

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

by CWall

Updated to v1.0 on Feb 22, 2009

```

|_____| / ____ THE LEGEND OF ____
| / / / | _ || | \ ____ \ / ____ \
| / / / | | \ || | | | | \ \ | / ____ | | | |
| / / | | _ | | | | | | | | | | |
| / / / | | _ / | | _ / | | | | |
| / / / | | ____ | | ____ | / ____ | | |
| ____ | | | | | | | | | | | | |
|_____| A LINK TO THE PAST

```

För Super NES
Guide av Christian Wall
Version 1.0 (22/2 2009)
cwall_85(at)hotmail.com
Copyright © 2009 Christian Wall

Denna guide är dedicerad Mia, min
bästa vän, livskamrat och älskade.

Innehåll

1. Introduktion
2. Guide
3. Appendix
 - 3.1 Föremålsguiden
 - 3.2 Uppgraderingar
 - 3.3 A-knappen
 - 3.4 Flaskor
 - 3.5 Hjärtbitar
 - 3.6 Affärer
 - 3.7 Minispiel
 - 3.8 Feer
 - 3.9 Rupier
 - 3.10 Warper
4. Om dokumentet

För att nå en plats i spelet fort, ska du ta fram sökfunktionen i det program du använder (CTRL F eller CTRL B). Sök sedan på siffra och rubrik här ovan för att komma dit du vill.

1. Introduktion

Välkommen till min guide för The Legend of Zelda: A Link to the Past. Den tredje delen i legenden om Zelda är ett av mina favoritspel. Snart tjugo år efter sin utgivning lyckas spelet fortfarande fånga mig med sina lummiga

skogar, atmosfäriska musik och snillrika design. Ett spel som efter flertalet uppgraderingar och uppföljare inte känns det minsta förlegat. Främsta syftet med den här guiden är att hjälpa dig igenom spelet så smidigt som möjligt och att du alltid ska förstå det är du läser. Första delen av guiden utgörs av en så kallad Walkthrough som leder dig steg för steg igenom äventyret. Resten av guiden är ett appendix med bland annat information om hur du hittar alla föremål och hjärtbitar. Lycka till med spelandet.

=====

2. Guide

=====

=====

= Mot Hyrule Castle =

=====

När du satt igång spelet och namngett huvudkaraktären kommer du att ligga och sova i din säng medan regnet piskar mot fönstren. Som i en dröm sänder prinsessan Zelda ett telepatiskt meddelande till dig. Hon är fångad i slottets fångelsehåla och hon måste räddas. Din farbror ger sig iväg för att utföra den ädla utbrytningen. Ty även han verkar ha fått detta telepatiska meddelande. När du kan kontrollera den grönklädde ska du börja med att öppna skattkistan i huset. Då får du lyktan (Lamp), ett föremål som du använder för att tända facklor. Du måste först ha magi dock. Du kan använd A-knappen och styrkorset för att lyfta på krukor och således finna livsenergi.

Bege dig ut ur huset och spring sedan rakt norrut tills du når en vallgrav. Gå lite till vänster och spring över vallgravens bro. Vakten vid slottsporten tänker inte släppa in dig så följ istället stigen höger om denna vakt. Följ den och du når snart en återvändsgränd med ett par buskar och ett träd. Lyft på den inramade busken med A-knappen och ett hål visar sig. Hoppa ned här och du kommer ner under vallgraven. Här finner du din farbror, sårad och döende. Du kommer att få hans svärd och sköld. Svärdet använder du med B-knappen. Håller du knappen intryckt till svärdet glittrar och sedan släpper knappen utför du en extra stark rundsving. Skölden försvarar dig automatiskt mot smärre attacker om du är vänd åt rätt håll.

Fortsätt nu söderut och du kommer ett rum med ett par vakter. Slå vakterna med ditt nya svärd och fortsätt sedan höger för att hitta en skattkista med fem rupier. Lyft på krukorna och du finner magi till din magimätare. Gå tillbaka åt vänster och fortsätt sedan söderut för att komma ut till slottsgården. Hugg dig igenom vakter och buskar och spring sedan in i slottet.

=====

= Hyrule Castle =

=====

2F ____	1F _ _ _ _	B1 _ _ _ _	B2 _ _ _ _	
P	C _D_ N _	K _ E	L	A = Ingång, till P
__	_ _ _	I J _F_		D = Till rum E
_____	B A O	_H_ G	B3 _ _ _	E = Nyckel, kartan,
	_ _ _	__	M	till rum D
	_____	_____	_____	J = Nyckel, nivå-
				föremålet
Kartan här ovan är egentligen bara till för att du				K = Till rum L
hela tiden ska ha koll på var i guiden du är någon-				L = Till rum L, M
stans. Bokstäverna inom parenteser motsvarar rummen				M = Stora nyckeln,
på kartan. Spelets karta dyker upp om du trycker på				Zelda, kista

X-knappen, men du kan inte se alla rum förrän du | med 5 rupier |
hittat kartan i nivån. Jag kommer att leda dig till | P = Till rum A |
alla rum så du behöver inte utforska på egen hand. | _____ |
I det första rummet (A) träffar du en hel del vakter.
Gör som du vill med dem och gå sedan genom den första dörren till vänster (B).
Därifrån kommer du sedan att nå ett rum med en trappnedgång (D). Resten av
rummen på 1F går vi igenom senare, så spring nedför trapporna och du når B1
och rum E. Besegra vakten här nere för att få en nyckel och öppna sedan skatt-
kistan för att få kartan. Trycker du på X-knappen kan du nu se alla rum i
slottet och det ser ut lite som min karta här ovan.

Gå in i den låsta dörren och din nyckel kommer automatiskt att förbrukas och
dörren öppnas. I det här rummet (F) ska du bara fortsätta rakt söderut och du
kommer till det stora rum G. Se upp för alla hål och vakter och fortsatt sedan
åt vänster in i nästa rum (H). Arbeta dig igenom detta lilla rum och fortsatt
in i rummet som ligger norrut (I). I detta rum finner du låsta och stängda
dörrar. Besegra vakten och det öppnas åt dig. Fortsätt åt höger (J) och du
finner ett rum med en vakt och en skattkista. Besegra vakten för en nyckel och
öppna skattkistan för att hitta bumerangen (Boomerang). Tryck på startknappen
och flytta markören till föremålet och du får använda det. Bumerangen använder
du för att bedöva dina fiender innan du besegrar dem.

Gå nu tillbaka in i föregående rum (I) och lås upp dörren som leder norrut.
Du kommer då in i ett rum med en trappnedgång (K) och den ska du naturligtvis
springa nedför (L). På så vis hamnar du på plan B2 och här finner du ingenting
annat än en annan trappnedgång. Spring nedför den också och du når fängelse-
hålan (M). Här nere finner du prinsessan Zelda inlåst i en cell, men först
måste du besegra vakten utanför. Akta dig för hans morgonstjärna, ty den
slukar energi. Kasta bumerangen på honom och han bedövas. Slå honom sedan med
svärdet och dra dig genast tillbaka. Gör detta åtta gånger och han är väck.
Din belöning är stora nyckeln. Öppna Zeldas cell och öppna skattkistan för fem
rupier. Zelda vet en väg ut, men den ligger fem våningar ovanför så nu kommer
hon att följa efter dig tills du kommer dit (rum P, alltså).

Nu ska du tillbaka uppför trapporna genom rum L och tillbaka till rum K. Gå
genom rum K, söderut genom rum I och du är tillbaka i stora rum H. Spring upp-
på de övre plattformarna i rummet och bege dig sedan österut in i rum G och
sedan norrut in i F. Hoppa ned till den nedre delen av rummet, norrut till rum
E och sedan uppför trapporna. Tillbaka på 1F och rum D anser jag nu att du ska
bege dig in i rummet österut bara för att upptäcka alla rum (N). Därifrån kan
du välja vilken dörr som helst som leder söderut och du kommer in i rum O och
därifrån är det bara att gå åt höger för att komma in slottets allra först rum
(A). Bege dig nu norrut, uppför trapporna och du kommer in i tronrummet på 2F
(P). Gå fram till altaret bakom tornet och knuffa på det från dess högra sida.
Zelda kommer att hjälpa till och en gömd gång visar sig bakom. Stig in och du
hamnar i Castle Dungeon.

=====
= Castle Dungeon =
=====

Trycker du på X-knappen här nere så kan du se en karta precis som i slottet,
men stället är så litet att det känns ganska onödigt för mig att rita en karta
här. Det är mörkt här nere tills du tänder en fackla och för det behöver du
din egen lilla fackla. Magi, vilket den förbrukar, finner du i krukor och
annat. Se upp för råttor och ormar här nere, men besegra dem gärna eftersom
att du får mycket rupier. I det första rummet ska du bege dig mot det nord-
östra hörnet för att hitta en trappnedgång. Bege dig neför den och du når
det andra rummet. I följande rum ska du se upp för ormar och sedan bege dig
nedför nästa trappa.

Då når du plan B1 och rummet här är väldigt stort. Öppna skattkistan i högra delen av rummet och du får en nyckel. Använd den för att öppna den norra dörren och du kommer in i nästa rum. Därifrån ska du fortsätta in i rummet åt vänster och sedan det som ligger norrut. Här inne finner du en rätta i det nordvästra hörnet. Besegra den och du får en nyckel. Använd sedan denna nyckel på dörren och du kommer in i ett ganska upplyst rum med spruckna väggar. Strunta i dessa just nu och gå istället norrut till en rad med block. Flytta mittenblocket norrut och du kan sedan bege dig uppför trappuppgången. Tillbaka på 1F ska fortsätta söderut ett rum för att hitta två stycken omkopplare i väggen. Den ena släpper ner en massa ormar och den andra öppnar dörren söderut. För mig var den högra den riktiga, men jag vet inte ifall det är den varje gång. Stå framför den och håll A-knappen intryckt medan du trycker nedåt på styrkorset. Du kan naturligtvis släppa ner ormarna för skojs skull också. I nästa rum når du helt enkelt kyrkan där Zelda nu kommer att stanna. Prästen märker ut var Sahasrahla, den vise befinner sig och det är dit du nu ska. Öppna skattkistan för en hjärtbehållare som ökar din livsenergi med ett hjärta

=====
= Mot East Palace =
=====

Nu ska vi bege oss mot krysset på din karta. Gå ut ur kyrkan och gå söderut tills du ser en stig och en flod. Följ denna stig åt väster ända tills du ser ett hus i närheten av skogen. Gå rakt söderut därifrån och du kommer in i Kakariko Village. Gå in i det första hus du ser eftersom krysset på din karta markerar det. Här står en kvinna som berättar att Sahasrahla inte alls är här. Någon annan i byn kanske vet. Gå ut ur huset och bege dig till det sydvästra hörnet av byn. Tala med den blåhåriga pojken i närheten av några hönor. Det är Sahasrahlas barnbarn och markerar gärna var farfar befinner sig på kartan.

Innan du lämnar byn bör du hämta några valfria, men ack så hjälpsamma prylar. Tala med mannen vid krukorna och köp en tom flaska av honom för hundra rupier om du har likviditet, vill säga. Gå in i värdshuset (det avlånga huset) från dess norra kortsida. Då hamnar du bakom bardisken och kan plocka upp en till flaska i skattkistan. I flaskor kan du förvara feer och medicin, men för att fånga feer måste du ha en fjärlshåv. Denna får du av den sjuka pojken i huset ovanför värdshuset. Lämna inte byn riktigt än eftersom att det är klokt att samla på dig några bomber. Hoppa ner i brunnen i nordvästra hörnet av byn från avsatsen ovanför och du finner bomber i en skattkista. Testa dem på spruckna väggen bredvid. Du kan också köpa bomber i byns butik.

En annan mycket vettig grej är att hämta en svamp i skogen. Rakt norr om Kakariko Village ligger Lost Woods. Bege dig in i skogen från vilket håll som helst och du kommer i centrum av skogen att finna en svamp (Mushroom) bakom några buskar. Svampen ska du i sin tur ta till häxan vi Magic Shop. Ifall du tittar på kartan så är det huset som ligger strax nordost om slottet. Spring dit och visa svampen för häxan (tryck på Y-knappen framför henne) så tillagar hon svampen. Ta en liten promenad och gå sedan in i huset så finner du Magic Powder bredvid expediten i affären. Detta magipulver kan användas på fiender och karaktärer för olika effekter. Det här är det enda sättet att besegra brinnande dödsfall du finner i nivåerna. Släng lite pulver på dem och de förvandlas till feer!

Nu tycker jag att du kan lämna byn och följa det där krysset som pojken märkte på din karta. Du har ju gått en bit på vägen redan nu. Gå söderut och sedan in i det bergiga område där krysset finns. Spring in i huset som markeras av ett kryss och du träffar Sahasrahla. Det spelar ingen roll vad du svarar på hans fråga. Du får ändå höra en historia och får alla pendanger utmärkta på

din karta, dessutom mästarsvärdet självt. Spräng gärna väggen bakom Sahasrahla för lite extra pröjs. Nu ska du bege dig mot den närmaste pendangen på kartan. Gå ut ur huset och jobba dig sedan strax åt sydöst och sedan norrut så kommer du strax till Östra Palatset, eller East Palace. Se upp för riddarstatyer på vägen. Slå dem fyra gånger med svärdet.

=====
 = East Palace =
 =====

_	2F		Så var det dags för andra
U		C. Kista med 100 rupier	dungeon i spelet. Endast den
T _ _ _		D. Nivåföremålet, feer	mittersta dörren i första (A)
S R Q P		G. Kartan	rummet leder nånvar. Flytta
_____		H. Telepatiblock	på den mittersta krukans och du
	1F	J. Kompassen	upptäcker en platta under.
	_ O	L. Nyckel	Ställ dig på den och dörren
	___ _N_ _ _	M. Stora nyckeln	öppnas. Gå genom den och du
J H D E F		N. Nyckel, till rum P	hamnar ute på en bro med växt-
I _ _ _ _ G		O. Massor av rupier	fiender. Ställ dig på golv-
M C K L		P. Till rum N	panelen och den norra dörren
_ _ _		U. Bossen	öppnas. Fortsätt genom denna
B_		_____	port och du når ett rum med
A_			kanonkulor som kommer farandes
_____		(C). Hur du undviker dem är uppenbart så fortsätt norrut	

men gå inte genom den norra dörren än. Följ istället gången till vänster och du kommer att ledas till en skattkista med 100 rupier. När dessa frivilliga rupier är inkasserade ska du däremot fortsätta norrut in i nästa rum (D). Här kan du se en stor skattkista, men den kan du inte nå än.

Gå istället till höger, flytta på krukorna och ställ på golvpanelen så att dörren bredvid öppnas. Gå genom den och du når ett rum (E) med en massa skelett. Dessa besegrar du lättast genom att ständigt avancera mot dem med draget svärd. Då hoppar de, med lite tur, ner på ditt dragna vapen. Du kan se två dörrar som leder mot öster. Ta den norra av dessa och du kommer in i rum F. Försök inte ens att besegra varelsen här inne (F). Lyft på krukans, ställ dig på plattan under och fortsätt sedan söderut in i följande rum (G) där du genast finner en skattkista med kartan.

Gå nu västerut, genom rummet med skeletten (E) och tillbaka in i rummet med den oåtkomliga skattkistan (D). Gå till västra sidan och ställ dig på golvpanelen för att komma in i nästa rum (H), där du i princip bara ska fortsätta åt vänster (I). Det beniga rum du nu kommer in i bebos av odöda. Använd gärna krukor för att kasta på dem och de förblir döda. Således öppnas dörrarna och du kan fortsätta norrut in i rum J där kompassen ligger. Kompassen visar dig i princip bara var bossen befinner sig någonstans. Gå nu åt höger och du kommer tillbaka in i rum H, men på dess nedre plan. Det gråa blocket kan du läsa på, det är ett telepatiskt meddelande från Sahasrahla. Fortsätt sedan åt höger

Nu kommer du in i rummet med den stora skattkistan, men rätt del av stället (D). Skattkistan kan du inte öppna riktigt än så försök inte ens. Blir du attackerad av gröna cykloper är mitt tips att kasta krukor på dem. Du kan också se två stora kärler här. Dessa leder till feer och du når dem genom att hoppa från avsatsen vid norra dörren. Feer kan du fånga med fjärlshåven och förvara i en flaska om du plockade upp dem när jag så åt dig. Detta gör att du blir återupplivad om du dör. När du är färdig i det här rummet ska du fortsätta åt höger in i rum E igen, men precis som med föregående rum så befinner du dig nu i nedre delen.

Här inne (E) ska du fortsätta rakt söderut och du kommer in i ett riktigt

mörkt rum (K). Gå bara direkt åt höger, tryck på golvpanelen och fortsätt åt höger för nästa rum (L). Här gäller det bara för dig att kasta lite krukor på fiender och du kommer få en vanliga liten nyckel. Gå tillbaka in i föregående rum (K) och gå till vänstra väggen där du finner en låst dörr. Lås upp och du är tillbaka i rummet med kanonkulor (C). Spring över bron och bege dig in i nästa rum (M). Här inne ska du först strunta i de fyra röda sakerna. Börja med att kasta krukor på den gröna cyklopen och klå sedan skeletten på vanliga sätt. Detta gör så att de röda snubbarna skingrar sig från sin kruka. Lyft på krukans och tryck på plattan under. En skattkista med stora nyckeln dyker upp. Nu kan du öppna stora skattkistan och dörrar med stora nyckelhål. Ifall du plockade upp Magic Powder tidigare ska jag påminna om att detta kan användas för att besegra de röda fienderna. De förvandlas då till feer som du kan använda för hela dig själv. Kom ihåg detta och har du inte pulvret än hämta det när du klarat denna nivå.

Fortsätt nu rakt norrut och du är tillbaka i rum H igen. Knuffa på det högra blocket och du kan sedan fortsätt åt höger in i rum D. Öppna den stora kistan och du får pilbågen och lite pilar. Pilar får du mest genom att lyfta på krukor och sådant. Fortsätt nu norrut in i nästa rum (N) och här var det mörkt. Säkrast är att först besegra växterna. Gå sedan fram till de gröna riddarna och vänta tills de öppnar sina ögon. Skjut en pil i deras ögon då de är vidöppna. En av dem ger dig en nyckel. Från detta rum leder två dörrar norrut. Börja med att ta den högra utgången och du finner ett rum (O) med massor av rupier. Plocka på dig dessa och gå tillbaka in i föregående rum (N).

Ta nu den andra utgången och du kommer att se den låst. Tur att du har en nyckel så att trappuppgången bakom låset kan visa sig. Spring uppför trapporna och du hamnar i rum P på 2F. Här inne ska du lyfta på den nedre vänstra krukans och dörren till höger kommer att öppna sig. Fortsätt in i nästa rum (Q) och du hittar tre arga cykloper och en stängd dörr. Det finns fyra dörrpaneler. Skjut en pil i ögat på den nedre cyklopen och ställ dig på hans panel och dörren öppnas. Skjut gärna de andra också för fler pilar. Fortsätt in i följande rum (R) för att hitta massor av kanonkulor och dörrpaneler. Ställ dig mitten av rummet eftersom att du inte kan träffas därifrån. Den övre vänstra panelen öppnar dörren så spring snabbt ut till den och fortsätt in i nästa rum (S).

I följande rum (S) finner du några skelett och en elak röd cyklop. Dessa röda kan du endast besegra med två pilar, ingenting annat. Pilar finner du i en kruka om du har slut. Besegra också skeletten och du kan fortsätta norrut (T). I sista rummet innan bossen måste du ha ihjäl sex växter och två röda cykloper. Besegra växterna med en snurrattack hur du besegra cykloperna har vi ju redan gått igenom. Under krukorna finner du sammanlagt 20 pilar så var ordentlig med att ladda upp till max innan du går in till bossen. Gå sen norrut (U).

Bossen, eller ska vi säga bossarna, kallas Armos Riddare och det är stycken mycket hårdhudade statyer. Pilbågen är säkrast mot dem, men svärdet går också bra. Varje riddare kräver tre pilar eller elva svärdshugg. Svärdshugg är också väldigt riskabelt eftersom att de hoppar. Mitt tips är att du hela tiden försöker hålla dig i nedre hörnen och att du försöker använda bågen så precist som möjligt. Tänk på att du även träffar dem ifall de är i luften, det är ju faktiskt ett 2D-spel. När du besegrat fem av dem blir den sista väldigt röd, väldigt arg och väldigt höghoppande. Flytta dig hela tiden och han kommer inte att träffa dig. Använd bågen om du har pilar kvar. Tänk på att han är mycket mer stryktålig än de andra så tappa inte koncentrationen. När han är besegrad får du en hel hjärtbehållare och dessutom Modets Pendang.

=====
= Mot Desert Palace =
=====

Nu måste vi tillbaka till Sahasrahla. Från East Palace ska du åt väster tills du når det lilla huset där du tidigare träffade honom. Prata med honom och han kommer att berätta lite mer för dig samt ge dig pegasus-skorna (Pegasus Boots). Håller du A-knappen intryckt kan du springa extra fort. Fiender och stenhögar kan nu rannas. Sahasrahla tipsar också om ett "helpful item" som du kanske borde plocka upp. Nu ska du tillbaka till Kakariko-byn i de västra delarna av Hyrule. Titta på kartan och följ sedan stigen dit. Som du vet består byn av två skärmar. Gå till den södra skärmen och du finner cirka tre hus. Gå in i biblioteket, det med en fjäder, och du ser en bok ovan på en hylla. Ramma den genom att hålla A-knappen intryckt och du får Mudora-boken (Book of Mudora). Den har lite speciella krafter vi diskuterar senare.

Nu ska du gå tillbaka till ditt hus (tittar du på kartan är det huset direkt söder om slottet). När du väl nått huset ska du gå söderut för att nå träsket. Vill du ha föremålet som Sahasrahla nämnde ska du fortsätta mot sydost och sedan följa stigen runt hela Hylia sjön tills du når en grotta och en sprucken vägg bredvid den. Spräng väggen och du hittar en skattkista med isstaven (Ice Rod). Detta föremål är ett vapen som fryser fiender. Användbart, men icke nödvändigt. När du är färdig ska du gå tillbaka till träsket och sedan följa stigen åt sydväst därifrån. Då kommer du in i en ökental som sedan leder dig in i en öken. Gå till nordvästra hörnet och du når en stenplåtå med ett altare. Använd boken du plockade upp i byn framför altaret och du kommer att beviljas ingång till ökenpalatset. Kliv in, vetja!

