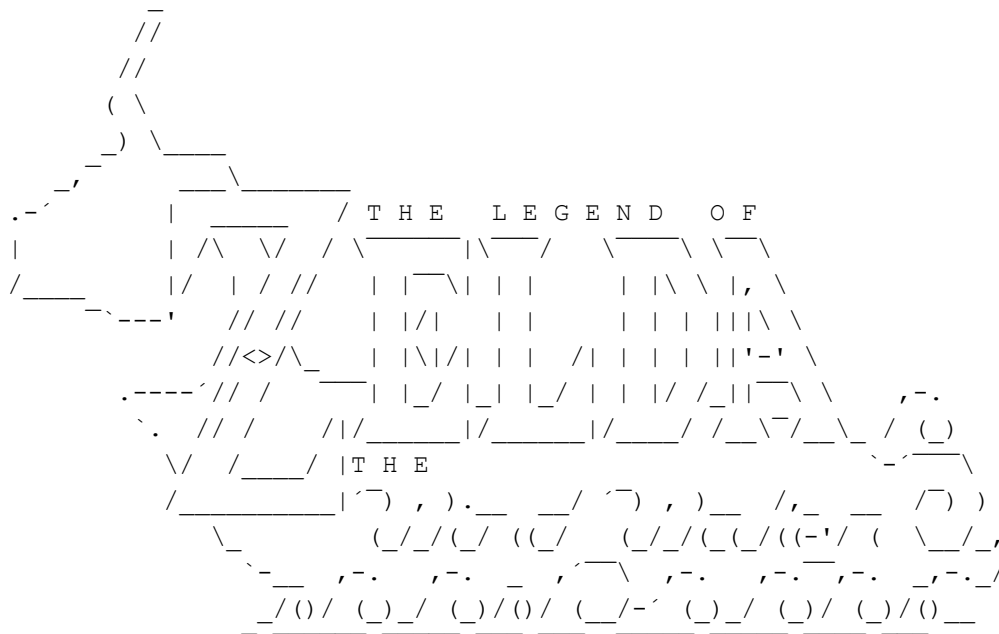


The Legend of Zelda: The Wind Waker FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to vFinal on Sep 14, 2006



INFORMACIÓN GENERAL

Plataforma	: Nintendo GameCube	Guía para The Legend of Zelda
Compañía	: Nintendo	- - - - The Wind Waker - - - -
Desarrollador	: Nintendo	Versión Actual: Final (2.1.2)
Género	: Aventura/RPG	Actualizada el: 14/09/2006
Jugadores	: 1	Autor: GregoR
Memoria	: 12 Bloques	

EL PALACIO DE SHEIK

INFORMACIÓN REGIONAL	¿Quieres todo sobre Zelda?	
América	Europa	Entonces visita
Lanzam.: Mar/2003	May/2003	El Palacio de Sheik
Clasif.: ESRB> Everyone	PEGI> 7+	http://www.sheikav.com

>> Guía adaptada para el juego en Español e Inglés <<

```
/\ (TC) /\
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> T A B L A D E C O N T E N I D O S <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/_\/_\
```

- I.....Introducción
- II.....Historia
- III.....Controles
- IV.....Personajes
- V.....Ítems
 - V.1.....Ítems para X, Y o Z
 - V.2.....Ítems Equipables
 - V.3.....Ítems de Aventura
 - V.4.....Ítems de Bolsos
 - V.5.....Ítems de Botellas

V.6.....	Otros ítems
VI.....	Guía Completa
VI.1.....	El Renacer del Héroe
VI.2.....	El Orbe de Din
VI.3.....	El Orbe de Farore
VI.4.....	El Orbe de Nayru
VI.5.....	La Legendaria Espada Maestra
VI.6.....	El Destino de Tetra
VI.7.....	Cazando Tesoros
VI.8.....	El Templo de la Tierra
VI.9.....	El Templo del Viento
VI.10.....	Una Reliquia de las Profundidades
VI.11.....	Regreso a Hyrule
VI.12.....	Las Semillas del Futuro
VII.....	Piezas de Corazón
VIII.....	Mapas del Tesoro
IX.....	Botellas
X.....	Aventuras Laterales
X.1.....	Mejora de Ítems
X.2.....	Cámara Pictográfica
X.3.....	Mrs. Marie
X.4.....	Mercaderes
XI.....	Apéndice A
XI.1.....	Melodías
XI.2.....	Minijuegos
XI.3.....	Tingle
XII.....	Apéndice B
XII.1.....	Cofres Secretos
XII.2.....	Cuevas Secretas
XII.3.....	Botes de Terry/Beedle
XII.4.....	ChuChus Azules
XII.5.....	Big Octos
XII.6.....	Plataformas
XII.7.....	Submarinos
XIII.....	Galería Nintendo
XIV.....	Bestiario
XIV.1.....	Enemigos Comunes
XIV.2.....	Jefes y Subjefes
XV.....	Trucos y Secretos
XVI.....	Misceláneas
XVII.....	Bugs
XVIII.....	Preguntas Frecuentes
XIX.....	Líneas Finales
XIX.1.....	Contactando al Autor
XIX.2.....	Versiones de la Guía
XIX.3.....	Agradecimientos
XIX.4.....	Copyright

TIPS DE BÚSQUEDA

- Para encontrar una sección más fácilmente, abre el buscador (Ctrl+F en tu navegador web o Ctrl+B en Word Pad) y escribe entre paréntesis el número romano de la sección que buscas. Ejemplo: (V) irá a los ítems y (XIX.4) irá al Copyright.
 - Para regresar a esta Tabla de Contenidos escribe "(TC)" en el cuadro de búsqueda (sin las comillas).
-

```

/\ (I)
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> I N T R O D U C C I Ó N <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

Bienvenidos a esta Guía para The Legend of Zelda: The Wind Waker de GC. La idea de esta Guía no es sólo proveer una Guía para terminar el juego y ya, es suministrar toda la información posible para terminar el juego al 100% obteniendo todos los ítems, Piezas de Corazón, Mapas del Tesoro y también proporcionar todos los trucos, secretos y más que este excelente juego esconde. Así que si quieres disfrutar al 100% de esta aventura y exprimir el juego... ¡entonces has llegado al lugar correcto!

Esta guía puede ser consultada tanto si tienes el juego en Español como en Inglés ya que ha sido adaptada para ambas versiones. Pero debido a esa adaptación encontrarás los siguientes cambios y referencias para esta guía:

- 1- Ambas versiones del juego son esencialmente idénticas pero la diferencia radica en los nombres de lugares, objetos y personas. En esta guía todos los nombres están escritos en Español seguidos entre paréntesis "()" por el nombre en Inglés. Para los nombres de personas y objetos se usará una barra "/" que separa el nombre en Español e Inglés respectivamente.
- 2- El punto anterior no se aplica para los nombres de los enemigos y jefes, he decidido dejarles los nombres en Inglés ya que es una costumbre entre todas mis guías de Zelda y ya los conozco por esos nombres.

Sin más comencemos con la Guía para The Legend of Zelda: The Wind Waker.

```

/\ (II)
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> H I S T O R I A <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

(Traducida del manual del juego Americano)

LA LEYENDA CONTINUA

Hace mucho tiempo existía un reino donde un poder dorado permanecía oculto. Un día, un hombre muy perverso encontró este poder y lo tomó para él, con ello bajo su mandato propagó la oscuridad sobre el reino. Pero entonces... cuando toda la esperanza había muerto, un chico vestido de verde apareció como de la nada. Empuñando una espada que repelía la maldad, selló al maligno y dio luz a la tierra. Este chico, que viajó a través del tiempo para salvar al reino, fue conocido como el Héroe del Tiempo. La historia del chico fue contada por generaciones hasta que se convirtió en leyenda.

Y entonces, vino un día cuando un viento extraño comenzó a soplar sobre ese reino, y el gran maligno una vez más surgió de las profundidades de la tierra. La gente pensaba que el Héroe del Tiempo vendría de nuevo para salvarlos. Pero el héroe no apareció...

¿Qué sucedió con ese reino? No queda nadie que sepa. La memoria del reino se desvaneció, pero su leyenda sobrevivió en el resuello del viento.

En cierta isla, se ha vuelto una costumbre vestir de verde a los chicos que llegan a cierta edad. Vestidos como el verde del campo, aspiran encontrar espadas heroicas y vencer al mal. Los ancianos sólo quieren que los chicos conozcan el coraje tal como lo hizo el héroe de la leyenda...

ESCUCHADO DE CASUALIDAD EN EL CAFÉ DE WINDFALL ISLAND

Ni siquiera en mis sueños más salvajes, ¡nunca pudiera haber imaginado lo que nos pasó! Mira, todo comenzó cuando nuestra líder, la Señorita Tetra, fue raptada por un pájaro gigantesco. Perseguimos esa cosa como locos, a alta velocidad, y cuando por fin lo teníamos ¡le dimos un cañonazo que no te puedes imaginar! Claro, eso pasó muy al sur de aquí ¿no? en algún lugar cerca de Outset Island. Sigo, ese pájaro soltó a nuestra preciosa Señorita Tetra justo en la cima de la isla. Bien, fui a tierra rápidamente a buscar a la Señorita Tetra ¿no? ¿y sabes qué? ¡La Señorita Tetra no tenía ni un rasguño!

Cuando la encontré, allí también estaba este extraño chiquillo vestido de verde... Nos encontramos a un cartero en la isla, y según nos dijo, fue el chico de verde quien salvó a la Señorita Tetra. Y aparentemente, el pájaro que raptó a la Señorita Tetra confundió a la hermanita de este chico con nuestra joven Señorita, y se la raptó a ella. Así que este chico nos dijo que quería irse con nosotros para salvar a su hermana ¿no? Bueno, yo estaba en contra de la idea, por supuesto, pero como siempre, el capricho de la Señorita Tetra ganó...

Bien, ¿quieres saber qué sucedió después? Bueno, es una larga historia...



En este apartado encontrarás los controles generales para The Wind Waker. El control es muy parecido al de Ocarina of Time y Majora's Mask de Nintendo 64: con el Stick mueves al personaje, el botón A es el botón de acción y B para atacar con tu espada, aún mantienes tres botones para fijar los ítems, etc. Apenas un par de cosas nuevas fueron agregadas, así que si jugaste algún Zelda de Nintendo 64 entonces el control de The Wind Waker te será muy familiar.

