Empurre a pedra vermelha o máximo que puder, mas você não poderá completar o serviço devido ao pouco espaço. Volte para onde a pedra estava, onde há uma escada. Vá para lá e suba a escada, encontrando uma pequena cerca, há uma pequena alcova que permite a você empurrar o bloco vermelho! Agora volte até o bloco vermelho e empurre-o seguindo as setas, você ouvirá um som se fez tudo certo.

Siga o caminho da pedra vermelha e você encontrará uma porta trancada. Destranque-a, chegando até a sala maluca, onde haverá uma porta trancada. Use a **Small Key** que você coletou para abri-la. Você encontrará três Stalfos, diferentes dos demais, quando mortos, estes apenas se desmontam. Se demorar demais para matar os outros oponentes, ele se reconstruirá, eles podem passar sobre o fosso, mas você não pode fazer isso... Depois de derrotá-los aparecerá um baú contendo a **Fairy Bow**!

Vê a pintura do Poe? Atire nela bem de longe, do contrário ele desaparecerá deixando a tela preta. Repita isso em todos os quadros (**Caso um deles desapareça, será preciso sair da sala e repetir desde o inicio**), até que a própria Poe apareça. Se o fantasma começar a rodar sua lâmpada como um louco, apenas esquive para os lados. Depois de acertada, reaparecerá em algum ponto qualquer. Aproveite enquanto estiver aparecendo para acertá-la. Repita até que ela morra, conseguindo assim uma nova **Small Key**, vá para a sala com os três Stalfos, pegando a próxima porta. Você deverá repetir o mesmo processo (**Desde as pinturas até a batalha**), mas desta vez contra um Poe Azul! Ele lhe dará um **Compass** após ser derrotado.

Agora, volte uma tela antes do corredor maluco. Olhando para cima da porta, você verá um olho, atinja-o com uma flecha, fazendo com que a sala se "**desenrole**" agora siga até o fim do corredor e abra o baú dourado, conseguindo a **Boss Key**, mas cuidado para não ser pego e voltar para o começo do Temple of Forest. Agora desça pelo buraco no chão e mate as Blue Skulls então prossiga em direção a porta trancada. Entre na porta da direita e você deverá enfrentar um Floormaster! Mire nele e atinja-o com suas flechas ou com a espada. Ele vai se dividir em três pedaços.

Acabando com Floormaster, aparecerá um baú contendo a segunda [Small Key](#). Entre na porta ao lado e prossiga até chegar à sala trancada, em cima há um olho, acerte-o com as flechas e entre. A melhor forma de derrotar o Deku Baba gigante é paralisando-o com a Hookshot e em seguida usando a espada (Z+A). Volte para a sala do bloco vermelho e vá para a esquerda, haverá um olho, acerte-o com suas flechas e um baú aparecerá contendo um [Bundle of Arrows](#). Volte para a área antes da sala maluca e acerte novamente o olho para desenrolar a sala novamente. Vá através dele, descendo até a área dos Poe, mais exatamente para a sala do ex-Stalfos. Atravesse a sala dos Poe e destranque a porta trancada. Caia, agarrando-se nas escadas à direita. Prossiga pelo corredor com caveiras de chama verde, abrindo a porta com sua Key!

Esta sala possui um pilar com uma tocha ao centro e quatro plataformas rodeando-o. Há um olho próximo, mas esta coberta por gelo. Equipe suas flechas, suba em uma plataforma e mire na direção do olho ou simplesmente use a Din's Fire para derreter o gelo. Se você for usar a flecha, ela deve ser disparada no exato momento em que a chama da tocha estiver diante do alvo tornando-a um alvo flamejante, mas se você usar a Din's Fire, apenas vá para a plataforma do olho congelado e use o Din's Fire. Isso ativará o switch e fará com que o corredor por onde você acabara de vir se enrole. Na volta, caia pelo buraco no chão...

Corra com tudo até o switch, ficando sobre ele para liberar a saída e ficar protegido, uma vez que haverá um buraco sobre você. Quando o teto estiver subindo, corra para o baú e receba o Bundle of Arrows e você estará seguro. Cuide das Skulltulas usando seu Hookshot para não perder tempo. Saia rapidamente pela porta.

Veja a figura da Poe. Mas olhe bem e memorize-a. Agora, atire uma flecha contra o quadro, fazendo com que blocos caiam do teto. Neles existem figuras. Você deve montá-las (empurrando ou puxando os blocos) seguindo o quadro, no limite de 60 segundos. Se você falhar, as peças serão reembaralhadas e você deverá tentar novamente. Quando você finalmente conseguir, você enfrentará a Poe Sister Amy. Use as mesmas técnicas de antes. Quando a porta for destrancada, atravesse-a, voltando ao hall principal. Sem mais portas, corra para o centro da sala.

Mas você ainda precisa enfrentar a última irmã, Meg. Ela vai se dividir em quatro e circular você. Somente a verdadeira recebe dano quando atingida por flechas. Somente aquela que der uma rodadinha rápida é a verdadeira. Rapidamente mire com Z e dispare! Após alguns disparos ela estará destruída. Um elemento voador aparecerá na plataforma então desça.

Você deverá empurrar a parede. Com isso todas as paredes irão rodar. Vá mudando as passagens e acionando os switches e pegando os itens, até chegar à sala do chefe. Traga bastantes flechas e fadas.

Phanton Ganon



Fique ao centro da sala mirando com o Fairy Bow. Vá observando as pinturas. Quando uma delas estiver cercada com uma aura púrpura ao seu redor, significa que Ganondorf aparecerá dali. Depois de três acertos ele se livrará do cavalo e começará a flutuar em cima de você, quando ele atirar uma carga em você, rebata-a com sua espada. Algumas vezes ele rebaterá de volta para você, o que obrigará uma segunda tentativa. Isso pode levar até alguns minutos, como numa partida de tênis, mas uma hora um dos dois tem de errar... E esperamos que não seja você, pois o dano é muito alto... Quando ele errar, cairá no chão, atordoado por um tempo... Aproveite para sacar sua arma mais forte (a **Biggoron's Sword**, se não tiver, use a **Master Sword**) e correr em direção do oponente, acertando-o com tudo que tiver. Depois de cerca de dez acertos ele já era...

Ao vencê-lo pegue o **Heart Container**, você verá Saria que revela ser uma das seis sabias. Ela lhe entrega o segundo dos medalhões o **Forest Medallion!** Volte ao Temple of Time...

Coletando o 3º Medalhão

Temple of Time

Vá para o altar, onde Sheik estará esperando por você. Ele ensinará a você a música Prelude of Light e dirá que você pode, a qualquer momento, regredir no tempo até o momento em que você tocará na Master Sword. Basta colocar a espada novamente em seu lugar de repouso... Mas não faça isso. Ainda há muito o que fazer no futuro... Vá para Goron City.

