A Lenda de

ZELDA®

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Esta é uma tradução comemorativa dos 30 anos do lançamento original de A Lenda de Zelda®, em 21 de fevereiro de 1986. Use o manual como informação complementar para a nossa tradução do jogo, da forma como ele foi originalmente planejado. Tudo foi traduzido e revisado levando em conta as diferenças de localização entre as versões originais e limitações técnicas da época. O manual foi revisado e adaptado considerando a versão licenciada em Português lançada pela Playtronic® no Brasil.

Tradução e revisão: *Danilo Passos, Emanuel Sousa*
ROMhacking: *Patryck Padilha de Oliveira*
Manual: *Emanuel Sousa*

Zelda.com.br

Parabéns pela escolha de A Lenda de Zelda® para o seu Nintendo Entertainment System®.

Aconselhamos a leitura deste Manual de Instruções para assegurar o correto manuseio de seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.

SUMÁRIO

Dicas Para Destruir Ganon 5
Conhecimentos Básicos 16
Tesouros - A Magia e o Mistério 21
O Mundo da Superfície 27
O Mundo Subterrâneo 32
O ABC da Lenda de Zelda 40

Em um passado distante, o mundo estava em uma era de caos...

No meio desse caos, no tranquilo Reino de Hyrule, a lenda da Triforça, artefatos dourados que possuem poderes místicos desconhecidos, foi passada de geração a geração.

Um dia, um exército sombrio atacou o pacífico reino e usurpou a Triforça do Poder. Esse exército foi liderado por Ganon, um poderoso mago determinado a reinar baseado em uma dinastia de medo e trevas. Temendo os seus desejos nefastos ao trono, Zelda, a princesa de Hyrule, dividiu a Triforça da Sabedoria em oito fragmentos e os espalhou pelo reino para mantê-la fora do alcance de Ganon. Ela então ordenou à sua confiável ama-seca, Impa, que fugisse do castelo e procurasse um guerreiro corajoso para enfrentá-lo. Ganon, furioso pela notícia da fuga de Impa, aprisionou a princesa e ordenou uma horda de lacaios caçar a velha criada.

Correndo desesperdamente através de florestas e montanhas, Impa fugiu temendo pela sua vida. No momento em que começou a enfraquecer, ela viu-se cercada pelos lacaios de Ganon. Ela tinha certeza que tudo estava perdido, mas um jovem garoto apareceu e venceu os malvados lacaios, salvando-a de um destino pior que a morte. O garoto explicou que seu nome era Link e que ele acabou encontrando Impa e os seus agressores enquanto viajava pela área.

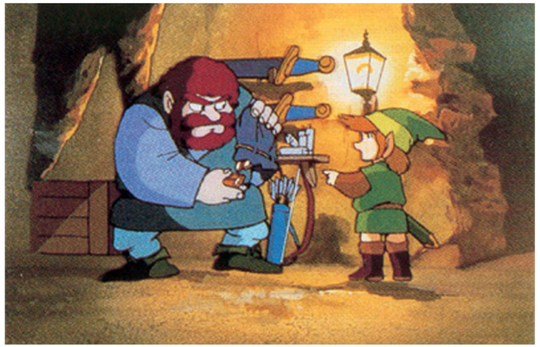
Agradecida pela ajuda, Impa contou ao jovem Link a infeliz história da Princesa Zelda e a terrível investida ao reino feita por Ganon. Após ouvir essa história trágica, Link prometeu salvar Zelda, mas ele sabia que enquanto Ganon tivesse a Triforça do Poder, seria alguém a ser temido e que não seria facilmente derrotado. Para poder vencê-lo, Link deveria encontrar os fragmentos espalhados da Triforça e uni-los novamente na Triforça da Sabedoria. Sem ela, Link não teria chances em vencer Ganon. Irá Link lutar até a Montanha da Morte, destruir Ganon e salvar a Princesa Zelda? Somente você pode determinar o destino de Hyrule.

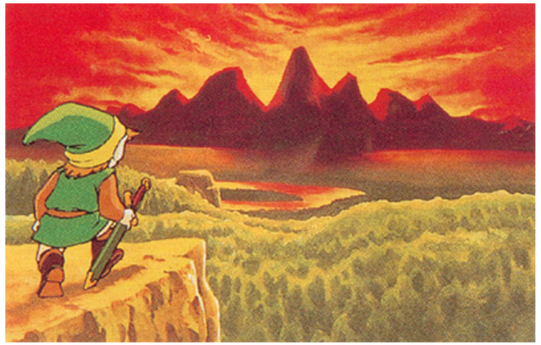
Dicas Para Destruir Ganon

Aqueles que tiveram dificuldades com este jogo deverão ler a história que se segue. Leiam-na com cuidado, pois ela contém muitas dicas úteis.

Quando Impa deu a Link a ordem de destruir Ganon, ela também lhe contou sobre a história do reino de Hyrule e descreveu os nove labirintos subterrâneos e secretos. Essa descrição deve estar em algum lugar neste manual. Você conseguiu achá-la?

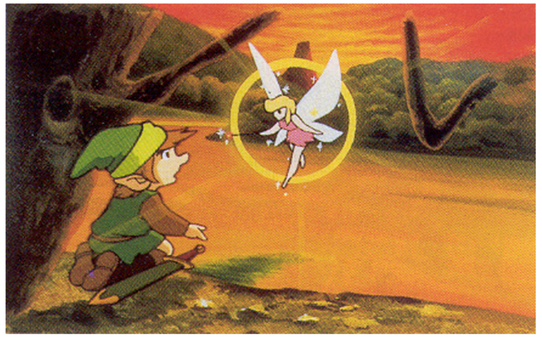
Seguindo aquilo que Impa lhe contou, Link terá que, de algum modo, achar seu caminho até a Montanha da Morte. Link pode muito bem descobrir onde fica a montanha se analisar cuidadosamente onde e quando os monstros aparecem.





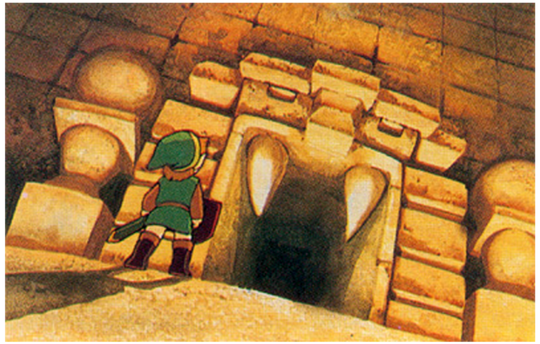
Nas florestas e montanhas, há várias cavernas e, nessas cavernas, vivem três mercadores que venderão a Link itens muito úteis. Além de comprar coisas aqui, Link também poderá pôr as mãos em coisas que ele não pode achar em nenhum outro lugar.

Os inimigos grandes geralmente têm seus pontos fracos. Procure usar vários itens para atacá-los de várias maneiras. Assim, você com certeza irá descobrir a combinação certa.



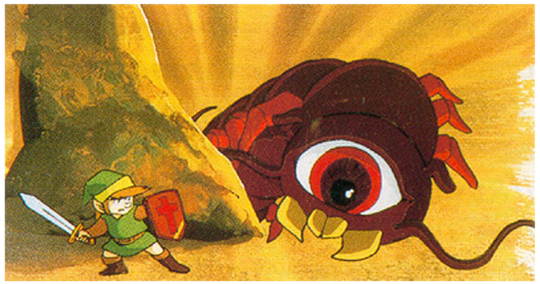
Um monte de coisas incríveis acontecem nas nascentes que Link encontra aqui e ali. As fadas darão a ele um novo suprimento de corações de VIDA. Esses não são os únicos segredos a serem desvendados!