=====
Control General
=====

- L Enfocas (L-target) / Centras la cámara detrás de Link
- R Botón de Acción Secundario / Agacharse / Usar escudo
- Y Z X Botones para usar ítems (ítems fijados)
- Stick Mueves a Link
- A Botón de Acción Primario
- B Atacas con la espada o con el arma que tengas en las manos
- C-Stick Cambias la perspectiva del juego / Vista en primera persona
- D-Pad Muestra/Oculto los mapas
- Start/Pause Pausas el juego y accedes a las subpantallas

L: Botón de Enfoque (L-Target)
Cuando veas una flecha amarilla sobre algún enemigo, persona u objeto, significa que lo puedes enfocar. Presiona L y habrás enfocado ese objeto, persona o enemigo y toda la perspectiva se centrará en dicho elemento. Cuando la flecha se ponga roja quiere decir que tienes ese elemento enfocado. Al enfocar enemigos centrarás todos tus ataques en él y siempre lo mantendrás a la vista (al menos que se aleje mucho). Enfocar personas

es muy útil para hablar con ellos a distancia y si presionas L y no hay nada que enfocar la cámara se centrará detrás de Link. Presiona L en el menú principal para cambiar entre las pantallas de Ítems y de Status.

R: Botón de Acción Secundario

En la parte superior derecha de la pantalla aparecerá el botón R y al presionarlo harás la acción que dicho botón muestra. Si tienes la espada desenvainada (tanto en lucha como no) o cualquier otro ítem en la mano, usarás el escudo para defenderte (a excepción de ciertos ítems los cuales requieren ambas manos). Presiona R en el menú principal para cambiar entre las pantallas de Ítems y de Status.

Y Z X: Botones para usar ítems

En la Pantalla de Ítems fija un ítem para cualquiera de estos botones y luego presiónalo para usarlo.

Stick: Mueves al personaje

Simplemente mueves a Link o mueves el cursor por las pantallas de Ítems y de Status. Saltas pequeños huecos y precipicios si corres hacia ellos y mantienes el Stick presionado.

A: Botón de Acción Primario

Al presionar A harás la acción que muestre el botón en la pantalla. Si lo presionas mientras corres rodará. También sirve para aceptar los cambios en los menús y para ver una breve descripción de los Ítems en la Pantalla de Ítems. Mientras luchas podrás hacer un Movimiento de Contraataque (Parry Attack) si presionas A justo cuando un enemigo te vaya a atacar.

B: Botón de ataque

Usas la espada (si la tienes desenvainada) para atacar o el arma que tengas en la mano.

-<>- Técnicas con la Espada -<>-

Ataque Horizontal: B ó L + Izquierda o Derecha + B

Ataque Vertical: L + B

Estocada: L + Arriba + B ó Stick + B

Spin Attack: Mantén B ó Gira el Stick + B

Jump Attack: L + A

Roll Attack: Corre y presiona A

Salto lateral: L + Izquierda o Derecha + A

Esquivar: L + Abajo + A

Ataque Huracán: Mantén B hasta que la espada se ilumine para hacer un Spin Attack más prolongado y más poderoso. Este ataque (Hurricane Spin) te lo enseña Orca y consume Magia.

C-Stick: Perspectiva

Presiona C-Arriba para cambiar al modo de primera persona. Mueve el C-Stick hacia cualquier otra dirección para cambiar el ángulo de la cámara:

C-Arriba y C-Abajo enfocan la cámara, C-Izquierda y C-Derecha rotan la cámara.

D-Pad: Ver/Ocultar Mapas

Arriba: Ves la Carta de Marear o el Mapa del Calabozo.

Izquierda: Ocultas el Mapa de área

Derecha: Cambias el tamaño del Mapa de área

Abajo: Cierras la Carta de Marear o el Mapa del Calabozo.

Start/Pause: Menús

Pausas el juego y accedes a los menús donde puedes ver los ítems que tienes, leer descripciones sobre ellos, fijar ítems a X, Y o Z, acceder a las opciones del juego o salvar la partida.

=====
Controles en la Soga
=====

Cuando te agarres de una soga (o uses la Garra/Grappling Hook) los controles cambiarán un poco.

- R Manténlo presionado para dejar de balancearte
Mientras mantienes R presiona:
Izquierda o Derecha: Cambia la dirección.
Arriba o Abajo: Subes o descienes por la soga.
- Stick Te balanceas de un lado a otro para ganar distancia.
- A Presiona A para soltarte de la soga.

=====
Controles sobre el Bote
=====

Cuando estés sobre tu bote, los controles cambiarán.

- A Nada hasta colocarte a un lado del bote y presiona A para subirte.
Cuando el bote esté totalmente detenido, presiona A para bajarte.
Guardas la Grúa o el Cañón si los tienes fijados.
- X Y Z Usa la Vela/Sail presionando el botón donde la tengas fijada para que el viento mueva el bote. Usas la Grúa o el Cañón.
- Stick Cambias la dirección del bote una vez que la vela esté fijada.
Mueves el bote mientras navegas (mantén R).
- R Saltas mientras la vela está fijada y vas a alta velocidad. Este salto sirve para dar una vuelta brusca con el bote si mantienes el Stick hacia un lado en el momento en que saltas. Cuando la vela no está fijada podrás navegar lentamente si mantienes R presionado.



Estos son los personajes más relevantes en esta historia.

=====
Link
=====

Link es un chico que vive en una isla llamada Isla Initia (Outset Island) junto con su abuela y su hermana Abril/Aryll. El día de su cumpleaños su hermana es secuestrada por un pájaro gigante y él decide rescatarla, pero por razones del destino es elegido no sólo para salvar a su hermana sino al mundo entero de las garras de Ganondorf y así se convierte en el nuevo héroe que lucha contra el mal. Por cierto, Link es rubio y zurdo al igual que el héroe de la leyenda hasta se llama igual ¿serán sólo coincidencias?.

=====
Abril/Aryll
=====

La pequeña hermana de Link. Debido a una confusión es secuestrada por un pájaro gigante y llevada hasta una isla extraña, sólo su hermano mayor Link tiene el coraje necesario para rescatarla. Ella le regala el Catalejo/Telescope a Link en su cumpleaños... pero sólo por un día.

=====
Abuelita
=====

La linda abuelita de Link quien lo cuida a él y a su hermana. Ella le hace a Link un traje muy parecido al que usó el Héroe del Tiempo para que se lo ponga el día de su cumpleaños como parte de una tradición de la isla, con ello la abuelita sólo espera que Link gane coraje como el héroe... aunque desconoce que su nieto ya posee el coraje necesario incluso para salvar al mundo.

=====

Tetra

=====

Tetra es una chica que encabeza una banda de piratas. Por alguna extraña circunstancia es secuestrada por un pájaro gigante con intenciones de ser llevada hasta una isla extraña pero su banda de piratas logran golpear al pájaro con un cañonazo y Tetra cae en Isla Initia (Outset Island), donde luego conoce a Link. Ella posee un fragmento de un triángulo dorado que le dio su madre pero no sabe que su destino está muy vinculado con esa pieza.

=====

Medli

=====

Una chica Rito algo madura para su edad quien está encargada del cuidado del Príncipe Komali, además de eso sabe hablar un poco Hylían antiguo para comunicarse con la divinidad Valú/Valoo. Ella es capaz de arriesgar su vida por el bienestar del príncipe y para ello se va a Dragon Roost Cavern para tratar de ayudar a Komali, pero luego Link termina rescatándola. Además de eso Medli es muy importante para la salvación del mundo, pero ella lo desconoce hasta que su destino se lo hace saber.

=====

Makore/Makar

=====

Makar es un pequeño Korok muy travieso y su curiosidad terminará metiéndolo en problemas. Es muy talentoso con el violín y debido a ello es el Korok más importante en la ceremonia que todos los años se realiza en el bosque. Al igual que Medli, su destino le dará una gran sorpresa.

=====

Tingle

=====

De nuevo regresa este carismático personaje. Aunque tiene una fijación algo extraña (desea ser un hada del bosque) no debes juzgarlo sin conocerlo ;Tingle es el mejor cartógrafo de todo el Gran Mar! Puede descifrar mapas como ningún otro... pero sus tarifas son algo elevadas.

=====

Zunari

=====

Un esquimal muy bonachón que llegó a Isla Taura (Windfall Island) desde tierras lejanas debido a una tormenta que destruyó su embarcación. Tiene instinto y talento para los negocios y su deseo es montar algún día su propia tienda en la isla donde ahora reside. Por cierto, dicen que en su caja fuerte guarda una reliquia muy importante traída desde su tierra y que fue lo único que se salvó (además de su traje) del naufragio. ¿De qué se tratará?.

=====

Mascarón Rojo/The King of Red Lions

=====

El Mascarón Rojo/The King of Red Lions es un extraño bote que tiene la facultad de hablar la lengua humana. Él conoce sobre Ganondorf y sobre la

inminente destrucción del mundo y por esa razón pone toda su confianza en Link para que ayude a salvar al mundo antes de que sea demasiado tarde. Será el compañero de Link en toda su aventura y lo llevará a través del Gran Mar.

=====
Luis Escamas/Fishman
=====

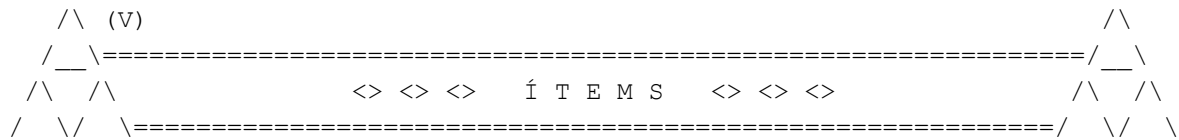
Un pez muy raro con cara de hombre que nada por las aguas del Gran Mar. Debido a que su hábitat es en el mar conoce todas las islas y si le das Cebos Multiuso podría ayudarte dibujando en tu carta de marear las diferentes islas además de darte valiosa información. Cuando lo veas saltar del agua... sé amable y dale unos cuantos cebos.