Goron City

Todos os Goros desapareceram, exceto um deles, que rola como um louco no terceiro andar. Vá para o terceiro andar e atinja-o com uma bomba ou simplesmente coloque uma bomba antes dele vir e atinja com uma flecha, fale com ele. Ao falar com ele você descobrirá que é filho de Darunia e se chama Link (**esse nome muda de acordo como você renomeia seu personagem**).

Informa que Ganondorf libertou o dragão de fogo Volvagia, fera aprisionada pelos descendentes de Darunia no Fire Temple e que todos os adultos foram tentar selar Volvagia novamente. Como nenhum deles voltou até agora, ele pede para que você vá ao templo e salve todos. Para ajudar, ele lhe dará a **Goron Tunic** que resiste ao fogo e garante tempo ilimitado no templo. Desça as escadas e vá à sala de Darunia, como seu xará informou.

Empurre a estátua e você encontrará um atalho para Death Mountain Crater, sem precisar subir a montanha. Cruze a ponte quebrada com seu Hookshot, encontrando Sheik em seguida que ensinará a você o Bolero of Fire, mais uma música para a sua coleção. Suba a grande escada e você chegará ao Fire Temple...

Fire Temple

Suba as escadas e atravesse a porta da esquerda. Depois da conversa com Darunia, salte nas plataformas a esquerda e você encontrará um switch. Pise nele e liberte o Goron, fale com ele e pegue no baú da cela do Goron uma **Small Key**. Agora retorne a entrada do lugar e destranque a porta da direita, cruze a ponte até a plataforma de madeira a direita da porta trancada. Logo você encontrará um muro com uma estranha parte... Estoure-a com uma bomba e encontre uma cela com um Goron com uma **Small Key** no baú. Saia do túnel então cruze a câmara até chegar a uma porta com um bloco azul diante dela. Atravesse a porta e você encontrará outro Goron com uma **Small Key** no baú. Com as duas chaves, destranque a porta além da ponte de madeira. Atravesse a rampa e escale a grade próxima ao pilar da direita. Salte no pilar, tendo em vista os Keeses. Empurre o bloco sobre o pilar de fogo, fazendo com que este suba quando o vulcão entrar em erupção. Use seu novo elevador para chegar a parte superior, onde há uma porta trancada. Use sua última **Small Key** nela. Suba as plataformas, matando as Torch Slugs, saltando em seguida para a área adjacente. Empurre o bloco para fora da plataforma e em seguida, desça e puxe-o para cima do desenho no chão. Volte onde o bloco estava e use a nova ponte para chegar à próxima área. Suba na grade, a saída está bloqueada por uma grande chama, desça um degrau e atire seu Hookshot no objeto de diamante, suba rapidamente a grade e entre na porta. Agora você está em uma grande sala-labirinto com pedras enormes girando. Aqui você precisa libertar dois Gorons. O primeiro deles está logo a sua esquerda, acompanhando o muro nesta direção encontrando uma **Small Key**. O segundo Goron está do outro lado em uma pequena alcova encontrando a segunda **Small Key**, em uma outra alcova, estoure a parede do meio para revelar uma Skulltula. Agora vá para a porta trancada (a direita e depois ao norte dessa alcova) então destranque-a. Atire uma fleche no olho próximo ao teto, liberando a porta barrada. Dentro dela há um baú com um **Dungeon Map**, agora saia e destranque a porta.

Nesta sala, uma muralha de fogo vai perseguir você. Portanto, seja rápido. Ignore a porta trancada e siga o caminho até achar uma segunda porta. Agora você está no topo do labirinto. A plataforma diante de você, com um Torch Slug, tem uma grande rachadura nele. Navi diz ouvir vozes de Gorons ali. Estoure o lugar com uma bomba e desça pela grade e siga em frente. No fundo há um Goron e uma **Small Key**. Suba a grade para voltar, explorando as demais plataformas. Em uma delas você achará um switch que abrirá uma gaiola próxima, do outro lado do labirinto. Com cuidado, chegue até lá e pegue a **Small Key**. Agora retorne a sala com a muralha de fogo e destranque a porta.

Siga em frente. Vire a esquerda e siga a parede até achar uma porta com um baú, pegue o **Compass**. Volte para onde você veio e vá pra esquerda onde há uma porta trancada.

Destranque a porta. Siga em frente, agora você está do lado oposto da sala das muralhas de fogo. Pise no switch e corra rapidamente para a área antes protegida por uma muralha de fog. A porta em frente é falsa e atacará você se tentar abrir a porta então deixe uma bomba diante da porta, agora entre na nova porta. Agora você vai ter que vencer o Flare Dancer.

Flare Dancer



Mire com Z e tente puxar a bola preta ao centro com seu Hookshot. Se fizer corretamente, a bola estará a sua frente. Atinja-o com sua espada até que comece a fugir. Então comece a persegui-lo ao redor principal. Acerte-o até que salte para o fogo novamente, tornando-se mais uma vez um dançarino das chamas e quando o dançarino correr com o fogo, fique no muro do pilar para não ser atingido e espere ele parar. Repita o processo até que esteja morto.

Vencido. A chama ao centro desaparecerá, tornando a plataforma um elevador para a área superior. Suba a grade no muro a direita e atire seu Hookshot no objeto de diamante que desativará a chama então suba rapidamente na grade.

Agora você estará em uma sala semicircular, com um grande buraco ao centro. Suba as escadas e acione o switch. As chamas ao redor do baú acima desaparecerão por um tempo curtíssimo. Use as plataformas próximas à borda do buraco e tente não cair, pois a queda é muito longa... Se conseguir fazer isso em tempo você logo receberá o [Megaton Hammer](#), item que pode servir de arma para Link! Vá para a sua direita para encontrar um bloco estranho com uma cara ao centro. Desça e esmague-o com o Megaton Hammer e ele cairá criando um túnel pra você. Desça e quebre a estatua com o Megaton Hammer para revelar uma porta. Acabe com os Keeses então esmague o bloco estranho com uma face, que transformara o chão em uma escadaria. No fundo há um switch que não se mantém abaixado. Volte e pegue uma caixa e ponha em cima do switch então entre na porta.