=====
 = Desert Palace =
 =====

2F		Innan du börjar utforska detta
X _	A = Ingång	palats ska jag dela med mig av
W_	C = Kartan	lite tips. Du kommer stöta på
V	E = Nyckel, telepati	monster som skjuter laserstrålar
S U	I = Ingång	på dig och dessa bör du helst bara
T _	J = Kompass	undvika. Din sköld kan ännu inte
	K = Stora nyckeln	ta sådan misshandel. Träffar du
1F	M = Nivåföremålet	fiender som attackerar dig från
R	O = Ingång	sandhål bör du snabbt oskadliggöra
Q	P = Feer	dem med pilbågen.
	Q = Ingång	
B1	R = Till S, nyckel	Ja, då sätter vi igång. När du
M E _C G K	S = Till rum R	kommer in (A) ska du gå en skärm
L D _B F _	U = Nyckel	norrut för att hamna i rum B och
P N _A H J	V = Nyckel	därifrån fortsätta genom någon av
O _ _ _ _ I	X = Bossen	dörrarna som leder norrut för att
		komma in i rum C. Väl här inne ska
		du antingen använda pilbågen eller

krukor för att ha död på cyklopriddarna. Flytta sedan på den mittersta krukans för att hitta en platta under. Tryck ner den och en skattkista med kartan dyker upp. Gå tillbaka söderut (B) och fortsätt sedan direkt en skärm åt väster för att nå det fiendespäckade rum D.

Därifrån (D) är det bara att ta dörren som leder norrut och du når ett rum (E) med en massa facklor och ett telepatiblock. Spring in i facklan med en nyckel på och nyckeln faller ned (använd A-knappen). Gå nu ett rum söderut och två rum åt öster (F). Här inne kan du fortsätta norrut up i rum G, men där finns endast några fiender som endast slösar din tid. Fortsätt istället söderut ner i rum H och du kommer att lägga märke till två dörrar som leder åt öster. Den södra leder in i rum I där du finner en utgång (bara en fälla dock). Öppna istället dörren som leder till rum J med din enda nyckel. Där (J) ska du besegra alla fiender för att få kompassen och sedan fortsätta rakt norrut (K).

Här inne (K) ska du bara försöka springa "mellan" kanonkulorna och du kommer strax upp till en skattkista innehållandes stora nyckeln. Nu är det dags att gå tillbaka till rum D. Titta på min karta här ovan och du kommer att se var det ligger. Därifrån ska du fortsätta åt väster och du kommer in i ett rum ett laseröga och en massa krukor. Akta lasern och lyft på den nordvästra krukans för att hitta en platta under. Tryck på den och dörren norrut öppnas. Gå dit (M) och du finner en stor skattkista med nivåföremålet styrkehandskarna (Power Gloves). Detta gör att du nu kan lyfta på ljusgröna stenar, även de stora. Nu ska vi bege oss till rum O. Gå söder, öster, söder, väster och du är där. Skjut det tredje blocket från vänster rakt norrut och dörren norrut öppnas. Där (P) finns bara feer om du skulle behöva någon. Gå tillbaka till rum O och fortsatt sedan söderut för att komma ut i öknens igen.

Gå INTE sta och hoppa ner från klippan. Fortsätt istället längst klippan tills du hittar en hjärtbit. Verkar onödigt att inte ta den nu. Sedan går du norrut tills du hittar en ingång blockerad av stenar. Dessa kan du nu lyfta på. Så gör det och stig in. Nu kommer du befinna dig på 1F och i rum Q. Här inne ska du se upp för lasernissen och sedan flytta blocket näst längst åt höger rakt uppåt. Dörren norrut öppnas och du springer in i rum R där golvet är lite löst. Under den nedre vänstra krukans finner du en nyckel, men vill du ta det säkra före det osäkra bör du vänta ut alla golvplattor först. Ställ dig vid ena väggen med ständigt draget svärd och du kommer hela tiden blockera golvet. Plocka sedan upp nyckeln och lås upp dörren som visar sig vara en trappuppgång

När du går uppför denna trappa hamnar du på 2F och i rum S. Härifrån ska du bara söderut in i nästa rum (T). Besegra fienderna här och fortsatt åt höger (U). I detta avlång rum ska du verkligen se upp för all vinande laser. Det ligger en nyckel under en av krukorna så plocka upp den och lås upp dörren som leder norrut, vilket gör att du hamnar i rum V. Ännu ett rum med golvplattor alltså, och denna gång ligger nyckeln i den nordöstra krukans. Lås upp rummet norrut och du når ett konstigt (W) rum som ser större ut på kartan än vad det är... eller... Börja med att besegra cyklopen med tre pilar och lägg sedan märke till de fyra facklorna. Ta fram lyktan du fann i början av spelet och tänd sedan alla fyra. Väggen kommer flytta sig och vägen till bossen visar sig. Gå rakt norrut och det är dags (X).

Bossarna du nu möter är tre stycken illasinnade sandmaskar. Varje gång de kommer upp ur sanden flyger det upp stenar som far iväg diagonalt. Så var noga med att aldrig stå i deras väg eller diagonalt med deras jordhål. Således behöver du aldrig ta skada. För att istället skada dem ska du ladda upp en rundsving medan de befinner sig under jorden och sedan släppa loss den när de kommer upp igen. Jag vet inte hur många träffar som krävs, men det är säkert minst fem rundsvingar var. När det bara är en kvar kommer den sprida massor av stenar runt sig. Då bör du stå så långt bort som möjligt och det blir mycket lättare att undvika stenarna. Gå sedan fram till masken och slå den innan den dyker. När sista masken har dukat under får du ännu en hjärtbehållare och Pendant of Power.

=====
= Mot Mountain Tower =
=====

Att ta sig till Mountain Tower är inte komplicerat, men nu när du har fått Power Glove så kan du ta några ack så viktiga valfria föremål. Hoppa över följande tre stycken om du inte är intresserad. Det finns också en del hjärtbitar du kan ta, men dessa kan du läsa om hjärtbitssektionen av denna guide. Det första och viktigaste vi ska hämta nu är Zora's Flippers så att du kan simma även i mörkaste vatten. Bege dig åt nordost i Hyrule. Gå mot häxans Magic Shop, nordost om slottet, och flytta på den ljusgröna stenen här. Då

	C D		A		_H_		I		J		K	E = Big Key	
	B E		__		G F		__		__		__	I = Kompass, föremål	
												K = Bossen	

Du börjar på 2F i detta torn (A). Här finner du en massa omkopplare eller switchar. Slår du på dessa så blockeras vissa områden medan andra öppnas. Antingen är dem blåa eller rosa och när du slår dem byter de färg. Switchen vid ingången bör vara rosa när du kliver in, slå till den så den blir blå. Gå nu nedför trapporna direkt till vänster och du hamnar i rum B på 1F. Det finns några fiender här, men det enda du måste göra är att kasta bumerangen mot nyckeln i mitten av blocken och sedan springa uppför trapporna igen (A). Slå till den vänstra switchen så den blir rosa och utforska sedan resten av rummet. Du finner kartan i en skattkista i mitten. Lås sedan upp dörren längst upp till vänster och spring nedför dessa trappor.

Se upp i det här rummet (C) särskilt om din hälsa är låg. Golvet tenderar till att attackera dig. Stå still mot en vägg och rikta svärdet mot de golvplattor som kommer farandes. När alla plattor har lossnat öppnas dörren till höger. Slå till switchen och gå in i nästa rum (D). Här inne ska du slå på en switch igen, besegra fienderna om du vill och sedan bege dig söderut in i följande rum (E). I detta rum är det säkrast att först besegra skeletten. Sätt sedan fyra på alla fyra facklor och du får en skattkista med Big Key. Snabba ryck. Bege dig tillbaka till första rummet i tornet (A). Slå till switchen i rum C på vägen. Nu ska du trapporna i östra delen av rummet (A) och du kommer upp till tredje plan (F). Här inne är det bara att slå lite på fienderna och fortsätta in i nästa rum (G). Om du går på stjärnpanelerna här inne förändras hålen i golvet och du kan låsa upp dörren med stora nyckeln. Följande rum (H) är inte komplicerat. Piska lite fiender och gå på stjärnpanelerna tills du når andra änden. OBS! Låt helst switchen vara rosa innan du går upp till nästa våning (I). Detta är användbart senare i templet.

Det stora rum du kommer in i nu (I) besitter kompassen. Se upp för ormarna på vägen, vilka lättast besegras med krukor. Du kan även se den stora skattkistan, men den kan du inte riktigt än. Gå upp ännu en våning (J) och du finner ett ihåligt golv med en massa sköldpaddor. Besegra dem om du vill. Ställ dig sedan på stjärnpanelen och du kommer att se hur hålen flyttas om. Gå till hålet överst i mitten och hoppa ned i det OVANIFRÅN. Du kommer då att landa i rummet under (I) och precis i närheten av skattkistan. Hoppade du i hålet nerifrån så kommer du istället landa på ett par stjärnpaneler som separerar dig från skattkistan och då måste du springa uppför trapporna igen. Hursomhelst. I skattkistan finner du Moon Pearl. Detta föremål måste du verkligen ha eftersom att du då slipper vara kanin i mörkvärlden. Istället får du vara dig själv. Det är gulligt med kaniner, men de kan inte slåss med svärd.

Nu är det bara att springa upp till rummet ovanför igen (J). Ifall du ställde switchen i rosa läge kommer du åt krukorna här inne. Alla innehåller hjärtan och detta är ju väldigt praktiskt; bossen väntar nämligen en trappa upp. Fortsätt när du är redo (K). Denna boss kan vara lite knepig eftersom att han gärna knuffar ned dig till våningen under och då nollställs den skada du åsamkat honom. Mitt tips är att lugnt hålla dig så långt från alla hål som möjligt. Börjar han knuffa ned dig kan du oftast rädda dig själv med hjälp av styrkorset. Flytta på dig när ormen närmar sig och slå den i svansen sex gånger så är striden slut. Sista pendangen är din.

=====
= Master Sword =
=====

Då är det dags. Har du tagit alla tre pendanger kan du gå till Lost Woods och

hämta mästarsvärdet. Lost Woods ligger i Hyrules nordvästra delar och svärdet vilar i en lund i det nordvästra hörnet av skogen. Entrén går igenom en ihålig stock. Irra runt tills du hittar det. Plocka inte något av fejksvärderna bara. När du nåt Master Sword är det bara att lyfta det med A-knappen.

=====
 = Mot Hyrule Castle =
 =====

När du tagit svärdet får du snart ett meddelande från prinsessan Zelda när soldaterna rövar bort henne från kyrkan. Spring dit för att höra prästens sista ord. Nu är det alltså personligt. Gå nu mot slottet, ingången är inte låst denna gång. Spring in i slottet och ta antingen höger eller vänster för att komma ut på slottets takterrass. Här ute ser du ond magi blockera vägen in i slottets övervåning. Med mästarsvärdet kan du nu bryta denna magi med ett enkelt hugg. Därefter är det bara att gå in.

=====
 = Hyrule Castle =
 =====

2F	3F	4F	5F	6F	7F	
					R	A = Ingång
B C	E D	H I	K J	O _	Q	R = Bossen
A	F	G	L M	N	P	

Den här delen av Hyrule Castle är lite som en fortsättning på den undre delen. Här finns varken karta, kompass, stor nyckel eller något nivåföremål utan det handlar nästan enbart om att slåss mot vakter. Det har du ju gjort förut så det är bara att slåss. Spara lite på energin dock och ta gärna med några feer i reserv. När du möter vakterna med morgonstjärna ska du vara extra försiktig. Pilbågen fungerar exemplariskt mot dessa. Ifall du inte vet hur du tar dig in i nästa rum brukar det bara vara att besegra alla vakter. Antingen får du en nyckel eller också öppnas helt enkelt dörren. I den mörka labyrinten (E) finns en skattkista längst bort till vänster med en nyckel i. Tänd gärna några lampor med din lykta så blir det mycket lättare. I rummet där din framfart blockeras av statyer är det bara att knuffa på en av dem (N).

När du nått toppen av tornet finner du Agahnim mitt uppe i sina bestyr (Q). För att följa efter honom måste du slå på draperiet i mitten med ditt svärd. Därefter kan du ge dig i kasst med honom. Agahnim kan inte skadas av någon direkt attack. Istället måste du slå tillbaka hans energibollar mot honom med hjälp av mästarsvärdet. Tänk på att du måste stå rakt lodrätt eller vågrätt i förhållande till trollkarlen för att energibollen faktiskt ska träffa honom. Agahnim gör även två andra attacker. Ibland skjuter han iväg en roterande blå attack. Denna kan du endast undvika. Helst ska du flytta på dig, men du kan även slå sönder den. Ifall Agahnim ställer sig i mitten högst upp kommer han att göra en blixttack och då gäller det att du inte står längst ned på skärmen. Håll utkik efter detta. Agahnim dukar under efter några attacker och tar sedan med dig in i mörkervärlden.

=====
 = Mot Dark Palace =
 =====

Nu börjar spelet på allvar. Dark World är en mörk, ondskefull plats. Miljöerna är ogästvänligare och fienderna är mycket farligare. Akta dig för att ta för mycket skada ty invånare i denna värld gör ofta fyra gånger så mycket skada som dem i ljusvärlden. Du är inte fast här utan du kan närsomhelst återvända

till ljusvärlden genom att använda Magic Mirror. En del har ändrats där. Spegeln fungerar inte omvänt, men däremot bildas en returportal när du använt spegeln för att ta dig från mörkervärlden till ljusvärlden. Dessutom finns en permanent portal vid slottet. Valvet mitt på slottsgården tar dig direkt till mörkervärlden igen.

En valfri grej du kan göra först är att hämta en magi. Just nu kan du röra dig på ett mycket begränsat område i mörkervärlden, men du kan följa floden till det nordöstra hörnet. Här, vid vattenfallens början, kommer du att hitta en sjö med en stenring runt. Du finner även en skylt med uppmaningen att inte kasta någonting i sjön. Därför ska du ju naturligtvis kasta något i ringen av sten. En dödskalle, en buske eller varför inte skylten. Då dyker en fisk upp och ger dig magin Quake för att du ska lägga av. Denna magi paralyserar eller besegrar dina fiender, men håll koll på magimätaren.

Om du tittar på din karta kan du nu se ett gäng numrerade kristaller. Du ska till kristall nummer ett, den längst åt öster. Följ stigarna in mot området där kristallen finns och du hittar en stor labyrint av ljusgröna växter. Gå till höger först och du finner en pil markerad på marken. Följ dessa pilar in i labyrinten och försök ta dig fram. Du kan se att labyrinten är mer genomskinlig där du kan ta dig fram. Halvvägs kommer en apa att följa efter dig. Han kräver tio rupier av dig för att fortsätta hänga med. Fortsätt mot kristallen på kartan och du når strax Dark Palace med apan i släptåg. Denna girigbuk kommer nu kräva hundra rupier av dig för att öppna porten till palatset. Det är bara betala. Därefter kan du stiga in.

=====
 = Level 1 Dark Palace =
 =====

			Innan vi börjar ska jag än en
1F		A = Ingång	gång påminna om ett enkelt sätt
	O N P _T	H = Kartan	att hitta feer. Brinnande död-
	_ _ R S	I = Feer	skallar har en svaghet: Magic
	J H _	J = 2x Nyckel	Powder. Detta får dem att för-
	_ _ _ I	K = Nyckel	vandlas till fiender. Oerhört
	L	L = Big Key	praktiskt. I Dark Palace finns
	_ _	M = Nyckel	många brinnande skallar. Nåväl,
	B	N = Nivåföremålet	i första rummet finns inte
	A	O = Nyckel	mycket att göra (A). Vägen delar
		P = Kompassen	sig i tre sektioner. Ta den
		Q = Rupier, Nyckel, Pil	högra dörren. Öppna genom att
B1	Y _	R = Kista: 5 rupier	ställa dig på plattan i golvet.
	Q V U	Y = Bossen	Du kommer då in i högra sek-
	_ W X		tionen av nästa rum (B). Spring
			genast nedför trappen och du
			träffar en sådan där brinnande dödskalle samt en warp (C).
	M G		Warpa och du hamnar i ett rum med ett telepatiblock och
	_ _ _ _		fler dödskallar (D). Läs om du har lust. Lagg sedan märke
	K C F D		till hur väggen är sprucken i nedkant. Sätt en bomb här
	_ E_		för att fortsätta söderut (E). Inte mycket att säga här
			förutom att du måste bomba fler spruckna väggar. Du kan
			även spränga ett hål i golvet, men detta är endast en
			fälla. Spräng upp väggen istället och du hamnar i ett konstigt rum (G) med
			rullband och taggar. Ta dig fram försiktigt och fortsatt uppför trapporna
			längst bort (H).

Nu har du tillfälligt kommit upp ur källaren (H) och troligen ser du skattkistan med kartan i. Spruckna väggar finner du både till höger och vänster. Spräng hål i båda väggar om du har resurserna. Det högra rummet (I) är en

fekälla så fånga ett par om du behöver. Det vänstra rummet leder dig in i en avskild sektion av ett stort rum (J). Plocka på dig din första nyckel som ligger i skattkistan och gå tillbaka in i föregående rum (H). Nu ska du ta dig tillbaka till ingången av palatset igen (A). Använd gärna Magic Mirror eller promenera manuellt. Vissa dörrar är låsta på vägen, då är det bara att lyfta på någon skalle eller flytta på något block.

Väl i första rummet igen (A) ska du denna gång ta den vänstra dörren. Du kommer in i vänstra delen av rum B och ska nedför trapporna även här. Du hamnar i ett öde rum med två eldbollsskjutande statyer (K). Flytta på en av skallarna och du finner en liten platta under. Ställ dig på den och en skattkista med din andra nyckel dyker upp. Gå tillbaka till första rummet igen (A) och ta denna gång den mittersta dörren. Eftersom du låser upp dörren har du nu bara en nyckel kvar. I nästa rum (B) är det bara att fortsätta rakt upp och du kommer in i ett riktigt stort rum (L).

Sköldpaddorna här kan du inte besegra... ännu, så låt blir dem (L). Börja med att gå till den högra bron. Skjut ner ett av blocken i avgrunden för att ta dig över bron in i rummet rakt norrut (J). Har du inte varit här förut? Även denna gång är det bara en snabbvisit för att hämta en liten nyckel. Nu ska du ha två nycklar. Gå tillbaka till föregående rum (L) och gå nu över till den vänstra bron istället. Du lägger säkert märke till att den är lite sprucken mitt på. Lägg en bomb på den spruckna delen och det blir följaktligen ett hål. Hoppa ned och du hamnar i källaren igen (M), men i ett annat rum.

Du har förhoppningsvis hamnat i den övre delen av rummet (M). Du borde se en låst dörr strax norrut. Använd en av dina två nycklar och gå uppför trapporna bakom dörren. Du kommer tillbaka till rummet ovanför, men precis i centrum, bredvid en slattekista (L). Skattkistan innehåller så mycket som stora nyckeln. Därefter är det bara att hoppa nedför kanten bredvid och du landar i källaren igen (M). Lyft på döds skallarna här nere och du finner en platta. Ställ dig på den och en skattkista med ännu en nyckel dyker upp. Nu ska du ha två stycken små nycklar igen. Akta dig för skeletten här, ställ dig i warpen till höger och du kommer tillbaka till rum C. Gå uppför trappan och du är i det tredelade rummet (B) igen. Knuffa på statyn mellan högra och mittensektionen och gå sedan igenom mittendörren. Se där, tillbaka i rummet med sköldpaddorna (L).

Denna gång (L) ska du springa över den vänstra bron och gå igenom dörren högst upp till vänster. I följande rum (J) kan du se lite pilar på golvet. Pilarna betyder att du automatiskt hoppar över hålen i marken. Hoppa över till mittenplattformen, men akta så att du inte blir nedknuffad av fienderna. Du ska nu upp till den övre vänstra dörren, men det är en smula komplicerat. Lägg märke till de blå och rosa blocken som styrs av switchen i nedre delen av skärmen. Så här ska du göra för att komma över. Först skjuter du switchen men exempelvis bumerangen så att den blir blå. Då sjunker de blå blocken ned. Därefter kastar du blixtnabbt en bomb mot switchen och sedan springer du snabbt till höger, förbi de blå blocken. Du måste göra detta innan bomben exploderar. När den gör det så aktiveras switchen och de blå blocken höjs igen. För att kasta en bomb måste du först ta fram den med Y-knappen och sedan greppa den med A-knappen. Hursomhelst, när bomben har exploderat så sjunker de rosa blocken ovanför dig och du kan ta dig norrut in i nästa rum. Detta förbrukar en av dina nycklar, en kvar.

I följande rum (N) finns en lång bro som börjar falla sönder efter ett par sekunder. Spring därför snabbt över. Ta gärna med en av skallarna så att du kan kasta den på en av skalbaggarna som står ivägen. Väl på andra sidan bron tar du vänster och förbrukar således din sista nyckel. Rummet du kommer in i (O) är en mörk labyrint med två skattkistor. Leta dig till den övre vänstra hörnet och du finner några bomber. I det nedre högra hörnet finner du istället en nyckel. Endast en nyckel ska du ha nu. Väggens långt ner till höger är

sprucken så bomba denna. Du kommer då tillbaka in i rum N, men precis bredvid den stora skattkistan. Öppna den och du får Magic Hammer. Med denna kan du slå ned pålar i marken. Dessutom fungerar den som ett vapen. Gå tillbaka in i mörka labyrinten (O) och sedan tillbaka in i rum N från andra hållet. Denna gång ska du gå till motsatta sidan av rummet och gå igenom denna dörr (P).