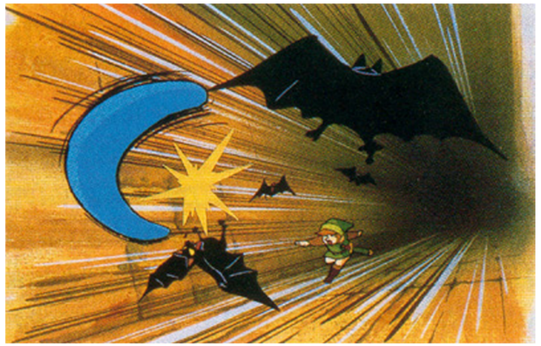
As entradas para os labirintos subterrâneos estão escondidas em todo lugar. Há também entradas que são realmente difíceis de achar. No entanto, em algum lugar, você poderá achar dicas sobre como resolver esses enigmas. E sempre que Link conseguir achar um labirinto, ele conseguirá obter um item novo.



Algumas das criaturas maléficas nos labirintos são controladas por um lider. Se Link conseguir encontrá-lo e destruí-lo primeiro, todos os outros inimigos no recinto desaparecerão.

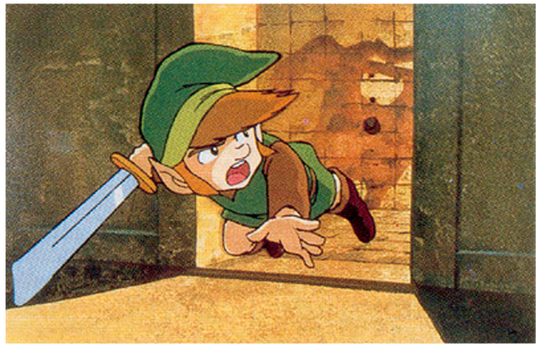
Carregue com você armas como bumerangues etc. para enfrentar o inimigo. Deste modo, Link poderá prosseguir com a luta de maneira mais eficaz. A capacidade de passar rapidamente para a tela de seleção de itens e sacá-los com agilidade é realmente importante. Se você tiver essa habilidade, Link terá sucesso em batalha.

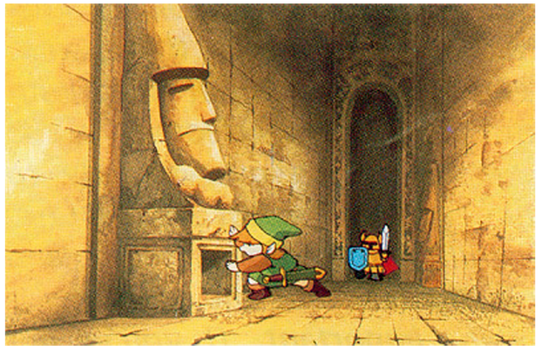




A exibição do nível do labirinto é muito importante. Ele mostra a Link o caminho. Se Link não lutar na ordem certa de níveis, poderá ter um destino trágico no fim do labirinto. Não avance muito depressa. Pode ser perigoso!

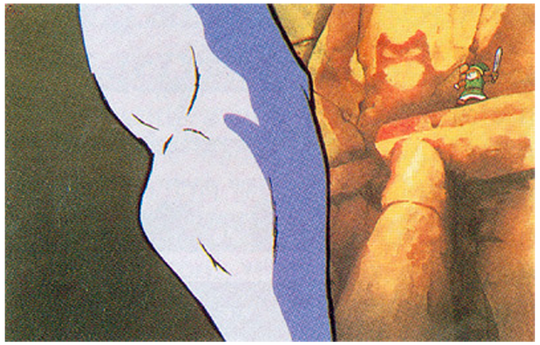
Muitos enigmas estão escondidos nos labirintos subterrâneos. Uma vez que Link tenha encontrado o mapa e a bússola, ele poderá avançar, checando cada passagem, uma a uma. Vá caminhando e ache todas as salas. Para tal, Link terá que aumentar em muito suas posses.





Nos labirintos subterrâneos, Link achará certas portas que se fecharão depois de ele ter passado por elas. No entanto, sempre haverá um jeito de abri-las e escapar. Mesmo que Link esteja trancado por todos os lados, ele não pode desistir. Tente qualquer coisa para escapar!

Nos labirintos, Link vai encontrar pessoas de bom coração que vão ajudá-lo. Escute bem o que elas têm a dizer e descubra os pontos fracos dos inimigos!



Link destruiu Ganon e salvou a princesa Zelda. Agora que ele tomou posse das duas Triforças, vai novamente partir em viagem, percorrendo caminhos por terras desconhecidas. Quem sabe o que o futuro reserva a Link?

Link terá muita dificuldade na tentativa de destruir Ganon. Ele é realmente muito poderoso. Mas até Ganon tem seus pontos fracos. Alguma personagem amigável no jogo certamente vai contar a Link sobre isso.

Criando seu próprio Link

Link, o herói da lenda de Zelda, ainda não existe. Você vai criá-lo registrando primeiro seu nome de jogador. Você pode criar até três personagens Link.

Quando você introduzir o cartucho no aparelho e ligá-lo, a tela de apresentação mostrada ao lado será exibida, e terá inicio a demonstração. Quando você pressionar o botão START e a tela do menu for exibida, alinhe o coração com REGISTRE NOVO NOME usando o botão SELECT. Em seguida, pressione o botão START. Use a tecla SELECT para alinhar o coração com a personagem Link que quiser nomear. Digite seu nome (no máximo oito caracteres) usando o Botão Direcional (para selecionar as letras) e a tecla A (para confirmar sua escolha).

Uma vez registrado o seu nome, alinhe o coração com REGISTRAR na tela e pressione o botão START.

Tela de Apresentação

Tela do Menu

Tela para registro do seu nome

Apagando uma personagem Link

Se quiser começar o jogo desde o início com uma nova personagem Link, você pode apagar todos os dados de um Link anterior, usando o modo APAGAR REGISTRO. Alinhe o coração com APAGAR REGISTRO e pressione o botão START.

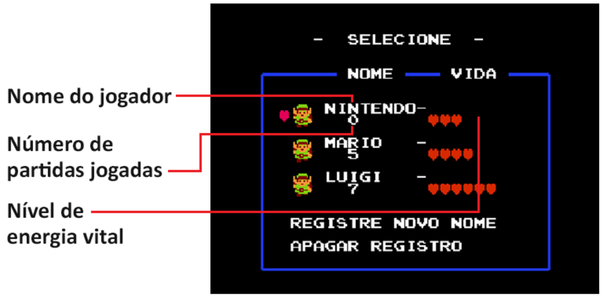
Mova o coração até o Link que você quer apagar e pressione o botão START. Isso apagará o nome. Desloque o coração até VOLTAR e pressione START novamente. Isso apagará permanentemente todos os dados sobre o Link selecionado. Portanto, cuidado ao usar esse recurso! Para criar uma nova personagem Link, basta registrar seu nome como feito no começo.