Esmague a pedra com a face e você cairá em um labirinto com muralhas. O bloco que caiu servirá como plataforma para uma porta trancada. Aqui há um switch que, como Navi diz, está totalmente enferrujado. Use seu poderoso Megaton Hammer e amasse-o. Entre, corra e na beira role e então salte sobre a abertura. Toque a Song of Time perto da pedra azul e ela desaparecerá revelando um switch então esmague-o, fazendo com que o Goron abaixo seja libertado. Desça e fale com ele, ele dirá que a estátua próxima à entrada do templo tem uma porta atrás dela. Pegue a [Small Key](#) e suba na pedra azul, saindo pela porta que você entrou. Vá para a plataforma em frente e esmague o bloco com a cara usando seu Megaton Hammer. Isso não só abrirá o começo da dungeon, mas também criará uma pequena ponte para o chefe!

A estátua que o Goron estava dizendo está a direita da escada, logo no começo do templo. Vá para lá e esmague a estatua usando o Megaton Hammer e em seguida entre pela porta atrás dela, mate todas as criaturas para liberar a porta. Saia pela porta libertada, evite os espinhos para enfrentar... Flare Dancer novamente.

Vencendo-o, a porta se abrirá e um baú aparecerá, tem apenas umas bombas. Saia pela porta e esmague o switch para libertar o Goron, pegue a [Boss Key](#) no baú dourado. Vá até a porta na cela, suba a escada e vá para a direita e só então entre na porta do chefe.

Agora você deve enfrentar o dragão Místico, Volvagia...

Volvagia



Existem vários buracos nesta sala cheias de lava, Volvagia vai sair de um desses buracos, fazendo um de seus três ataques (**até mesmo todos de uma vez, caso já tenha recebido dano elevado**). Algumas vezes isso ficará parecendo aquele joguinho de acertar com o martelo na toupeira do buraco. Mas há uma diferença. Volvagia é muito esperto e pode mudar o buraco em que apareça no último instante, fazendo com que você vague a toa umas quatro ou cinco vezes! Quando ele sair com tudo e voar, apenas desvie das pedras (**Use seu escudo**) ou das baforadas (**Para evitá-las apenas corra atrás do rabo do dragão**). Quando ele colocar a cabeça para fora do buraco, amasse-a com o Megaton Hammer, isso o deixará grogue por alguns segundos.

Se for rápido, você ainda pode atingir sua cabeça algumas vezes e você também pode atingi-lo enquanto estiver no ar, use suas flechas ou o seu Hookshot.

Pegue o **Heart Container** e entre na luz azul, encontrando Darunia, o rei dos Gorons e terceiro sábio, do fogo, que lhe entregará o Fire Medallion.

Coletando o 4º Medalhão

Death Mountain Crater

Depois de voltar do Conselho dos Sábios, retorne ao local onde você começou, mas ao invés de seguir em frente, vire para a esquerda. Destrua as pedras com o Megaton Hammer e continue nesta direção. De repente, Navi voará para cima de duas pedras e começará a piscar e, verde. Esmague-as e entre no templo. Toque a Zelda's Lullaby sobre o símbolo do Triforce e outra Great Fairy aparecerá, ela dobrará seu medidor de magia. Agora você deve ir até o Zora's Domain. Toque o Prelude of Light ir ao Templo e depois toque a Epona's Song para chamar Epona então siga para Zora's Domain. Quando você chegar à parte onde tem umas pontes, toque a Zelda's Lullaby para abrir a cachoeira.

Zora's Domain

Este é um lugar que mudou bastante... Em vez de água corrente, tudo estará CONGELADO... Só gelo, água e, estado sólido... Até mesmo o rei Zora está confinado dentro de um gelo. Vá para o Zora's Fountain e salte sobre as plataformas de gelo até chegar à caverna de gelo...

Ice Cavern

Siga em frente até encontrar a primeira sala onde você deverá derrotar os Freezeerds para abrir a porta, apenas use o Din's Fire para não perder tempo. Cuidado com as lâminas que circulam a sala. Vá pela porta onde deverá coletar todos os Silver Ruppes. Depois de tudo, saia pela nova porta aberta, siga pelo corredor até chegar a uma grande sala. Mate todas as criaturas e aproxime-se do **Blue Fire**, encha todos os seus potes com ele. Use uma nas stalagnites vermelhas para pegar o **Dungeon Map** no baú e encha-o novamente. Agora retorne a sala da hélice de gelo.

Derreta as paredes vermelhas com o fogo azul, chegando há uma sala sem saída e outra com uma tocha de Blue Fire. Reponha seus potes, derreta a stalagnite vermelha para pegar o **Piece of Heart** e derreta o outro stalagnite para pegar o **Compass**. Encha-os novamente e siga para a outra passagem com o gelo normal...

Nesta sala você deverá pegar todos os Ruppes em um certo limite de tempo, empurre o bloco de gelo contra as stalagnites, subindo nele quando necessário. Uma vez que a porta for destrancada, encha o pote com o Blue Fire, você deve fazer um último bloco brotar na posição original para empurrá-lo contra o "círculo de pilares". Suba até encontrar uma porta.

Você terá que enfrentar um White Wolf, a única diferença entre eles e os Wolfs normais são a cor. Portanto execute os mesmos procedimentos de antes. Derrotando-o aparecerá um baú com o **Iron Boots**, em seguida, Sheik aparecerá e ensinará a você o Serenade of Water que levará você para o Lake Hylia, mas não use-o ainda.

Use a Iron Boots e caia no buraco de água atrás da arca. Se você precisar de algum Blue Fire, volte a sala da hélice para recarregar a quantidade de potes cheio. Agora saia e vá ao Zora's Domain.

Zora's Domain

Use o Blue Fire no King Zora e ele agradecerá, dando a você um [Zora's Tunic](#), que permite a você ficar longos períodos de tempo em baixo d'água. Ele dirá também que a princesa Ruto foi ao Water Temple para tentar resolver a situação. Toque a Serenade of Water para chegar ao Lake Hylia, que não foi congelado.

Lake Hylia

Caia na água e equipe a Iron Boots e a Zora's Tunic. Você logo encontrará a entrada para o Water Temple. Atinja o switch azul com seu Hookshot para abrir a porta.

Water Temple

Coloque novamente a Iron Boots e afunde, vá até a entrada com duas tochas, sendo uma de cada lado. Lá você encontrará a Princesa Ruto em todo o seu esplendor. Pelo menos ela não é mais chata... Mas ela dirá que vai se casar com você, depois dirá que você precisa acabar com o chefe daqui para libertar o pessoal de Zora's Domain e que foi Sheik que a salvou do congelamento. Em seguida ela dirá para você segui-la então tire suas botas. No topo há um símbolo do Triforce na parede. Toque a Zelda's Lullaby para abaixar o nível da água até o fundo. Entre pela porta, derrote todas Spiked Balls com o seu Hookshot ou com a espada. Um baú aparecerá contendo o [Dungeon Map](#) então volte e caia no buraco.