I detta (P) rum blir du genast attackerad av fyra sköldpaddor. Du kan besegra dessa med hammaren. Slå en gång för att vända dem. Därefter är de känsliga för vanliga vapen. Du finner även kompassen i skattkistan. Du har säkert lagt märke till att två trappor leder nedåt. Ta vilken du vill; båda leder till samma rum (Q). Här nere finns massor av rupier och dessutom två skattkistor. En av dem innehåller en pil (!) och den andra har en nyckel åt dig. Nu bör du ha två nycklar. Spring tillbaka uppför trapporna (P). Nu är det bara att låsa upp den nedre dörren och fortsätta in i nästa rum (R).

Här (R) finner du en massa taggiga fällor samt en skattkista. Denna innehåller förvisso bara fem rupier, men en skatt är ju en skatt. För att smidigt ta dig söderut kan du skjuta på den nedersta statyn till vänster. Sedan är det bara att fortsätta söderut. Se där, tillbaka i det stora rummet (J) igen. Hoppa över till mittenplattformen och skjut på switchen en gång så att den blir blå. Fortsätt därefter åt höger (H) och här inne ska du flytta på döds kallarna längst upp till höger. Under en av dem finns en platta som öppnar dörren, men endast så länge något eller någon står på den. Knuffa den närmaste statyn till denna platta och fortsätt sedan norrut (S).

Här inne (S) möter du två gröna och en röd nisse. De gröna är bara att slå eller skjuta ihjäl, den röda är lite värre. Denna kan du endast döda med två pilar men om du tittar rakt mot den så skjuter den dig med eld. Lägg märke till hur den hela tiden följer ditt rörelsemönster. Ställ dig NÄSTAN parallellt med den och skjut iväg en pil bredvid den. Flytta dig sedan så att monstret "springer in" i pilen. När alla är döda öppnas dörren och du kan fortsätta norrut (T). Här inne är det bara att skjuta på switchen så att den blir rosa och du kan fortsätta till bortre änden av rummet. Set inte den gröna statyn lite suspekt ut. Skjut den med en pil i ögat och rummet kommer att utvidgas. Spring sedan nedför trapporna längst bort (U).

Du kommer in i ett mycket mörkt rum (U). De konstiga plupparna som står ivägen för dig kan du slå ned med hammaren. Slå till switchen och gå till andra sidan blocken. Därifrån ska du sedan skjuta på switchen igen så att du kan ta dig till den låsta dörren längst bort. Öppna med din sista nyckel. I följande lilla korridor (V) blir du genast attackerad av ondskefull sköldpadda. Visa upp din lilla hammare och fortsätt sedan söderut in i nästa rum (W). Ännu ett mörkt rum med sköldpaddor. Låt hammaren sköta kommunikationen och tänd sedan alla lyktor med din lykta. Då öppnas dörren till höger (X).

I följande rum (X) finns nästan ingenting. Flytta på det nordöstra blocket så att du når warpen och kan warpa härifrån (Q). Nu hamnar du i mitten av rum Q. Du har varit i rummet förut, men inte just här. Gå rakt norrut och du får slåss mot sköldpaddor innan du kommer in i bossrummet (Y). Den här bossen ska du vara lite försiktig mot eftersom att han gör enormt mycket skada. Först ska du slå på hans mask med hammaren. Det krävs många slag, men till slut går den sönder. Därefter är det bara att slå bossen i huvudet med svärdet. Under tiden är det två attacker du ska se upp för. Den ena är svansen. När han stannar till och börjar svänga med den ska du ställa dig precis mittemot bossen för att undvika svansattacken. Ibland kastar bossen ut en eldboll och då ska du helst flytta dig så långt bort som möjligt för att undvika spridningen av eld. Efter många, många slag dukar bossen under och du får din första kristall samt en hjärtbehållare.

=====

= Mot Swamp Palace =
=====

För att kunna klara nästa palats måste du ha Zora's Flippers. Har du inte dem än kan du läsa om hur du får dem i "Mot Mountain Tower" ovan eller i föremålsavdelningen nedan. Det finns två mycket användbara frivilliga saker att göra innan du beger dig mot Swamp Palace. Dels är det en uppgradering till din magimätare och två till magier. Är du ointresserad hoppar du över följande tre stycken av text. Magiuppgraderingen finner du i ljusvärlden, strax öster om Kakariko Village. Det är i samma skärm som där smederna bor. Precis bredvid deras hus finner du en påle i marken. Slå ned den med din hammare och hoppa sedan ned i brunnen från avsatsen. Nere under jorden ska du ta den norra dörren upp och sedan hälla lite Magic Powder i kalken på altaret. Då dyker en mycket speciell karaktär upp som fixar din magimätare. Nu tar dina magier bara hälften så mycket från din mätare. Otroligt praktiskt. Har du inte hittat Magic Powder än kan du läsa om det i föremålsavdelningen nedan.

Det andra frivilliga du kan göra är att hämta två nya magier. Den ena finner du om du går tillbaka till Mountain Tower (Hera's Tower) högst upp på Death Mountain i ljusvärlden. Från tornet ska du gå till vänster och du finner snart en stor sten. Läs i Book of Mudora framför den och du får Ether. Förvisso ett opassande namn, men fortfarande väldigt praktiskt. Ether fryser alla fiender på skärmen. Sedan kan du slå dessa med hammaren för extra magi. Den andra magin finner du om du i mörkervärlden går så långt sydväst du kan komma. Nu när du har hammaren är det möjligt. Du kommer då att hamna i dalen mellan träsket och motsvarande öknen. Längst bort till vänster i denna dal finner du några pålar. Ställ dig "innanför" dessa pålar och warpa till ljusvärlden med magic mirror. Du märker då att du hamnat på en bergshöjd. Gå till skärmen till vänster och du finner en sten. Använd Book of Mudora även här och du får magin Bombos. Denna magi tuttar istället eld på dina fiender.

Det finns faktiskt ännu en frivillig, men ack så praktiskt sak att hämta: flöjten. Du måste ha den för att klara spelet, men den är bra att ha redan nu. Bege dig till den hemsökta skogsgläntan i mörkervärlden. Du kan se den som en liten skog strax sydost om byn om du tittar på kartan. I denna glänta finner du en liten krabat sittandes på en stock. Han har hamnat i mörkervärlden av misstag. Han ger dig en spade (Shovel) så att du kan leta efter hans flöjt. Bege dig nu till ljusvärlden med Magic Mirror och börja gräva i nordvästra hörnet av gläntan. Den ligger bland blommorna och jag tror att den alltid finns på samma ställe. Flöjten ersätter spaden. Gå tillbaka till mörkervärlden och spela flöjten för den lilla krabaten. Tragiskt nog förvandlas han till ett träd. För att få någon nytta av flöjten ska du till Kakariko Village i ljusvärlden och spela flöjten framför fågelstatyn i centrum av byn. Då befrias en anka som nu kan warpa dig till åtta olika ställen i ljusvärlden. Mycket användbart.

Nu kan vi bege oss till Swamp Palace. Det är egentligen ganska simpelt. Leta upp kristallen märkt med en tvåa på kartan och gå dit. Står det några pålar i vägen slår du ned dem med hammaren. Först måste dock templet förberedas. När du nått templet ska du innan du går in använda Magic Mirror för att komma till ljusvärlden. Gå in i byggnaden som motsvarar Swamp Palace i ljusvärlden. Här inne ska du flytta på några block. Flytta mittenblocket uppåt och något av sidoblocken åt sidan. Gå sedan upp i rummet norrut. Här inne är det bara att dra i det högra handtaget för att svämma över palatset. Gå nu ut härifrån (plocka upp hjärtbiten utanför om du vill) och gå tillbaka till mörkervärlden. Nu kan du gå in i Swamp Palace. Notera att om du gjort det här någon gång tidigare måste du göra det igen.

=====
= Level 2 Swamp Palace =

=====

1F _____		Som sagt så måste
K _____ A	A = Ingång, nyckel	palatset vara över-
___ _____	B = Nyckel	svämrat för att du
_____	C = Kartan, nyckel	ska kunna klara
B1 _____	E = Nivåföremålet, nyckel	det. Är så icke
V _____	F = Kompassen	fallet, läs ovan.
T _____	I = Nyckel, Big Key	Är så fallet ska
U _____	J = Kista: 20 rupier	det finnas massa
M N _____	Q = 2x kista: 20 rupier	vatten i rummet och
L _____	R = Kista: 20 rupier	då kan du köra
J I E C B	U = Nyckel	igång. I det första
H D	V = Boss	rummet (A) är det
F _____		bara att simma över
G _____		till den vänstra
_____		delen av rummet. Besegra alla spindlar här och
B2 _____		du får din första nyckel. Lås upp dörren och
S _____		spring nedför trapporna. Nere i källaren (B)
R _____		möter du massor av vattenfiender. Dessa kan
P O _____		inte förgöras, endast undvikas. Du kan se en
Q _____		spricka i väggen till vänster. Lägg en bomb här
_____		och du får komma igenom hålet och plocka upp

igen och lyft på skallarna här inne. Under en finner du en nyckel. Lås upp dörren längst ner till vänster. I följande rum är det bara att gå ner i rännan och fortsätta rakt norrut och du är i samma rum som där du hittade kartan (C). Lyft på dödskallen och du får en till nyckel. Gå tillbaka in i föregående rum (D) och lås upp dörren längst upp till vänster med din nya nyckel. Nu är du än en gång i rum C, men i den vänstra delen. Du kan se en typ av spak i det här rummet (C). Jag väljer att kalla detta en vattenkran. Slå ner sakerna som blockerar dig med hammaren och knuffa sedan på kranen tills den aktiveras och rännan bredvid översvämmas. Du kan bomb väggen till vänster, men det finns ingen poäng med detta. Gå istället tillbaka till föregående rum (D) och simma till dörren längst till vänster. Fortsätt in i nästa rum (E).

I detta stora rum (E) finns massor av fiender så var på din vakt. Börja med att gå igenom dörren rakt söderut (F). Här inne ska du bara fortsätta höger, nedåt och in i nästa rum (G). Fortsätt fullfölja cirkeln och ta vänster och uppåt tillbaka in i rum F fast från andra hållet. Flytta på det nedre blocket och en skattkista med kompassen dyker upp. Gå tillbaka in i det stora centralrummet (E) och gå igenom dörren längst ner till vänster (H). Lägg märke till hur blå block blockerar väggen. Spring ner i rännan och fortsätt norrut till nästa rum (I). Lyfta på skallen för ännu en nyckel. Gå tillbaka till centrumrummet igen (E) och lås upp dörren längst upp till vänster.

På så vis är du tillbaka i rum I, men ovanför rännan. Skjut switchen med exempelvis bumerangen så att den blir blå och så att du kan aktivera kranen. Då vattenfylls rännan som du kan förstå. Innan du går ska du skjuta switchen igen så att den åter blir rosa. Varför den ska vara rosa kommer du att förstå senare. Gå nu INTE söderut utan tillbaka åt höger (E) och sedan längst ner till vänster tillbaka in i rum H. Simma över till den vänstra delen och gå in i det vänstra rummet (J).

Spring ner i rännan (J) och fram till blocken. Flytta det nedersta blocket åt vänster och sedan det mittersta uppåt. Då kommer du igenom och kan springa uppför trapporna (K). Här uppe ska du röra dig fort eftersom du attackeras från alla håll. Under skallarna i nedre delen finns hjärtan om du behöver påfyllning. Både i nordvästra och nordöstra hörnet av skärmen finns hål i golvet. Båda leder ned i källaren på varsin sida av rännan (J). Hoppa ned i

det vänstra hålet om du vill ha en 20 rupier i en skattkista. Då måste du upp igen (K). Hoppa sedan ned i det högra hålet och du är på rätt spår (J). Har du följt guiden ska de rosa blocken bredvid dig vara sänkta. Är dem inte det bör du läsa om tre stycken ovan. Fortsätt därefter in till rummet till höger. Här inne (I) kommer du att få Big Key! Nu är det bara att ta sig tillbaka till centralrummet (E).

Här inne (E) kan du öppna den stora skattkistan och du får Hook Shot, änterhaken. Ett otroligt praktiskt verktyg som även fungerar som ett vapen. Du kan använda den för att greppa olika ytor och dra dig till dem. Bland annat döds skallarna här inne kan du dra dig till. Testa i det här rummet (E). I mitten på den högra sidan av rummet kan du se en skalle på en plattform. Skjut med Hook Shot på skallen och dras dit automatiskt. Lyft på den andra skallen och du får en nyckel. Använd denna nyckel på dörren som leder norrut. Tänk på att du måste använda Hook Shot för att komma hit också.

I nästa rum (L) ska du lyfta på fler skallar. Under en av de vänstra finner du en platta. Knuffa en av statyerna till plattan och dörrarna öppnas. Det nordvästra dörren leder till ett helt onödigt rum (M). Gå istället till den nordöstra delen av rummet (L). Du har både en dörr och en trappa här. Gå genom dörren (N) och fortsätt därefter nedför trappan i nästa rum (O). Du hamnar då på nedersta källarplanet (O) i högra delen av rummet. Aktivera kranen genom att knuffa på den och rummet dräneras på vatten. Du kan då fortsätta in i nästa rum (P) och därefter följa korridoren söderut i nästa rum (Q). Här inne finner du två skattkistor med tjugo rupier i varje. Gå tillbaka in i föregående korridor och fortsätt norrut in i nästa rum (R).

Det här rummet (R) finns det mycket vatten i. Knuffa tredje blocket från vänster ett steg åt höger och du får en skattkista med tjugo rupier. Gå in i rummet rakt norrut (S) för förnödenheter om du vill. I rummet med allt vatten (R) ska du gå igenom vattenfallet näst längst åt höger och du kommer in i högra delen av rum S. Därifrån kan du springa uppför trapporna (T) och i detta rum enbart fortsätta söderut in i nästa rum (U). Hoppa ner i bassängen här inne och kliv i land på den högra delen. Lyft på skallen och du finner en nyckel. Du kan säkert se en spricka i väggen här inne. Spräng väggen för att hitta förnödenheter. Lås därefter upp dörren i nordvästra hörnet och fortsätt in i nästa rum. Därifrån är det bara att springa norrut in till bossen (V).

Bossen själv är ganska okomplicerad. Skjut på geléklumparna som omger honom med Hook Shot. Då drar du dem till dig. Slå sedan en klump två gånger för att besegra den. Om du märker att klumpen skadar dig är det bäst att du flyttar dig lite bakåt efter att du fångat den. Akta dig för bossens virvelattack med klumparna. Ställ dig då så långt bort som möjligt. När alla klumpar är borta börjar bossen hoppa efter dig. Håll dig rörlig hela tiden för att undvika den. Ladda gärna upp en snurrattack med svärdet och avlossa den när bossen landat. Efter några få attacker dukar bossen under och du får din andra kristall.

=====
= Mot Skull Woods =
=====

Med din nya Hook Shot kan du nu nå större delen av mörkervärlden. För att ta dig till Village of Outcasts och Skull Woods måste du ta dig till floden strax nordost om pyramiden. Utmed floden kan du se en lucka i "racket". Här kan du stå och använda Hook Shot. Du kommer då greppa ett par skallar på andra sidan och dras över. Nu har du tillgång till en stor del av världen. Det är inte mycket du kan göra, men att utforska Village of Outcasts för lite extra rupier och dylikt är inte helt fel. Dessutom måste du ha Ice Rod för nästa nivå. Skulle du inte ha hittat den, kan jag berätta att den finns i en grotta strax nordost om Lake Hylia i ljusvärlden. Du måste följa stigen runt sjön på

södra sidan och spränga hål i en spricka precis bredvid en grotta. Här finner du staven. När du väl har staven ska du bege dig till skogen i nordvästra mörkervärlden. Skeleteon Forest eller Skull Woods heter den. Fortsätt läsa nedan ty denna skog är en integrerad del av själva nivån.

=====
 = Level 3 Skull Woods =
 =====

B1			Man skulle kunna säga
R S		A = Ingång	att skogen är som en
Q P		B = Big Key	del av templet. Alla
O _		D = Kartan	grottor och hål i
M N		E = Ingång, nivåföremålet	marken leder in i
_ _ _ _ _ _ _ _		G = Kompassen	skogen. Jag rekom-
L J B C E D		H = Nyckel	menderar dig att gå
K _ A H _ _		I = Nyckel	in i skogen från syd-
F G _ I _		K = Ingång, nyckel	ost, från samma skärm
_ _ _ _ _		M = Ingång, nyckel	där siaren har sitt
		R = Nyckel	hus strax norr om
B2		T = Bossen	byn. Väl i skogen ska
T			du undvika de första
			hålen och den första
			vanliga ingången. Följ

istället stigen nordväst igenom två stora skelett och du når strax en annan ingång. Gå in här istället och du hamnar i rum A på kartan ovan. Det bör finnas två zombier i rummet samt en staty. Dessa fiender kan du beseгра med många slag, men var extra försiktig: de gör mycket skada. Stå heller inte stilla för länge. Händer från taket kommer annars och grabbar tag i dig. De kan beseграs, men kommer alltid tillbaka. Om du flyttar på skallen i mitten finner du en platta. Dra statyn i rummet till denna platta. Tänk på att du måste dra den efter dig med hjälp av A-knappen. Du kan inte knuffa den. När du dragit statyn på plats öppnas dörren ovanför dig. Fortsätt norrut (B).

I nästa rum (B) finner du en hel del fiender. Dessutom hittar du en skattkista med Big Key i. Till höger kan du se en sprucken vägg. Spräng den med en bomb om du vill och du finner en magipåfyllare under skallen här inne (C). Annars finns inget annat här. Gå därför tillbaka ut till skogen. Följ stigen tillbaka mot de andra ingångarna. Du kan säkert se nio buskar i kvadrat. Slå sönder dessa och du finner ett hål i marken. Hoppa ned här och du hamnar i en ring av dödskaller (D). Gör det här i rätt ordning nu bara. Bomba den vänstra väggen där du ser en spricka. Gå sedan till stjärnpanelen på golvet, men gå endast på en stjärna. Därefter går du igenom hålet du nyss sprängde till vänster (E).

Har du gjort rätt så kan du dig fram till handtaget i rummet (E) du nu kommit in i. Är det ett stort hål i vägen måste du gå på en stjärna igen i föregående rum. Dra i handtaget och hela den södra väggen kommer att sprängas. Gå sedan rakt söderut och du finner nivåföremålet i den stora kista. Fire Rod, eldstaven är nu din att använda. Det räcker med en eldboll på zombierna och det blir kremering. Använd inte för ofta eftersom att den dricker mycket magi. Gå tillbaka in i föregående rum (D) och gå nu söderut i rummet så finner du kartan i en kista. Lite lättare att navigera nu. Ta vänster härifrån och du kommer tillbaka till rummet med den stora skattkistan fast på den södra sidan (E). Spring ut i skogen igen härifrån. Jag har ambitionen att leda dig till alla rum i en nivå, men jag förstår om du bara är ute efter att klara av nivån. Vill du snabbt igenom hoppa över följande stycke.

Väl ute i friska luften ska du hoppa ner i hålet sydväst om ingången. Då hamnar du i ett rum med en massa blå fiender (F). Akta så att du inte ramlar ner och fortsätt sedan höger in i nästa rum (G). Här inne kan du plocka på dig

kompassen från skattkistan, men se upp för hålen som uppstår efteråt. Därifrån kan du ta dig norrut in i ett rum med ännu en skattkista (H). Den innehåller en nyckel. Använd eldstaven mot fienderna. Lås upp den högra dörren om du vill. Den leder tillbaka till utgången (E). Gå tillbaka in i rummet där du hittade kompassen (G) och fortsätt höger (I). Det här rummet är mest farligt bara. Plocka upp nyckeln ur skattkistan och lås upp dörren norrut om du verkligen vill. Gå tillbaka till utgången (E, där du fann stora skattkistan) och gå ut i skogen igen.

Ute i skogen ska du följa stigen vänster tillbaka mot ingången du var i innan. Spring under skeletten och spring in i grottöppningen längst bort (A). När du kommit in tar du vänster in i nästa rum (J) och därefter vänster igen (K). Härifrån är det ännu en frivillig grej för att upptäcka alla rum. Hoppa över detta stycke om du inte bryr dig. Gå ut i skogen härifrån och du har nu nått ett nytt område. Följ stigen rakt norrut tills du finner ett hål i marken. Hoppa ner här och du faller ner i norra delen av rum J. Ställ dig på stjärnpanelen här nere (J) och du ser att hålet i marken har försvunnit. Gå in i rummet till vänster och du ser att hålet här har också försvunnit (K). Lyft på den vänstra skallen och du finner en nyckel till dörren ovan. Spring in hit om du har lust eller spara nyckeln till senare. Rummet du når (L) är bara ett litet förråd där du kan fylla på med bomber, pilar och magi. Akta så att du inte faller ner bara. Gå sedan söderut två gånger och du kommer än en gång ut i friska luften.

Nu befinner du dig i den västra delen av skogen. Följ stigen nordväst och du finner en typ av fossiliserat monster. Bränn sönder det med eldstaven och en ny ingång visar sig. Stig in (M). Ifall du har sparat en nyckel sedan tidigare är det härifrån bara att springa upp och låsa upp dörren längst bort. Har du ingen nyckel över ska du gå nedför den lilla trappan till den nedre delen av rummet. Sedan är det bara att känna sig fram till hur du tar dig högst upp i rummet. Därefter fortsätter du åt vänster (N). Här inne (N) tar du dig till den nedre vänstra dörren. Se upp för alla fiender och kaninförvandlaren. Du kommer således tillbaka in i rum M fast från andra hållet. Här finner du din nyckel. Gå runt alltihop och lås upp dörren längst upp i rum M.

Du kommer nu in i ett rum (O) med hål i marken och stjärnpaneler. Bege dig från panel till panel och du kommer strax till andra änden av rummet. Fortsätt höger (P) för ett stort rum. Börja med att bränna alla zombier med eldstaven. Har du dåligt med magi, använd svärdet istället. Lokalisera de fyra facklorna här inne. Tänder du alla så öppnas dörren längst upp till vänster, men slocknar en enda så stängs dörren igen. Använd eldstaven och tänd dem i ordningen nerifrån och upp. Forsätt sedan in i nästa rum (Q).