Tela do Menu

Tela de Apagar Registro

Iniciando o jogo

Agora que já criou sua personagem Link, você está pronto para começar sua aventura. Usando o botão SELECT, desloque o coração até o Link que deseja e pressione o botão START.



Opções de Fim de Jogo

O jogo termina quando o nivel de energia vital de Link cai para zero. Nesse momento, voce terá três opções: CONTINUA, SALVA e SAIR. Escolha uma delas usando o botão SELECT e pressionando START em seguida.

CONTINUA (continuar no mesmo jogo)
Esta opção fará com que o jogo recomece onde o último terminou. Link ficará com todas as suas posses do último jogo, e começará com três corações de vida preenchidos.

SALVA (arquivar as informações do jogo para continuar mais tarde)
Esta opção fará com que todos os itens de Link sejam arquivados na memória do cartucho, para que você possa retomar o mesmo jogo mais tarde.

SAIR (apagar as informações do jogo atual)
Esta opção levará você de volta à tela do menu sem arquivar nenhuma informação do último jogo. Esses dados serão perdidos permanentemente! Portanto, use esse recurso com cuidado. Comece um novo jogo selecionando uma personagem Link da maneira usual.

Se seu jogo terminar enquanto você estiver em um labirinto, e se voce selecionar CONTINUA, seu jogo continuará a partir da entrada desse labirinto. Se seu jogo terminar fora de um labirinto e você decidir continuar, começará do lugar do início do jogo.

Não pressione os botões POWER ou RESET no intervalo de tempo entre o salvamento do jogo e a exibição da tela de seleção. Se fizer isso, poderá perder os dados que quer salvar.

Se estiver salvando seu jogo para retomar mais tarde, você precisa manter pressionado o botão RESET no console enquanto o desliga. Se isso não for feito, suas informações armazenadas podem ser perdidas.

Jogando com um amigo

Joguem alternadamente. Ao final de cada jogo, selecione SALVA ou SAIR e pressione START. Seu amigo poderá começar o jogo com uma personagem Link diferente. Para iniciar um jogo diferente, arquive sempre o jogo na memória (SALVA) e desligue o aparelho.

Interrompendo o jogo

Você pode, a qualquer momento, terminar o jogo. Estando na subtela (ver pagina 17), pressione simultaneamente o botão A no Controle 2 e o Direcional para cima.

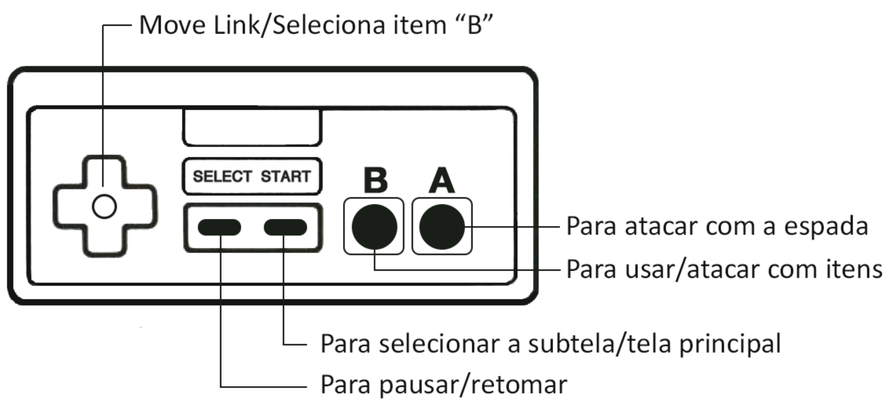
A bateria é usada para guardar os dados do jogador durante cinco anos. No entanto, dependendo das condições em que o cartucho de jogo for guardado (como exposição a temperaturas extremas etc.), a vida útil da bateria pode ser reduzida.

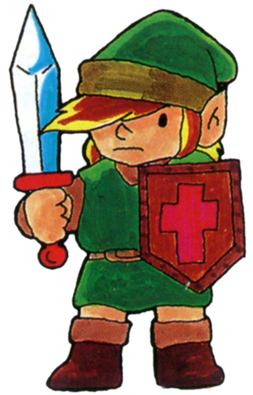
Conhecimentos básicos

Vamos começar a aventura de Link!

Vamos dar início ao jogo e batalha de Link contra o mal. Você deve estar ansioso para mandar Link para as suas aventuras, mas vamos primeiro aprender algumas coisas básicas.

Como usar o controle

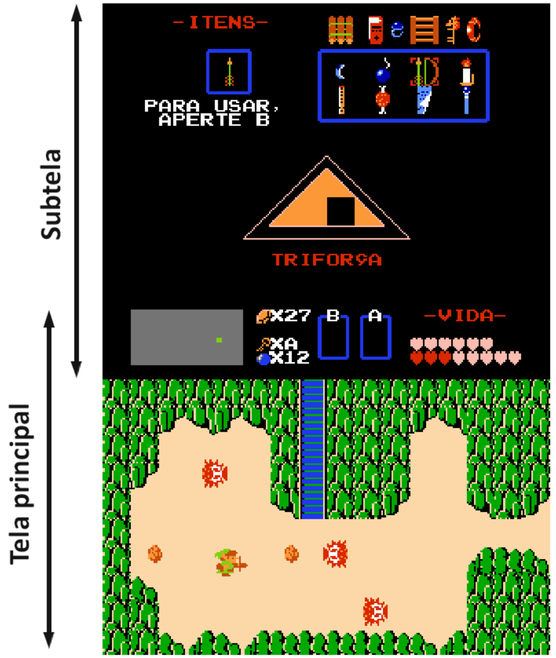




O que são a “tela principal” e a “subtela”?

A fim de jogar bem, você terá que ser capaz de usar estas duas telas com habilidade.

A tela principal mostra Link combatendo o inimigo e o que está acontecendo ao seu redor.
A subtela, por sua vez, mostra os vários tesouros que Link tem em sua posse. Se você passar para essa tela, poderá escolher qualquer um dos itens dentro da moldura azul, pressionando o botão Direcional para a esquerda ou direita.



Aqui vai uma pequena dica, porém útil: Você pode passar para a subtela mesmo durante uma luta, e escolher o item mais eficaz a usar contra o inimigo.

Link encontra diversos desafios sobre e sob a terra

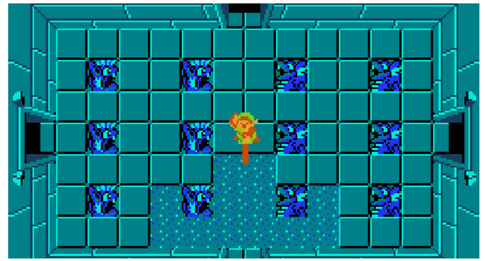
O combate começa primeiro na superficie da terra, um lugar onde não se distingue a esquerda da direita. Em que tipo de lugar será que Link vai lutar e viver suas aventuras? Continue lendo.

O Mundo da Superfície

Florestas, lagos, montanhas. Link terá de combater muitos inimigos num mundo belo e natural. No entanto, podemos ter certeza de que algumas pessoas de bom coração vivendo nesses lugares vão ajudá-lo e serão seus aliados em sua luta contra o mal.

O Mundo Subterrâneo

O Mundo Subterrâneo é um conjunto de labirintos perigosos. Link encontrará muito mais inimigos vivendo aqui do que no Mundo da Superficie. Os fragmentos da Triforça da Sabedoria que Link procura estão escondidos em algum lugar nesses labirintos.