Use a Din's Fire para acender as duas tochas e abrir a porta. Entre na porta e mate todas as conchas atirando bem dentro de suas bocas com seu Hookshot, aparecerá um baú e nela a [Small Key](#). Saia e vá para o começo do Templo.

Vá para o outro lado desta sala, suba no bloco e empurre a pedra até o final e ela cairá na água. Use a Iron Boots para afundar e chegar à próxima área. Atinja o objeto de diamante e o pilar de água vai subir. Use-a como plataforma rápida para o outro lado. A próxima sala possui uma grande piscina com varias quedas d'água ao redor dela e uma forte correnteza ao redor e dentro da água você verá um grande cano. Ative sua Iron Boots e caia na piscina, acerte o Diamond Object que está na boca do dragão com seu Hookshot e o portão próximo se abrirá. Prenda seu Hookshot na mira da parede ou tire a Iron Boots e vá rapidamente para o outro lado. Suba e pegue a [Small Key](#), atire no objeto de diamante para reabrir o portão então volte para o começo do Templo.

Vá para a esquerda e destranque a porta, agora corra para o último dos blocos e use seu Hookshot para se prender no alvo mais próximo. Toque a Zelda's Lullaby perto do símbolo do Triforce para elevar o nível da água até a metade e um dos blocos se elevará. Use a Iron Boots e caia na entrada secreta abaixo da plataforma que subira.

Ao final dele há um diamond object Atinja-o com seu Hookshot. Mate os inimigos que caem para destrancar o portão. Suba e pegue a [Small Key](#), volte para a torre e saia pela única porta, coloque a Iron Boots e vá para a área onde a princesa Ruto estava. Tire as Iron Boots e flutue. Há uma parede rachada, exploda-a e pegue a [Small Key](#) e volte até sala principal...

Com a água na metade, você poderá acessar um túnel com alguns potes. Pregue-se nos alvos nas paredes e você achará um baú cercado de água. Suba na água em cima do baú e atinja o diamond object com seu Hookshot para pegar o [Compass](#). Retorne novamente para o pilar central...

Do outro lado, ainda com a água na altura média, você encontrará uma porta trancada. Abra-a usando uma das suas três Small Keys. Fique sobre o pilar de água e quando um Tekitite saltar sobre você, mate-o, volte para o pilar de água e atinja o object diamond com seu Hookshot. Isso levará você para outra sala. Toque a Zelda's Lullaby próximo do símbolo do Triforce para elevar a água até o ponto original. Agora, perto de

Você há uma porta, cruzando o hall há um túnel. Entre nele e puxe o bloco até que ele caia em um pequeno buraco. Agora volte e destranque a porta.

Nesta sala você tem que apenas cair e se pendurar nos alvos, mate a Skulltula na parede. Feito isso, destranque a porta onde você deve usar sua última Small Key. Você se depara com uma diamond object ao centro da sala. Acerte-o com seu Hookshot, fazendo com que a água suba, bem como a estátua do dragão no canto oposto ao seu. Suba nela usando o Hookshot no alvo em sua barriga. Em seguida acerte novamente o diamond object para baixar o nível da água e o dragão. Use o Hookshot no para no alvo da parede e suba em sua cabeça. De lá, acerte novamente o diamond object para elevar a água e a cabeça sob você, vá fazendo isso até chegar a próxima sala. Mate os Tekitites, então passe por cima dos espinhos no chão usando o Like Like como alvo para o Hookshot.

Na próxima área você enfrentará Dark Link.

Dark Link



Use seu escudo para bloquear seus ataques e no exato momento em que ele começar a atacar com sua espada, use Z + A. Se você fizer corretamente, atingirá seu oponente (é melhor que você já tenha a Biggoron's Sword). Do contrário, ele contra-atacará de uma forma que você não vai gostar. Se tiver magia sobrando, use Din's Fire para um trabalho rápido e sem dor.

Vencendo-o, vá para a nova sala e pegue a **Longshot** no baú, com isso, você pode ir duas vezes mais longe que seu velho Hookshot. Atrás da arca há um bloco azul, toque a Song of Time para o bloco desaparecer então entre no buraco. Agora você está diante de um rio e dentro dele, Navi aponta algo, enquanto vários redemoinhos podem sugá-lo até a morte. Comece a nadar e no final há um olho na parede, atinja-o com sua flecha para abrir o portão então nade até lá (ou use a flecha) antes que o tempo acabe e pegue a **Small Key** no baú. Caia no buraco atrás dele que leva a uma área já explorada então volte ao hall principal.

Agora você precisa voltar o nível da água até a metade. Vá para o segundo andar e procure por um olho, atinja-o com suas flechas e rapidamente use o Longshot no alvo. No final você encontrará o bloco que você puxou para dentro do pequeno buraco. Empurre-o até parar, vá para a direita e pegue a **Small Key** no baú, volte novamente para o hall principal. Equipe a Iron Boots e mergulhe, vá para a esquerda do local onde você encontrou a princesa Ruto, siga pelo túnel que leva a uma área cheia de espinhos, use seu Longshot no alvo e abra a porta trancada, mate todos os Tektites e cruze a água com cuidado. Na próxima sala mate todos os Stingers com suas flechas, nesta sala há um Switch que não fica acionado, desça e exploda as paredes estranhas e siga pelo buraco da direita, empurre o bloco para cima do switch (**na água**), feito isso, a água subirá e siga pela passagem da direita.

Na próxima sala, mate os Tektites com suas flechas, pise no switch e pule nos pilares e vá para o outro lado, agora você verá uma cachoeira que solta algumas pedras, depois da primeira grande pedra passar, pule para perto a cachoeira e pegue uma Gold Skulltula então equipe a Iron Boots, siga pelo túnel e use sua última chave para abrir a porta trancada, pegue a **Boss Key** no baú dourado e nos potes há fadas, aproveite para pega-las se não tiver nenhuma e só então volte para o hall principal...

Eleve a água até o ponto mais alto e volte para o ponto mais alto da torre, você avistará o alvo de Longshot na barriga da estátua roxa. Use o Longshot no alvo e pegue algumas fadas nos potes e entre na porta, desvie dos espinhos ambulantes e entre na porta do chefe, prepare-se para enfrentar...

Morpha



Quando Morpha sair da água, acerte a bolinha com o Longshot e ataque-a até que ela volte para a água, então repita a sequência e a bolinha explodirá.

Vencendo-o, Equipe a Iron Boots pegue o [Heart Container](#) e você encontrará a princesa Ruto e quarta sabia que lhe dará a [Water Medallion](#).