=====
Ganondorf
=====

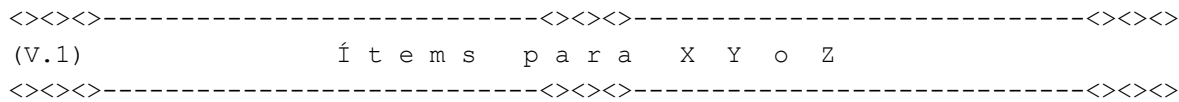
El mismísimo hombre maligno al que la leyenda se refiere. Ganondorf está oculto en algún lugar del Gran Mar esperando el momento para conseguir las dos piezas de la Trifuerza que le faltan para poder dominar el mundo y crear un reino de oscuridad, que es lo que él desea. Comanda a un pájaro gigante a buscar a todas las chicas de cierta edad y con orejas alargadas, tal vez así encuentre a la descendencia de la princesa Zelda.

=====
Piratas
=====

Son seis piratas comandados por Tetra. A ellos sólo les importa el bienestar de su jefa y de seguir todas sus órdenes, pero también ayudarán a Link en su aventura.



En esta sección se encuentran todos los ítems que puedes conseguir en el juego, tanto los ítems que puedes fijar para los botones X, Y y Z como los que puedes coleccionar.



Estos son los ítems que se pueden fijar para los botones X, Y o Z. Para fijarlos presiona Start/Pause para ir a la pantalla de ítems, coloca el cursor sobre el ítem que quieres fijar y presiona X, Y o Z para fijarlo en ese botón. La mayoría de estos ítems son necesarios para proseguir en tu aventura. Presiona A para ver una breve descripción del ítem.

=====
Catalejo (Telescope)
=====

Una excelente herramienta para observar desde lejos. Muy útil sobre todo en alta mar. ¡Viene con un sistema de Autoenfoco!
- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado y usa el Stick para observar a tu alrededor, usa el C-Stick para enfocar.

- Localización: Te lo regala tu hermana al inicio del juego.
- Utilidad: **

=====
Vela (Sail)
=====

Excelente para navegar por el mar... claro, si tienes un bote.

- Manipulación: Sube a tu bote y presiona el botón al que lo tienes fijado y deja que el viento te guíe.
- Localización: Se lo compras a Zunari por 80 Rupias cuando llegas a la Isla Taura (Windfall Island) por primera vez.
- Utilidad: *****

=====
Batuta de los Vientos (Wind Waker)
=====

Una batuta mágica con la que se dice podías usar los poderes de los dioses. Puedes tocar melodías mágicas al usar el Wind Waker que tendrán diferentes efectos. Dicen que existe una melodía que incluso puede cambiar la dirección viento. Es el ítem más importante del juego.

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado para comenzar a dirigir. Usa el Stick para establecer el ritmo y dirige las diferentes notas con el C-Stick. Para dirigir en ritmo 3/4 no muevas el Stick, para dirigir en 4/4 mueve el Stick hacia la izquierda y para dirigir en 6/4 mantén el Stick hacia la derecha.
- Localización: Te lo da el Mascarón Rojo/The King of Red Lions (tu bote) al llegar a Isla del Dragón (Dragon Roost Island).
- Utilidad: *****

=====
Garra (Grappling Hook)
=====

Un artefacto usado por los Ritos, los habitantes de Isla del Dragón (Dragon Roost Island), antes de que tuvieran alas. Con este útil ítem te puedes asir de ciertos objetos para poder cruzar precipicios o trepar por la cuerda, también puedes usarlo para robarle ítems a los enemigos y coger tesoros del fondo del mar mientras estás sobre el bote.

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado y cambiarás la perspectiva a primera persona, cuando veas una marca amarilla sobre un objeto quiere decir que te puedes asir allí. Si estás sobre el bote, al usar la garra sacarás una grúa que te permitirá extraer tesoros del mar.
- Localización: Te lo da Medli en el calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern).
- Utilidad: ****

=====
Tinglevisor (Tingle Tuner)
=====

Un objeto muy extraño que parece un GameBoy Advance con una antena pegada a él. Sirve para llamar a Tingle y jugar en forma cooperativa con un amigo.

- Manipulación: Conecta un GBA o un GBA-SP a tu Nintendo GameCube usando el cable GCN/GBA Link Cable y usa el Tingle Tuner en el juego para jugar con un amigo simultáneamente a través del GBA.
- Localización: Te lo da Tingle luego que lo liberas de la prisión en Isla Taura (Windfall Island).
- Utilidad: * (no es necesario para terminar el juego)

=====
Caja Luminográfica (PictoBox)
=====

Un extraño artefacto muy parecido a una cámara fotográfica, puedes tomar pictografías (fotos) en blanco y negro con él. Sólo puedes almacenar tres pictografías a la vez en la cámara. Dicen que puedes mejorarla para tomar fotos a color...

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado y mueve la cámara con el Stick, enfoca con el C-Stick y toma las fotos con A. Puedes ver las fotos que tienes en la cámara si presionas R.
- Localización: En la cárcel de Isla Taura (Windfall Island). Consulta la sección correspondiente en esta Guía para más info.
- Utilidad: *** (***** si quieres completar la Galería)

=====

Botas de Plomo (Iron Boots)

=====

Estas botas son tan extremadamente pesadas que ningún viento por más fuerte que sea podrá arrastrarte. También son útiles para presionar botones que están muy firmes en el piso.

- Manipulación: Presiona X, Y o Z para colocarte las botas. Mientras las tengas puestas caminarás muy lento. Presiona de nuevo el botón para quitártelas.
- Localización: Tesoro dentro de Isla del Hielo (Ice Ring Isle).
- Utilidad: **

=====

Aura Mágica (Magic Armor)

=====

Un extraño artefacto que al tocarlo te protege usando magia. Ningún ataque te hará daño mientras lo uses. Es un tesoro de Zunari el esquimal.

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado para activar la armadura. Vuelve a presionar el botón para desactivarla.
- Localización: Te lo da Zunari. Ve la sección de Mercaderes de esta Guía.
- Utilidad: ***

=====

Botellas (Empty Bottles)

=====

Las súper útiles botellas que te sirven para almacenar desde pociones hasta hadas mágicas. Puedes llevar contigo un máximo de cuatro botellas.

- Manipulación: Fíjalas a X, Y o Z y úsalas para atrapar hadas o para almacenar pociones. Después vuelve a presionar el botón para usar lo que tengas dentro de la botella.
- Localización: Ve la sección correspondiente en esta Guía para más info.
- Utilidad: *****

=====

Bolsa de Trofeos (Spoils Bag)

=====

Un extraño bolso donde podrás almacenar los botines que dejan los enemigos al vencerlos. Puede almacenar hasta ocho diferentes ítems pero puedes cargar más de un mismo ítem a la vez.

- Manipulación: En la pantalla de selección de ítem selecciona el bolso y se abrirá un pequeño recuadro donde podrás fijar a X, Y o Z algunos de los ítems que hay dentro del bolso.
- Localización: La obtienes después de pasar la primera prueba en el barco pirata.
- Utilidad: ***

=====

Saco de Cebos (Bait Bag)

=====

En este bolso puedes almacenar todos tus cebos. Puedes llevar hasta un máximo de ocho cebos a la vez.

- Manipulación: En la pantalla de selección de ítem selecciona el bolso y se abrirá un pequeño recuadro donde podrás fijar a X, Y o Z algunos de los ítems que hay dentro del bolso.
- Localización: Lo puedes comprar en las tienda de Terry/Beedle por la módica suma de 20 Rupias.
- Utilidad: ***

=====

Saca del Cartero (Delivery Bag)

=====

Aquí almacenas todos los ítems para entregas, como cartas. Al igual que tus otros bolsos sólo puedes llevar un máximo de ocho ítems. Respecto a los ítems decorativos (los que te vende Zunari), sólo puedes llevar tres.

- Manipulación: En la pantalla de selección de ítem selecciona el bolso y se abrirá un pequeño recuadro donde podrás fijar a X, Y o Z algunos de los ítems que hay dentro del bolso.
- Localización: Te lo regalan al llegar por primera vez a Isla del Dragon (Dragon Roost Island).
- Utilidad: **

=====

Boomerang

=====

El útil boomerang que no puede faltar en ningún Zelda. Con él se puede eliminar a los enemigos pequeños pero a los más grandes sólo los puedes atontar, además puedes usarlo para atraer ítems hacia ti. Este boomerang posee una nueva función: multi-blancos, puedes enfocar hasta cinco blancos diferentes para golpearlos a todos en la misma trayectoria del boomerang.

- Manipulación: Fija el Boomerang a X, Y o Z y mantén ese botón presionado para cambiar la perspectiva, pasa la mira sobre los blancos y si aparece una marca amarilla el blanco quedará seleccionado, selecciona hasta cinco objetivos de esta manera y suelta el botón para lanzar el Boomerang. Si tienes un enemigo enfocado no podrás seleccionar otros blancos, el Boomerang irá directo al enemigo que tienes enfocado.
- Localización: Tesoro en el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods).
- Utilidad: ****

=====

Arco del Héroe (Hero's Bow)

=====

El arco que tampoco falta en ningún Zelda, es un arco común con el que puedes disparar flechas para atacar a tus enemigos. Se dice que existe una hada que puede mejorar las flechas del arco con ciertos poderes... pero nadie conoce si esto es verdad.

- Manipulación: Fíjalo a X, Y o Z y presiona ese botón para cambiar la perspectiva a primera persona y comienza a disparar flechas. Cuando tengas ciertas flechas especiales presiona R para cambiar las flechas que vas a disparar.
- Localización: Tesoro del calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods).
- Utilidad: ****

=====

Gancho (Hookshot)

=====

Otro artefacto clásico de los Zelda. Con este mecanismo dispararás un gancho fijo a una cadena que se enganchará a ciertos objetos y podrás halarte hasta ese objeto. Es ideal para cruzar precipicios o para alcanzar lugares altos o lejanos, sólo necesitas algo como madera donde el gancho se pueda sujetar.

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado y la perspectiva cambiará a primera persona, coloca la mira sobre el objeto donde te quieres enganchar y dispara el gancho, si se engancha te halará hasta el objeto.
- Localización: Tesoro en el calabozo Templo del Viento (Wind Temple).
- Utilidad: ****

=====
 Hoja Deku (Deku Leaf)
 =====

Esta es una gran hoja mágica que dispara fuertes ráfagas de viento que pueden mandar volando a los enemigos. Si la sacas mientras estás en el aire podrás usarla como planeador, pero consume magia. Si no tienes magia no podrás usar la hoja para lanzar las ráfagas de viento ni para planear.