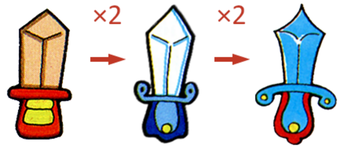
Vamos aprender uns truques para combater o inimigo!

O princípio básico do jogo consiste, é claro, em defender-se e destruir o inimigo, um atrás do outro numa sequência rápida. Agora, vamos aprender o básico para fazer isso.

Em primeiro lugar, use a espada!

Link pode usar sua espada para causar dano a praticamente todos os inimigos. Use o botão A para a espada. O inimigo vai piscar quando machucado, e será jogado para trás. Link pode obter três tipos de espada, cada uma com diferente poder de ataque. Essas espadas são exibidas no quadro A na parte superior da tela principal.

Tipos de Espadas e seus diferentes poderes de ataque



Espada | **Espada Alva** | **Espada Mágica**

Link também pode usar outros itens!

Link pode usar seus tesouros adquiridos, como o arco e flecha, em vez da espada. Use-os com o botão B. Os itens que Link pode usar no momento estão no quadro B sobre a tela principal.

Use o escudo para se proteger dos golpes do inimigo!

Quando Link não está atacando, ele pode usar o escudo que está sempre ao seu lado para se proteger dos ataques inimigos. Não se esqueça! Há alguns ataques contra os quais Link não consegue se defender.

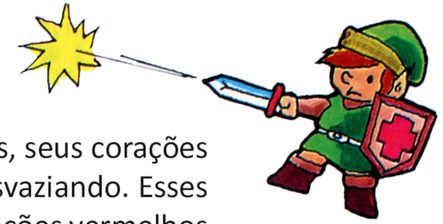
Escudo

Link terá o escudo desde o início de suas aventuras. Use-o para protegê-lo das lanças e pedras jogadas contra ele.

Escudo Mágico

Este escudo é maior que o outro. Use-o para protegê-lo dos feitiços e espadas dos inimigos, e contra as bolas de fogo das Zoras.

Os corações em branco lhe dirão o quanto Link está ferido!



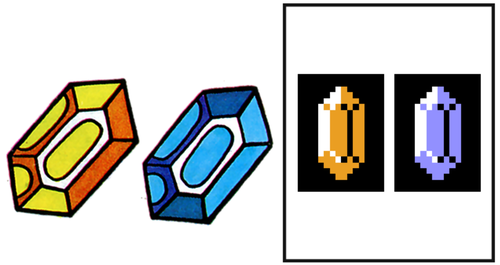
À medida que Link vai sofrendo ataques dos inimigos, seus corações de VIDA na parte superior da tela principal vão se esvaziando. Esses corações indicam quanta energia resta a Link. Os corações vermelhos indicam sua energia. Quando todos ficarem em branco, esse será o fim de Link e do jogo. Quando estão todos vermelhos, Link poderá lançar sua espada e atacar o inimigo à distância.

Você pode achar muitas entradas para os labirintos nas ruínas. No entanto, às vezes você sabe onde haverá uma entrada!

poderá achá-las bem escondidas nas florestas ou montanhas. Portanto, olhe bem. Nunca se

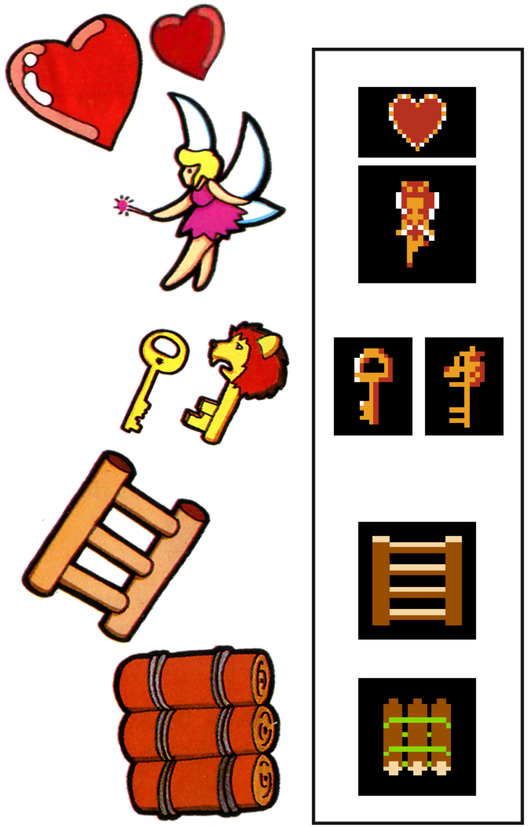
Tesouros — A Magia e o Mistério

À medida que Link prossegue em sua aventura, ele poderá achar muitos itens mágicos. Se você não souber usá-los, Link nunca poderá destruir Ganon!



Rúpias

As rúpias são a moeda corrente neste reino. Às vezes elas aparecem quando Link destrói um inimigo. Se conseguir pegar um número suficiente de rúpias, ele poderá comprar itens dos mercadores. As rúpias azuis valem cinco vezes mais do que as amarelas. No total, Link pode ter até 255 rúpias amarelas, e ele poderá usá-las como quiser.



Coração extra e coração

O coração extra é um recipiente que aumenta o número de corações de energia de Link. Um coração também transforma um coração em branco em um coração vermelho. Durante o jogo, se Link derrotar o inimigo e salvar a fada de suas mãos diabólicas, ela transformará todos os corações vazios em corações vermelhos.

Chave e chave mágica

Link vai precisar dessas chaves para abrir as portas trancadas nos labirintos. A chave mágica é muito útil. Link poderá usá-la várias vezes. Uma vez em posse dessa chave mágica, aparecerá na tela um "A" (de "abre-tudo").

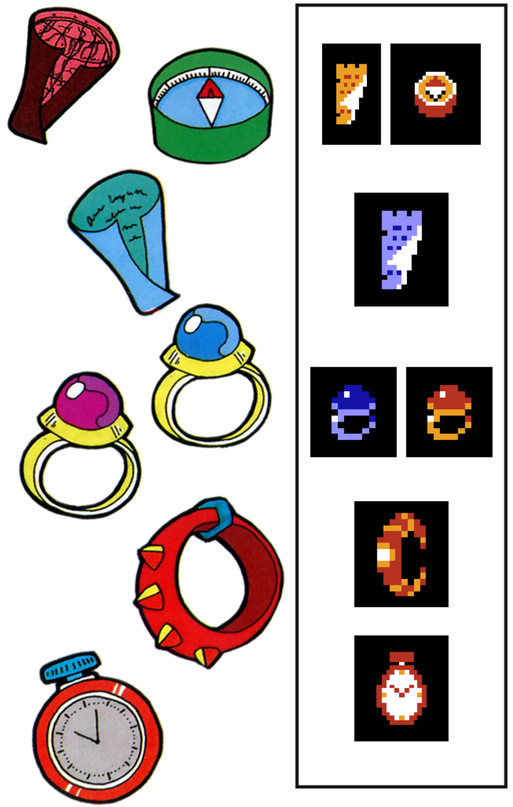
Escada

Este item permite a Link passar por buracos e atravessar rios que sejam tão largos quanto ele.

Jangada

Link poderá flutuar e atravessar mares e lagos lançando a jangada de um cais.