Coletando o 5° Medalhão

Lake Hylia

Você estará sobre uma ilha com Sheik e uma placa que fala sobre atirar na luz da manhã, espere até que amanheça e atire no sol com suas flechas e uma Fire Arrow cairá dos céus. Recolha-a, podendo agora usar flechas de fogo para acender tochas então volte para o santuário e ponha a espada no seu lugar para voltar a ser criança e vá para Kakariko Village.

Kakariko Village

Vá para o moinho e fale com o homem do realejo e toque a Song of Storms para ele, drenando o poço fora dali e fazendo o moinho enlouquecer. Desça pela escada do poço e você chegará a...

Bottom of the Well

Engatinhe pela passagem e mire na caveira e atravesse a parede, siga em frente e atravesse a parede (que é um muro falso), siga pelas paredes falsas e chegue a uma sala grande. Caia na água e siga a corrente para encontrar o símbolo da família real, toque a Zelda's Lullaby, a água vai baixar permitindo a você explorar vários outros pontos, em uma alcova, acenda todas as tochas, em um dos caixões há uma **Small Key** então saia, em uma das paredes há aquelas mãos, tome cuidado e abra a porta. Na primeira porta falsa que você passou, desça e pegue o item no baú e entre na porta para enfrentar...

Dead Hand



Seja agarrado por uma das mãos e comece a mexer o direcional para todos os lados, apertando A até que ele solte e isso atrairá Dead Hand então quando ele parar para mostrar sua cara, saque sua espada e ataque-o (Z+A). Isso fará com que ele dê meia volta e fuja, mas não o siga, pois ele causará uma explosão. Repita a operação até que ele morra.

Vencendo-o aparecerá um baú com o [Lens of Truth](#), use-a para encontrar um [Huge Ruppe](#) dentro de um baú escondido. Saia e use a Lens of Truth para achar as Smalls Keys e explore as outras áreas, depois volte para o Temple of Time e pegue a Master Sword para voltar para o futuro e entre em Kakariko Village.

Kakariko Village

Você verá Sheik ser derrubado por um ser invisível que também dará conta de Link. Sheik acordará você e ensinará a música Nocturne of Shadow, toque-a para tele transportar-se para a cerca atrás do Graveyard. Siga em frente e fique no centro do círculo de tochas e use a Din's Fire para acender todas as tochas e abrir uma passagem para o Shadow Temple.

Shadow Temple

Siga em frente e use o Longshot no alvo depois procure pela parede falsa e passe pelo corredor. Encontre mais uma porta falsa e mate os inimigos para você receber o [Dungeon Map](#). Volte para a sala com varias caras e ache a sala do chefe Dead Hand. Mate-o do mesmo jeito que você fez com Link criança. Vencendo-o, um baú aparecerá contendo o [Hover Boots](#). Volte para a sala com varias rostos e você verá uma estranha estátua de pássaro ao centro.

A inscrição ali diz: “ [Para Fazer com que o bico aponte para a caveira da verdade](#)”, vire a estatua para a caveira ao norte, quando fizer isso, a porta do outro lado do abismo se abrirá. Equipe a Hover Boots para chegar lá, siga em frente e você terá três caminhos para prosseguir, uma delas você tem que explodir então vá pela porta da esquerda e pegue todos os ruppes, tomando cuidado com as laminas. Entre na porta que abriu e pegue a [Small Key](#) no baú, depois volte e siga para a porta da direita então mate as duas Mummies e um baú aparecerá contendo um [Compass](#) então volte e abra a porta trancada.

Siga em frente, mais cuidado com as Giant Skulltulas que aos poucos cairão do teto, ao final você encontrará uma grande sala. Siga em frente e desvie das guilhotinas e use a Hover Boots para chegar à plataforma que sobe e desce guiando-se pela corrente e ir para o outro lado, use também a Lens of Truth para enxergar algumas plataformas.

Colete os Silver Ruppes para destrancar a porta, desça o corredor para encontrar vários espinhos descendo do teto. Use a Lens of Truth para encontrar um bloco escondido atrás de uma parede falsa. Puxe-o e use-o como “ [guarda-chuva](#)”, pegue no baú um [Bundle of Arrows](#) e na outra cela pegue uma Gold Skulltula, puxe o bloco até a cara roxa, suba no bloco e pule para o outro lado, use os espinhos para chegar do outro lado então pise no switch para aparecer um baú, siga para lá e pegue no baú uma [Small Key](#). Volte e use a Lens of Truth para encontrar uma plataforma invisível então vá pulando até chegar à porta. Mate os inimigos, mais cuidado com a lâmina que pode ser vista pelo Lens of Truth, a porta se abrirá e mate a Gold Skulltula, pegue no baú um Ruppe Azul e pegue no baú invisível um [Bundle of Arrows](#), volte e siga para a plataforma que sobe e desce e vá para a o norte, fique pulando nas plataformas invisíveis e entre na porta.

Mate os dois zumbis e um baú aparecerá contendo um [Blue Rupee](#). Colete todos os Silver Ruppes usando as Lens of Truth para ver os espinhos e os alvos de Longshot invisível em um dos Ruppes é preciso usar a Hover Boots. Quando todas forem pegas, a porta se abrirá e uma nova sala se revelará.

Suba as escadas e pegue a Bom Flower e arremesse-a dentro da caveira que explodirá então pegue a [Small Key](#), volte para a sala anterior, você pode ver a porta trancada, mas não pode chegar lá. Use a Lens of Truth para ver o alvo no teto. Chegue lá com o Longshot e abra a porta trancada.

Nesta sala há ventiladores que tentarão soprar você sobre eles, coloque a Iron Boots para evitar ser carregado. Entre na porta e mate os dois zumbis, pegue no baú invisível um [Bundle of Arrows](#), volte e entre na porta invisível.

Mate as duas Mummies por um baú com Ruppes e em seguida exploda a pilha de areia, onde você encontrará um baú invisível contendo uma [Small Key](#) então abra a porta. Puxe e empurre o bloco contra a escada (perto da porta), suba a escada e toque Zelda's Lullaby em cima do símbolo Triforce, fazendo com que o bote comece a velejar. No caminho você lutará com alguns Stalfos, ao final você tem que pular para o outro lado, pois o barco baterá, siga para a porta.

Esta sala está cheia de Floormasters e esta sala é um grande labirinto, use a Lens of Truth para enxergar os muros invisíveis, existem três portas, em uma delas, três caveiras rolantes, de onde você pode conseguir bons itens, jogando bomba nelas e mate a Gold Skulltula. A outra sala há uma grande quantidade de sangue, use a Lens of Truth para ver um Floormaster aqui, matando-a você receberá a [Small Key](#) no baú, saia e exploda dois muros de madeira então entre na porta. Use a Din's Fire para explodir as paredes então mates os dois ReDeads por alguns ruppes, abra o baú amarelo contendo a [Boss Key](#), volte para o local do bote. Mire suas flechas nas bombas que estão rodeando a estatua, fazendo com que as bombas explodam e com que a estatua caia formando uma ponte para o outro lado. Destranque a porta, use a Lens of Truth para enxergar as plataformas invisíveis e use o Hover Boots para chegar à sala do chefe.