Många fiender här inne (Q). Ställ dig bakom ett block så att kaninförvandlaren missar dig. Hugg sönder klängerväxten längst upp i mitten för att avslöja vägen in i nästa rum. Fortsätt dit (R). Dörren till höger här inne är låst. Zombien håller nyckeln. Kremera monstret och fortsätt sedan åt höger (S). Hålet i golvet leder till bossen. Jag rekommenderar dig ett par röda drycker och feer. Hoppa ner i hålet när du är redo. Bossen i sig är väldigt enkel. Det som komplicerar är att golvet rör sig och att det kommer taggiga fällor från alla håll och kanter. Håll huvudet kallt och rör dig snabbt samtidigt som du håller koll på allt. Bossen är mycket linjär. Den skickar iväg några energibollar då och då. Skjut den med eldstaven tills magin tar slut. Därefter litar du till svärdet. Efter ganska många träffar dukar bossen under. Nästa kristall inkasseras.

=====
= Mot Thieves' Town =
=====

Eftersom att det inte finns mycket nytt att göra med din nya eldstav är det inte speciellt komplicerat att ta sig till nästa nivå. Gå till centrum av byn och du finner en fågelstaty. Den markeras dessutom av kristall nummer fyra på kartan. Håll A-knappen intryckt framför statyn och dra i den så flyger dörren upp och du kan gå in i Thieves' Town.

=====
 = Level 4 Thieves' Town =
 =====

1F _ _ _ _		När du kommer in i denna nivå kan
J K L M	A = Ingång, karta,	det hela verka lite förvirrande,
_____	Big Key	men faktum är att det här är går
B1 _ _ _ _	B = Kista: 20 rupier	ganska snabbt och lätt. Jag kan
I _ _ _ V	D = Kompass	börja med att varna för alla för-
H N O E	E = Nyckel	vanlare som transformerar dig till
_ G F _	I = Nyckel	kanin. Inte så farligt, men väldigt
B C	M = Kista: Bomber	irriterande. Mitt tips är att för-
_ _	S = Nyckel, fängelse	söka gömma dig bakom block, väggar
A D	T = Nivåföremål	eller liknande. När du kommer in i
_ _	V = Boss	det första rummet (A) ska du börja
_____		med att gå till det nordvästra
B2 _ _ _ _		hörnet för att hitta kartan. Bra
U Q P S	att ha. Därefter kan du gå rakt norrut in i nästa stora	rum (B). Det enda av intresse här inne är en skattkista
T _ R _	med 20 rupier i. Fortsätt sedan till höger in i nästa	rum, men gör det från nederdelen av rummet (C). Du kan
_____		även spränga lite väggar och sådant, men det tjänar ingenting till. Väl i rum

C ska du fortsätta söderut in i det sista stora rummet (D). Här inne finner du kompassen i överdelen av rummet. Hoppa ned på nederdelen igen och fortsätt in i rummet till vänster. Viktigt att det är nederdelen. Du kommer tillbaka till det första rummet igen (A) och precis bredvid en skattkista. Denna innehåller Big Key. Många användbara föremål på en gång.

Gå nu höger ett rum och uppåt ett rum för att komma tillbaka till rum C. Lås upp dörren längst upp till höger med Big Key för att komma in i nästa del av källaren (E). Under en skalle här inne finner du en nyckel. Lås upp dörren till vänster med denna för att komma in i nästa rum (F). Inget av intresse här utan fortsätt bara till vänster (G). Fienderna här inne kan du endast besegra medan de rör sig. Lite magiskt pulver förvandlar, som du vet, döds kallarna till feer. Användbart när du har lite energi och tomma flaskor. Fortsätt till vänster (H) och från detta rum rakt norrut (I).

Här inne (I) finner du en switch samt en nyckel under en skalle. Lås upp dörren norrut. Lås switchen vara rosa om du vill springa uppför trapporna och läsa på en telepatisten. När du är färdig med detta slå på switchen så att den blir blå och spring tillbaka uppför trapporna (J). I detta rum ska du flytta på skallarna längst ner till höger för att hitta en platta. Ställ dig på den och dörren till höger öppnas. Följ korridoren (K,L,M) tills du når ett rum där solen skiner in (M). Kasta en bomb på det spruckna golvet här inne. Bomber finner du i skattkistan om du är intresserad. Gå därefter tillbaka till vänster och nedför trapporna (I).

Låt switchen här inne (I) vara blå och gå söderut in i nästa rum (H). Gå igenom dörren längst upp till höger och du kommer in i ett blekt rum (N). Fortsätt därför bara höger igen (O) och spring nedför trapporna till det nedersta källarplanet (P). Det finns ett gäng fiender här nere. Besegra alla och dörren till vänster öppnas. Forsätt hit in (Q) och därefter ner till dörren till höger (R). Ännu ett intetsägande rum (R) som du bara ska igenom. Du kommer då in i fängelsehålan (S). Arbeta dig igenom cellerna och du finner

den inspärade jungfrun längst bort. Borde inte hon sitta i en kristall? Du ska ialla fall ta nyckeln i skattkistan bredvid. Den unga damen kommer att be dig att ta ut henne.

Börja med att gå vänster två rum (Q) och här ska du öppna dörren till vänster med din nyckel. Du kommer in i rummet (T) med den stora skattkistan. Spring snabbt över till den och öppna (golvet faller nämligen). Titan's Mitt är din. Nu kan du lyfta även på de mörkgröna stenarna. Starkast i världen alltså. Gå tillbaka in i föregående rum (Q) och om du vill kan du lyfta på blocket som blockerar rummet längst upp till vänster. Här finns dock inget av intresse (U). Spring istället till höger (P) och uppför trapporna (O). Lyft på skallen till höger i detta förvirrande rum och ställ dig på plattan för att öppna dörren till höger. Gå in hit (E) och sedan norrut en skärm (V).

Ta in jungfrun i ljuset i det här rummet (V) och hon förvandlas till den onda bossen Blind. Bara lite förtydliganden innan vi börjar slåss. Om det inte är ljus i rummet har du inte bombat sprickan på 1F (rum M). Läs om det strax ovan. Om du försöker ta ut jungfrun eller ta upp henne på 1F kommer hon att protestera och flytta tillbaka till cellen i källaren. Blind själv är ganska svår eftersom att det är så lätt att ta skada. Jag rekommenderar dig starkt att ha helst två röda mediciner och gärna någon fe i reserv. Jag hoppas innerligt att du har den röda skölden eftersom att den försvarar mot Blinds eldbollar. Svärdet är ditt huvudvapen. Efter tre träffar får Blind ett extra huvud som skjuter eldbollar och efter ytterligare tre får han ännu ett huvud. Då är det svårt att undvika. Slå honom så fort du kan och använd mediciner vid behov. Då är det svårt att inte vinna.

=====
= Mot Ice Palace =
=====

Nu när du har Titan's Mitt kan du ta massor av valfria föremål du tidigare inte kunnat ta. En del är nästan outhärliga, andra inte fullt lika nödvändiga. Du kan även plocka en hel del hjärtbitar nu, men läs om dessa i "Hjärtbitar" nedan. Föremålen kommer vi gå igenom nu. Hoppa över följande tre stycken om du bara vill fortsätta med handlingen istället. Det viktigaste är att uppgradera ditt svärd. Om du i mörkervärlden går till området precis söder om byn kan du se en groda stå och hoppa mellan några mörkgröna stenar. Med din nyvunna styrka är det inga problem att lyfta bort dessa. Grodan följer då gärna med dig. Med grodan i släptåg ska du warpa till ljusvärlden och sedan bege dig till den östra delen av byn där smedernas hus ligger. Smeden blir överlycklig över att få tillbaka sin kompanjon (det var grodan som du förstår). Stig ut ur stugan och gå in igen. För tio rupier får du ditt Master Sword förstärkt. Du måste dock ta en ganska lång promenad utan svärd för att de ska kunna förstärka det. När du kommer tillbaka en stund senare får du det röda svärdet. Dubbelt så mycket skada som Master Sword gör det.

Nu när du räddat smeden/grodan kan du hämta den sista flaskan. Bege dig till mörkervärlden och gå till huset som motsvarar smedernas hus. I ruinerna i detta hus finner du en stor skattkista som du inte kan öppna, men ta med dig. Ta med skattkistan till ljusvärlden och till dalen mellan öknen och träsket i sydvästra Hyrule. I denna dal sitter en man som vägrar tala med någon. Han öppnar skattkistan åt dig i utbyte mot att du inte berättar för någon att han är en tjuv. I kistan finner du den sista flaskan. Användbart. Du kan även hämta två mindre viktiga föremål också.

Magic Cape finner du på kyrkogården strax norr om slottet i ljusvärlden. Gå till graven längst nordost med en massa mörkgröna stenar runt den. Lyft på stenarna och gör sedan en språngattack med dina Pegasus-skor mot framsidan av graven och den skjuts undan. I graven ligger capen. Den gör dig osynlig och

mer eller mindre odödlig. Ett liknande föremål, Cane of Byrna, finner du uppe i Death Mountain. Bege dig först till ljusvärlden och warpa upp till Death Mountain med Flute. Precis vid Spectacle Rock (strax söder om Mountain Tower) finns en warp till mörkervärlden i en ring av buskar. Använd denna warp och hoppa sedan av klippan strax till vänster, nedanför Spectacle Rock. Du landar då på en avsats med en ingång i berget. Gå in här och slå ner hindren med hammaren. Ta sedan på dig din nyvunna cape och spring över taggarna. Jag hoppas att du antingen har något som helar upp din energi eller magi. Lyft på blocket längst bort och plocka upp Cape of Byrna. Detta är ungefär samma sak som capen, men du är inte osynlig utan istället odödlig.

Att ta sig till själva Ice Palace är mycket enkelt. Gå till ljusvärlden och Lake Hylia i sydöstra Hyrule. Klättra upp på ön i mitten där du finner Pond of Happiness. Precis framför ingången ligger en mörkgrön sten. Flytta på den och en warp uppenbarar sig. Warpa till mörkervärlden och du står precis framför entrén till Ice Palace.

=====
 = Level 5 Ice Palace =
 =====

1F	B4		I det här templet kan
_ _	_ O P	A = Ingång	det vara rekommenderat
B A	W _ Q	B = Nyckel	att medtaga Magic
	4	E = Kompass	Medicine, särskilt om
		I = Nyckel	du inte uppgraderat din
B1	B5	R = Nyckel	magimätare. När du
_ G _ _	_ Å _	S = Nyckel, Kartan	kommer in i första
C D F U	X Y Z	U = Big Key	rummet (A) kommer du
E	3 2	W = Nivåföremålet	strax att bli anfallen
		Z = Nyckel	av en isfiende. Enda
B2	B6	Ä = Feer	sättet att besegra den
_ H _ _	Ä _	3 = Nyckel	är att skjuta den med
I _ S T	Ö 1	6 = Bossen	Fire Rod, så jag hoppas
J K	5		att du klarat Skull
			Woods. När fienden är
B3	B7		död öppnas dörren till vänster. Fortsätt
_ N _			dit (B). Besegra fienderna här inne och du
V M R			får en nyckel vilken du kan använda på
L	6		dörren längst upp i rummet. Lås upp och
			spring nedför trapporna till B1 (C).

Rummet du kommer in i (C) ska du trycka på plattan längst bort så att dörren till höger öppnas. Fortsätt in i nästa rum (D). Här inne finner du fem block. Knuffa på det mittersta blocket och försätt sedan söderut. Du kommer in i ett rum (E) med en massa pinvingfiender. De gör mer skada än vad de ser ut att göra så var försiktig. Snurrattacker med svärdet fungerar bäst. När alla är borta får du kompassen. Gå därefter tillbaka in i föregående rum (D) och knuffa blocket rakt uppåt. Gå därefter höger in i ett halt rum (F). Här ska du bara öppna dörrarna igen. Det gör du genom att lyfta på en av skallarna till höger och trycka på plattan under. Kan påminna om att Magic Powder förvandlar de brinnande döds skallarna till feer om du har ont om energi. Fortsätt sedan tillbaka in i föregående rum (D).

Väl i detta korsrum (D) ska du knuffa mittenblocket åt vänster och sedan springa rakt norrut (G). Som du ser kan det bli lite komplicerat med switchen här inne. Börja med att slå switchen så att den blir blå. Lägg märke till hur de blå blocken sjunker ned i golvet. Lägg sedan en bomb vid switchen och spring snabbt över till andra sidan de blå blocken i den övre delen av rummet. Bomben kommer att explodera och sänka de rosa blocket här uppe. Lägg en bomb

på det spruckna golvet och ett hål sprängs fram. Hoppa ned i detta hål och du hamnar på B2 (H). Ifall du går omkring i det här rummet kommer du att attackeraras av två Skeleton Knights. För att besegra dessa måste du först slå dem med svärdet och sedan lägga en bomb i benhögen. När båda är besegrade öppnas dörren söderut. Passera.

Rummet du når rör sig (I). En av de blå fienderna här inne håller en nyckel. Låt switchen förbli rosa och lås upp dörren längst ned till vänster. Rummet du kommer in i är en hal balansgång (J). Gör så gott du kan och tryck på plattan under en av skallarna för att öppna dörren till höger. I följande rum (K) är det inte värre än att du ska spurta nedför trapporna till B3. I rummet (L) du kommer in i blir du genast attackerad av ett gäng pingviner. Ladda upp en snurrattack och när att är besegrade öppnas dörren rakt norrut. Fortsätt.

Du kommer in i ännu ett korsrum (M) som vaktas av ett stort gult klot. Det är bara att locka fram den för att smyga runt den. Du förstår hur det funkar. Gå till rummet rakt norrut (N). Här inne kommer golvet att falla sönder. Låt dig falla ned till B4. Du hamnar i ett stort halt rum (O). Finns inget större skäl att utforska det nu utan ta direkt till höger (P). Du kommer in i ett rum med en massa röda fiender. Använd Hook Shot för att ta dig över till andra sidan och gå sedan söderut (Q). I detta rum träffar du tre sådana där gula klot. Undvik dem lätt och fortsätt uppför trapporna till B3 (R).

I rummet du kommer in i (R) kan du se en spricka på högra väggen, men denna kan du faktiskt inte spränga. Använd Hookshot på skallen för att ta dig över till andra sidan. Lyft skallen och tryck på plattan under för att för fram en skattkista. Öppna kistan nu för en nyckel eller vänta med att ta den till senare eftersom att vi kommer tillbaka hit strax. Spring sedan direkt uppför trapporna för att komma upp till B2 (S). Slå dig fram till det stora blocket med hammaren och lyft sedan på det. Under det ligger en nyckel. Lyft på en av skallarna för att få fram en platta. Ställ dig på den och en skattkista med kartan dyker upp. Gå fram till statyn och tryck på A-knappen för att "dra ut" tungan på den. Det öppnar den högra dörren. Fortsätt i nästa rum (T) och spring uppför trapporna här inne till B1. I rummet du kommer in i (U) finner du Big Key i en skattkista. Nu har du snart alla viktiga föremål.

Spring tillbaka nedför trapporna till B2 igen (T). Dra i tungan på statyn här för att öppna dörren till vänster (S) och spring sedan nedför trapporna till B3 (R). Har du inte plockat upp nyckeln ur skattkistan här nere gör det nu. Lås upp dörren till vänster och du bör ha en nyckel kvar. Du kommer då in i rummet med det gula klotet (M). Ta till vänster här och du når ett stort rum med en trappa (V). Spring naturligtvis nedför denna trappa till B4 (W). Här inne ska du INTE hoppa nedför hålet. Bomba istället det spruckna golvet bakom trappan och ett annat hål öppnar sig. Hoppa ned i detta till B5 (X) och du bör landa precis bredvid den stora skattkistan. Den innehåller Blue Mail, den blå rustningen. Detta gör att du tar hälften så mycket skada. Mycket bra, men inget du måste ha för klara nivån. Knuffa bort alla block som står i din väg och fortsätt in rummet åt höger (Y).

När du kommer in hit (Y) kan du se att det finns både rosa och blå block. Börja med att gå in i rummet till höger (Z). Här finner du massor av fiender och skallar. Lyft på en av skallarna längst upp till höger för att hitta en nyckel. Du bör ha två stycken nu. Lyft på en av de till höger för att finna en platta som öppnar dörrarna. Fortsätt nu tillbaka in i föregående rum (Y) och lås upp dörren norrut med Big Key. Fortsätt in rummet bakom (Å). Väl här inne (Å) ska du låsa upp dörren norrut med en av dina nycklar och sedan fortsätta nedför trapporna till B6. Nu är vi djupt ner. Rummet du når (Ä) är inte mycket att se utan fortsätt rakt söderut (Ö) och lås upp dörren till höger här inne. Fortsätt in hit (1) och slå på switchen så att den blir BLÅ.

Spring därefter tillbaka upp till B5 (Å). Här kan du om du vill hoppa nedför ett av hålen och då kommer du till en fekälla. Hursomhelst ska du söderut ett rum för att nå rummet i mitten på B5 (Y). Som du ser är nu rummet till vänster blockerat så spring istället till höger (Z). Här inne har vi varit förut. Tryck på plattan under en av skallarna för att fortsätta söderut (2). Här inne är det bara att glida över den trånga passagen och fortsätta in i rummet till vänster (3). Här ska du lyfta på en skalle och trycka på en platta för att få fram en skattkista med ännu en nyckel. Spring sedan uppför trapporna till B4. Lås upp dörren här inne (4) och du kommer du kommer tillbaka till det stora hala rummet (O). Lyft på en av skallarna längst ned i rummet för att öppna dörren till vänster. Spring in hit (W) och hoppa direkt ned i hålet. Du landar som du förstår på B5 (X). Gå in i rummet till höger och du är tillbaka i centrumrummet på B5 (Y). Stämmer allt nu så är de blå blocken nedsjunkna och de rosa upphöjda. Nu ska du knuffa det NEDRE VÄNSTRA GRÅA blocket ned i hålet. Det är viktigt att det är just detta block. Följ det sedan ned i hålet och du landar på B6 i rummet under (Ö).

Väl här nere (Ö) ska nu ett grått block ligga ovanför skallen. Lyft på skallen och en platta visar sig under. Den öppnar dörren, men bara om någon eller något står på den. Vilken tur att vi knuffade ned ett block hit. Knuffa blocket ned till plattan och dörren håller sig uppe. Har du knuffat nåt annat block i rummet ovanför så fungerar inte detta och du måste göra om. Du ska ialla fall fortsätta söderut. I rummet du når (5) ska du flytta på lite grejer i vänstra delen. Börja med att flytta på skallarna. Därefter drar du i den högra statyn med hjälp av A-knappen. Därefter slår du dig fram till blocket med hammaren och lyfter på det. Då visar sig ett hål som leder dig ned till B7 och bossen (6). Bossen är en enkel historia, men du måste antingen ha en helt full magimätare, en uppgraderad magimätare eller Magic Medicine. Tina bossen med Fire Rod. Det tar hela mätaren om den inte är uppgraderad. När han är redo för fight delar han upp sig i tre delar. Det enklaste sättet är nu att ständigt ladda upp snurrattacker och släppa loss dem på bossarna. Du måste hela tiden röra dig för att undvika istapparna från taket. Det är egentligen allt.

=====
 = Mot Misery Mire =
 =====

Att ta sig till Misery Mire är mycket enkelt om du har dessa två föremål: Flute och Ether. Jag har redan gått igenom hur du får dessa båda, men har du missat det kan du läsa om hur du får dem i föremålsavdelningen nedan. I denna avdelning kan du läsa om hur du får föremålen i "Mot Swamp Palace". Du måste naturligtvis ha föremål du fått i föregående nivåer som Hook Shot och Titan's Mitt. Jag rekommenderar att du även införskaffar antingen Magic Cape eller Cane of Byrna innan du börjar med Misery Mire. När du har både Flute och Ether ska du warpa dig till sydvästra hörnet av ljusvärlden med flöjten. Det är warpplats nummer 6. Du hamnar då på en höjd i öknen du annars inte kunnat nå. Lyft på mörkgröna stenen här och du finner en warp under. Warpa till mörkervärlden och du hamnar i Misärens Myr. Hoppa ned och leta upp den stora plattan i centrum. Ställ dig på symbolen som ser ut som din Ether-magi och använd denna magi. Då kommer ingången till Nivå 6 upp ur myren.

=====
 = Level 6 Misery Mire =
 =====

1F		När du kommer in i denna Mis-
_ _		ärens Myr ska du börja med att
T V ___	A = Ingång	gå till höger och sedan använda
U _ _A_	C = Nyckel	Hook Shot för att ta dig över
_____	G = Nyckel	

B1		H = Nyckel x2		hålet i golvet (A). Fortsätt
7		K = Nyckel		sedan nedför trapporna till B1.
6	K G J	N = Karta		Här nere (B) får du möta lite
		O = Nyckel		nya fienderna. De enda som kan
	Z L F I	R = Kompass		ställa till lite problem är de
	Y E D H	W = Big Key		laserskjutande statyerna. Dessa
	R M C N Å	Å = Nivåföremål		kan inte besegras utan det
	Q O	7 = Bossen		gäller bara att hålla koll på
	S P B			dem och undvika laserstrålarna.
	X W			Besegra alla fiender här inne

utom nämnda statyer och du får fortsätta norrut till nästa rum (C). Rummet du kommer in i är lite utav ett centralrum. Vi ska utforska mer av det senare, men till att börja med kan du gå till det nedre planet och sedan bege dig till den högra dörren vid den norra väggen. Fortsätt in i nästa rum (D). Du bör vara i ett rum med fyra dörrar, rum D om du tittar på kartan. Rummet till vänster (E) har egentligen inget av intresse. Besök det om du vill och flytta sedan blocket åt sidan i rum D och bege dig norrut (F). Fortsätt norrut i detta rum också och plocka upp nyckeln längst bort på bron i följande rum (G).