Link não pode lançar a jangada a não ser que esteja em um cais. Durante o jogo, haverá lugares inacessíveis a Link sem o uso da jangada.



Mapa dos labirintos e bússola

Link pode descobrir o formato inteiro dos labirintos usando este mapa e, com a bússola, ele será capaz de descobrir onde estão escondidos os fragmentos da Triforça dentro dos labirintos.

Carta a uma velhinha

Se você escolher esta carta no menu da subtela e pressionar o botão B, Link poderá mostrar a carta às velhinhas que vivem dentro de algumas das inúmeras cavernas.

Anéis azul e vermelho

O Anel Azul reduz pela metade todo o dano que você recebe de inimigos, e o Anel Vermelho reduz o dano a um quarto.

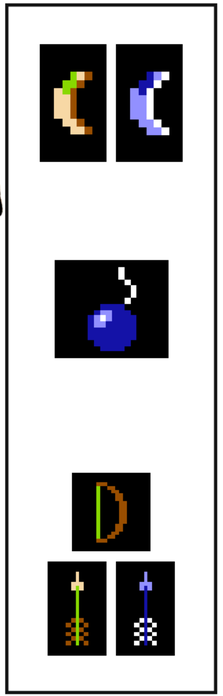
Bracelete de Força

Este bracelete dá a Link uma incrivel força interior. Ele será capaz até de mover pedras enormes.

Relógio mágico

O inimigo para de se mexer quando Link tem este Objeto. Mas cuidado: ele funciona apenas para a tela em que Link se encontra no momento.

O que você vai achar pressionando o botão B



Bumerangue de madeira e bumerangue mágico

Link pode usar estes objetos para causar dano em inimigos mais fracos. Ele também poderá parar inimigos em movimento se acertar no alvo. O bumerangue mágico voa mais longe que o de madeira.

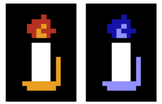
Bomba

Arme uma dessas e Link poderá fazer o inimigo voar pelos ares.

> Para cada bomba que ele pegar, ganhará quatro. Link é capaz de carregar no máximo oito delas. No inicio do jogo, ele não poderá possuir mais do que isso. Portanto, use-as com moderação!

Arco e flechas de madeira e de prata

Link só poderá usar esta arma se tiver o arco e a flecha. Para cada flecha que atirar, ele perderá uma rúpia. E, a propósito, há alguns inimigos que podem ser eliminados apenas com o arco e flecha. Portanto, fique alerta!



Velas azul e vermelha

Algumas das salas nos labirintos são realmente escuras. Portanto, use as velas para iluminá-las. As azuis podem ser usadas apenas uma vez por tela, enquanto que as vermelhas produzem fogo sem limitação.

Flauta

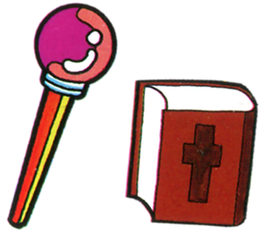
Um objeto realmente misterioso e mágico. Use-a e vai ficar surpreendido com o que ela faz.

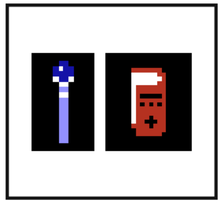
Isca para inimigos

Link pode usar esta isca para enganar o inimigo e acabar com ele quando este vier comê-la. Mas cuidado! Isso não funciona para todos os inimigos.

Poções

Beba isto e todos os corações de Link ficarão vermelhos. A poção vermelha fica azul quando Link a bebe. Beba a poção azul e essa será a última dose.



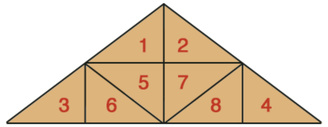


Cetro Mágico

Este é o cetro que os Wizzrobes usam. Balance-o para lançar feitiços. E tem mais: se Link pegar o Livro de Magia e aprender mais algumas mágicas, ele pode lançar alguns feitiços flamejantes e atear chamas.

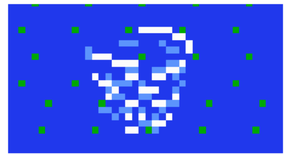
Agora vamos achar a Triforça juntos!

Níveis da Triforça



Os fragmentos da Triforça estão escondidos em muitos niveis de labirinto. Eles estão dispostos conforme mostra a figura.

Os corações de Link ficam vermelhos toda vez que ele acha um fragmento da Triforça escondido num labirinto. Ele também voltará à entrada do labirinto. Os fragmentos da Triforça são mostrados na subtela, à medida em que Link os for achando. Ainda, ao tocar a flauta e chamar um redemoinho, Link pode ser transportado para a entrada dos labirintos cujos fragmentos da Triforça já foram coletados.



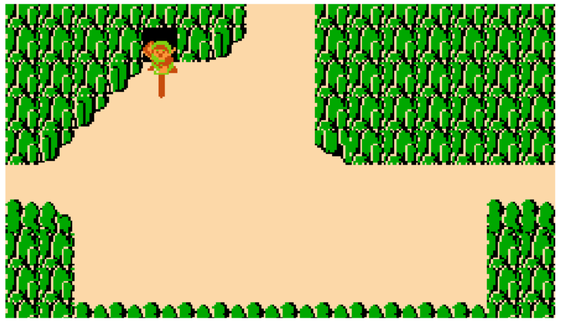
Redemoinho

A flauta é o mais misterioso dos tesouros neste jogo. Toque-a e ela produzirá um som estranho. Dizem que esse som abre caminhos para Link. Experimente e veja o que acontece.

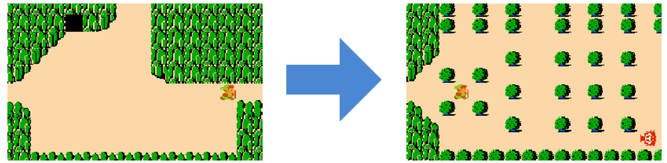
O Mundo da Superfície

A fim de botar as mãos nos oito fragmentos da Triforça, Link deverá primeiro percorrer o mundo da superficie e achar a entrada para os labirintos subterrâneos. Portanto, vamos introduzir algumas noções básicas para viajar por esse mundo.

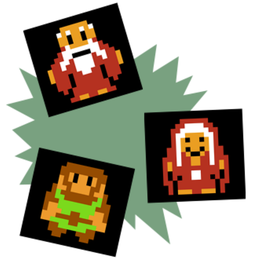
Muito bem. Você começou o jogo. Agora, olhe primeiro para a parte superior esquerda da tela principal. Você verá um pequeno mapa. Esse é o radar de Link. Você pode usá-lo para ver, de um modo geral, onde ele se encontra. Se esta for a primeira vez que você está jogando, deverá ser capaz de achar Link na cena da foto à direita.



Certo. Até agora, tudo bem. Agora use o botão direcional para deslocar Link até a margem da tela. Quando chegar lá, você vai automaticamente passar para a próxima cena. Faça isso de novo, e Link passará para a cena seguinte. É dessa maneira que fazemos Link passar para novas cenas e novas aventuras.