Bongo Bongo



Você precisará paralisar as mãos para que a cabeça desça e venha te atacar, para ver a cabeça você tem que usar a Lens of Truth. Quando as duas mãos estiverem longe o bastante, acerte uma flecha em cada uma delas. Elas ficarão paralisadas, fazendo com que a grande cabeça desça em sua direção então quando ela vir, acerte uma flecha ou use o Longshot no olho vermelho e depois acerte-o com a espada. Repita o processo até matá-lo.

Vencendo-o, pegue o [Heart Container](#) e siga para a luz branca. Impa, a baba de Zelda é libertada e revela sua natureza Sábia. Receba o [Shadow Medallion](#)!

Coletando o 6° Medalhão

Gerudo Valley

Esta área pode ser encontrada no extremo oeste de Hyrule Field. Cruze a ponte quebrada usando Epona em sua velocidade máxima ou com o Longshot, no alvo sob os trapos acima da ponte. Explore a área para conseguir dois Heart Pieces (**um atrás da cachoeira e outra do outro lado do penhasco**). Siga em frente e logo você encontrará a...

Gerudo Fortress

Suba e deixe um dos guardas verem você. Dessa forma, você será jogado em uma cela sem uma saída aparente, Olha para cima e você avistará um alvo para Longshot. Use-o para sair daí. Desça e siga em frente, avistando uma porta à esquerda. Fale com o homem na cela para saber como ele foi colocado ali... Então você será atacado por uma Gerudo Guard! Ela usa duas espadas, mire nela com Z e circule-a, usando a esquiva para desviar de seus golpes e atacando com sua espada. Quando ela vier correndo em sua direção, esquive para os lados. Dessa forma, ela estará de costas então dê espadadas nela. Vencendo-a, ela desaparecerá, deixando uma **Small Key** use-a para libertar o cara da cela.

Siga em frente e depois siga para a esquerda, pelo túnel. Siga para a direita e veja a guarda até que ela faça a curva no corredor. Assim que isso acontecer, corra e entre na primeira bifurcação que você encontrar. Vá seguindo a parede e apagando as guardas com suas flechas, seguindo pelas portas que elas estão guardando. Você encontrará uma cela com outro carpinteiro dentro. Repita os mesmos procedimentos da cela anterior, pegando a chave e libertando-o. Siga em frente e você verá umas trepadeiras por onde você pode descer e chegar a uma porta. Outra cela com mais um carpinteiro, faça a mesma coisa que nas celas anteriores. Entre pela porta a esquerda de Link.

Vá andando pela parede da frente da guarda de branco e entre na sala, cruze a sala e suba a rampa. Desça para a área inferior, a direita de Link, encontrando mais uma porta. Antes de entrar, mate a Skulltula e pegue um **Pierce of Heart** usando seu Longshot no baú ou use a Hover Boots. Entre na porta (abaixo) e role na direção da caixa à frente e atire uma flecha na guarda. Siga em frente e salve o quarto carpinteiro.

Uma mulher aparecerá dizendo que você possui grandes qualidades de ladrão para um homem. Por isso, ele lhe dará o **Gerudo's Membership Card**, o que impedirá você de ser jogado na cela novamente! Saia daí, sem se preocupar em ser discreto.

Esta área ainda tem uma série de jogos divertidos que podem render bons itens. Você também pode tentar passar pela Gerudo Training Grounds, conseguindo a Ice Arrow. Quando tiver feito tudo que desejar, siga na direção do grande portão fechado. Suba as escadas e fale com a guarda, mostrando o cartão, ela abrirá a passagem pra você então passe pelo portão.

Haunted Wasteland

Use as Hover Boots para passar sobre o rio de areia no início rumando em seguida a longa linha de bandeiras. Siga-as até um bloco de pedra. Use a Lens of Truth e você verá uma estranha Poe, siga-a. Ela vagará pelo deserto e depois ela levará você a entrada do Spirit Temple. Siga em frente, entre no Spirit Temple e depois saia então você encontrará Sheik que ensinará a você o Requiem of Spirit.

Toque o Prelude of Light para voltar ao Temple of Time. Retire a espada para voltar a sete anos atrás e depois toque o Requiem of Spirit para chegar ao Spirit Temple.

Spirit Temple (Link criança)

Suba as escadas e fale com a mulher. Ela se revelará Nabooru, a lendária ladra renegada. Ela também dirá a você para recuperar as Silver Gauntlets, uma vez que ela é grande demais para entrar no buraco que dá acesso ao templo. Entre no buraco e mate os Keeses, além da Armos Statue para destrancar as portas. Pegue a da esquerda, você terá de enfrentar um Stalfos. Ao derrotá-lo, destrua a Flaming Green Skull com seu Slingshot quando ela se aproximar. Lance seu Boomerang no Diamond Object, feito isso, uma ponte se formará. Cruze-a, saindo pela porta.

Mate os dois Anubises Bu usando Din's Fire. Pegue os Silver Ruppes para formar uma ponte para a próxima área. Use Deku Stick para acender as duas tochas ou use Din's Fire. No baú, pegue uma [Small Key](#), depois atravesse a porta. Atravesse o pequeno buraco na parede e destranque a porta. Destrua as Skulltulas na parede com o Boomerang para só então subir, mate uma Gold Skulltula. Em seguida, atinja o Diamond Object para conseguir 10 Bombchus no baú. Mire na pedra e lance uma Bombchu. Se você mirou corretamente, a pedra explodirá e a luz sairá. Atingindo o símbolo do sol, fazendo com que a porta se abra, revelando a saída da sala.

Empurre a Armos Estatuete até a beirada para ela cair sobre o switch e destravar a porta então suba as escadas e destranque a porta. Mate os Beamos. Use a Bombchu neles e depois colete todas as Silver Ruppes, quando você fizer isso, uma das tochas vai se acender, use a Deku Stick para acender as outras tochas, recebendo a [Small Key](#). Empurre o bloco cinza com a marca do sol até a luz do sol. Isso abrirá a próxima porta. Suba as escadas e destranque a porta. Lute com Iron Knuckle e a porta se abrirá, atravesse a porta e abra o baú contendo a [Silver Gauntlets](#). Você verá Nabooru ser raptada por duas bruxas. Volte ao Temple of Time e pegue a Master Sword, voltando sete anos do futuro e depois toque a Requiem of Spirit para voltar para o Spirit Temple.