- Manipulación: Mientras estás en el suelo presiona el botón para disparar una ráfaga de viento. Si estás en el aire presiona el botón para usar la hoja como planeador pero necesitas magia para ello.
- Localización: Te la otorga el Árbol Deku/Deku Tree.
- Utilidad: ****

=====
 Bombas (Bombs)
 =====

Muy explosivas. Con ellas puedes volar piedras, bloques, madera y enemigos. Usa las bombas mientras estás en el bote y sacarás un cañón.

- Manipulación: Presiona el botón al que lo tienes fijado y sacarás una bomba, si presionas el botón nuevamente o A tirarás la bomba y si presionas R la pondrás en el piso, presiona A frente a ella para cargarla nuevamente. En el bote presiona el botón y sacarás un cañón, apunta con el Stick y dispara con X, Y o Z.
- Localización: Las obtienes luego de pasar la segunda prueba en el barco pirata.
- Utilidad: ***

=====
 Martillo (Skull Hammer)
 =====

Un gran martillo con el que puedes aplastar enemigos y postes, si golpeas el suelo crearás una onda que aturdirá algunos enemigos cercanos por un par de segundos. Debido a que es muy pesado necesitas ambas manos para llevarlo por lo que no puedes usar el escudo y estarás indefenso. Está hecho con un gran cráneo.

- Manipulación: Presiona X, Y o Z para usarlo, debido a que es muy pesado te llevará algo de tiempo antes de golpear.
- Localización: Lo consigues en Isla del Diablo (Forsaken Fortress) cuando regresas por segunda vez y luego de vencer a Phantom Ganon.
- Utilidad: **

<><><>-----<><><>-----<><><>
 (V.2) Í t e m s E q u i p a b l e s
 <><><>-----<><><>-----<><><>

Estos son los ítems que siempre llevas equipados. La mayoría de ellos se equipan automáticamente y cuando consigues una mejora de un ítem el ítem anterior es desechado automáticamente. Para ver los ítems Equipables ve a la pantalla de Status y míralos en el pequeño recuadro de la derecha. Presiona A para ver una pequeña descripción.

=====

Ropa del Héroe (Hero's Clothes)

=====

Una ropa hecha por tu abuelita muy parecida a la ropa que usó el Héroe de la leyenda. Es una tradición vestir con la ropa del Héroe a los chicos que llegan a la misma edad en que el Héroe se convirtió en leyenda.

=====

Espada del Héroe (Hero's Sword)

=====

Tu primera espada, es una espada muy resistente con una hoja filosa con la que puedes cortar desde madera hasta enemigos, es muy útil para combate cuerpo a cuerpo con cualquier enemigo. Te la regala Orca en Isla Initia (Outset Island) luego que entrenas con él. Cuando consigues la Espada Maestra esta espada es desechada automáticamente.

=====

Espada Maestra (Master Sword)

=====

¡La mismísima espada sagrada con la que el héroe de la leyenda venció al maligno! Esta espada es la única en todo el mundo con el poder necesario para combatir el mal, pero debido a que estuvo oculta durante siglos ha perdido todo su poder y se ha convertido en una espada común y corriente, ahora necesitas encontrar a ciertos sabios para que restauren el poder de la espada. Es más poderosa que la Espada del Héroe y la consigues en un lugar arcano luego de pasar la prueba de las diosas Din, Farore y Nayru. Cuando hayas restaurado el poder de la espada podrás vencer a Ganondorf.

=====

Escudo del Héroe (Hero's Shield)

=====

Un escudo que ha estado en tu familia por generaciones. Es muy resistente y muy útil para repeler todo tipo de ataques además de ajustarse muy bien con el estilo y el tamaño de Link. Este escudo te lo da tu abuelita en Isla Initia (Outset Island) y una vez que consigues el Escudo Espejo este escudo es desechado.

=====

Escudo Espejo (Mirror Shield)

=====

Un escudo muy poderoso hecho de madera y con un gran espejo en la parte frontal. El espejo del escudo refleja todo tipo de luces y sigue siendo igual de resistente y de útil que el Escudo del Héroe. Este escudo lo consigues como tesoro en el calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple).

=====

Amuleto Pirata (Pirate's Charm)

=====

El Amuleto Pirata es una pequeña piedra mágica con la cual dos personas pueden comunicarse, además de eso el dueño original de la piedra puede ver a través de ella. Esta piedra pertenece a Tetra y te la pone en un bolsillo sin que te des cuenta cuando llegas a Isla del Diablo (Forsaken Fortress) en su barco pirata. Tetra te dará algunos consejos a través de la piedra, cuando veas que el botón A cambia (y el control vibra si tienes la opción activada) presiona A para oír lo que tiene que decir. Este amuleto es una pequeña versión de las Gossip Stones antes encontradas en Hyrule y fue creada por el mismísimo Rey de Hyrule.

=====

Brazaletes de Fuerza (Power Bracelets)

=====

Dos brazaletes mágicos que al ponértelos te dan el poder para levantar cualquier cosa no importa cuan grande o pesada sea. Son dorados y se dice que están escondidos dentro de una montaña volcánica que siempre está arrojando lava. ¿Cómo harás para entrar a esa montaña?

=====
Amuleto del Héroe (Hero's Charm)
=====

Ponte esta extraña máscara y podrás ver el HP (energía) de los enemigos que tienes enfocados. Este ítem es el único que puedes equipar cuando quieras, presiona A sobre él y selecciona si quieres equipar o no este ítem. Se dice que la Hero's Charm es una antigua reliquia y que alguien en Isla Taura (Windfall Island) la posee. ¿Será eso cierto?

<><><>-----<><><>-----<><><>
(V.3) Í t e m s d e A v e n t u r a
<><><>-----<><><>-----<><><>

Los ítems de tu Aventura se encuentran en la pantalla de Status. Algunos no los puedes usar directamente, sólo los obtienes y luego los usarás en distintos eventos y son necesarios para proseguir con tu aventura. Otros como las piezas de corazón y los mapas los puedes conseguir en diferentes lugares y luego darles usos. Presiona A para ver una pequeña descripción del ítem.

=====
Mapas del Tesoro (Treasure Charts)
=====

Son diferentes mapas que muestran la ubicación de grandes tesoros en el mar. Puedes coleccionar un máximo de 49 mapas y cada uno de ellos indica un tesoro en cada una de las islas del Gran Mar. Una vez que tengas un mapa de tesoro abre tu Carta de Marear y presiona Y, luego presiona L o R para cambiar los mapas y abre el mapa del tesoro, ahora guíate entre ambos mapas a la derecha e izquierda de la pantalla para encontrar la ubicación del tesoro que está marcada con una X, una vez que estés sobre esta X (guíate en el mapa) usa la Garra/Grapplin Hook para sacar el tesoro de las profundidades. Los mapas muestran la ubicación con un zoom de 100x100.

=====
Piezas de Corazón (Heart Piece)
=====

Las clásicas piezas de corazón. Colecta cuatro piezas y obtendrás un nuevo contenedor, recuerda que más contenedores significan más energía.

=====
Canciones del Wind Waker
=====

Puedes aprender hasta seis canciones distintas para el Wind Waker. Coloca el cursor sobre los símbolos y aparecerán el ritmo y las distintas notas que conforman la canción para que sepas cómo tocarla. Presiona A para oír la canción.

=====
Los Orbes de las Diosas
=====

Son tres diferentes orbes dejadas por las diosas antiguas de Hyrule que poseen ciertos poderes, cada uno de estos orbes fue dada a las grandes deidades del nuevo mundo. Aquel que posea los tres orbes podrá enfrentarse a la gran prueba de las diosas y demostrar su verdadero coraje, si pasa la

prueba entonces el gran secreto para derrotar al mal le será revelado.

El Orbe de Din (Din's Pearl)

El orbe de la diosa del poder: Din. Este orbe fue otorgado a la deidad del cielo Valú/Valoo y fue pasada de generación en generación entre la familia real de los Ritos y actualmente la posee el Príncipe Komali. La única manera que el príncipe le otorgue la perla a alguien es si esa persona demuestra su coraje y valor de alguna forma.

El Orbe de Farore (Farore's Pearl)

El orbe de la diosa del coraje: Farore. Este orbe lo posee el gran Árbol Deku/Deku Tree, la deidad de la tierra que habita en Isla del Bosque/Forest Haven. El Árbol Deku/Deku Tree sólo le otorgará la perla a aquel que demuestre coraje salvando al pequeño Makar que cayó en el Bosque Prohibido.

El Orbe de Nayru (Nayru's Pearl)

El orbe de la diosa de la sabiduría: Nayru. Este orbe lo posee la deidad del agua el gran pez Yabú/Jabun. Sólo otorgará la perla a aquel que tenga el coraje necesario para pasar la prueba de las diosas y para salvar al mundo de las garras del maligno.

===== Trifuerza del Coraje

=====
Una vez que el Héroe de la Leyenda abandonó Hyrule para embarcarse en una aventura personal, la Trifuerza del Coraje que él poseía fue dividida en ocho fragmentos y fueron regados en todo Hyrule. Después de mucho tiempo ahora esos fragmentos reposan bajo el mar esperando ser reunidos nuevamente para formar la Trifuerza del Coraje. Sólo cuando los ocho fragmentos estén reunidos, el portador, si es el elegido, obtendrá su poder y podrá enfrentar al mal. Para encontrar los ocho fragmentos deberás primero buscar los mapas que indican la ubicación de cada uno de ellos y luego ir al lugar que marcan los mapas y usar la Garra/Grappling Hook para sacar el tesoro de las profundidades.

<><><>-----<><><>-----<><><> (V.4) Í t e m s d e B o l s o s <><><>-----<><><>-----<><><>

Estos son los ítems que llevas en cada uno de los bolsos. Puedes cargar un máximo de ocho objetos diferentes en cada bolso pero puedes llevar varios del mismo objeto. Para usarlos despliega la pantalla de selección de ítem y selecciona el bolso, se abrirá un pequeño recuadro donde podrás fijar a X, Y o Z cualquier ítem que esté en el bolso. Presiona A para ver una breve descripción del ítem.

===== Bolsa de Trofeos (Spoils Bag)

=====
En este bolso cargas los ítems que obtienes después de eliminar a ciertos enemigos. Todos los ítems de este bolso se los puedes vender a Terry/Beedle.