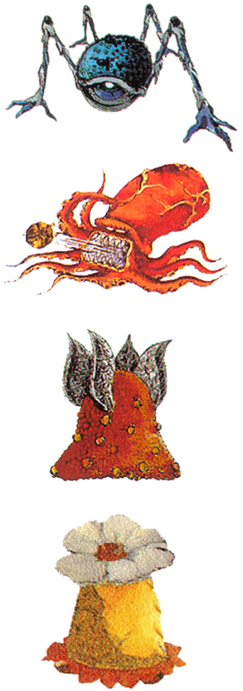
Link poderá encontrar todo tipo de gente na supefície, não apenas inimigos.

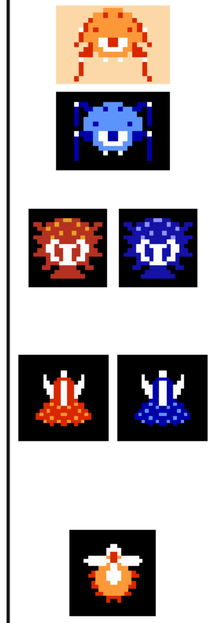


Há todo tipo de gente escondida nas cavernas da superficie: velhinhos, velhinhas e mercadores. Quando Link os encontra, pode comprar todo tipo de arma e obter informações muito úteis deles.

Para comprar coisas do mercador, faça Link pegar o que ele quer. Se ele for pagar por alguma informação valiosa com dinheiro, faça-o apontar para o número de rúpias que quer pagar. O mercador vai ignorar Link se ele não tiver o número suficiente de rúpias.

As criaturas maléficas que Link vai encontrar no Mundo da Supefície





Tektite
Estas criaturas aracnídeas pulam para tudo quanto é lugar. As vermelhas se mexem bastante, as azuis se mexem menos. Tektites não têm muita capacidade para combate.

Octorok
Um tipo de polvo que vive na superficie da terra. Há dois tipos: os vermelhos e os azuis. Cuidado com os azuis. São bastante fortes. Eles cospem pedras contra Link.

Leever
Eles vivem no chão e se alimentam da energia das criaturas que se aproximarem deles. Os azuis são um pouco mais fortes, mas os vermelhos não têm muito poder de ataque.

Peahat
Tem pouco poder de ataque. Este é o fantasma de uma flor que voa por aí. Link so consegue eliminá-lo quando ele está parado.

A poção é um medicamento capaz de curar quase tudo. Aqueles que não têm as credenciais pe! Você vai ter que descobrir por conta própria. Boa sorte!

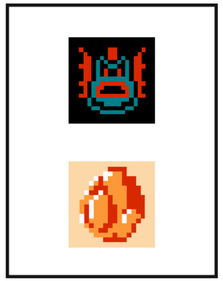
Moblin
Um goblin com cara de buldogue que vive na floresta. Ele ataca com lanças. Um pouco mais forte do que um Octorok.

Armos
Um soldado transformado em estátua de pedra. Ele se mexe e ataca se for tocado por Link. Tem uma capacidade razoável de ataque.

Ghini
Fantasma que vive no cemitério. Há dois tipos: os que estão lá desde o começo do jogo, e os que aparecem quando Link toca em túmulos. Ghinis têm a mesma capacidade de ataque que os Armos.

Lynel
Guardião que ataca todos os que se aproximam da Montanha da Morte. Cuidado! Ele é bastante forte, e o escudo de Link não é suficiente para deter o golpe de sua espada.

certas não podem comprá-la. Para mostrar suas credenciais, você vai ter que... Oh, me desculp



Zora

Meio-peixe, meio-mulher, vive na água. Quando ela põe a cabeça para fora da água, solta uma bola de fogo que o escudo de Link não consegue deter.

Pedra

Estas pedras desmoronam da Montanha da Morte e rolam para cima de Link. Ele não é capaz de destruir esses adversários naturais.

As fadas nas nascentes dão a Link mais energia.

Fadas vivem nas nascentes aqui e ali. Elas têm um poder mágico que transforma todos os corações de VIDA de Link novamente em vermelho. Você pode achá-las em... desculpe, isso também é um segredo!

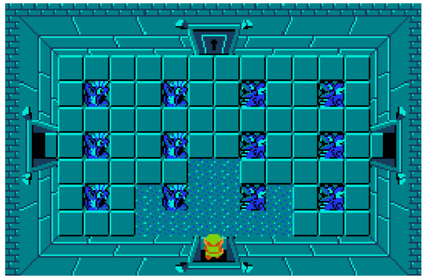
As cavemas não ficam apenas nos lugares visíveis.

O que foi que você disse? “Eu procurei as cavernas em todo lugar e não consegui achar nenhuma!” Bem, é que elas não estão apenas nos lugares que você pode ver. Link pode muito bem passar por caminhos pelos quais ele não poderia, se usar alguma outra coisa. Entendeu?

Diz a lenda que há cavernas em todo lugar possivel na superficie. Link vai acabar encontrando-

O Mundo Subterrâneo

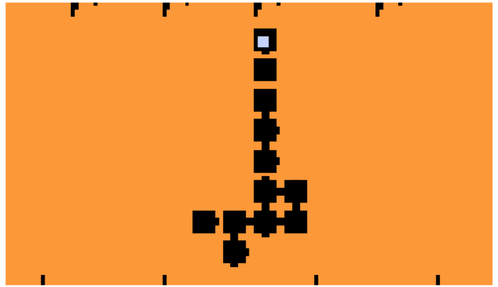
O.K. Agora que Link conseguiu achar uma entrada para os labirintos, ele pode finalmente começar sua aventura em busca dos fragmentos da Triforça. Uma vez que tenha entrado nos labirintos, o radar no canto superior esquerdo da tela transforma-se num radar dos labirintos. Além disso, se Link tiver o mapa dos labirintos, ele ficará também à mostra no radar. O NÍVEL do labirinto também será indicado. Se você achar que o NÍVEL do labirinto no momento é dificil demais para Link, a julgar por experiência prévia, então é melhor sair daí, e rápido!



-as se tiver poder suficiente. Entendeu?

Vamos dar uma volta pelo labirinto

Agora Link está dentro dos labirintos subterrâneos e é um lugar realmente estranho. Vamos tentar fazê-lo se deslocar em várias direções. Ele vai ter que usar velas para iluminar a escuridão dos ambientes. Link vai deixando o rastro dele à medida que avança, como você pode ver aqui. Isso é mostrado na subtela.

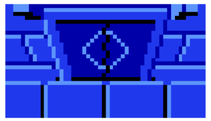


O interior do labirinto é constituído de uma série de ambientes.

Cada um dos blocos nos labirintos é um ambiente fechado por: (1) blocos pelos quais Link pode passar sempre que quiser, (2) portas ou outros obstáculos pelos quais Link não pode passar a não ser que tenha a chave; e (3) paredes. Será que Link vai ficar preso, sem ser capaz de voltar para trás? É um segredo.

Portas que precisam de Chave

Portas com obstáculos



Algumas das cavernas onde as pessoas vivem possuem portas seladas que não podem ser vistas. Como abri-las? Isso também é um segredo.

Há outros tesouros além da Triforça.

Link pode achar muitos outros tesouros, como os corações extras. Ele nunca vai conseguir chegar à Montanha da Morte se não obter esses tesouros e a Triforça. Vá pegá-los!

Ache o mapa dos nove labirintos e a bússola.

O mapa e a bússola são muito úteis para andar pelos labirintos. A figura abaixo mostra algumas anotações sobre estes. Link fez essas anotações a partir do que Impa lhe contou. Ache o mapa. É muito mais preciso.