Spirit Temple (Link adulto)

Suba a escada e empurre a pedra, mate o Beamo com a Bombchu, acertando em seguida o Diamond Object com o Longshot, atravesse a porta a esquerda e lute com o Wolfos. Toque a Zelda's Lullaby em cima do símbolo real para cair um baú, use o Longshot no baú contendo o [Compass](#). Retorne a sala anterior e siga para a direita.

Colete todos os Silver Ruppes, enquanto esquiva-se das pedras, toque a Song of Time na frente do bloco azul que desaparecerá e você poderá matar uma Gold Skulltula e a Ruppe no alto, você tem que usar o Hover Boots. A porta se abrirá e você encontrará um Like Like, mate-o e pegue no baú uma [Small Key](#). Volte a sala com o Diamond Object e abra a porta trancada, mate o Like Like e suba o muro atrás dele. No topo, use a Lens of Truth para encontrar um Floormaster, mate-o e empurre o grande espelho para iluminar os símbolos do sol. Atinja o do norte e a porta se abrirá.

Ignore o Armos Statue e corra escada acima. Olhe para a mão esquerda da estatuete onde você encontrará o símbolo da Triforce, use a Hover Boots para chegar lá, toque a Zelda's Lullaby e um baú cairá na mão direita dela contendo uma [Small Key](#). Desça, use a Din's Fire para acender as tochas e um baú aparecerá contendo o [Dungeon Map](#), agora destranque a porta. Siga em frente e destrua os inimigos para destravar a porta, atravesse-a. O switch nesta sala não vai permanecer acionado. Então, desperte dois Armos Statue e deixe-os seguir você. Suba as escadas e lute com outro Iron Knuckle e porta se abrirá. O prêmio será o Mirror Shield, que permite a você rebater ataques mágicos e luz. Volte para a sala dos Armos Statue, rebatendo a luz do ícone do sol. A porta se destrancará, permitindo que você entre e encontre uma [Small Key](#), use-a para destrancar a porta trancada.

Mate os dois Beamos com Bombchus ou com Bombas, olhe para o grande muro. Use o Longshot para atingir o ponto mais elevado e leva-lo até lá. Sobre o símbolo do Triforce toque a Zelda's Lullaby e a porta se abrirá, atravesse-a.

Mate as Torch Slugs, todas as portas nesta sala são falsas, mas você só precisará matar uma delas, aquela à esquerda da chama que cobre o baú. Atrás haverá um olho, que deve ser atingido por uma flecha. Isso fará com que outro bloco de gelo apareça em frente aquele que sustenta o baú sobre a chama. Use o alvo de Longshot para chegar lá. Acione o switch para apagar as chamas então pegue a **Boss Key**. Saia da sala e siga o corredor, atravessando a porta ali.

Para abrir esta porta, você terá que atingir o Diamond Object que está atrás de algumas barras. Corra para a porta e destrua os inimigos, destrua a pedra a esquerda do espelho, se não tiver bombas, acenda o símbolo do sol para conseguir algumas. Mate o inimigo e o espelho têm que estar virado pra grade. Agora siga para o primeiro espelho, iluminando a passagem aberta por você e suas bombas. Isso fará com que a luz atinja o segundo espelho então volte à sala anterior.

Agora que a luz está refletindo sobre o grande círculo branco e no chão, use a luz refletida no símbolo do sol e o piso abaixo descerá para diante da grande estátua de algumas salas atrás. A luz ainda estará refletida sobre você. Ilumine a face da estátua, fazendo com que ela derreta. Use o Longshot na passagem aberta, chegando à porta do chefe.

Lembra-se do símbolo Triforce na mão direita da estátua? Toque a Zelda's Lullaby e um baú aparecerá, use o Longshot no alvo e suba as escadas, use o Longshot no baú. Atrás do baú há um switch enferrujado, que pode ser acionado com o Megaton Hammer. Com isso, a porta diante da estátua se abrirá. Vá até lá e empurre os grandes blocos. Ao final, você verá um switch, esmague-o e o bloco no chão servirá de passagem para o começo. Volte para a plataforma e siga para a sala do chefe.

Quando você atravessar a porta, você terá que lutar com um Iron Knuckle, que se revelará Nabooru, que sofrera uma lavagem cerebral! Depois da sequência, suba as plataformas da próxima sala e inicie a batalha contra os chefes...

Twinrova



Use seu Mirror Shield para bloquear e rebater seus ataques uma contra a outra. Quando a bruxa do fogo disparar, mire na bruxa do gelo e vice-versa. Depois que elas forem atingidas uma quatro vezes, elas se unirão, formando a poderosa bruxa Twinrova. Esta solta todo o tipo de magia, o Mirror Shield não pode rebater mais ele pode absorver a magia, absorva quatro magias do mesmo tipo e depois mire nela e uma imensa rajada de fogo/gelo atingirá a inimiga, fazendo com que ele caia no chão. Vá até lá e ataque-a com sua espada e logo ela estará morta.

Vencendo-as, pegue o [Heart Container](#) e Nabooru se revelará a última das sábias, a Spirit Sage, dando a você o [Spirit Medallion](#).

Com os Seis Medalhões

Use o Prelude of Light para voltar ao Temple of Time, onde você encontrará Sheik que revelará quem é na verdade, você receberá as Lights Arrows, vital para as batalhas futuras.

Com todos os medalhões, é bom você terminar os minijogos, acumular armas, terminar as sequências de trocas, encontrar os Heart Pieces e as Golden Skulltulas, pegar todos os poderes mágicos e desvendar todos os segredos. Quando acabar tudo, siga para o castelo de Zelda que agora é o castelo de Ganondorf.

Ganon's Castle

Você precisa destruir as seis barreiras que estão alimentando o campo de força e bloqueando seu caminho. Existem seis salas para entrar, cada uma relacionada com um dos Medalhões.

Forest Barrier

Mate o Wolf e use a Din's Fire para acender as tochas. Em seguida, use uma Fire Arrow para acertar aquela acima da porta, destravando a porta.

Você precisa coletar todos os Ruppes. Vá a esquerda e use as Hover Boots para chegar a plataforma próxima ao Beamos. Mire com Z e então arremesse uma bomba nele. Desça e atinja o switch que ativará um alvo de Longshot, permitindo a você pegar o Ruppe. O último Ruppe está sobre um pequeno pilar com um ventilador logo em frente, espere que ele pare e rapidamente corra para lá. Use a Iron Boots para impedir que você caia da plataforma e atravesse a próxima porta.