Collar de la Felicidad (Joy Pendant)

Este es un pendiente con forma de mariposa. Pueden parecerse insignificantes pero si se los das a la persona correcta son de un gran valor y esa persona

podría incluso recompensarte. Estos collares los puedes conseguir en muchos sitios como cofres o vasijas pero principalmente los llevan los Bokoblins. Puedes venderlos en la tienda de Terry/Beedle por 5 Rupias cada uno.

Colgante Macabro (Skull Necklace)

Los Collares Macabros son collares hechos con cráneos y son los favoritos de los piratas, pueden parecer de poco valor pero para cierta persona son muy valiosos. Son llevados por los Moblins y se los puedes robar fácilmente con la Garra/Grappling Hook. Los puedes vender en la tienda de Terry/Beedle por 5 Rupias cada uno.

Blasón de Guerrero (Knight's Crest)

Estas crestas son muy valiosas para los verdaderos espadachines porque pertenecen a auténticos caballeros. Son muy difíciles de conseguir y sólo una persona con coraje y gran dominio de la espada puede obtenerlos porque son llevados por los Darknuts, los enemigos más fuertes. Si le llevas diez crestas a Orca en Isla Initia (Outset Island) te enseñará una nueva técnica para tu espada y si la dominas ¡pondrás a llorar de alegría a Orca! Puedes vender estas crestas por 5 Rupias cada uno en la tienda de Terry/Beedle, luego que vendas más de 10 Terry/Beedle te las comprará a 10 Rupias c/u.

Jugo Chu Rojo (Red Chu Jelly)

Al vencer a los ChuChus Rojos puedes conseguir los Jugos ChuChu Rojos que sirven para crear pociones rojas que restauran tu energía, sólo tienes que llevarle cierta cantidad de jaleas al sujeto que hace pociones en Isla Taura (Windfall Island) y te regalará una Poción Roja. Las puedes vender a Terry/Beedle por 1 Rupia cada una.

Jugo Chu Verde (Green Chu Jelly)

Estas jaleas las obtienes al eliminar a los ChuChu Verdes. Llévale cierta cantidad de Jaleas Chu Verdes al tipo de la tienda de pociones en Isla Taura (Windfall Island) y comenzará a crear Pociones Verdes y además te regalará una, claro, si tienes una botella vacía. Las puedes vender a Terry/Beedle por 2 Rupias c/u.

Jugo Chu Azul (Blue Chu Jelly)

Las Jaleas Chu Azules sólo las puedes conseguir al vencer a los ChuChu Azules pero son muy difíciles de conseguir. Los ChuChu azules son escasos y a diferencia de las otras jaleas sólo puedes obtener una Jalea Chu Azul por cada uno que elimines y luego no podrás obtener más, por eso son muy valiosas. Llévale cierta cantidad de estas jaleas al sujeto de las pociones en Isla Taura (Windfall Island) y comenzará a fabricar Pociones Azules. También se las puedes vender a Terry/Beedle por 3 Rupias cada una.

Pluma Dorada (Golden Feather)

Estas plumas son muy populares entre las chicas Ritos. Sólo las consigues al eliminar Kargarocs y se las puedes robar a los Peahat usando la Garra/Grappling Hook. Las puedes vender a Terry/Beedle por 5 Rupias cada una.

Semilla de Boko Baba (Boko Baba Seed)

Al eliminar un Boko Baba éste dejará una semilla, colecta varias de estas semillas y llévaselas a Hollo en Isla del Bosque (Forest Haven) y hará una súper poción para ti que restaurará tu magia y tus corazones. Terry/Beedle

las compra a 5 Rupias cada semilla.

=====
Saco de Cebos (Bait Bag)
=====

Aquí llevas los cebos que puedes usar para atraer animales.

Cebo Multiusos (All-Purpose Bait)

Tira estos cebos frente a un animal y se pondrá contento e incluso podría recompensarte. Estos cebos son indispensables para poder hablar con Luis Escamas/Fishman, enfócalo y tírale cebos para que salga del agua y te dibuje la isla en tu mapa, además te dará información que puede serte muy útil. Estos cebos los puedes comprar en raciones de tres en casi todas las tiendas de Terry/Beedle por tan sólo 10 Rupias.

Fruto de Ajinjín (Hyoï Pear)

Estas extrañas peras sirven para atraer gaviotas. Usa una de ellas para poder controlar una gaviota y usa el Stick para dirigirla y A para volar, presiona R para volver a controlar a Link. Las gaviotas son útiles para explorar la zona o para tomar ítems que estén muy altos e incluso para presionar switches. Al igual que los Cebos Multiusos estas peras las puedes comprar en casi todas las tiendas de Terry/Beedle por 10 Rupias.

=====
Saca del Cartero (Delivery Bag)
=====

En este bolso puedes cargar ítems para entrega como cartas y demás, también puedes llevar otros ítems como documentos importantes o de intercambio. Sólo puedes cargar hasta ocho ítems a la vez en este bolso.

Cupón de Elogios (Complimentary ID)

Si compras treinta artículos en cualquier tienda de Terry/Beedle obtendrás este boleto que luego podrás mostrar en cualquier otra tienda para una pequeña sorpresa.

Cupón de Relleno (Fill-Up Coupon)

Si compras 60 productos a Terry/Beedle te convertirás en un Miembro Dorado y ganarás este cupón, muéstralo en cualquier otra tienda de Terry/Beedle y te llenará todos tus ítems al máximo (bombas y flechas). Sólo puede ser usado una vez. Es mejor reservarlo para cuando sea realmente necesario.

Carta del Padre (Father's Letter)

Una carta para el Príncipe Komali de parte de su padre el caudillo de los Ritos. Medli te la da luego de hablar con ella por primera vez, debes llevársela al Príncipe Komali.

Carta para Mamá (Note to Mom)

Una nota de parte de Baito para su madre. La consigues en Isla del Dragon (Dragon Roost Island) luego que le muestras la "legendaria clasificación de 25 cartas". Deposita la carta en el buzón más cercano, pero tendrás que pagar el flete.

Carta de Dolores (Maggie's Letter)

Una carta de Dolores/Maggie para su enamorado. Te la da la chica que vive en la mansión de Isla Taura (Windfall Island) luego de haber rescatado a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress). Deposítala en un buzón.

Carta del Moblin (Moblin's Letter)

Una carta de Moblin para su enamorada Dolores/Maggie. La recibes del cartero Rito en el bar de Isla Taura (Windfall Island) luego que depositas la Carta de Dolores/Maggie en un buzón. Debes entregársela personalmente a la chica.

Escritura del Chalé (Cabana Deed)

El que obtenga este papel será el ¡nuevo dueño! del Oasis Privado que se encuentra al noroeste de Isla del Bosque/Forest Haven y ya podrá entrar a la casa que está en esa isla. Se dice que alguien en Isla Taura (Windfall Island) es el dueño del Oasis Privado pero... ¿¿habrá la manera de que te regale su isla??

Flor de Pueblo (Town Flower)

Una flor del pueblo de las sonrisas brillantes, úsala para decorar el pueblo con mucho regocijo. Uno de los ítems que vende Zunari.

Flor de Mar (Sea Flower)

Una bocanada de aroma marítimo se desprende de los pétalos de esta flor. Uno de los ítems que vende Zunari.

Flor del Sur (Exotic Flower)

Una flor exótica de una isla tropical, sus pétalos expiden un aroma de verano. Uno de los ítems que vende Zunari.

Molinete (Pinwheel)

La rueda de este molinete gira y gira cuando cacha una bocanada de aire, parece divertido ¿huh?. Uno de los ítems que vende Zunari.

Banderín de Pesca (Big Catch Flag)

Esta bandera fue hecha por un pescador de una isla lejana y fue diseñada para alentar una gran redada de peces. Uno de los ítems que vende Zunari

Banderín de Saldo (Big Sale Flag)

Esta bandera definitivamente se ve como que sería buena para los negocios. Uno de los ítems que vende Zunari.

Banderín de Héroe (Hero's Flag)

Una bandera que posee cierta sensación de coraje en ella. Uno de los ítems que vende Zunari.

Banderín de la Luna (Sickle Moon Flag)

Esta bandera roja-brillante de una luna creciente es muy elegante. Uno de los ítems que vende Zunari.

Fuente de la Doncella (Fountain Idol)

Algo extraña, una estatua burbujeante con la forma de una chica llevando una vasija. Uno de los ítems que vende Zunari.

Torre Craneal (Skull Tower Idol)

Que nombre tan extraño, al igual que este adorno. Está hecho de cráneos fosilizados de criaturas desconocidas. Uno de los ítems que vende Zunari.

Efigie de Cartero (Postman Statue)

Una escultura de un cartero Rito, héroe de todos los Ritos y un símbolo de los trabajadores de todo el mundo. Uno de los ítems que vende Zunari.

Gran Mercader (Shop Guru Statue)

Esta pequeña estatua es la "manzana" de los ojos de todo vendedor. ¡Es el mismísimo Zunari! Otro de los ítems que vende Zunari.

<><><-----<><><-----<><><
(V.5) Í t e m s d e B o t e l l a s
<><><-----<><><-----<><><

Aquí está la lista completa de todos los ítems, objetos y cosas que puedes llevar en las botellas.

=====
Hada (Fairy)
=====

Estas hadas habitan en las Fuentes de Hadas que son esas conchas grandes que están en varias partes del Gran Mar, algunas incluso pueden estar escondidas en vasijas, matorrales, etc. Captura una hadita de éstas y te restaurará diez de tus corazones si caes en batalla aunque también las puedes usar cuando quieras si necesitas energía.

=====
Luciérnaga del Bosque (Forest Firefly)
=====

Estas luciérnagas habitan en Isla del Bosque (Forest Haven) y son grandes bolas de luz que emiten haces de los mismos colores que el arco iris. Se dice que con la luz de estas luciérnagas puedes mejorar ciertos aparatos.

=====
Agua (Water)
=====

Agua común y corriente. Riégala en cosas marchitas para ver que sucede.

=====
Agua del Bosque (Forest Water)
=====

El agua que se encuentra en Isla del Bosque (Forest Haven) tiene poderes mágicos. Si llenas tu botella con esta agua tendrás agua infinita por 20 minutos y es necesaria para devolver el vigor a los árboles que plantan los Koroks. Luego de 20 minutos se convertirá en agua ordinaria.