Os inimigos que atacam Link nos labirintos subterrâneos

Zol & Gel
Monstros gelatinosos que andam pulando pelos labirintos. Quando Link corta Zol, ele se divide em dois Gels. Gel tem pouco poder de ataque, mas Zol tem duas vezes a força de um Gel.

Rope
Cobra venenosa que fez dos labirintos seu lar. É capaz de sentir rapidamente a presença de outras criaturas e começa a persegui-las (e a Link também, é claro!), assim que as fareja. Porém, ela não tem muito poder de ataque.

Vire & Keese
Vire é um demônio que controla os Keeses. Quando Link o corta com sua espada, ele se transforma em dois Keeses. Os Keeses têm pouca força, mas Vire é um pouco mais forte.

Stalfos
Um esqueleto com uma espada em cada mão. Pouco poder de ataque.

Assim que retomar o jogo, se você fizer Link ir sempre aonde a fada vive (lembre, a boa fada

Wallmaster
Uma mão que sai das paredes dos labirintos. Se alcançar Link, o levará de volta à entrada do labirinto.

Goriya
Um pequeno demônio que vive no subterrâneo. Usa bumerangues para atacar. Há dois tipos: os azuis e os vermelhos. Cuidado com os azuis! Eles são bem fortes.

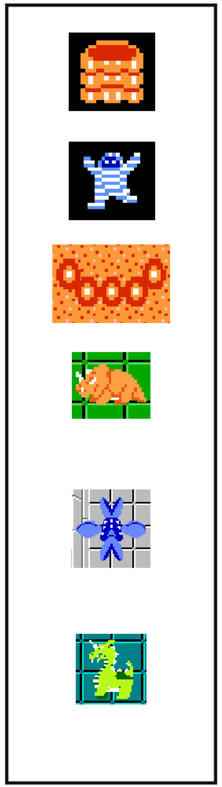
Wizzrobe
Aparece aqui e ali, lançando feitiços que o pequeno escudo de Link é incapaz de defender. É bastante forte. Portanto, cuidado!

Darknut
Cavaleiro que vive nos labirintos. Tem um grande poder de ataque. Ele desvia os ataques frontais de Link com seu escudo.

Pols Voice
Fantasma de orelhas grandes e uma fraqueza — flechas.

Lanmola
Uma centopeia gigante. Não adianta atacar sua cabeça. E nossa! Como se movimenta rápido!

que reabastece seus corações de VIDA), o jogo ficará muito mais fácil.



Like Like
Monstro tubular com uma queda por escudos mágicos — ele adora devorá-los.

Gibdo
Homem-múmia. É resistente e tem poder de ataque bastante elevado.

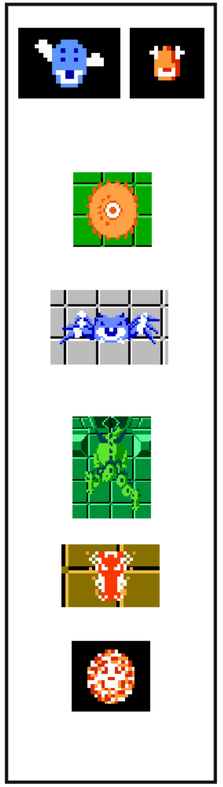
Moldorm
Verme gigante que vive nos labirintos. Ele encolhe com os ataques de Link. Não é muito forte.

Dodongo
Rinoceronte gigante. Não tem muito poder de ataque, mas rebate ataques com sua pele espessa.

Manhandla
Planta carnívora gigante com mãos saindo em todas as direções. Movimenta-se mais rápido à medida que for perdendo seus membros. Bastante forte. Portanto, cuidado!

Aquamentus
Tipo de dragão a que alguns chamam de unicórnio. Além de possuir muita força de ataque, é um adversário a temer. Emite poderosos raios.

Muito frequentemente, as portas são fechadas pelo poder mágico dos inimigos em determinadas salas. Elas se abrirão se Link eliminar esses inimigos. Entendeu? O que está esperando? Vá atrás deles!



Patra
As Patras atacam em bando, em dois tipos de formação. Ambas igualmente fortes. Portanto, fique alerta!

Digdogger
Uniras* gigantes. Devido ao seu tamanho, ondas mecânicas fazem seu corpo murchar. Mas cuidado! São bastante fortes no ataque!

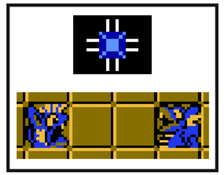
Gohma
Caranguejo gigante que vive nos labirintos. Sua carapaça dura deflete qualquer golpe. Ataque seu ponto fraco com uma arma especial.

Gleeok
Dragão enorme com duas a quatro cabeças, que cospe raios para cima de Link. As cabeças que Link consegue cortar flutuam no ar.

Cabeça de Gleeok

Bubble
O espirito dos mortos. Quando possui Link, este se torna incapaz de desembainhar sua espada durante um certo tempo.

*N. do T.: Inimigos do jogo *Clu Clu Land*.



Armadilhas e Estátuas de Pedra

Alguém colocou essas armadilhas e estátuas de pedra nos labirintos há muito tempo. Elas atacam Link repentinamente quando este seaproxima delas. Portanto, muito cuidado!

Uma vez que as armadilhas tenham se deslocado, elas não mudam novamente de lugar até que tenham voltado à sua posição original. Aproveite essa chance para avançar.

E agora, a luta final contra o Grande Rei Demônio!!

Link já achou os oito fragmentos e completou a Triforça da Sabedoria. Agora, ele está pronto para enfrentar Ganon nas profundezas da Montanha da Morte! O que é Ganon? Como será que ele é? Ninguém sabe. Ninguém jamais sobreviveu para contar a história.

Link não é páreo para Ganon e seu poder. Todo golpe dado será simplesmente repelido por ele. Mas, se Link puder usar a espada mágica e algum outro item, ele será capaz de derrotar o todo-poderoso Ganon. “Outro item”? O que será?

Preste atenção nas salas em que Link não pode entrar, de acordo com o mapa. Sempre haverá

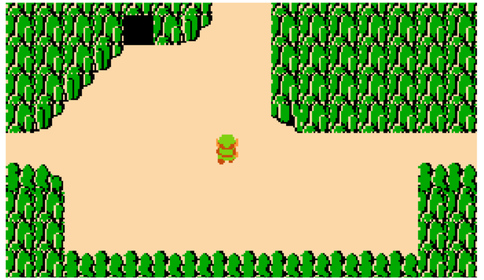
O ABC da Lenda de Zelda

A estratégia completa para chegar ao Nível 1 — Águia

Esta é a sua primeira tentativa na Lenda de Zelda, e você provavelmente está achando tudo muito difícil! Tudo bem. Nós vamos ajudar-lhe nas próximas páginas e ensinar-lhe como chegar ao primeiro fragmento da Triforça.

Primeiro, entre na caverna!

Quando Link começa sua jornada, ele pode ver diante dele uma caverna. Entre nela.



uma passagem secreta nos ambientes pelos quais Link já passou. Fique de olho aberto!

Agora pegue a espada e equipe-se!

Dentro da caverna, Link encontrará um velhinho que vive na ilha. Ele dirá a Link para levar a espada com ele em suas aventuras. Pegue-a e siga em frente!

Vá na direção norte, rapaz!