Mire na Forest Barrier (a bola verde no centro da corrente de energia) com seu Fairy Bow e atinja-o com uma Light Arrow. Saria desperta e destrói a Forest Barrier.

Shadow Barrier

Use o baú na plataforma esquerda com alvo para Longshot contendo alguns Ruppes. Volte à entrada e use a tocha à direita com alvo de Longshot e acenda-a com uma Fire Arrow, formando uma serie de plataformas para a ilha com o Like Like. Mate-o e use a Hover Boots para chegar à próxima plataforma. Agora use a Lens of Truth para ver outro caminho invisível, ele estará enferrujado e você usará o Megaton Hammer então isso abrirá a saída. Use novamente a Lens of Truth para ver outro caminho invisível. Use a Hover Boots para chegar ao próximo switch, que deixará cair um grande baú na plataforma após o Like Like, use o baú como alvo de Longshot, conseguindo as [Golden Gauntlets](#) e saia da sala. Mire na Shadow Barrier então Impa despertará e destruirá a Shadow Barrier.

Water Barrier

Destrua os dois Ice Enemies para liberar a saída. Coloque alguns Blue Fire (há uma tocha ao centro da sala) e use-os para derreter as partes de Red Ice e atravesse a porta.

Empurre o bloco mais longe da entrada para dentro do buraco. Empurre o bloco que está longe da entrada para o buraco e depois empurre o outro bloco para a pedra e empurre-o pra outra pedra e depois vá para trás do bloco e empurre-o na parede. Use o Blue Fire no Red Ice e use o Megaton Hammer no interruptor enferrujado.

Siga para a porta e mire para a Water Barrier. A princesa Ruto despertará e destruirá a Water Barrier.

Fire Barrier

Vista a Goron Tunic e equipe a Hover Boots então colete todos os Silver Ruppes, um deles está sob o grande pilar negro. Agora siga para a porta e mire na Fire Barrier então Darunia despertará e destruirá a Fire Barrier.

Spirit Barrier

Colete os Silver Ruppes e quando todas forem coletadas, a porta se abrirá então siga para a porta. Mate os Torch Slugs e acerte o Diamond Object atrás das barras e um baú aparecerá. Mande um bombchu para o Diamond Object mais distante e a porta se abrirá.

Olhe pra cima. Você verá que uma parte do teto está coberta por teia de aranha, use suas Fire Arrow, fazendo com que a luz atravesse a passagem. Use o Mirror Shield e reflita a luz até o símbolo do sol.

Mire na Spirit Barrier, atirando uma Light Arrow nela então Nabooru despertará e destruirá a Spirit Barrier.

Light Barrier

Para abrir a porta para esta sala, você terá de levantar o grande pilar com suas Golden Gauntlets. Use a Lens of Truth para ver os Keeses e Skulltulas invisíveis e um baú aparecerá contendo uma **Small Key**, três baús são falsos e três lhe dão cinco **Bundle Arrows** e cinco Ruppes. Destranque a porta e toque a Zelda's Lullaby no símbolo do Triforce e um baú aparecerá contendo uma **Small Key**, destranque a porta.

Você terá de coletar todos os Silver Ruppes em menos de 60 segundos. Existe um em cada entrância na parede, duas na torre central e uma sobre a torre, que você precisará do Longshot para alcançar. Na próxima sala você verá a Light Barrier, mas ela não é a verdadeira. Use a Lens of Truth para ver a passagem que o levará à verdadeira...

Mire na Light Barrier com a Light Arrow nela então Rauru despertará e destruirá a Light Barrier.

Central Tower

Com cada uma das barreiras destruídas, o campo de força central não tem mais energia para se manter. Entre no centro e mate os Keeses e suba a escada. Você terá que matar dois Dinolfos, uma nova versão dos Lizalfos. A porta se abrirá, permitindo a você subir escadas novamente. Agora você terá que matar dois Stalfos, pegue no baú amarelo a **Boss Key**. Siga em frente e você terá que matar dois Iron Knuckles, suba novamente e você ouvirá uma música de órgão cada vez mais alto... Suba mais escadas e você encontrará a princesa Zelda e enfrentará...

Ganondorf



No início a batalha lembra bastante a batalha contra o Phantom Ganondorf, onde você e ele ficarão medindo forças e rebatendo magias. Não fique sobre a plataforma central, ele socará o chão e fará com que você e mais alguns blocos caiam no andar abaixo. Vá rebatendo as rajadas de energia até atingi-lo, quando isso acontecer, você terá menos de três minutos para atingi-lo com a Light Arrow, fazendo com que este fique paralisado por alguns instantes. Quando ele levantar, retorne para as plataformas laterais, quando acerta-lo seis vezes, ele usará uma carga mágica incrivelmente, formando um buraco negro, que disparará cinco a seis energias sobre você então o escudo é inútil. Quando ele estiver carregando a magia, dispare um Light Arrow nele, se for rápido o bastante, ele cairá e você poderá atingi-lo mais algumas vezes. Depois de alguns acertos, ele sucumbirá ao seu poder e você terá que enfrenta-lo novamente.

Como a princesa recém-libertada disse, Ganondorf tenta derrotar Link e Zelda derrubando a torre! Apenas siga Zelda, que abrirá todas as passagens para você. Na metade do caminho, ela será cercada por chamas e você terá que enfrentar dois Stalfos e perto da final você terá que enfrentar um ReDead, paralise-o com o Longshot e saia daí o mais rápido que puder... Algumas pedras caem do teto...

Ganon



Logo no começo você perderá a Master Sword, você só terá seus demais itens para se virar. Escudos são inúteis contra os golpes que podem arrancar até quatro corações inteiros de você. Atraia Ganon até um pilar e faça com que ele o destrua, revelando bons itens. Para atacá-lo, use a Light Arrow na cara dele, isso fará com que ele ruja e recue um pouco... E fique paralisado por alguns instantes, aproveite para pegar sua arma mais poderosa e atinja com tudo em sua cauda. Saia de perto dele para evitar espadadas. Depois de Ganon receber bons acertos na cauda, Zelda permitirá a você pegar a Master Sword. Agora prepare-se, pois Ganon está mais rápido, repita o procedimento e se sua barra de energia acabar, aproxime-se de Ganon sem nenhuma arma e quando ele atacar, dê uma cambalhota para trás dele e dê uma espada com a Master Sword na cauda dele então logo Zelda o paralisará, pondo a você a oportunidade de acabar com Ganon.

Parabéns! Você zerou o melhor jogo do Nintendo 64.

Sobre a autora:

- **Autora do Detonado:** [Juliana Mara Pinho Fernandes](#)
- **E-mail:** july_strife@yahoo.com.br
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/JulyStrife>
- **MSN:** july_strife@hotmail.com