=====
Poción Roja (Red Potion)
=====

Bebe esta poción y restaurará todos tus corazones. La puedes comprar en la tienda de pociones del pueblo por 10 Rupias. ¡Que mal sabe!

=====
Poción Verde (Green Potion)
=====

Esta poción restaura toda tu magia. La puedes comprar en la tienda de pociones del pueblo luego que le entregues 15 Green Chu Jelly al sujeto que hace las pociones. El precio: 20 Rupias.

=====
Poción Azul (Blue Potion)
=====

Con esta poción restaurarás tus corazones y tu magia. La puedes comprar por 60 Rupias en la tienda de pociones del pueblo luego que le entregues 15 Blue Chu Jelly al sujeto que hace las pociones. También le puedes llevar 10 Semillas de Boko Baba al Korok en Isla del Bosque (Forest Haven) para que te haga una Poción Azul gratis.

=====
Sopa de la Abuela (Elixir Soup)
=====

Esta es una grandiosa sopa que prepara tu abuelita. Sólo puedes llevar una botella con sopa pero almacena hasta dos raciones. Con cada trago llenarás todos tus corazones y toda tu magia, y por si fuera poco tu ataque se duplicará hasta que seas herido. ¡Que bien! así sí me gusta la sopa.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(V.6) O t r o s Í t e m s
<><><>-----<><><>-----<><><>

Aquí se encuentran otros ítems como los colectables o los que consigues en los calabozos.

=====
Ítems de Calabozos
=====

En de cada calabozo encontrarás ciertos ítems importantes la mayoría dentro de cofres. Algunos de estos ítems pueden ayudarte a pasar el calabozo y otros son necesarios para terminarlo.

Mapa (Dungeon Map)

Este mapa te muestra todo el diseño y los cuartos del calabozo incluso aquellos cuartos a los que aún no has entrado. Los cuartos verdes son por los que has estado anteriormente, el cuarto que destella es el cuarto donde te encuentras actualmente y los cuartos oscuros son aquellos a los que aún no has accedido. Para ver el mapa presiona Arriba en el D-Pad. A la izquierda de la pantalla se muestran los diferentes pisos del calabozo mueve el Stick para seleccionar un piso y ver el diseño de ese piso en la parte derecha de la pantalla.

Brújula (Compass)

La brújula muestra la localización de todos los cofres del calabozo y la ubicación del jefe, en los calabozos Templo de la Tierra (Earth Temple) y Templo del Viento (Wind Temple) también se muestra la ubicación de Medli o Makore/Makar con un punto púrpura. Luego que tienes la brújula a los lados de los pisos están dos íconos, la imagen de Link muestra en qué piso está Link y la calavera indica el piso donde se encuentra el Jefe. Todo esto se muestra en el mapa del calabozo al que accedes al presionar Arriba en el

D-Pad.

Tesoro

Cada calabozo esconde un tesoro diferente el cual es un ítem que puedes equipar en los botones X, Y o Z. Este ítem es necesario para poder pasar ciertas partes del calabozo y para vencer al jefe, una vez que obtienes el ítem se almacenará en la subpantalla de ítems y puedes quedarte con él.

Gran Llave (Big Key)

Esta es una gran llave dorada diferente a las llaves comunes. Es necesaria para abrir la Gran Puerta dorada donde se encuentra el jefe del calabozo.

Llave Pequeña (Small Key)

Las llaves pequeñas te sirven para abrir puertas encadenadas. Muchas de ellas se encuentran en cofres pero algunas puedes encontrarlas en otros lugares. Sólo puedes usar las llaves pequeñas que consigues en un calabozo dentro de ese mismo calabozo.

Jarrón Teletransportador

Dentro de cada calabozo encontrarás tres Jarrones Teletransportadores (a excepción del calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods)) colocados en puntos claves del calabozo. Al entrar en uno de estos jarrones serás transportado hacia el siguiente jarrón, vuelve a entrar al jarrón para viajar al otro. Antes de poder viajar entre los jarrones tienes que destaparlos porque la mayoría suelen tener algo que los tapa como madera o una gran piedra. Después de destaparlos los activarás y podrás usarlos para viajar por el calabozo rápidamente.

=====

Ítems Colectables

=====

Estos son todos los ítems que se pueden coleccionar. Son muy comunes y la mayoría los puedes conseguir al cortar grama, romper vasijas o al vencer enemigos.

Corazón

Restaurará un corazón de tu medidor de energía. Los puedes conseguir al cortar césped, romper vasijas o al vencer enemigos.

Jarras Mágicas

Si tu medidor de magia es pequeño una jarra pequeña restaura 1/4 de tu magia y la grande 1/2. Si tu medidor es grande una jarra pequeña restaura 1/8 de la magia y una grande 1/4 de magia. Las puedes conseguir al cortar grama, romper vasijas o al vencer enemigos.

Flechas

Una flecha agrega 10 flechas a tu carcaj. Dos flechas juntas agregan 20 y tres flechas juntas agregan 30 flechas a tu carcaj. Las puedes conseguir al cortar grama, romper vasijas o al vencer enemigos.

Bombas

Agrega 10 bombas a tu bolsa de bombas. Las puedes conseguir al cortar

grama, romper vasijas o al vencer enemigos.

Rupias

La unidad monetaria del juego, con ellas puedes comprar muchas cosas. Las rupias son de diferentes denominaciones dependiendo del color.

Rupia Verde	1 Rupia
Rupia Azul	5 Rupias
Rupia Amarilla	10 Rupias
Rupia Roja	20 Rupias
Rupia Morada	50 Rupias
Rupia Naranja	100 Rupias
Rupia Plateada	200 Rupias

Pieza de Corazón

Cada pieza equivale a 1/4 de corazón, es decir, para agregar un corazón más a tu medidor de energía deberás conseguir cuatro piezas de corazón. Muchas de ellas son difíciles de conseguir y para obtener algunas deberás pasar difíciles pruebas o incluso pagar mucho dinero. Son valiosas.

Contenedor de Corazón

Al tomar un contenedor, un corazón completo se agregará a tu medidor de energía. Sólo los obtienes al eliminar los jefes de los calabozos.

```

/\ (VI)
/_\=====/\
/\ /\ <> <> <> G U Í A C O M P L E T A <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/\_\/_

```

Bienvenid@ a la Guía Completa donde encontrarás cómo terminar el juego de principio a fin y cómo pasar cada calabozo explicado con detalles. Aquí no encontrarás la localización de las Piezas de Corazón, Botellas, Mapas del Tesoro, etc., para ello consulta las secciones correspondientes.

							-<>- Carta de Marear -<>-
01	02	03	04	05	06	07	Esta es la Carta de Marear que muestra las 49 islas del Gran Mar. Para acceder al mapa sólo presiona Arriba en el Control Pad+ pero antes debes poseer la Vela/Sail para tu bote. En esta guía se hará referencia a ciertas islas, por ejemplo: "Debes dirigirte a Isla Taura (Windfall Island)...", y si no sabes dónde se encuentra esa isla consulta este mapa para que sepas en cual cuadrante se encuentra (en este caso está en el cuadrante Nro 11).
08	09	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	
43	44	45	46	47	48	49	

Nro.	Nombre Español	Nombre Inglés
01	Isla del Diablo	Forsaken Fortress
02	Isla Estrella	Star Island
03	Isla del Hada del Norte	Northern Fairy Island
04	Isla del Viento	Gale Isle
05	Isla de la Luna	Crescent Moon Island
06	Archipiélago Osa Mayor	Seven-Star Isles
07	Isla de las Torres	Overlook Island
08	Islas del Cuatro	Four-Eye Reef
09	Islas Madre e Hija	Mother & Child Isles
10	Isla Calabaza	Spectacle Island
11	Isla Taura	Windfall Island
12	Isla de la Huella	Pawprint Isle
13	Isla del Dragón	Dragon Roost Island
14	Andamio de Vuelo	Flight Control Platform
15	Isla del Hada del Oeste	Western Fairy Island
16	Isla de los Pilares	Rock Spire Island
17	Isla de Tingle	Tingle Island
18	Isla Triángulo del Norte	Northern Triangle Isle
19	Isla del Hada del Este	Eastern Fairy Island
20	Isla del Volcán	Fire Mountain
21	Archipiélago Orión	Star Belt Archipelago
22	Islas del Tres	Three-Eye Reef
23	Islas Pez Volador	Greatfish Isle
24	Islas del Uno	Cyclops Reef
25	Islas del Seis	Six-Eye Reef
26	Torre de los Dioses	Tower of the Gods
27	Isla Triángulo del Este	Eastern Triangle Island
28	Isla del Hada Custodiada	Thorned Fairy Island
29	Isla de la Aguja	Needle Rock Isle
30	Isla de Hierro	Islet of Steel
31	Isla Cabeza de Piedra	Stone Watcher Island
32	Isla Triángulo del Sur	Southern Triangle Island
33	Isla de Quién	Private Oasis
34	Isla Bomba	Bomb Island
35	Isla de los Nidos	Bird's Peak Rock
36	Isla Rombo	Diamond Steepe Island
37	Islas del Cinco	Five-Eye Reef
38	Isla Tiburón	Shark Island
39	Isla del Hada del Sur	Southern Fairy Island
40	Isla del Hielo	Ice Ring Isle
41	Isla del Bosque	Forest Haven
42	Islas Conectadas	Cliff Plateau Isles
43	Isla Herradura	Horseshoe Island
44	Isla Initia	Outset Island
45	Isla de la Tierra	Headstone Island
46	Islas del Dos	Two-Eye Reef
47	Islas Cuadri	Angular Isles
48	Zona de Regata	Boating Course
49	Archipiélago Casiopea	Five-Star Isles

-<>- Acerca de los Puntos Cardinales -<>-

Cuando se indica en la guía algún punto cardinal (Norte, Sur, Este u Oeste) se refiere al mapa y no a tu posición actual, es decir, cuando se indica "norte" es al norte del mapa y no al norte de Link.

NOTAS IMPORTANTES

1- Si quieres conseguir todas las estatuillas de la Galería Nintendo te

recomiendo que leas la sección "Galería Nintendo" antes de comenzar a leer esta guía ya que hay algunas estatuillas que sólo podrás conseguir una vez.
2- Algunas partes de esta guía podrían arruinarte la trama del juego, te recomiendo que no leas la guía más allá de donde te encuentras actualmente en tu juego (Contiene SPOILERS).