Gå nu tillbaka två rum söderut och du är tillbaka i rum D. Fortsätt höger härifrån (H). Här inne hoppas jag att du antingen har Magic Cape eller Cane of Byrna annars blir det här en smärtsam uppgift. Börja med att lyfta på skallarna högst upp till vänster i rummet. Under en finner du din andra nyckel. Använd nu capen/staven och lyft på skallen på spikgolvet. Tryck på plattan under och en skattkista dyker upp med din tredje nyckel. Lås upp dörren norrut och du har två nycklar kvar. I följande rum (I) är det bara att fortsätta norrut och därefter väster igenom två rum (J,F).

Det stora rummet därefter (K) är inte lika enkelriktat. Lyft på skallen högst upp till vänster för att hitta ännu en nyckel. Nu har du tre stycken igen. Slå på switchen så att den blir blå och lås sedan upp dörren längst ner i rummet. Två nycklar kvar nu. Du kommer in i ett rum (L) med spikgolv. Det lättaste sättet att ta sig över är med capen eller Cane of Byrna. Fortsätt sedan söderut ett rum (M) och därefter öster så kommer du in i det stora centralrummet (C).

De blå blocken här inne (C) ska nu vara nedsänkta, det vill säga om du slog på switchen i rum K. På övre planet kan du se en skalle mellan två av de sänkta blocken. Lyft på den och du har tre nycklar. Gör av med en av dem på dörren på den östra väggen. Du kommer hit från nedre planet över ett annat sänkt block. Två nycklar ska du ha kvar när du går in i rummet bakom den låsta dörren. Här inne (N) finner du äntligen kartan. Gå tillbaka in i centralrummet (C) och bege dig nu till den sydvästra dörren. Den är också låst så använd en av dina två nycklar. Du kommer in i ett rum (O) med några fiender och en switch. Låt switchen vara blå och besegra fienderna. En av dem håller en till nyckel. Nu ska du ha två nycklar igen. Rummet söderut (P) är onödigt men gå dit om du vill. Gå sedan tillbaka till rum O och fortsätt västerut (Q).

Nästa rum är en kuslig historia (Q). Golvet attackerar dig, men denna gång måste du inte slå sönder alla golvplattor. Tänd alla fyra facklor med Lamp eller Fire Rod om du vill in i rummet norrut. Där (R) finner du kompassen. Kul att ha. Gå sedan tillbaka in i rummet med det onda golvet (Q) och fortsätt därefter söderut (S). I följande rum (S) kan du hitta en full magibehållare under en av skallarna. Lägg den på minnet om du får slut på magi. Sedan är det bara att springa uppför trapporna till 1F (T). I rummet du kommer in i (T) kan du se två facklor. I rummet rakt söderut (U) finner du två till. Alla

fyra måste tändas för att rummet därefter (V) ska utvidgas. Elden från den första facklan får inte släckas innan den sista är tänd. I rummet (T) norrut måste du flytta blocken för att komma åt facklorna. Flytta sidoblocken åt sidan och mittenblocken norrut. Facklorna i södra rummet (U) träffar du med Fire Rod om du skjuter på andra sidan barriärerna. Nu du ser hur hela rummet skakar har du gjort rätt. Gå då till höger (V) och du kommer se ett hål i golvet längst ner till höger. Hoppa ner här och du landar precis bredvid en skattkista (W). Big Key är din.

Fortsätt nu vänster (X) och kliv in i warpen. Du warpas till ett rum (Y) med trollkarlar. Lås upp dörren norrut med din Big Key och kliv in (Z). Ännu en warp här inne. Kliv in i den och du hamnar i ett avlångt rum (F) med brinnande skallar. Härifrån ska du gå öster ett rum (I) och sedan söder två rum (H,N). Här inne tar du dörren längst bort till höger. Rummet du kommer in i (Å) kräver att du är snabb. Lägg märke till blocket på andra sidan stupet. Använd Hook Shot för att komma dit och gå sedan norrut över bron. Du kan använda Pegasus-skorna om du vill. Kruxet är att golvet faller. Misslyckas måste du ta dig in i rummet igen. På andra sidan bron finner du nivåföremålet: Cane of Somaria. Med denna stav skapar du block. Dessa block kan du flytta runt och dessutom splittra genom att använda staven igen.

Gå nu vänster ett rum (N), norrut två (I) och väster ett rum (F). Du är tillbaka i det avlånga rummet (F). Lås upp dörren norrut med Big Key och fortsätt över bron i följande rum (G) till trappan längst bort. Spring ned till B2. Du hamnar i ett mörkt rum (Ä). Använd nyckeln på dörren längst ned till höger om du vill. Rummet du låser upp (Ö) innehåller bara rupier. Gå tillbaka till det mörka rummet (Ä). Under en skalle finner du en platta. Den kräver tyngd för att dörren längst ner till vänster ska öppnas. Skapa ett block med Cane of Somaria och ställ det på plattan. Fortsätt sedan genom dörren som öppnades (1).

Rummet du kommer in i (1) är inte mycket att orda om, fortsätt bara vänster. Du når ännu ett mörkt rum (2). Ta dig till norra delen och skjut på switchen så att den blir ROSA. Längst upp till vänster finner du en sprucken vägg. Spräng sprickan med en bomb för att nå ett rum med massor av rupier (3). Gå därefter tillbaka in i föregående rum (2) och gå igenom dörren längst ner till vänster (4). I detta mörka rum ska du bomba den norra väggen. Då kommer du tillbaka till rum 3, men i den avskilda delen. Slå på switchen här inne så att den blir BLÅ. Gå söderut in i föregående (4) och därefter vänster. Äntligen kommer du in i ett ljust rum (5). Ett tips om du har dåligt med energi är att kasta Magic Powder på de brinnande döds kallarna här inne. De förvandlas som du vet till feer. Slå på switchen längst upp i rummet så att den blir ROSA igen och gå uppför trapporna till B1. Rummet du kommer in (6) är bara bossen foaje. Fortsätt därför bara norrut för att möta monstret (7). Bossen är en enkel historia, men gör massor med skada. Var försiktig. Han kommer att skicka en massa ögon på dig. Slå ihjäl dessa med svärdet. När bossen visar sig så skickar han iväg en blixttattack. Den verkar in träffa om du står i ett av rummets hörn. Funkar inte detta så är det bara att röra dig hela tiden. När det bara är fyra ögon kvar börjar bossen hoppa efter dig och då blir det lätt. Slå på storögat tills det dör.

=====
= Mot Turtle Rock =
=====

Det finns ett föremål som du måste ha för att få tillträde till Turtle Rock och det är magin Quake. Du borde ha den redan nu, men är så icke fallet finner du den i Lake of Ill Omen i mörkervärlden. Denna sjö ligger så långt nordöst du kan komma i mörkervärlden, men söder om berget. Följ floden hit och du finner en sjö inringad av stenar. Kasta något i sjön (sten, buske,

skylt) och du får Quake av den arga fisken som uppenbarar sig. Nu när du klarat Misery Mire kan du göra något som är valfritt, men oerhört användbart. Gå till Bomb Shop i mörkervärlden. Det ligger strax söder om pyramiden, platsen motsvarar ditt hus i ljusvärlden. I Bomb Shop kan du nu köpa Super Bomb för 100 rupier. Så vitt jag förstår är premisserna för att Super Bomb ska finnas här att du klarat Misery Mire och dessutom hittat det röda svärdet (se uppgraderingsavdelningen i appendixet).

Superbomben ska du sedan ta till pyramiden och lägga vid den spruckna väggen någon våning upp i pyramiden. Tänk på att vara försiktig med A-knappen medan du traskar till pyramiden. Trycker du på den så aktiveras bomben och då måste du köpa en ny. Bakom den spruckna väggen finner du en bassäng. Om du har det röda svärdet kan du kasta i det och få det gyllene svärdet. Det är ännu starkare och otroligt användbart mot fiender. Kastar du i pilbågen får du Silver Arrows. Dessa dödar i princip alla fiender med en pil och dessa måste du ha senare i spelet.

För att ta sig till Turtle Rock bör du först ta dig till ljusvärlden. Warpa eller promenera till Death Mountains topp. Högst upp finner du en warp till mörkervärlden. Använd den för att ta dig upp mot tornet. Du måste ju då använda Magic Mirror för att åter ta dig till ljusvärlden. Spring nu så långt åt öster du kan komma och du finner snart en klippa med tre pålar på toppen samt en mörkgrön sten som blockerar världen. Slå ner dem i ordningen: höger, upp, vänster. Då dyker en warp till mörkervärlden upp. Använd den och du hamnar ovanpå Turtle Rock. Använd Quake när du står på symbolen som ser ut som själva magin. Då öppna sköldpaddan munnen och du kan stiga in.

=====
 = Level 7 Turtle Rock =
 =====

1F					Innan du börjar med den här nivån rekommenderar dig
		I F D			starkt att införskaffa ett par gröna eller blå
		H E			drycker, särskilt om du inte har uppgraderat magi-
		B C			mätaren. Du behöver mycket magi här inne. Dessutom
					måste du ha Ice Rod. Skulle du mot all förmodan inte
		G A			ha den kan du läsa om hur du får den i föremåls-
					avdelningen. Nåväl, när du kommer in i första rummet
					(A) ska du ta fram din Cane of Somaria och skapa
B1					ett block i hålet framför dig. Detta block kan du
		U T			sedan rida på och styra med styrkorset. Gör sålunda
		R S			och ta dig över till andra sidan och in i nästa rum.
		L K J			
					Du kommer in i ett mycket stort rum (B) där du måste
		M Q			använda Cane of Somaria för att
		O N P			ta dig runt. Skapa ett block och
					styr dig själv mot den norra
B2					dörren på den östra väggen. Fort-
		V			sätt igenom denna dörr och du når
					ännu ett stort rum (C). Under
		Y W			skallarna i den här nivån finner
					du ofta magipåfyllning. Kommer
		X			inte att nämna det igen så lyft
					på alla skallar du ser när du får
					dåligt med magi. I rummet du nått
B3					(C) kommer du även här behöva
		Å			använda Cane of Somaria. Fyra
		Z			facklor finns i rummet och alla
					måste tändas med din Fire Rod.
					Detta måste du göra från ditt

flygande block. Låt blocket fara söderut och runt rummet. Tänd varje fackla sista gången du passerar den annars hinner den första facklan slockna innan du når dörren. Du ser nog hur det fungerar. När alla facklor är tända öppnas som sagt dörren norrut och du ska kila dit så fort du bara kan.

Du kommer in i ett rum (D) med taggiga kavlar. Magic Cape är ett bra sätt att ta sig förbi kavlarna annars går det nog bra ändå. Längst bort finner du din första nyckel samt kartan. Gå tillbaka söderut och sedan väster till centralrummet på denna våning (B). Rummet till höger på den norra väggen leder till två ganska onödiga rum (E,F). Det enda du får är en full Magic Decanter och en fe. I rum E måste du också ta dig förbi attackerande golvplattor. Ställ dig längst ner eller längst upp i rummet och slå med svärdet. När du är färdig med detta ska du tillbaka till centralrummet (B). Ta dig nu till rummet i det sydvästra hörnet. Du finner kompassen i en kista här inne (G), men det är ett krux att ta sig ut. Tittar du mot dörren härifrån blir du skjuten av en laser. Du måste alltså gå baklänges mot dörren. För att göra detta vänder du dig söderut och håller B-knappen intryckt medan du går. Du kommer då tillbaka till centralrummet igen (B).

Härifrån (B) ska du nu till rummet högst upp till vänster och låsa upp dörren. I detta rum (H) blir du överrumplad av ett torn av Chuchus. Besegra den och du får en nyckel till dörren norrut. Lås upp och kliv in. I följande rum får du träffa spelets enda Chain Chomps (I). Du känner säkert igen dem från flertalet Mariospel. Du kan inte besegra dem och det massor med skada. Rör dig så snabbt som möjligt precis efter att de attackerat för att minimera skada du tar. Börja med att kasta bumerangen på switchen så att de blå blocken sjunker ner. Knuffa sedan ett av de bruna blocken i rummet åt sidan för att en skattkista ska dyka upp. Kasta sedan bumerangen på switchen igen för att få tag på nyckeln i skattkistan. Du kommer nog ta en del skada ty det här är inte lätt. Lås upp dörren och gå nedför trapporna till B1 (J).

Rummet du kommer in i (J) är stort och huserar många brinnande dödsfall. Kom ihåg att kasta lite Magic Powder på dem om du vill ha feer, men tänk på att även magin är värdefull här så att du inte gör av med onödigt mycket. Ta dig till det sydöstra hörnet här inne och kliv in i röret. Du kommer då till dörren i det nordvästra hörnet. Fortsätt in i nästa rum (K). Här får du välja mellan två rör. Ta det nedre högra och du hamnar vid den västra väggen. Fortsätt in i nästa rum (L). Här blir du attackerad av ett gäng olika fiender. Den långa Chuchu-fienden håller en nyckel. Ta den av honom. Ögat ovanför dörren skjuter dig med laser. Gå med ryggen mot dörren som vid gjorde tidigare och du slipper beskjutning. Fortsätt in i nästa rum och du är tillbaka i rummet med rören (K). Följ röret och du hamnar i mitten av rummet vid en skattkista. Öppna den för Big Key. Ta nästa rör och du landar i det sydöstra hörnet. Fortsätt in i nästa rum och du är tillbaka i det första rummet på B1.

Här inne (J) är det bara att följa röret och du kan hoppa ned i själva rummet. Gå tillbaka in i rummet åt väster (K) och du står åter framför de två rören. Ta det övre vänstra denna gång och du kommer till den södra väggen i rummet. Fortsätt söderut in i nästa rum (M). Besegra fienderna här inne och dörrar låses upp. Fortsätt söderut (N) och från detta rum väster (O). Rummet du kommer in i (O) har en massa ögon på väggen. De öppna ögonen skjuter dig så fort dem ser dig, de halvslutna skjuter bara när du är vänd mot dem. Ta fram till sprickan i väggen. Försök inte lyfta fler skallar än du måste just nu. Lägg en bomb vid sprickan och bry dig inte om ifall du skadas i explosionen. Laserögonen gör mycket mer skada än så. Gå igenom sprickan och du kommer ut på bergsväggen utanför Turtle Rock. Här får du en hjärtbit som jag tänkte berätta om lite snabbt. Det är inte så kul att gå tillbaka hit senare när du jagar alla hjärtbitar. Gå till den högra porten på avsatsen och använd Magic Mirror när du står framför den. Du kommer då till ljusvärlden och framför den

motsvarande porten. Kliv in och du träffar fyra sådana där gröna fiender som följer dina rörelser exakt. Det lättaste är att skjuta dem med pilbågen. Det är lite extra knepigt med de två bakom blocken. För att träffa dem kan du vara tvungen att skjuta en pil mellan blocken och sedan röra dig så att fienderna "springer in" i pilarna. Gå sedan ut igen och in i warpen så att du kommer tillbaka till mörkervärlden. Gå in i den högra porten (P).

Du kommer nu förhoppningsvis att vara i samma rum som den stora skattkistan. (P). Lägg ett block med Cane of Somaria och plocka upp Mirror Shield. Denna sköld ser inte bara tuff, den försvarar även mot nästa alla projektiler, även laserstrålar. Fortsätt nu i nästa rum (Q). Här ska du inte göra något annat än att lås upp dörren norrut med din Big Key och du är än en gång tillbaka i rummet med alla rör (K). Följ röret och du hamnar vid den norra väggen där du kan fortsätta in i nästa rum (R). I följande rum (R) ska du spränga både vid den östra och norra väggen. Rummen till höger är helt frivilliga, men det kan ju vara kul att se. I det högra rummet (S) ska du börja med att besegra alla geléklumpar. Du måste gå omkring i rummet för att alla ska dyka upp. När alla är borta hör du en signal och då kan du flytta på ett av blocken. Gör detta och dra i den vänstra statyns tunga så öppnas dörren norrut. I det norra rummet (T) finner du hela 270 rupier. Inte så kul om du redan har 999 rupier, mycket underhållande om du gjort av med merparten av din förmögenhet på drycker.

Gå nu tillbaka till rummet där du sprängde två hål i väggen (R). Gå denna gång norrut och du hamnar i ett rum med en kavel och en switch bland annat (U). Börja med att kasta bumerangen på switchen så att du kommer åt själva kaveln. Gå sedan in i området där den rullar och kasta bumerangen på switchen igen så att du kommer åt nyckeln i skattkistan. Använd gärna Magic Cape för att undvika att ta skada. Lås därefter upp dörren och du kan gå nedför trapporna till B2 (V). Du hamnar i ett mycket stort och mörkt rum med enormt många korsningar. För att byta riktning på blocket du färdas på trycker du helt enkelt styrkorset i önskad riktning. Du måste först nå en platta för att öppna en dörr. För att komma hit far du ner, höger, ner, ner, ner. Lyft på skallen och tryck på plattan. För att göra det här så enkelt som möjligt kan nu åka tillbaka till ingången av rummet. Därifrån åker du ner, vänster, ner x4, höger x4, upp, vänster x3. På så vis når du dörren i sydvästra hörnet. Det är nog lättare att upptäcka det här själv, men här har du ialla fall riktningarna. Fortsätt sedan in i nästa rum (W).

I det här rummet (W) finner du massor med laserögon. Det lättaste är att bara springa förbi dem, men lyckas du inte med det kan du använda Mirror Shield för att försvara mot dem. Håller du B-knappen intryckt har du skölden vid sidan. Antingen går du då baklänges eller framlänges längst gången för att försvara mot dem. Fortsätt söderut in i nästa rum (Y). Här finner du massor av skattkistor. De tre första innehåller bara rupier i små valörer, medan den sista innehåller en nyckel. Nyckeln måste du ha, resten för du som du vill med. Använd Mirror Shield för att försvara mot lasern. Antingen går du mot lasern eller också håller du B-knappen intryckt och går mot lasern i sidledes. Du kan spränga sprickan i södra hörnet av rummet för att komma ut i friska luften om du vill. Du hamnar då på en avsats där du kan warpa till ljusvärlden. Från ljusvärlden kan du gå in i en grotta där du finner feer om du har dåligt med energi eller drycker. Detta är naturligtvis helt valfritt. När du är färdig går du tillbaka in Turtle Rock och in i föregående rum (W). Lås upp dörren till vänster och fortsätt in i nästa rum (Y).

Här inne (Y) finner du massor av rosa och blå block samt switchar. Att säga exakt hur du ska gå känns onödigt förvirrande. Använd bumerangen för att skjuta switchar på andra sidan blocken och ta dig igenom labyrinten med finess. Du ska till den norra trappan och fortsätt ner till B3 (Z). Det stora rum du kommer in är inte märkvärdigt. Ta dig bara över till den norra dörren

och kliv in till bossen (Å). Bossen är en destruktiv historia med två huvuden. Du måste ha Fire Rod och Ice Rod för att klara bossen. Har du inte Ice Rod är det bara att gå ut och hämta den. Du finner den i ljusvärlden i grottan nordost om Lake Hylia. När det gäller bossen bör du koncentrera dig på ett huvud i taget. Det röda är känsligt mot is och det blå mot eld. Det räcker med att skjuter eld/is en gång. Därefter blir huvudet tillfälligt orange och du kan då slå huvudet med svärdet för att spara magi. Med det starkaste svärdet krävs endast tre hugg per huvud. Se hela tiden upp för bossens huvudattack (ha!). När han börjar vifta på svansen attackerar han snabbt så flytta dig när du ser detta. När både det blå och röda huvudet är besekrat kommer bossen att byta form till en orm. Då blir det riktigt enkelt. Rör dig likt en matador och slå den blinkande delen av ormen med svärdet. Endast tre träffar med bästa svärdet även här. Sedan är bossen död och du får äntligen träffa prinsessan Zelda.

=====
 = Mot Ganon's Tower =
 =====

Att ta sig till Ganon's Tower är mycket enkelt. Har du följt guiden så har du alla nödvändiga och onödvändiga föremål redan nu. Se också till att ta med några drycker, det är ett högt torn vi har framför oss. Lättaste sättet att ta sig hit är att utgå från Turtle Rock som du just klarat. Spring bara åt vänster och du kommer ofrånkomligen att springa in i det enorma tornet. Det står på samma plats som Hera's Tower/Mountain Towers gör i ljusvärlden. Har du klarat alla nivåer i mörkervärlden kommer tornet att öppnas.

=====
 = Level 8 Ganon's Tower =
 =====

1F	2F	3F	4F
H I X U		e _f	i h
Q J _ V Y		_ _ g	_ j
P O N B C D	A	b	o _ k
_ R M Z E _	_	c d	n m l
S T _ L _ G F			
_ W _ _ K _	5F	6F	7F
	s t _	x w	
B1	_ _ _ u	_ y v	l _
a Ä	p r _ å	ä _ z	_ ö _
Ö Å	_ q _	_ _	
A = Ingång	O = Nyckel	Ä = Big Key, pil, bomb	
B = Pilar, bomber	Q = 20r x2, pilar, bomb	a = Feer	
C = Nyckel	R = Karta	g = Feer	
G = Kompass, 21r, pil	S = Nyckel	w = Nyckel, Bomber	
H = Nyckel	U = Nyckel	y = Nyckel	
M = Nivåföremålet	X = Pilar, bomber	z = 20 rupier	
N = Nyckel	Z = Pilar	l = Boss	

Även i denna nivå rekommenderar jag dig starkt att ta med en del drycker. Ett par Life Medicine är att föredra. Har du mycket pengar kan du även köpa några Cure-All Medicine från Magic Shop, men har du lite pengar kan du istället dryga ut med feer. Någoting som helar din magi är bra att ha. Det här tornet är uppbyggt så att det finns två stycken vägar som leder dig till Big Key. En som leder dig via kompassen och en via kartan. Du kan ta båda vägar om du vill och det är så jag kommer att leda dig. Båda är ungefär lika

svåra. Vill du åt kartan och struntar i kompassen tar du den vänstra trappan ner till 1F (N) och hoppar sedan över följande 4 stycken. Vill du åt kompassen eller båda kartan och kompassen försätter du läsa och tar istället den högra trappan ner till 1F (B).