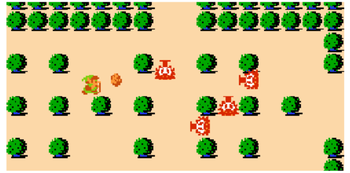
Com a espada na mão, Link deverá seguir para o norte (parte superior da tela), onde ele travará suas primeiras batalhas. Vá com calma, sem pressa! Seus inimigos nesta etapa não se comparam aos que virão mais tarde.

E então para a floresta ao leste!

Em seguida, Link vai entrar numa floresta se ele seguir para o leste. Use sua habilidade no confronto com o inimigo, aproveitando as árvores como cobertura.

Continue lutando na floresta!

Siga para o norte, e Link continuará andando pela floresta. Não fuja! Continue lutando e pegue mais alguns tesouros. Você vai precisar deles mais tarde!



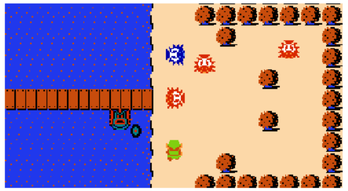
Se Link for perfeito no combate e finalizar seu décimo oponente com uma explosão, sem nunca sofrer um arranhão, terá uma surpresa bombástica. O que será?

Vá para o norte, em direção ao lago!

Continue caminhando em direção ao norte, e aproxime-se de um lago. O monstro no lago, Zora, vai atacar Link com bolas de fogo. Se Link não conseguir enfrentá-la com habilidade, será o fim para ele!

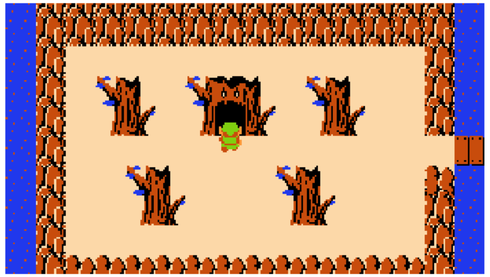
Link achou a ponte!

Enquanto Link segue para o norte, ele encontrará pelo caminho uma ponte. Lute com o inimigo e pegue o maior número possível de corações de VIDA.



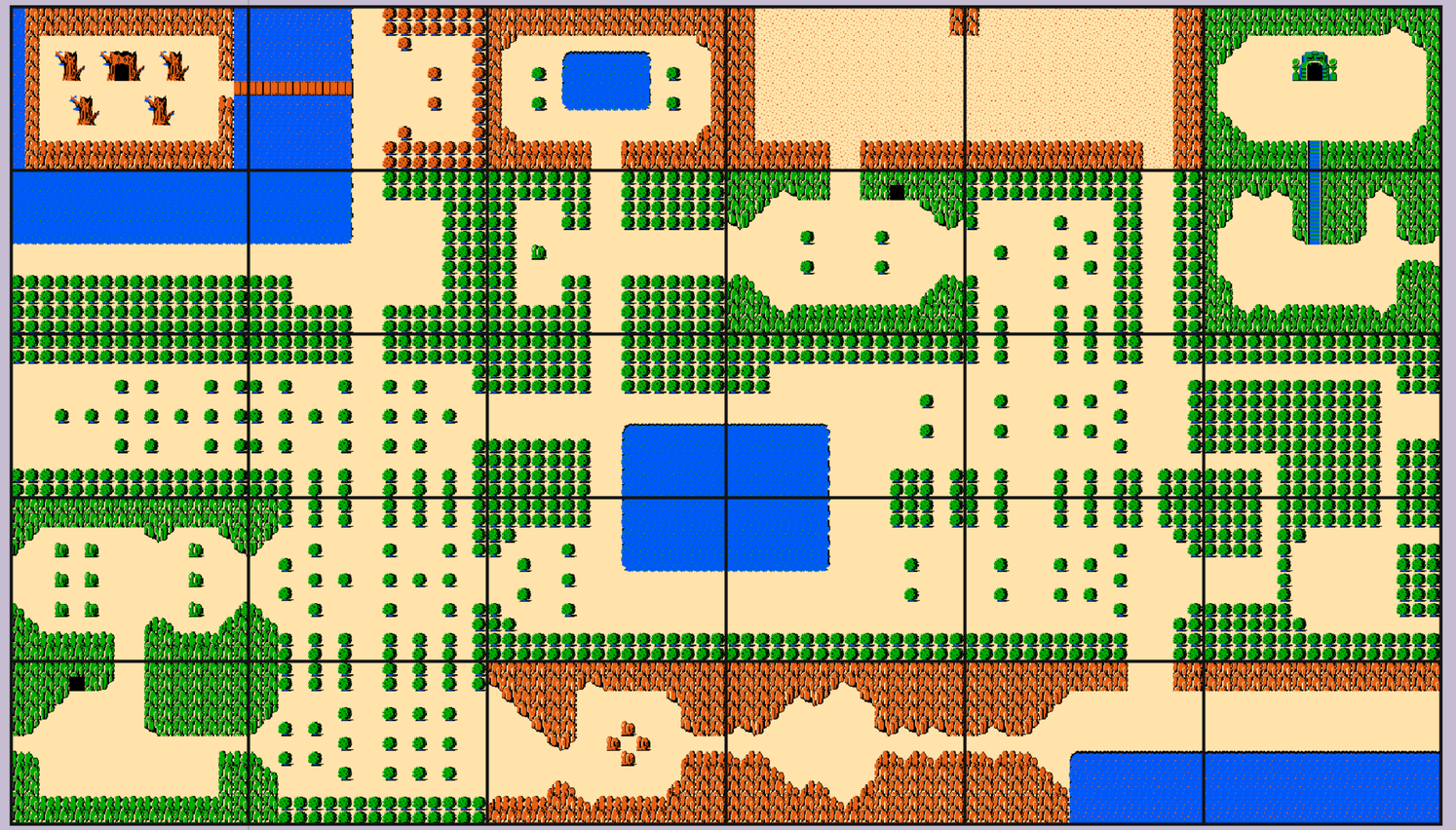
Atravesse a ponte para o labirinto da Águia!

Quando Link atravessar a ponte para a ilhota, ele achará a Águia — o labirinto subterrâneo de Nível 1. Agora, ache o mapa e a bússola. Vamos pegar o fragmento da Triforça sem deixar nem um único tesouro para trás!



Mapa para chegar ao labirinto subterrâneo de Nível 2

As ruínas no canto superior direito são a entrada para o labirinto subterrâneo de Nível 2. Para chegar lá, Link vai ter que dar a volta pela borda direita do mapa e passar pela grande floresta. Mas cuidado por onde anda. Não vá se perder!



Precisa de mais direções?

Este manual ajuda a encontrar seu caminho para o início da aventura, mas parte integrante da experiência do jogo é explorar e encontrar passagens extremamente escondidas e compartilhar informações com colegas jogadores. Fazer seus próprios mapas e anotações pode ajudar bastante, mas "é perigoso ir sozinho!" – se precisar de mais ajuda, conte com nossos detonados, guias e mapas para dominar todos os segredos de A Lenda de Zelda.

Acesse: **www.zelda.com.br/tloz**
Mapa interativo de Hyrule: **maps.zelda.com.br**

Para mais traduções: **www.zelda.com.br/traducoes**

Notas

Zelda.com.br

Nintendo®

NINTENDO OF AMERICA INC., P.O. BOX 957, REDMOND, WA 98052