<><><-----<><>-----<><><
(VI.1) E l R e n a c e r d e l H é r o e
<><><-----<><>-----<><><

=====
Isla Initia (Outset Island)
=====

Comenzarás durmiendo pero tu hermana te despertará para avisarte que es tu cumpleaños (¿es que no se acordaba?), luego que te hable baja de la torre y ve hacia el oeste del mapa y entra a la última casa que es donde se encuentra tu abuela. Sube las escaleras de mano y habla con ella, te dará la ROPA DEL HÉROE (Hero's Clothes) que tendrás que ponerte debido a la tradición de la isla (aunque no te guste mucho). Tu abuela dice que vayas por Abril/Aryll pero antes ve hacia el norte del mapa y verás un pequeño barco en la costa, entra a ese barco para comprar el BOLSO DE CEBOS (Bait Bag) y un par de CEBOS MULTIUSOS (All-Purpose Bait), si necesitas Rupias puedes atrapar los cerdos que hay por allí y llevárselos a la señora que vive cerca de tu casa, por cierto, bajo tu casa hay un pequeño pasadizo, pasa agachado y entra al túnel y encontrarás un cofre con ¡100 Rupias!. Ahora sí dirígete a la torre y habla con tu hermanita y te regalará el CATALEJO (Telescope) pero sólo por un día. Te dice que uses el Catalejo para ver hacia tu casa, fíjalo a X, Y o Z y úsalo para mirar hacia el buzón que está justo frente a tu casa (enfoca con C-Stick), de pronto el cartero se volverá loco y Abril/Aryll dice que mires hacia el cielo, así que mira hacia arriba y verás un suceso algo extraño. Un gran pájaro lleva a alguien en las garras mientras un barco pirata le dispara, el barco logra golpear al pájaro y éste suelta a la persona que llevaba, verás que era una niña y cae en el bosque que está en la cima de la montaña de la isla. Tu hermana se preocupa y te dice que debes ayudar a la niña que cayó en el bosque, pero necesitas algo para defenderte por si acaso ese pájaro te ataca. Así que ve hacia la casa de Orca (el anciano experto en lucha con armas) y habla con él para comenzar un entrenamiento.

Orca te enseñará varias técnicas de lucha, debes:

- Primero golpearlo tan sólo presionado B (no presiones ningún otro botón ni muevas el Stick).
- Luego enfócalo y sólo presiona B.
- Después enfócalo y presiona B mientras mantienes el Stick hacia él.
- Luego de varios ataques te dirá que lo ataques con Spin Attack, sólo mantén presionado B por un par de segundos y suéltalo para realizar este ataque.
- Después está el contraataque, enfócalo, espera que te ataque y en ese momento verás que el botón A cambia (si tienes activada la opción de Vibración, el control vibrará), justo en ese momento presiona A para hacer el movimiento de contraataque.
- Y por último enfócalo y mantente presionando A para hacer el Jump Attack.

Después del entrenamiento Orca verá que estás preocupado por algo y te regalará la ESPADA DEL HÉROE (Hero's Sword). Ahora que tienes espada ve hacia el este de la isla y sube hacia el bosque, corta con la espada los arbolitos que no te dejan pasar y continúa. Al llegar arriba cruza el gran puente y entra a la cueva para llegar al bosque donde cayó la niña, sigue y te encontrarás con un Bokoblin, véncelo y continúa tu camino (usa el

tronco caído para seguir), cuando te estés acercando a la niña vendrán un par de Bokoblins más, elimínalos y la niña se despertará y se caerá del árbol y sabrás que se llama Tetra. Cuando termine de hablar con el pirata se irán y al seguirlos verás a tu hermanita al otro lado del puente pero cuando intenta cruzarlo vendrá el pájaro gigante de nuevo y se raptará a tu hermana, tus esfuerzos son en vano. Aparecerás en la bahía intentando convencer a Tetra que te lleve en su barco pirata para rescatarla, ella se niega pero luego de una cháchara aceptará, pero antes necesitas algo para defenderte... algo como un escudo.

¿Te acuerdas del escudo que estaba colgado en la pared de tu casa?, sí, ve a tu casa y sube las escaleras de mano... ¡pero el escudo ya no está! Baja y habla con tu abuela, verás que ella lo tiene, luego de hablarte te dará el ESCUDO DEL HÉROE (Hero's Shield). Ahora que ya tienes escudo habla con Tetra y te llevarán en su gran barco hasta la Isla del Diablo (Forsaken Fortress). En el camino ve bajo cubierta y habla con el pirata para que te ponga una pequeña prueba. Lo que tienes que hacer es llegar al otro lado usando las sogas y las plataformas, pero recuerda que tienes poco tiempo así que debes hacerlo rápido. Si se acaba el tiempo las plataformas bajarán, sólo regrésate y pisa el switch para hacerlas subir de nuevo. Cuando llegues al otro lado abre el cofre y obtendrás el BOLSA DE TROFEOS (Spoils Bag), en ese momento Tetra te avisará que han llegado a la isla. Ve a cubierta y sube hacia el mástil donde está Tetra, después de hablar un poco se le ocurrirá la genial idea de lanzarte hasta la isla usando la catapulta del barco... pero chocarás contra una pared perdiendo tu espada.

```

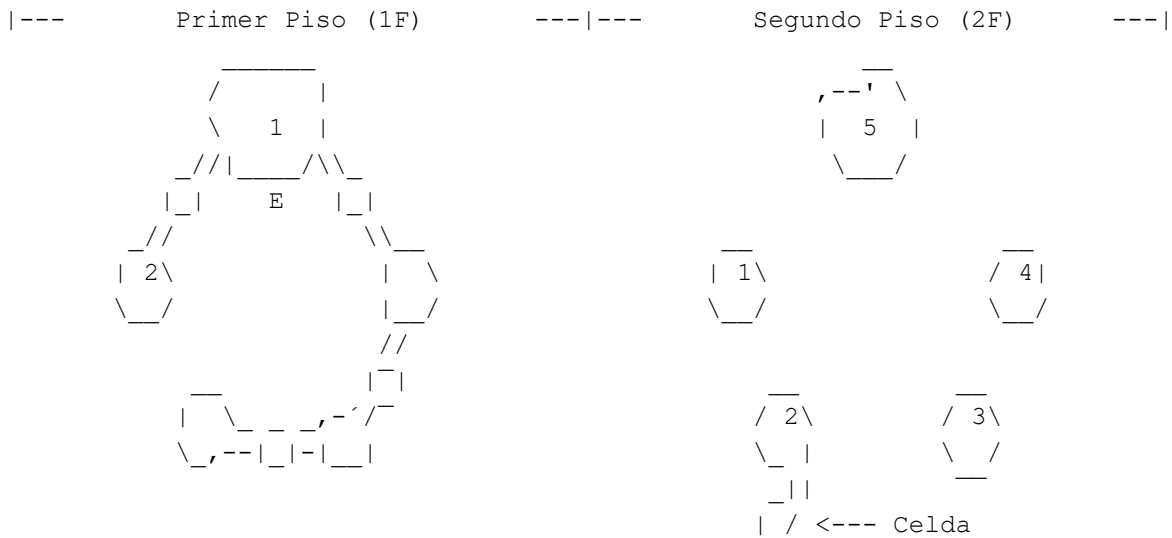
-----
<·>                Isla del Diablo (Forsaken Fortress)                <·>
-----

```

```

<> Mapa:      2F-2          <> Mapas del Tesoro:  ----
<> Brújula:    2F-3          <> Jarrón Teletransp:  ----
<> Tesoro:     ----          <> Llaves Pequeñas:   ----
<> Llave G:    ----

```



Bienvenido a la guarida de los malos. Esto es una especie de calabozo sólo que no encontrarás ningún tesoro, tendrás que llegar hasta la parte superior donde tienen encerrada a tu hermana. Esta fortaleza está altamente protegida así que tendrás que neutralizar los faros para poder llegar hasta arriba y rescatar a tu hermana, si te ven te llevarán a una celda (en el mapa de arriba está marcada la celda donde te meten). Cuando tengas control de Link lánzate al agua y nada hacia el norte del mapa, verás un pequeño agujero en una gran puerta de madera, entra por allí.

--- 1F-1 ---

Sube las escaleras de mano y alguien te hablará, es Tetra quién te habla

usando una piedra extraña que metió en tu bolsillo sin que te dieras cuenta. Ve por la izquierda y usa el barril para burlar al Moblin y poder pasar (si te pillan te enviará a la celda), entra a la puerta.

--- 1F-2 ---

Ten cuidado con la estatua que te ataca. Sobre una de las camas está un cofre con 10 Rupias, ahora sube por las escaleras de mano hasta que llegues al segundo piso.

--- 2F-1 ---

Sal por la puerta que está allí mismo (no uses la soga) y continúa, antes de llegar a la otra puerta ve por la derecha y sube las escaleras de mano, arriba deberás vencer a un Bokoblin para neutralizar el primer farol. Para vencerlo enfócalo y usa tu escudo para detener sus ataques, luego de unos cuantos golpes perderá su arma y rápidamente tómala y atácala con ella hasta eliminarlo. Si pierdes el arma por allí cerca hay una vasija con varias varas las cuales puedes usar también para eliminar al Bokoblin. Una vez neutralizado el primer faro baja las escaleras de nuevo y entra a la otra puerta.

--- 2F-2 ---

Al otro lado verás un cofre que tiene el MAPA, usa la soga para llegar a él. Justo debajo de donde estás hay una Pieza de Corazón, baja y para tomarla mueve los barriles que están en la pared de la derecha y encontrarás un switch, písalos para que se abra la puerta de la celda (celda, no Zelda) y puedas alcanzar el cofre que tiene la Pieza de Corazón. Tienes dos opciones: o sigues y te dejas atrapar por un Moblin para que te metan a la cárcel o sales de allí sin que te atrapen y repites todo desde el principio hasta llegar de nuevo a 2F-2, lo mejor es que te dejes atrapar. Si te meten en la cárcel para escapar sube a la mesa y salta hasta el armario, levanta el jarrón y entra por el pasadizo, llegarás de nuevo a donde estaba el mapa. Para continuar usa la soga para llegar al otro lado y sal por la otra puerta (la que está hacia el este del mapa). Una vez afuera ve por la izquierda y sube la rampa (está justo a tu izquierda), sube las escaleras de mano y vence al Bokoblin de la misma forma como venciste al anterior para neutralizar el segundo farol. Regrésate a donde estabas y entra a la otra puerta (la que está al oeste del mapa).