Nu när du står i ett 1F i rum B bör du kunna se två skattkistor i rummet. Dessa innehåller endast pilar och bomber. Lyft på skallen längst ner till vänster för att hitta en platta. Ta fram Cane of Somaria och lägg ett block på denna platta så öppnas dörren till höger. Fortsätt dit. Du kommer in i ett svårt rum (C) där du kan ta mycket skada. En sådan sak som förvandlar dig till kanin. Ta smällen på en gång så är du av med det. Kasta lite magiskt pulver på den brinnande skallen så slipper du den. Nu behöver du bara oroa dig för eldbollar, händer från taket och ont golv. Eldbollarna är lätta att undvika: det är ju bara att inte stå i deras väg. Händerna undviker du genom att ständigt röra dig (men inte ivägen för eldbollarna) och golvet slår du med svärdet emot. Räkna med att ta en del skada, men när alla golvplattor är borta får du en kista med en nyckel. Lås upp dörren till höger och fortsätt in i nästa rum.

I detta rum (D) finns en del att göra. Behöver du magipåfyllnad finns ett rum längst ner till vänster (E) med tre skallar bakom en massa block. Under en av dessa finner du magi. Du måste flytta blocken i rätt ordning. Börja med ett av de längst ner till vänster och jobba dig uppåt. När du har tillräckligt med magi går du tillbaka in i det avlånga rummet (D) och besegrar alla fiender så att ingen står ivägen. Flytta sedan ett av blocken högt upp till höger vid ett av rullbandet, så att du lätt kan komma igenom. När du tänder alla facklor öppnas dörren allra längst ner i rummet. Den bästa ordningen att tända dem är uppifrån och ner tycker jag. Använd Fire Rod eftersom att du då kan skjuta på avstånd. När alla är tända fortsätter du söderut (F).

I nästa rum(F) finner du några zombier or en switch bakom ett rullband. För att aktivera switchen ska du ta fram Cane of Somaria och skapa ett block. Sedan ska du lyfta upp blocket och kasta över det till rullbandet vid switchen. Använd Cane of Somaria igen och blocket splittras och förhoppningsvis skjuter switchen. Du kan då fortsätt till vänster i rummet. Gör nu om processen, men denna gång flyttar du på dig åt vänster innan du splittrar blocket. Då kan du fortsätta in i nästa rum (G).

Här inne (G) finner du fyra skattkistor: kompassen, rupier och pilar. När du tagit allt kliver du in i warpen och hamnar i andra änden av 1F (H). Detta rum innehåller massor av rullband och stjärnpaneler. Under en av skallarna högst upp finner du en nyckel. Använd den på dörren och fortsätt höger (I). I det långsmala rum du kommer in faller golvet efter några sekunder. Ta dig fort över till andra sidan. Använd gärna Magic Cape eller Cane of Byrna så blir det mycket lättare. Fortsätt vänster in i nästa rum (J). I detta rum finner du en isolerad warp och en staty. Dra i statyn med hjälp av A-knappen och du finner en stjärnpanel under. Tryck på den så kommer du åt warpen och kan warpa dig vidare. Du hamnar i med osynligt golv (K). Tänd facklan här inne och du kan se vart du ska gå. Fortsätt sedan vänster in i nästa rum (L). Du hamnar i rummet där våra två vägar möts. Jag kommer att leda dig vidare mot den andra vägen samt kartan. Känner du att du bara vill klara tornet och struntar i att upptäcka allt hoppar du nu över följande 4 stycken. Annars går du till rummet längst upp till vänster härifrån (M) och sedan upp ett rum till (N).

Du kommer nu in i ett rum med en nyckel som ligger ovanpå en fackla (N). Ramma facklan med hjälp av Pegasus-skorna och nyckeln faller ner. Om du vill kan du låsa upp dörren till höger, men den leder bara tillbaka till rum B. Istället gå rummet till vänster (O). Under en av skallarna här inne finner du ännu en nyckel. Slå ner "pålarna" med hammaren runt blocken. Flytta sedan mittenblocket åt valfritt håll och dörren till vänster kommer att öppnas. Tryck på stjärnpanelen och hålet kommer att försvinna. Fortsätt in i nästa

rum (P). I detta avlång rum ska du ta dig runt med hjälp av Hook Shot. Skjut på blocken/skallarna och du kommer över. Börja med att ta dig till rummet norrut. Här inne (Q) finner du förvisso bara fyra skattkistor med pilar, bomber och rupier. Besegra skeletten för att komma tillbaka till föregående rum (P). Denna gång "Hook Shotar" du dig till den nedre delen av rummet. Använd en av nycklarna för att dig igenom dörren till höger (R).

Här inne (R) finner du kartan. Om du vill undvika elden så smärtfritt som möjligt är det bäst att använd Magic Cape/Cane of Byrna. Gå sedan tillbaka in i föregående rum (P). Nu ska du ta dig till dörren längst ner. Kruxet är att switchen måste vara rosa när du lämnar rummet. Gör så här att du först gör switchen blå. Sedan lägger du en bomb vid den och går ner till dörren på andra sidan de blå blocken. Bomben kommer att explodera när du passerat blocken och göra switchen rosa igen. Fortsätt sedan in i nästa rum (S).

Här inne blir det ännu mer switchar. Switchen bör vara rosa nu. Lägg en bomb vid den och spring sedan snabbt till det nordöstra hörnet av rummet. Bomben sprängs och switchen blir blå. Lyft på skallen längst ner för att hitta en nyckel. Lås upp dörren till höger och fortsätt in i nästa rum (T). Ännu en switch och denna gång en massa taggar. Slå till switchen och spring in i warpen. Magic Cape hjälper. Du hamnar i rum U i andra änden av 1F, ett avlångt rum. Gå till vänster förbi alla eldbollar. Du kan se ett singelblock i vänstra änden av rummet. Knuffa på det och en skattkista dyker upp. Använd Hook Shot på skattkistan och du kommer över. Öppna för en nyckel vilken du använder på dörren nedanför dig och tar dig in i nästa rum (V).

Nu blir det en massa warpande (V). Det är noga med att det blir rätt här. Börja med att ta den vänstra warpen och du hamnar i ett rum med en massa warper (W), kliv in i den till vänster och du hamnar i den vänstra delen av rum V. Sätt en bomb vid väggen här och kliv in i rummet till vänster om du vill (X). Du kan se massor med plattor på golvet här inne. Tryck på en av dem högst upp till vänster och resten av rummet uppenbarar sig. Längst upp finner du fyra skattkistor med bomber och pilar. När du är färdig går du tillbaka in i föregående rum (V) och kliver in i warpen. Du hamnar i rum W. Kliv in i warpen här också och du är åter i rum V fast på andra sidan. Kliv nu in i warpen till höger för att komma till W igen. Härifrån tar du en av de två warperna och du är i mitten av rum V. Härifrån tar du warpen längst ner i vänstra hörnet. Åter i rum W. Följ nu vägen till översta högra hörnet av rummet. Stig in i warpen (Y) och du är i ett helt nytt rum. Kliv in i warpen här inne och du är åter i rum W. Nu har du förhoppningsvis äntligen nått den högra delen av rummet och kan fortsätta till höger. Nu är du i rummet där vägarna möts (L).

I detta stora rum (L) bör du börja med att besegra alla fiender. Använd pilbågen mot dem du inte når. Gå till den norra väggen och du kan se en fackla till höger om dig. Tänd den med Fire Rod och du ser hur golvet dyker upp. Följ gången till den nordöstra dörren. I rummet du kommer in i (Z) möter du brinnande skallar. Säkrast är lite magiskt pulver så får du vara ifred. Du kan se en skattkista innehållandes pilar. Lägg en bomb på det spruckna golvet närmast skattkistan. Ett hål dyker upp vilket du ska hoppa ner i. Du hamnar då på B1 (Å) och mitt framför bossen av East Palace. Dessa Armos-statyer blir inga problem för dig nu. Har du hämtat Silverpilarna blir det absurt enkelt. När de är besegrade ska du gå norrut först, INTE vänster. I rummet norr om dig (Å) finner du Big Key och lite bomber och pilar. Gå sedan söderut igen (Å) och därefter väster (Ö). Härifrån kan du spränga väggen norrut för att hitta några feer (a). Aldrig dumt. När du är färdig med detta går du upp för trapporna i rum Ö och du hamnar i rummet (M) med den stora skattkistan. Plocka upp Red Mail och du kommer nu ta hälften så mycket skada. Om man tänker efter, ser det inte lite speciellt ut med röd brynja, lila luva och gröna vantar?

Nu är vi äntligen färdiga på 1F, gå norrut ett rum (N) och uppför trapporna till 2F (A). Gå nu uppför trapporna i mitten här inne för att nå 3F (b). I det här rummet finns massor av switchar och block. Att förklara hur du tar dig runt är knepigare än att faktiskt ta dig runt. Utrusta dig med bumerangen så kan du skjuta switcharna. Flytta på blocket längst upp till vänster för att öppna dörren till söder. Fortsätt in i nästa rum (c). De två röda fienderna här inne besegras med pilbågen och nu när du har spegelskölden är inte det några problem. Du kan flytta runt statyn om du vill blockera taggfällan så att du lättare kan skjuta fienderna. När båda är borta öppnas dörren till höger och du når ett rum (d) där alla fiender ska besegras än en gång. När detta är gjort fortsätter du in i nästa rum (b) vilket råkar vara den östra delen av ett rum du redan varit i. Lås upp dörren med Big Key och försätt norrut (e).

I detta rum (e) finner du en switch och en massa taggfällor. Aktivera switchen och lyft på en av skallarna och du finner en platta. Tryck på den och dörren högst upp till höger öppnas. Fortsätt in i nästa rum (f). Spring över denna bro och undvik kanonkulorna. Längst bort kan du se en spricka vid den södra väggen. Att komma över hit är inte helt enkelt. Du ska ramma blocken längst till höger genom att springa in i dem med Pegasus-skorna. Du rammar dem genom att springa in i dem söderifrån. Du kommer då att kastas över hålet av kraften från ramningen. Dessutom måste du stå på exakt rätt avstånd när du laddar attacken. Detta är förstået helt valfritt och det enda du finner i rummet (g) är några feer och andra förnödenheter. När du är färdig springer du uppför trapporna i rum f till 4F.

I de närmaste rummen (h-l) på 4F kommer du att möta mängder av fiender. Alla rum är uppbyggda på samma sätt: besegra alla fiender så öppnas dörren. Var beredd på att bränna en del energi. Var inte rädd för att använda pilar och skallar från golvet för att göra processen lättare. Även Magic Cape kan vara användbar. När du når ett rum med bara några statyer och en kaninförvandlare (m) har du kommit förbi fienderummen. Fortsätt därefter vänster (n) och du slåss mot bossarna från Desert Palace. Du kommer säkert ihåg hur du får dessa att duka under. Säkerligen har du starkaste svärdet och då går det ännu snabbare. Slå mot deras huvuden och undvik stenarna som dyker upp. När alla ormar är borta fortsätter du norrut (o) och uppför trapporna till 5F (p).

I rummet du kommer in i finns en osynlig väg. Skjut ner trollkarlarna med pilbågen. Du kan ställa dig i mitten av rummet och därifrån nå alla. För att ta dig söderut ska du gå lite vänster, sedan nedåt och sedan mot dörren härifrån. Använd Cane of Somaria och knuffa blocket framför dig för att hitta rätt i mörkret. Försätt sedan in i nästan rum (q), ett rum som bara är att passera till nästa rum (r). Rummet du når befolkas av trollkarlar. Besegra dem och fortsätt norrut (s). Spring snabbt över gången i det här rummet eftersom plattorna faller. Fortsätt sedan in i nästa rum (t). Det här rummet är faktiskt lite knepigt. Börja med att kasta bort alla dödsfallar så att de inte är ivägen för dig. Tänd sedan alla facklor med Fire Rod och dörren längst bort öppnas. Fortsätt in i nästa rum (u). Akta dig för laserögonen här inne. Rikta spegelskölden mot dem och spring uppför trapporna till 6F.

Nu kommer du in i ett hemskt och orättvist rum (v). Du ska tända alla facklor här inne för att öppna dörren. Dessvärre faller golvet och dessutom finns ett gäng eldbollar som försöker knuffa ned dig. Börja med den högst upp till höger och gå sedan moturs och tänd alla. Jag rekommenderar dig att bara köra på och hoppas på att du inte blir nedknuffad av eldbollarna. Du kan även försöka experimentera med Magic Cape, men det fungerar inte så bra. När du lyckats springer du in i nästa rum (w). Här får du slåss mot skalbaggar. Besegra dem för en nyckel och lås upp dörren till vänster (x). I detta rum gäller det bara att spränga väggen till söder. Det är inte mycket att orda om. Fixa det och fortsätt söderut (y).

I rummet du kommer in ska du kasta bumerangen mot switchen för att ta dig in mot mitten. I skattkistan finner du en nyckel och kan således fortsätt åt höger in i nästa rum (z). Här inne kommer du att få möta Mountain Towers boss. Slå den på svansen för att ha ihjäl den. Ifall du ramlar ner hamnar du i ett stort rum (å). Hamnar du här är det bara att springa uppför trapporna igen för att ta upp striden mot bossen. När han är besegrad dyker det upp en skattkista strax söder om plattformen. Använd Hook Shot för att ta dig över till den. Tjugo rupier är dina och du kan sedan knuffa på blocken för att fortsätta in i nästa rum (ä). Inte mycket att säga om detta rum. Halka dig fram till trappan som leder mot den översta våningen, 7F (ö).

Rummet du kommer in i (ö) är sista rummet innan bossen. Gör dig redo och gå in i nästa rum (1). Så var det dags att göra upp med Agahnim. Det går till ungefär som förra gången men denna gång har han två kopior. De är mindre skarpa än trollkarlen själv, men deras energibollar är lika farliga. Ställ dig så rakt som möjligt mot Agahnim och slå tillbaka hans energibollar mot honom. Lägg märke till vem som laddar upp sin energiboll först så blir du mer beredd på vem som skjuter först. Antingen slår du bort kompanjonernas bollar eller också flyttar du på dig. Det borde inte bli så svårt. Efter några träffar lämnar Ganon sitt alterego och flyr till pyramiden. Du följer efter med din gås.

=====
= Sista Striden =
=====

Nu står du alltså inför sista striden. Har du besegrat Agahnim i Ganon's Tower kommer ett stort hål att ha uppenbarat sig högst upp på pyramiden. Innan du hoppar ner ska du veta att du måste ha hämtat Silver Arrows. Du måste då ta dig till Bomb Shop strax söder om pyramiden och köpa Super Bomb. Ta med bomben tillbaka till pyramiden och spräng den spruckna väggen. Kasta sedan ner pilbågen i bassängen för att få silverpilarna. Du kan då även kasta ner svärdet för att få det gyllene svärdet. Jag rekommenderar dig starkt att även ta med några drycker. Minst en Cure-All Medicine eller i värsta fall en Magic Medicine. Resten fyller du upp med Life Medicine och feer om du inte har råd. När du känner dig redo kan du spara en sista gång så att det bara är att stänga av om du förlorar. Sedan är det bara att hoppa ner i pyramiden och slåss mot kungen av ondska: Ganon.

Den första delen av striden är ganska enkel. Slå honom med svärdet från den sida där han inte håller treudden, då blir du inte skadad. Efter några träffar så börjar han skapa en eldring runt sig. Slå honom på samma sida som förut, men akta dig när elden förvandlas till fladdermöss. Se hur de flyger och undvik dem smidigt. Även om Ganon gör ruskigt mycket skada rekommenderar jag dig att vara så offensiv som möjligt just nu, särskilt om du har mycket drycker. Under nästa skede i striden skapar han ett eldhav runt sig och hoppar. Innan han skapar elden ska du slå honom och han teleporterar vidare. Efter varje slag har han sönder en bit av golvet. Ramlar du ner i hålen måste du göra om hela striden. Var därför mycket försiktig.

När det bildats en ring runt golvet börjar nästa skede. Ganon släcker facklorna och du måste därför snabbt tända dem med Fire Rod. Gör detta snabbt eftersom att Ganon är odödlig i mörket och du är hemskt sårbar. Detta är anledningen till att du ska ha en blå eller grön dryck i reserv. När rummet är helt upplyst ska du slå Ganon med svärdet när han dyker upp och därefter blixtnabbt skjuta honom med en silverpil. Du har mycket lite tid på dig mellan varven och facklorna slocknar snabbt så var beredd på att tända. Var även noga med att hålla dig borta från hålen i golvet. När fyra silverpilar har träffat sina mål har du klarat spelet.

3. Appendix

I denna sektion finner du information om i stort sett alla föremål i spelet. Du kan även läsa om alla uppgraderingar, alla hjärtbitar, de fyra tomma flaskorna, affärerna, minispelen och feerna. Med andra ord är detta ett tillägg till guiden ovan för mer detaljerad information.

3.1 Föremålsguiden

Apples - Äpplen

Ibland när du rammar träd med Pegasus Shoes faller det äpplen som helar dig med ett hjärta per frukt.

Arrow - Pil

Ammunition till din pilbåge. Dessa får du på olika ställen i spelet. Lättast är att besegra vakter med armborst. Från början kan du endast bära trettio pilar, men läs i uppgraderings-sektionen nedan om hur du ökar ditt koger.

Bee - Bi

Fånga ett bi med fjärlshoven och förvara det i en tom flaska. När du sedan släpper ut det försvarar det dig mot fiender.

Big Key - Stor Nyckel

Det finns en i varje nivå (dungeon). Den öppnar stora skattkistor och dörrar med stora nyckelhål.

Blue Mail - Blå Rustning

Links blå rustning gör att du tar hälften så mycket skada. Detta är nivå-föremålet i Ice Palace (Level 5).

Blue Potion - Blå Medicin

Annat namn på Cure-All Medicine. Se nedan.

Bomb - Bomb

Spränger hål i spruckna väggar. Bomber kan inhandlas i vissa affärer, till exempel den i Kakariko. Vissa fiender ger dig också bomber. Bomber skadar visserligen fiender, men står du för nära får du räkna med brännskador. Från början kan du endast bära tio bomber, men läs i uppgraderingssektionen nedan om hur du ökar ditt förråd.

Bombos

En magi som skapar ett eldhav och bränner alla fiender på skärmen. Tänk på att den slukar magi. Du finner denna i Desert of Mystery i ljusvärlden, men du måste använda dig av mörkervärlden. Gå till träsket i mörkervärlden och följ stigen så långt västerut som möjligt. Du kommer att märka att vägen in till Misery Mire (eller öknen om det vore ljusvärlden) blockeras av en bergsvägg. Ställ dig innanför raden av pålar i marken och använd Magic Mirror för att warpa till ljusvärlden. Du kommer då att hamna ovanpå en bergskamm. Gå till vänster och du finner en sten vilken du ska använd Book of Mudora framför. Då blir Bombos din.

Book of Mudora - Mudoraboken

Detta föremål finner du i Kakariko-byns bibliotek i ljusvärlden. Ramma hyllan med stora boken ovanpå med pegasus-skorna och du får den. Denna bok ska

du använda framför altare eftersom den hjälper dig att översätta det gamla språket i Hyrule. Denna bok är ett måste för att öppna Desert Palace.

Boomerang - Bumerang

Detta föremål finner du i Hyrule Castle precis i början av spelet. Använd den för att tillfälligt paralysera fiender. Du kan uppgradera denna blå variant till en röd som har längre räckvidd. Läs om detta nedan.

Bottle - Flaska

Se Magic Bottle nedan.

Bow - Pilbågen

Bågen får du automatiskt i Eastern Palace i Ljusvärlden. Den är starkare än första svärdet men förbrukar också pilar. Cykloper är särskilt känsliga.

Bug-Catcher Net - Fjärilshåv

Denna använder du för att fånga feer, bin med mera till dina flaskor. Gå till Kakariko i ljusvärlden och tala med den sjuka pojken i huset norr om värdshuset för att få detta föremål.

Cane of Byrna - Byrnas Stav

Denna stav gör att du tillfälligt blir odödlig. Den förbrukar massor med magi och är inte på något sätt ett obligatoriskt föremål. Ganska praktiskt dock. Du måste ha Titan's Mitt för att få detta föremål. Ta dig till Spectacle Rock i västra delen av Death Mountain. Bege dig till mörkervärlden och hoppa ned på klippavsatsen precis nedanför Spectacle Rock (alltså klippan formad som ett par glasögon nedanför Ganon's Tower). Väl på avsatsen går du in i grottan här och slår ner pålarna med hammaren. Sedan är det bara att promenera över spikmattorna till andra sidan. Har du Magic Cape är det bra, men det fungerar också med några Life Medicines i förrådet. Lyft på blocket längst bort och hämta staven.

Cane of Somaria - Somarias Stav

Denna stav frammanar ett block för att exempelvis trycka ner omkopplare eller fungera som hiss. Använd staven mot ett frammanat block och det splittras. Cane of Somaria är nivåföremålet i Misery Mire (Level 6).

Compass - Kompass

I varje nivå (dungeon) finner du en kompass som visar dig var bossen finns.

Crystal - Kristall

I mörkervärlden finner du kristaller efter varje avklarad nivå. De vise männens ättlingar är fångade i dessa.

Cure-All Medicine - Universalmedicin

Den blå medicinen återställer både hälsa och magi. Den är dyr och kan bara inhandlas av häxan i ljusvärlden. Hon bor strax nordöst om slottet. Jag rekommenderar starkt att ha ett par sådana i bagaget.

Empty Bottle - Tom flaska

Senare namn på Magic Bottle. Se nedan

Ether - Eter

Ett något opassande namn på en magi som styr vädrets makter. När du använt denna magislukande attack fryser alla fiender på skärmen till is. Du kan sedan lugnt krossa dem med hammaren för extra magi. Du måste även ha denna magi för att öppna Misery Mire. Ether finner du i ljusvärlden, strax väster om Mountain Tower ovanpå Death Mountain. Gå fram till stenen och använd Book of Mudora. Tänk på att du även måste ha Master Sword.

Faerie - Fe

Feer finns det en hel del av. Dels stora feer som återställer hela din energi och dels små feer som du kan fånga med fjärlshåv. Dessa kommer ut och återupplivar dig ifall du faller i strid. Läs om var du hittar dem längre ner i appendixet. Tänk på att du måste ha en tom flaska för att kunna förvara fen. Även om din fe återupplivar dig räknas detta fortfarande som ett "Game Over". Tänk på det.

Fire Rod - Eldstaven

Denna stav sätter eld på det mesta, men förbrukar massor av magi. Du får den som nivåföremål i Skull Woods/Skeleton Forest (Level 3) i mörkervärlden.

Flute - Flöjt

Ser mest ut som en okarina. För att hitta den ska du bege dig till den hemsökta skogsglantan i mörkervärlden. Du kan se den som en liten skog strax sydost om byn om du tittar på kartan. I denna glänta finner du en liten krabat sittandes på en stock. Han ger dig en spade (Shovel) så att du kan leta efter hans flöjt. Bege dig nu till ljusvärlden med Magic Mirror och börja gräva i nordvästra hörnet av glantan. Den ligger bland blommorna och jag tror att den alltid finns på samma ställe. Flöjten ersätter spaden. Gå tillbaka till mörkervärlden och spela flöjten för den lilla krabaten. För att få någon nytta av flöjten ska du till Kakariko Village i ljusvärlden och spela flöjten framför fågelstatyn i centrum av byn. Då befrias en anka som nu kan warpa dig till åtta olika ställen i ljusvärlden. Spela bara på flöjten som kommer ankan flygandes.

Green Potion - Grön Medicin

Annat namn på Magic Medicine. Se nedan.

Heart - Hjärta

Vad din energimätare är uppbyggd av. Hjärtan finner du i princip överallt och de kan även inhandlas i vissa affärer.

Heart Container - Hjärtbehållare

En hjärtbehållare gör så att du kan bära ett till hjärta. Dessa behållare får du efter nästan varje nivå.

Hook Shot - Änterhake

Ett verktyg försett med lång kedja och krok. Du kan använda det för att ta dig över raviner så länge du finner ett föremål där kroken fäster. Änterhaken kan även användas som ett vapen. Du finner den i Swamp Palace (Level2) i mörkervärlden.

Ice Rod - Isstaven

Detta vapen är helt frivilligt i början av spelet, men nödvändigt i slutet. I ljusvärlden ska du gå till träsket i de södra delarna och sedan följa stigen runt Hyliasjön på södra sidan. Du når då två grottingångar, varav en är blockerad. Spräng den blockerade och du finner föremålet i en skattkista. Isstaven fryser fiender. Ifall du krossar frysta fiender med hammaren får du nästan alltid en magibehållare.

Improved Shield - Förbättrade Skölden

Denna sköld får aldrig nåt namn i spelet, det står bara "Your shield is improved", därav det påhittade namnet. Denna röda sköld är större och skyddar även mot eldbollar. När du fått Zora's Flippers ska du till vattenfallet längst nordost i ljusvärlden. Simma in i vattenfallet och du når Waterfall of Wishing. Här får du alternativet att kasta ned ett föremål. Välj skölden och var ärlig mot feen som dyker upp och du får den uppgraderade varianten.

Key - Nyckel

Finns det massor av i varje nivå. Du låser upp dörrar med dem.

Lamp - Lykta

Lyktan finner du i ditt hus och den plockar du troligen på dig först. Använd den på facklor så blir mörka rum upplysta. Lyktan förbrukar magi.

Life Medicine - Hälsomedicin

Återställer helt din hälsa. Köpes i de flesta affärer (se avdelning längre ned för var du finner affärerna). Du måste ha en tom flaska för att kunna ta emot denna röda medicin.

Magic Boomerang - Magisk Bumerang

Den röda bumerangen är en uppgraderad version av den blå. När du fått Zora's Flippers ska du till vattenfallet längst nordost i ljusvärlden. Simma in i vattenfallet och du når Waterfall of Wishing. Här får du alternativet att kasta ned ett föremål. Välj bumerangen och var ärlig mot feen som dyker upp och du får den uppgraderade varianten. Denna är både snabbare och når längre.

Magic Bottle - Magisk Flaska

Spelets officiella namn på tomma flaskor. Har ingen aning vad som är så magiskt med dem. I dessa kan du förvara feer, drycker och bin. Sammanlagt fyra kan du ha. Nedan finner du en avdelning där det står beskrivet hur du får dessa flaskor.

Magic Cape - Magisk Cape

Denna magiska cape gör dig osynlig och förhållandevis odödlig. Inte helt olika Cane of Byrna. Du finner den som ett valfritt föremål i ljusvärlden, men du måste ha Titan's Mitt först. I kyrkogården strax norr om slottet finner du en grav bakom några mörkgröna stenar. Lyft dessa och gör sedan en språngattack mot graven med dina Pegasus-skor. Graven glider då undan och du kan stiga ned och hämta capen.

Magic Decanter - Magikaraff

Det är de små gröna flaskorna som helar din magimätare jag menar. Du finner dem överallt och det finns två varianter. En liten som uppfyller en liten del av mätaren och en stor som uppfyller hela.

Magic Hammer - Magihammaren

Med denna kan du slå ned pålar i marken, men hammaren kan även användas för att besegra fiender. Fryser du fiender med Ice Rod eller Ether först får du oftast Magic Decanter i belöning. Hammaren får du som nivåföremål i Dark Palace (Level 1) i mörkervärlden.

Magic Medicine - Magimedicin

Den gröna medicinen återställer din magi helt. Kan endast inhandlas i Magic Shop strax nordost om slottet i ljusvärlden. Det rekommenderas att du har någon grön eller blå dryck med dig. Du kan även ge feen i Waterfall of Wishing en tom flaska och hon ger dig samma flaska med en Magic Medicine i.

Magic Mirror - Magiska Spegeln

Denna får du automatiskt när du hjälper den gamla mannen uppför Death Mountain påväg mot Mountain Tower. Det är ett mycket praktiskt föremål. Använd det i mörkervärlden och du får återvända till ljusvärlden. Det funkar dock inte omvänt. Använder du spegeln i en dungeon warpas du till ingången.

Magic Powder - Magipulver

Hmm... magiskt pulver. Låter det inte lite suspekt? Detta kan användas på folk och få för olika reaktioner. Det absolut mest användbara är nog att

kasta lite pulver på de brinnande dödsfallarna i undervärldarna. De kan inte besegras på något annat sätt så du har säkert lagt märke till dem. Pulvret gör att de förvandlas till feer. Sjukt praktiskt. I ljusvärlden bor det en häxa strax nordöst om slottet. Ge henne en svamp (finns i Lost Woods) och det ligger snart en påse magipulver i hennes hus och väntar på dig.

Map - Karta

I varje nivå (dungeon) finner du en karta som visar dig hela nivån.

Master Sword - Mästarsvärdet

Master Sword är det enda vapen som kan segra över Agahnims onda magi. Det är dubbelt så starkt som svärdet du börjar med. Mästarsvärdet finner du längst bort i Lost Woods när du samlat alla tre Pendants. Svärdet kan uppgraderas två gånger. Läs om detta i uppgraderingsavdelningen nedan.

Mirror Shield - Spegelsköld

Den starkaste skölden skyddar mot alla projektiler, även laserskott. Du finner den i Turtle Rock (Level 7) i mörkervärlden som nivåföremål.

Moon Pearl - Månpärlan

I mörkervärlden förvandlas alla människor till det djur eller den sak som mest representerar dess personlighet. Du förvandlas till en rosa kanin. Fri tolkning råder. Kaniner kan inte slåss med svärd eller använda något föremål. För att undvika detta måste du ha månpärlan i din ägo. Den finns i Mountain Tower/Hera's Tower som nivåföremål. Läs i guiden ovan för mer information om du skulle ha råkat missa detta föremål.

Mushroom - Svamp

Denna flugsvamp finner du i mitten av Lost Woods i ljusvärlden. När du har hittat den tar du den till häxan vid Magic Shop, strax nordost om slottet. Efter ett tag får du Magic Powder i belöning.

Pegasus Boots - Pegasus-skorna

Dessa skor får du av Sahasrahla väster om Östra Palatset direkt efter att du klarat samma palats. Pegasus-skorna du använder genom att hålla A-knappen intryckt vilket gör att du springer riktigt fort. Du kan ramma stora sten- högar och fiender på detta sätt. Skorna är ett obligatoriskt föremål.

Pendant - Pendang

Dessa samlar du på i ljusvärlden och du får dem efter varje avklarad nivå. Den som samlat tre pendanger kan dra mästarsvärdet ur dess sten.

Pendant of Courage - Modets Pendang

När du besegrat bossen av East Palace får du denna pendang.

Pendant of Power - Maktens Pendang

När du besegrat bossarna av Desert Palace får du denna pendang.

Pendant of Wisdom - Vishetens Pendang

När du besegrat bossen av Mountain Tower får du denna pendang.

Piece of Heart - Hjärtbit

Samlar du fyra hjärtbitar ökar din maximala energi med ett hjärta. Det finns en särskild avdelning i denna guide om var du hittar allihop.

Power Gloves - Styrkehandskarna

Finner du automatiskt i ljusvärldens ökenpalats. Detta föremål gör att du kan lyfta ljusgröna stenar (Lift2).

Quake - Jordbävning

En av de tre magierna. Du finner den i mörkervärlden längst nordost fast precis söder om Death Mountain. Här, där floden har sin begynnelse, ligger Lake of Ill Omen. Kasta vadsomhelst i stenringen i sjön (varför inte en skylt) och du får Quake som belöning. Quake framkallar en jordbävning som paralyserar dina fiender. Dessutom måste du använda Quake för att öppna Turtle Rock.

Red Mail - Röd Rustning

Denna rustning gör så att du tar hälften så mycket skada som den blå. Dessutom ingår en lila luva och gröna vantar. Detta är nivåföremålet i Ganon's Tower i mörkervärlden (Level 8).

Red Medicine - Röd Medicin

Annat namn för Life Medicine. Se ovan.

Rupee - Rupie

Valutan i hyrule. Du finner rupier nästan överallt och kan spendera dem nästan överallt. Du kan som mest förvara 999 rupier i din pung.

Shield - Sköld

Skölden får du av din farbror i början av spelet. Denna sköld skyddar dig endast mot svaga projektiler som pilar. Den kan uppgraderas två gånger, vilket du kan läsa om i uppgraderingssektionen nedan.

Shovel - Spade

En spade du kan gräva med. Se "Flute" ovan.

Silver Arrow - Silverpil

Utan detta vapen kan du inte besegra Ganon. Troligen det starkaste vapnet i spelet. Du finner det precis i slutet av spelet. Strax söder om Maktens Pyramid finns en bombaffär. Detta är ditt hus i ljusvärlden. Efter att du klarat Misery Mire och dessutom hittat det röda svärdet kommer en superbomb finnas tillgänglig för 100 rupier. Köp den så får du bära med dig den till den stora pyramiden. Slåss inte mot fiender utan gå utan omsvep hit. Nära basen av pyramiden kan du se en vägg med sprickor. Ställ bomben här och låt den explodera. En fekkälla uppenbarar sig och du kan nu kasta ner din pilbåge här för att uppgradera till silvervarianten. Även svärdet kan uppgraderas en sista gång här.

Super Bomb - Superbomb

I pyramiden i mörkervärlden finns en spricka. Denna kan endast sprängas med en superbomb. Du kan köpa denna bomb i Bomb Shop strax söder om pyramiden, men endast efter att du klarat Misery Mire och hittat det röda svärdet.

Sword - Svärd

Svärdet får du av din farbror i början av spelet. Detta svärd har dålig räckvidd och styrka men det kan uppgraderas hela tre gånger. Läs om detta i uppgraderingssektionen nedan.

Titan's Mitt - Titanhandskar

Dessa handskar gör att du får Lift3 och kan lyfta på mörkgröna stenar. Nu är det inte många ställen som du inte kan nå. Titanhandskarna får du automatiskt i Thieves' Town (Level 4) i mörkervärlden.

Zora's Flippers - Zoras Simfötter

Zora's Flippers kan du inte få förrän du hittat Power Glove. Du måste även ha 500 rupier i din börs. Bege dig till nordöstra hörnet av ljusvärlden, men strax söder om Death Mountain. Du måste flytta på stenen borta vid häxans Magic Shop för att komma hit. När du väl kommit in i Zoras domäner är det

bara att följa det grunda vattnet genom labrynten tills du når det nordöstra hörnet även här. Här träffar du King Zora som säljer dig simfötterna för det höga priset. Nu kan du simma i det mörkblå vattnet utan att drunkna.

=====

3.2 Uppgraderingar

=====

Svärd

Det finns fyra svärd i spelet. Varje svärd gör dubbelt så mycket skada som sin svagare variant. Det första svärdet får du av din farbror i början av spelet. Master Sword är nummer två och finns längst åt nordväst i Lost Woods när du tagit alla Pendants. Dessa två är obligatoriska. Det röda svärdet kan du inte få förrän du fått Titan's Mitt i mörkervärldens Thieves' Town. Först då kan du gå till den försvunna smeden strax söder om byn i mörkervärlden. Han står bakom några mörkgröna stenar som du nu kan lyfta. Flytta på dessa och han kommer att följa med dig. Warpa till ljusvärlden och för smeden till hans kompis i huset strax öster om Kakariko Village. Då förstärker dem ditt Master Sword. Den sista uppgraderingen får du precis i slutet av spelet. När du klarat Misery Mire kan du gå till Bomb Shop i mörkervärlden (strax söder om pyramiden) och de kommer nu ha en Super Bomb. De har endast Super Bomb om du gjort föregående uppgradering av svärdet. Ta med dig superbomben till den spruckna väggen i pyramiden och spräng den. Kasta sedan svärdet i bassängen här inne så får du det bästa svärdet.

Sköld

Det finns tre sköldar i spelet. Den blå får du precis i början av spelet av din farbror. Den röda får du om kastar den blå i Waterfall of Wishing. Detta vattenfall kan du inte nå förrän du fått Zora's Flippers. Vattenfallet finns högst upp i det nordöstra hörnet av ljusvärlden, men strax söder om Death Mountain. Den röda skölden skyddar dig även mot eldbollar. Den bästa skölden, Mirror Shield, får du i Turtle Rock i mörkervärlden. Mirror Shield skyddar även mot de fruktansvärda laserskotten.

Magi

Du kan inte göra din magi starkare, men du kan göra så att din magimätare töms hälften så snabbt. Bege dig till ljusvärlden och till smedernas hus strax öster om byn. Precis bredvid huset finner du en påle i marken. Slå ner den med din hammare och hoppa sedan ned i brunnen från avsatsen. Gå rakt fram i vägkorset nere i grottan och lägg lite Magic Powder i kalken på altaret. Det lilla artiga monstret som dyker upp kommer att fördubbla din magimätare. Själva mätaren blir inte längre, men den markeras med ett "½" vilket betyder att det förbrukas hälften så mycket magi.

Bumerang

Det finns två bumeranger i spelet. Den blå får du precis i början av spelet i slottets källare. Den röda får du om kastar den blå i Waterfall of Wishing. Detta vattenfall kan du inte nå förrän du fått Zora's Flippers. Vattenfallet finns högst upp i det nordöstra hörnet av ljusvärlden, men strax söder om Death Mountain.

Kläder

Det finns tre tunikor i spelet. Du börjar med den gröna och för varje ny du hittar tar du hälften så mycket skada. Den blå hittar du mer eller mindre automatiskt i Ice Palace. Den röda finner du i Ganon's Tower. Båda dessa tunikor är nivåföremål så du borde hitta dem automatiskt.

Styrka

Styrka avgör hur tunga föremål du kan lyfta. På startskärmen markeras det av "Lift". Du börjar med Lift1 och då kan du bara lyfta lätta saker som

krukor och buskar. När du hittat Power Glove i Desert Palace kan du lyfta på alla ljusgröna stenar och blir då uppgraderad till Lift2. Lift3 är den sista uppgraderingen och den uppnås när du hittar Titan's Mitt i Thieves' Town i mörkervärlden. Dessa föremål måste du ha för att komma vidare i spelet så jag ser ingen anledning att vidare gå in på hur du hittar dem.

Pilbåge

Pilbågen kan också uppgraderas eller snarare pilarna. Silver Arrows får du väldigt sent i spelet. När du klarat Misery Mire och dessutom uppgraderat till det röda svärdet (se ovan) kan du gå till Bomb Shop i mörkervärlden (strax söder om pyramiden) och köpa en Super Bomb. Ta med dig den till den spruckna väggen i pyramiden och spränga denna. Kasta sedan bågen i bassängen här inne så får du det enda vapen som kan besegra den onda kungen.

Pilar och Bomber

Pond of Happiness är nyckelordet här. Från början kan du inte ha mer än 10 bomber och 30 pilar. Lite väl snålt och opraktiskt. När du fått Zora's Flippers kan du öka antalet pilar och bomber du kan bära, men det kostar mycket pengar. I mitten av Lake Hylia i ljusvärlden finns en ö med ett litet tempel. Simma över till detta tempel och spring fram till bassängen (du måste alltså först ha hittat Zora's Flippers). Här kan du kasta i rupier. För varje omgång rupier du kastar i måste du gå in i templet igen. För vart hundra rupie du kastar i dyker en fe upp som antingen uppgraderar din mängd pilar eller bomber med fem stycken. Du kan som mest få 50 bomber och 70 pilar. Detta innebär sammanlagt fjorton uppgraderingar eftersom att den sista uppgraderingen ger tio stycken pilar/bomber. Alltså behöver du 1400 rupier för att uppgradera dig maximalt. Helt klart värt det eftersom att du genom spelet samlar på dig enorma mängder rupier. Speciellt bomber bör du uppgradera.

===== 3.3 A-knappen =====

Allt du gör med A-knappen.

Lift1 - Lyft1

Du startar spelet med att bara kunna lyfta på saker som krukor och buskar. För att lyfta på saker håller du A-knappen intryckt och trycker styrkorset i motsatt riktning från det du ska lyfta.

Lift2 - Lyft2

När du hittar Power Gloves i Desert Palace kan du lyfta på ljusgröna stenar.

Lift3 - Lyft3

Den sista uppgraderingen är Titan's Mitts som du finner i Thieves' Town (Level 4 i mörkervärlden). Då kan du även lyfta på mörkgröna stenar.

Pull - Dra

Vissa handtag och vissa statyer kan du dra i. Ställ dig vid valda föremålet och håll A-knappen intryckt samtidigt som du trycker styrkorset i önskad riktning.

Read - Läsa

Tryck på A-knappen för att läsa på skyltar etc.

Run - Springa

Du kan inte springa förrän du fått Pegasus-skorna av Sahasrahla. Håll A intryckt för att ladda upp en rusningsattack.

Swim - Simma

När du har hittat Zora's Flippers (läs ovan) kan du simma på djupt vatten. Tryck på A-knappen för att simma fortare.

Talk - Tala

Tryck på A-knappen vid den karaktär du vill prata med.

===== 3.4 Flaskor =====

Det finns fyra stycken tomma flaskor i Hyrule och du bör samla på dig så många som möjligt. Du kan förvara alla mediciner, feer och bin i dem, men behöver en fjärlshåv för att infånga de senarenämnda. Magic Bottles kallas flaskorna i spelet.

Flaska 1

Gå till Kakariko Village i ljusvärlden och tala med mannen som sitter vid några krukor. Köp flaskan av honom för 100 rupier.

Flaska 2

Gå till Kakariko Village i ljusvärlden och gå in ett av de längre husen, värdshuset. På andra sidan bardisken kan du se en skattkista och den innehåller nästa flaska. För att nå den ska du springa ut ur värdshuset och sedan gå in i det från dess norra sida. Denna ingång är osynlig.

Flaska 3

Denna flaska kan du inte ta förrän du har fått Zora's Flippers. Bege dig till Hylia-sjön och simma sedan uppför floden tills du når en bro (den sydöstra bron om du tittar på kartan. Simma fram till bron och du kommer in under den. Under bron sover en trevlig uteliggare som skänker dig flaskan. Även denna flaska finner du i ljusvärlden.

Flaska 4

Den sista flaska får du ganska sent i spelet. Du måste ha fått titanhandsken i level 4 i mörkervärlden först. Dessutom tror jag att du först måste ha räddat smeden i Kakariko Village. Smedernas hus ligger strax öster om byn. Bege dig hit i mörkervärlden och du ser att huset ligger i ruiner. Ifall allt stämmer så ska det finnas en skattkista i ruinerna. Du kan inte öppna den utan istället tar du med dig den. Teleportera tillbaka till ljusvärlden och gå mot öknen. På vägen mellan träsket och öknen sitter en man bredvid en skylt. Har du skattkistan med dig petar han upp låset och ger dig innehållet: den sista flaskan.

===== 3.5 Hjärtbitar =====

Hjärtbitar finner du en hel av i detta spel. Du kan sammanlagt ha tjugo stycken hjärtbehållare (hjärtan i övre delen av skärmen). Du får en ny hjärtbehållare efter varje nivå (dungeon) i spelet, sammanlagt elva stycken. Dessutom finns 24 stycken hjärtbitar som du får leta efter som du själv vill. Dessa gör att du får ytterligare sex hela hjärtbehållare. $3+11+6=20$. Jag kommer nu att skriva hjärtbitarna i den ordning du kan ta dem.

- Ljusvärlden

1. Under buskaget i Lost Woods

Om du går in i Lost Woods, skogen i nordvästra hörnet av ljusvärlden, finner du i de östra delarna en grottöppning och nio buskar i kvadrat strax norrut.

Det här är lättast att hitta om du går in i skogen från ingången vid siarens hus. Slå sönder buskarna i kvadraten och en av dem döljer ett hål i marken. Hoppa ned för att hitta hjärtbiten.

2. Brunnen i Kakariko

I ljusvärldens Kakariko Village finner du en brunn i det nordvästra hörnet. Hoppa ner i den från avsatsen ovanför och spräng sedan den spruckna väggen här med en bomb.

3. Tjuvarnas gömställe i Kakariko

I ljusvärldens Kakariko Village ska du gå till stenhuset i norra delen. Bege dig till nedervåningen och spräng den spruckna väggen.

4. Labyrinten i Kakariko

I ljusvärldens Kakariko Village ska du bege dig till den södra delen och gå in i det västra huset. Spräng den spruckna väggen och gå ut till andra sidan där du finner en labyrint. Du måste ha pegasus-skorna. Jag tycker att den bästa vägen är att hugga sig rakt norrut och sedan använda pegasus-skorna för att ramma den långa raden av buskar till vänster. Du måste nå hjärtbiten inom femton sekunder för att få biten.

5. I träsket

Mitt i träsket (södra delen av ljusvärlden) finner du ett litet tempel eller vad man ska kalla det. Det ligger mitt i en vattensamling. Gå in och du ser tre block vid en kista. Skjut det mittersta rakt uppåt och skjut sedan ett av de andra åt sidan. Bege dig in i nästa rum och dra i det högra handtaget med hjälp av A-knappen. Då försvinner fördämningen och du kan utanför hitta en hjärtbit i den dränerade vattensamlingen.

6. I grottan i öken

I ljusvärldens sydvästra delar finner du en öken. Gå in i grottan här och du finner en sprucken vägg vid en gammal man. Spräng den spruckna väggen här och du finner en hjärtbit.

7. Från Desert Palace

I närheten av den förra hjärtbiten ligger Desert Palace. Gå in i det och spring ut ur den sydvästra utgången. Följ sedan bergsryggen söderut och du finner hjärtbiten vid en gam.

8. Öster om Sanctuary

Strax öster om Sanctuary (kyrkan) finner du en hög med stenar. Ramma dessa med Pegasus Shoes och det öppnars en grotta. Stig ned och du finner en hjärtbit här nere.

9. I Zora's Domain

Längst åt nordost, men strax söder om Death Mountain, finner du Zora's Domain. Leta dig igenom detta område tills du når det nordöstra hörnet även här. Har du inte köpt Zora's Flippers redan så gör det nu. Hoppa sedan nedför vattenfallet strax söder om dig och gå åt väster tills du finner hjärtbiten.

10. På Spectacle Rock

På Death Mountain i ljusvärlden finner du Spectacle Rock. Det ligger högst upp, precis framför Hera's Tower. Du kan till och med se hjärtbiten på denna klippa, formad som ett par glasögon. Strax österut finns en portal till mörkervärlden. Gå in i denna portal och du kan i mörkervärlden se mönstret efter Spectacle Rock. Ställ dig mitt i detta mönster och titta in i Magic Mirror så att du kommer tillbaka till ljusvärlden. Du borde nu stå precis bredvid hjärtbiten.

11. Nedanför Spectacle Rock

På nära nog samma ställe som förra hjärtbiten finns även nästa. Står du vid Spectacle Rock kan du se två avsatser precis nedanför. Hoppa ned till den högra av dessa och du finner strax en hjärtbit.

12. Vid skogshuggarnas stuga

Strax öster om Lost Woods bor två skogshuggare. Du kanske har sett dem såga på ett träd tidigare. Efter att du har besekrat Agahnim första gången kan du återvända till skogshuggarna och du ser då att de har slutat såga. Ramma detta träd med Pegasus Shoes och ett hål i marken uppenbarar sig. Kliv ned här och du finner strax en hjärtbit. Du kommer att känna igen trädet eftersom att det ser annorlunda ut jämfört med dem andra.

- Ljusvärlden/Mörkervärlden

13. På en ö i Lake Hylia

I ljusvärlden har du säkert lagt märke till en liten ö med en hjärtbit på i västra delen av Lake Hylia. Ta dig till mörkervärlden och gå till samma ställe. Ön är här utbytt mot grunt vatten omringat av stenar. Ställ dig mitt i ringen och använd Magic Mirror för att ta dig till ljusvärlden. Du borde hamna precis i närheten av hjärtbiten.

14. Strax söder om skogsglantan

I mörkervärlden ska du till den hemsökta glantan där du får flöjten. Det ligger strax sydost om byn. Strax söder om glantan kan du se en ring av buskar. Ställ dig i mitten av denna och använd Magic Mirror. Du hamnar då framför en grotta där du finner ännu en hjärtbit.

15. Norr om kyrkogården

I mörkervärlden ska du till stället där kyrkogården annars skulle ligga i ljusvärlden. Detta ligger precis norr om pyramiden. Du kan precis norr om alla stenar och fiender se en liten brun klippavsats dit en trappa/stege leder. Ställ dig på denna avsats och använd Magic Mirror. Du kommer hamna precis bredvid en grotta i ljusvärlden. Gå in och spräng dig fram till en hjärtbit.

16. I Misery Mire

När du fått flöjten och Titan's Mitt kan du nå den här hjärtbiten. Warpa dig till Desert of Mystery i ljusvärlden och lyft på en av stenarna för att warpa dig till mörkervärlden. Gå till det nordöstra hörnet av området och warpa dig till ljusvärlden med Magic Mirror. Du hamnar då på en bergshöjd. Lyft på stenen här och du kommer ner i en grotta där du ska knuffa på en massa block i zickzackmönster för att nå hjärtbiten.

17. Nära Turtle Rock

Denna kan du inte få förrän du hittat Titan's Mitt. Ta dig till Turtle Rock och warpa till mörkervärlden. Gå en skärm till väster och klättra ned i hålet i marken här. Här nere finner du massor av skattkistor som du når med hjälp av Hook Shot. Du ska till dörren längst upp till höger. Det går en osynlig gång. Använd Cane of Somaria för att knuffa block på det osynliga. Då ser du vart du ska. Annars kan jag berätta hur du ska gå: två steg uppåt, två steg åt höger, två steg uppåt, två steg åt vänster och två steg uppåt. Fortsätt sedan in i nästa rum, fortsätt väster därifrån och sedan söderut för att komma ut i friska luften på en liten bergstopp. Warpa till ljusvärlden med Magic Mirror och du borde stå precis vid en hjärtbit.

18. Utifrån Turtle Rock

Denna hjärtbit kan du inte ta förrän du är i Turtle Rock. Du når den från själva nivån. Det lättaste är om du redan har klarat Turtle Rock. Bege dig till våning B2 och till rummet längst ner till vänster på kartan (rum O i

min guide ovan). Från detta rum kommer du ut på en klippavsats utanför själva nivån. Gå så till höger på denna avsats och warpa till ljusvärlden med Magic Mirror vid den högra porten. Du hamnar då framför en annan port och hit in ska du. Du möter sådana där gröna fiender som följer dina rörelser. Lättast är att skjuta dem med pilar. För att träffa fienderna bakom blocken bör du skjuta pilar i gluggarna och sedan röra dig så att fienden springer in i dessa pilar. När alla är borta får du tillgång till rummet där hjärtbiten vilar.

- Mörkervärlden

19. På pyramiden

Den lättaste biten i mörkervärlden. Ganska högt upp på pyramiden i mitten av världen kommer du hitta en avsats på högra sidan. Från denna avsats kommer du åt en smalare avsats som leder till en hjärtbit. Klättra runt och utforska lite så kommer du att hitta den.

20. Skattkistespelet i byn

I västra delen av byn finner du ett hus med en skattkista som symbol. Här får du spela ett minispel som går ut på att öppna skattkistor. 30 rupier kostar det att öppna två kistor. De innehåller oftast rupier, men också hjärtan och hjärtbitar. Spela tills du får en hjärtbit.

21. Grävspelet söder om byn

Strax sydväst om byn finner en gård med en massa staket. Tala med förestandaren här så får du spela ett minispel. Det kostar 80 rupier varje gång så det är bäst om du har lite besparingar. Det är bara att gräva. Det finns alltid en hjärtbit någonstans, men den flyttar på sig. Förr eller senare får du den, men det kan ta ohygglig tid.

22. Pålar öster om byn

I området strax öster om byn i mörkervärlden (där smederna har sitt hus i ljusvärlden) finns en plan med en massa pålar och hönor. Slå ner alla pålar med hammaren och en grotta uppenbarar sig. I grottan finner du en hjärtbit. För att överhuvudtaget komma till det här området måste du ha fått Titan's Mitt. Det står nämligen en stor sten ivägen.

23. I Misery Mire

När du fått flöjten och Titan's Mitt kan du nå den här hjärtbiten. Warpa dig till Desert of Mystery i ljusvärlden och lyft på en av stenarna för att warpa dig till mörkervärlden. Gå sedan till grottöppningen väster om nivån och du kommer ner i en källare. Här kan du se två skattkistor. I den vänstra finner du en hjärtbit. Flytta på blocken som följer. Nedersta raden till höger flyttas till höger, nedersta raden till vänster flyttas till vänster, näst nedersta raden till vänster flyttas uppåt, näst nedersta raden i mitten flyttas till vänster.

24. Osynlig på berget

Långt nordväst i Hyrule, strax öster om skogen, kan du se en hjärtbit på en klippavsats ovanför en grottingång i berget. Du måste ha capen för detta (läs om det i föremålssektionen ovan). Gå genom grottan och använd hookshot för att ta dig över hålen så når du strax en stor blå boll. För att passera denna måste du sätta på dig capen. Genom nästa öppning har du hjärtbiten.

=====

3.6 Affärer

=====

Life Medicin	150 rupier	Kakariko Village (västra delen av Hyrule).
Heart	10 rupier	
Bombs x10	50 rupier	
Lake Hylia Shop		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär finner du i ljusvärlden i
Heart	10 rupier	strax norr om Hylia sjön (sydöstra delen
Bombs x10	50 rupier	av Hyrule).
Magic Shop		
Life Medicine	120 rupier	Denna affär ligger i ljusvärlden. Titta på
Magic Medicine	60 rupier	kartan och bege dig till huset längst åt
Cure-All Med.	160 rupier	nordost i Hyrule.
Namnlös i grotta		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär finner du i en av alla grottor
Heart	10 rupier	i östra Death Mountain i ljusvärlden. Det
Bombs x10	50 rupier	är en av ingångarna i den nedre delen av
		berget.
Bomb Shop		
Bombs x30	100 rupier	Denna affär finner du strax söder om pyra-
Super Bomb	100 rupier	miden i mörkervärlden. Det är huset som
		motsvarar ditt i ljusvärlden. Super Bomb
		är inte tillgänglig förrän du klarat
		Misery Mire och dessutom har det röda
		svärdet.
Namnlös vid Lake of Ill Omen		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär ligger strax nordost om pyra-
Sköld	50 rupier	miden i mörkervärlden. Motsvarande plats
Bombs x10	50 rupier	som Magic Shop i ljusvärlden.
Namnlös vid Lake Hylia		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär ligger strax nordväst om Hylia-
Sköld	50 rupier	sjön i mörkervärlden.
Bombs x10	50 rupier	
Namnlös i Village of Outcasts		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär finner du i ett av husen i byn.
Sköld	50 rupier	Mörkervärlden.
Bombs x10	50 rupier	
Namnlös öster om Skull Woods		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär finner du strax öster om Skull
Sköld	50 rupier	Woods. Ligger i motsvarande skogshuggarnas
Bombs x10	50 rupier	hus i ljusvärlden.
Namnlös öster om byn		
Röd sköld	500 rupier	Denna speciella affär ligger i den lilla
Bee	10 rupier	skogen strax öster om byn i mörkervärlden.
Arrows x10	30 rupier	
Namnlös i östra Death Mountain		
Life Medicine	150 rupier	Denna affär ligger i en grotta längst mot
Heart	10 rupier	öster på Death Mountain i mörkervärlden.
Bombs x10	50 rupier	

Kistspel

Strax söder om Kakariko Village i ljusvärlden finner du detta minispel. Betala 20 rupier och öppna sedan en av skattkistorna. Dessa innehåller en varierande och totalt slumpmässig mängd rupier. Avgör själv om du tycker att det är värt att satsa. Jag har för det mesta mycket god tur här.

Banditernas kistspel

En lite med "high stakes"-variant av kistspel finns i nordöstra delen av Lost Woods om du går in i en ihålig stock. Här satsar du 100 rupier men har chans att få ända upp till 300 rupier tillbaka. Precis som ovanstående minispel har du goda chanser att tjäna mycket pengar här.

Löptävling

I ljusvärlden strax söder om byn finner du ett område med buskar och staket. Gå in i huset till höger och bomba dig igenom väggen så når du området. Tala med damen här och spring igenom labyrinten till herren längst bort. Klarar du det på femton sekunder eller mindre får du en hjärtbit. Du kan göra om det om du vill, men du får ingenting för det. Det finns två bra vägar. Den ena är rakt upp till träden i övre delen av skärmen och sedan till vänster tills du når målet. Du måste då använda Pegasusskorna. En annan väg är att ta dig igenom mitten av labyrinten tills du når en skylt. Hoppa över staketet precis nedanför skylten och du är nästan vid målet.

Grävspel

I mörkervärlden strax söder om byn finner du ett inhägnat område. Tala med föreståndaren här så får du gräva för 80 rupier. Du har trettio sekunder på dig och allt du gräver upp får du behålla. Det är mest rupier men du kan även finna en hjärtbit. Hjärtbiten är slumpmässigt nergrävd så det spelar ingen större roll var du gräver. Det är bara att fortsätta tills du finner den. Det kan ta mycket lång tid.

Kistspel i mörkervärlden

Du finner detta kistspel i ett av husen i byn i mörkervärlden (huset med en skattkista på taket). Här kostar det trettio rupier och du har sexton skattkistor att välja bland. Du får välja två stycken och de kan innehålla allt från enstaka rupier till en hel hjärtbit. Det är bara att spela på tills du får den där hjärtbiten, det är helt slumpmässigt.

Pilskjutningsspel

Detta spel finner du strax söder om byn i mörkervärlden. För 20 rupier får du fem pilar att skjuta på måltavlor. Det finns ingenting att vinna förutom rupier. Träffar du en måltavla får du fyra rupier och för varje måltavla du träffar utan att missa får du dubbelt så mycket rupier. Träffar du måltavlor med alla fem pilar får du: $4+8+16+32+64=124$ rupier totalt. Ett jättebra sätt att tjäna pengar om du blir riktigt duktig på det. Jag har inte så många tips men lägg noga märke till händerna som svävar framför målen. Följ dem med ögonen och skjut endast i mellanrummet mellan händerna. Öva mycket och få in den rätta timingen.

===== 3.8 Feer =====

Små feer (kan förvaras i flaska för senare bruk)

- Nordväst om ditt hus i ljusvärlden. Ramma stenhögen med en språngattack.
- Sydöst om East Palace. Bara andra sidan bergskammen från Hyliasjön.
- Nordöst om Hyliasjön i ljusvärlden.
- Spräng ena väggen i Pond of Happiness i ljusvärlden. Grottan på ön mitt i Lake Hylia.
- På Death Mountain i ljusvärlden. En grotta på en klippavsats precis nedan-

för Spectacle Rock.

- Ramma det annorlunda trädet nära skogshuggarnas stuga i ljusvärlden.
- I grottorna nära Turtle Rock i ljusvärlden.
- Nära Bomb Shop (söder om pyramiden) finner du en hög med stenar. Likadant som i ljusvärlden.
- I den stora grottan strax väster om Turtle Rock i mörkervärlden.
- Samt i ett flertal nivåer.
- Tänk även på att om du använder Magic Powder mot de brinnande skallarna så förvandlas de till feer.

Stora feer (återuppfyller bara energin)

- Öster om kyrkan i ljusvärldens norra delar. Slå sönder en buske i närheten av en grotta.
- I träsket i ljusvärldens södra delar. Leta efter en sprucken bergsvägg.
- Mellan träsket och öknen i ljusvärlden finner du en grotta.
- Strax nordost om Lake Hylia (du tar dig hit från träsket) i en grotta.
- Söder om East Palace i en grotta. Det ligger på andra sidan bergskammen från Lake Hylia i ljusvärlden.
- Nordost om Lake Hylia i mörkervärlden. Spräng fram denna grotta.
- Strax norr om Lake Hylia i mörkervärlden. I en grotta.
- I den stora grottan strax väster om Turtle Rock i mörkervärlden.
- Strax söder om Ganon's Tower i mörkervärlden
- Strax öster om ingången till Misery Mire i mörkervärlden.

=====

3.9 Rupier

=====

Denna avdelning handlar om ställen där du kan hitta större mängder rupier i skattkistor, på marken eller som gåva från karaktärer i spelet. Jag tvivlar på att det är helt komplett, men ibland kan du behöva mycket pengar. Det du mest behöver pengar till är Pond of Happiness i Lake Hylia där du uppgraderar din mängd pilar och bomber. Jag rekommenderar dig starkt att ständigt fylla på dina Life Medicines och Cure-All Medicines. Du behöver dem speciellt i slutet av spelet eftersom att feerna inte gör så mycket nytta längre. Dessa drycker är dyra så missa inte chansen att samla mycket rupier.

Ljusvärlden

- I Kakariko Village finns ett stenhus. Stig in i det och ner på undervåning så finner du fyra kistor. Dessa innehåller tjugo rupier var, men om du öppnar en och överger de andra så töms innehållet i restrerande kistor. För att få alla rupier måste du flytta på blocken i rätt ordning. Så här gör du.
 1. Blocket på översta raden till höger knuffas nedåt.
 2. Blocket på översta raden till vänster knuffas åt vänster.
 3. Blocket på mittenraden näst längst till vänster knuffas nedåt.
 4. Öppna tre av skattkistorna nu.
 5. Blocket på mittenranden längst till höger knuffas uppåt.
 6. Blocket bredvid knuffas åt vänster.
 7. Öppna sista skattkistan.
- I Kakario Village finns en brunn högst upp till vänster i byn. Hoppa ned i den och öppna skattkistorna här nere för sammanlagt 60 rupier.
- I Sahasrahlas gömställe nära East Palace. Spräng dig in i nästa rum för 2x50 rupier.
- På kyrkogården norr om Hyrule Castle står en massa gravstenar. Knuffa på den längst upp till vänster och du finner hela 300 rupier i graven under.
- Strax sydväst om Lake Hylia finns en spricka i ett berg. Du når detta ställe lättast från träsket. Spräng med en bomb och du får 300 rupier av banditen här inne. Kanske den mest lättförtjänta rupiegömma i Hyrule.
- I östra Death Mountain finner du 100 rupier i skattkistor i en av grottorna.

Mörkervärlden

- I Level 1 Dark Palace på B1 i rum Q. Detta är rummet precis innan bossen. Här ligger hela 270 rupier.
- I Village of Outcasts finner du ett litet skjul i sydvästra hörnet. Spräng dörren för 300 rupier innanför.
- I samma by finner du ett annat hus med 300 rupier. Det är ett av husen i den norra delen.
- Strax norr om Swamp Palace kan du se en spricka i berget. Spräng upp en dörr och du får 300 rupier av banditen här inne.
- I Level 6 Misery Mire finner du ett rum (3) med 90 rupier precis innan bossen.
- I skärmen direkt till vänster om ingången till Turtle Rock finner du ett hål i marken. Klättra ner här och använd Hookshot för att ta dig runt till alla skattkistor. Sammanlagt får du 250 rupier här nere.
- I Level 7 Turtle Rock finner du hela 270 rupier i ett rum. Det är rummet längst upp till höger på B1 (T). Det är svårt att förklara hur du tar dig dit så läs i huvudguiden ovan om du inte vet vad jag menar.
- Slutligen vill jag rekommendera pilskjutarspelet söder om byn. Träffar du måltavlor med alla fem pilar i rad får du sammanlagt 124 rupier per försök. Även om du inte träffar alla tavlor varje gång lär du knappast förlora pengar ialla fall.

=====

3.10 Warper

=====

I Hyrule finns två olika typer av warppunkter (en portal som tar dig snabbt till en annan plats). Dels finns det undervattenströmmar som tar dig inom Hyrule och dels finns det portaler i ljusvärlden som teleporterar dig till mörkervärlden. Dessa finns inte i mörkervärlden eftersom att du kan använda spegeln där istället. Undervattenströmmarna kan du inte använda förrän du fått Zora's Flippers.

Undervattenströmmar

- I träsket i ljusvärlden finns en liten damm med en ström som leder dig till Magic Shop strax nordost om slottet.
- I södra Lake Hylia i ljusvärlden finns en ström som leder dig till Waterfall of Wishing i nordöstra Hyrule.
- I sydöstra Lake Hylia i ljusvärlden finns en ström som leder dig till en sjö nära Lost Woods.
- Föregående undervattenström finns även i mörkervärlden.

Mörkervärldsportaler

- I nordvästra hörnet av träsket. Använd Magic Hammer.
- Sydost om East Palace. Använd Magic Hammer.
- Mellan Kakariko Village och Lost Woods. Använd Magic Hammer / Titan's Mitt.
- På ön i Lake Hylia. Använd Titan's Mitt.
- I sydvästra hörnet av öknen. Du kan endast ta dig hit med hjälp av okarinan. Använd Titan's Mitt.
- I västra Death Mountain, strax söder om Mountain Tower.
- I sydöstra Death Mountain. Använd Titan's Mitt
- Ovanpå Turtle Rock i nordöstra Death Mountain. Använd Titan's Mitt för att lyfta på stenen och slå sedan ned pälarna i rätt ordning med Magic Hammer.

=====

4. Om dokumentet

=====

Detta är sista avdelningen av guiden och här finner du sådant som är strikt associerat med min guide eller med mig.

=====
Versionshistoria
=====

Version 1.0 - 22/2 2009
Initiala versionen.

=====
Kontakta mig
=====

Korrigeringar, beröm och konstruktiv kritik är alltid välkommet. Du kan även kontakta mig om frågor som du inte anser besvaras i guiden.

cwall_85(at)hotmail.com

=====
Juridisk Information
=====

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ned detta dokument för privat bruk, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, således får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://www.gamefaqs.com>

=====
Slutord
=====

Efter fyra år är äntligen denna guide färdig. Jag började med denna guide när jag var i en helt annan fas av livet och har egentligen inte skrivit ett ord i den sedan dess. Arbete och studier kom emellan men nu har jag alltså lyckats avsluta det jag påbörjat. Det var förövrigt väldigt givande att skriva igen efter flera år utan guider. Jag hoppas att du har uppskattat och haft användning av detta dokument. Själv tycker jag att det blev ganska bra.

Copyright © 2009 Christian Wall
- Slut på dokumentet -