--- 2F-3 ---

Justo al frente hay un par de barriles y detrás de ellos está el cofre que contiene la BRÚJULA. Cruza al otro lado usando la soga y sal por la puerta. Ve por la izquierda sube la rampa y elimina al Bokoblin para neutralizar el último reverbero, regrésate hasta donde estabas y entra por la otra puerta.

--- 2F-4 ---

Cruza al otro lado y sal por la puerta. Una vez afuera a la izquierda hay una caja, empújala hacia abajo; esto es por si te caes no tengas que recorrer todo de nuevo, sólo usas la caja para alcanzar la escalera de mano y llegas aquí nuevamente. Entra a la puerta para continuar.

--- 2F-5 ---

Aquí deberás llegar hasta la puerta que te muestran, escóndete en el barril que está a tu izquierda para burlar al Moblin y alcanzar la puerta, si te pillan te meterán en la cárcel y tendrás que repetir todo de nuevo hasta llegar aquí.

Otra vez afuera, ya casi llegas a donde está tu hermana. Sube las escaleras y deberás burlar un último Moblin (usa el barril) y sigue hasta que llegues al final del camino, para cruzar al otro lado pégate de la pared y presiona A para pasar de puntitas, vuelve a hacer lo mismo para llegar al otro lado y sube las escaleras... ¡encontrarás tu espada! pero un Bokoblin te ve y te ataca, rápidamente toma la espada y véncelo para abrir la puerta y llegar hasta donde tienen a tu hermana. ¡Al fin! tu hermana está en una celda junto con otras niñas, pero en ese momento viene ese estúpido pájaro de nuevo y te saca de allí. Te llevará con su amo... ¿será él? ¿¿¿¿será quién crees que es????... el amo le ordena que se deshaga de ti así que el pájaro

te lanza lejos de la fortaleza... y no pudiste rescatar a tu hermana. De pronto y mientras naufragas inconscientemente, aparecerá un bote a tu lado.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(VI.2) El Orbe de Din
<><><>-----<><><>-----<><><>

Despertarás en un pequeño bote y alguien te habla, ¡es el bote!, es un bote que habla. Te dirá que se llama Mascarón Rojo/The King of Red Lions y que te ha estado vigilando desde que llegaste a la Isla del Diablo (Forsaken Fortress). También te confirmará lo que sospechabas: ese hombre extraño que comanda al gran pájaro es Ganon, él es el mismo Ganon de la leyenda. El bote será tu nuevo compañero y te guiará hasta que rescates a tu hermana de Ganond... de Ganon, pero la única forma de vencer a Ganon es con un "poder que sólo podrás obtener después de arduo trabajo". Ahora sí, al gran mar... pero espera, no podrás navegar sin una vela, así que el bote te trajo hasta Isla Taura (Windfall Island) donde deberás buscar alguna.

=====
Isla Taura (Windfall Island)
=====

Estás en la más grande e importante isla de todo el Gran Mar. Aquí podrás hablar con la gente y buscar un par de Piezas de Corazón y de Mapas de Tesoro, ve las secciones correspondiente para más info. Cuando termines ve al norte de la isla y verás un pequeño esquimal detrás de un mostrador, es Zunari. Habla con él y te dirá que es de muy lejos, que llegó allí debido a una tormenta mientras navegaba y que todas sus pertenencias menos "eso" fueron destruidas. Insistirá en que compres "eso" porque necesita dinero para montar su negocio en la isla, así que cómpraselo por 80 Rupias para que se quede tranquilo y verás que es ¡una VELA (Sail)!, justo lo que necesitabas. Ahora ve un poco al suroeste de donde estabas y verás un sujeto bailando frente a algo que parece una lápida, justo detrás de él hay una puerta, entra allí para llegar a la cárcel. Allí verás que Tingle está preso y te pide que lo liberes, pisa el switch que está detrás de los jarrones de la izquierda para abrir la puerta y liberar al pobre Tingle. Para recompensarte te otorgará el TINGLEVISOR (Tingle Tuner) y el MAPA DE TINGLE (Tingle Chart). Ahora entra a la celda y empuja la caja que está allí para revelar un pasadizo, entra por allí y sigue el siguiente camino: Derecha, izquierda, arriba, derecha, izquierda, arriba, izquierda, derecha, derecha, arriba y derecha. Llegarás a un lugar extraño donde hay un cofre que contiene una ¡CÁMARA LUMINOGRÁFICA! (PictoBox), para más info de lo que tienes que hacer con tu nueva PictoBox ve la sección correspondiente. Ahora sí, ve y habla con Mascarón Rojo/The King of Red Lions, sube a él, iza la vela y... al Gran Mar. Aún no podrás explorar todo el vasto, inmenso mar; así que deberás ir hacia el este para llegar a Isla del Dragón (Dragon Roost Island). Si crees que te has perdido consulta la carta de marear presionando Arriba en el D-Pad, el área al que tienes que ir estará marcada.

=====
Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
=====

Al llegar el bote te dirá que deberás solicitar el Orbe de Din (Din's Pearl) a Valú/Valoo, el gran dragón que vive en la cima de la montaña, además te dará la BATUTA DE LOS VIENTOS (Wind Waker) y te enseñará a usarla. Ve por la izquierda y usa las Flores Bomba (cárgalas con A) para volar las piedras y abrirte camino. Te encontrarás con el cartero quien hablará contigo y luego se marchará, sigue y entra a la cueva donde viven los ritos, el jefe hablará contigo. Después de todo el rollo que te echa te dice que vayas a ver a Medli en el segundo piso que tiene "algo" para el príncipe y quiere

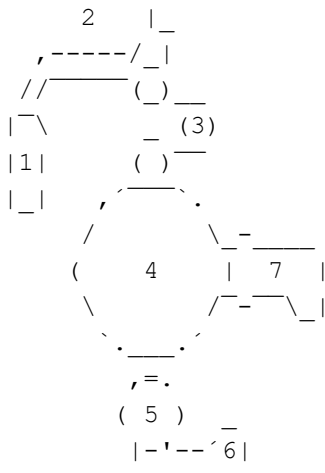
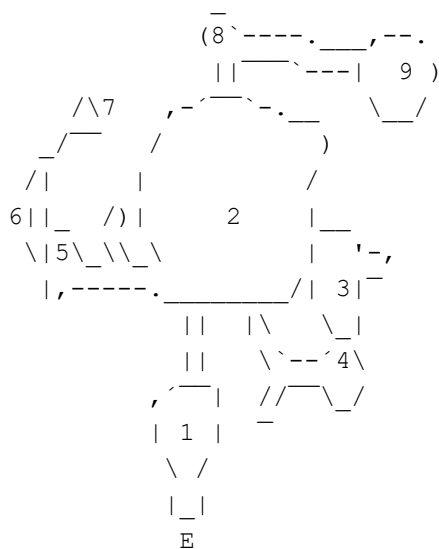
que tú se lo entregues, también obtendrás la SACA DEL CARTERO (Delivery Bag). Ahora sí ve al segundo piso y en el cuarto principal está Medli, habla con ella y te dará la CARTA DEL PADRE (Father's Letter), además te pedirá que después que hables con el príncipe vayas a la entrada de Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern) que ella necesita de tu ayuda para algo.

Ve al cuarto del príncipe en el primer piso, verás que tiene una gran perla y dale la carta. Luego dirígete a la entrada de la Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern) allí mismo en el primer piso y habla con Medli. Te pedirá que le des una mano para alcanzar la parte superior, lo que tienes que hacer es cargarla, sube a la pequeña cuesta que está detrás de ti y lánzala hacia la entrada justo cuando el viento sople hacia esa dirección (guíate con las cenizas). Cuando llegue arriba te dará las gracias y tu primera BOTELLA (Empty Bottle). Llena la botella con agua del charco que está allí y sube (usando el puente caído) hasta la salida de esta parte, allí verás unas flores secas en el piso, échale el agua a una de ellas para que florezca una bomba y úsala para explotar la gran piedra que bloquea el estanque. Debes lanzar la bomba de forma que explote en el aire al lado de la piedra porque si la bomba cae al charco se apagará. Ahora que el estanque está lleno nada hacia el otro lado y verás varias bombas y un par de estatuas sobre lava, lanza las bombas para que caigan dentro de los jarrones que las estatuas sostienen y así las puedas usar para cruzar al otro lado y llegar al primer calabozo: Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern).

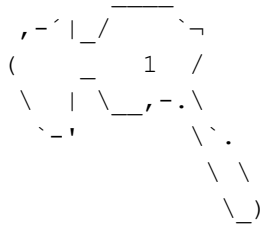
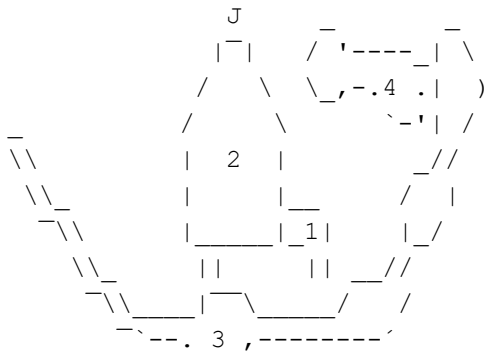
~~~~~  
 <·>            Primer Calabozo: Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)            <·>  
 ~~~~~

- <> Mapa: 1F-3 <> Mapas del Tesoro: 1F-5 2F-5
- <> Brújula: 2F-1 <> Jarrón Teletransp: 1F-1 2F-4 3F-2
- <> Tesoro: 4F-1 <> Llaves Pequeñas: 1F-1 1F-4 2F-1 2F-2
- <> Llave G: 1F-9

|--- Primer Piso (1F) ---|--- Segundo Piso (2F) ---|



|--- Tercer Piso (3F) ---|--- Cuarto Piso (4F) ---|



--- 1F-1 ---

Comenzando no verás ninguna puerta ni nada, sólo tres estatuas, así que hala la estatua de la izquierda hacia abajo y luego hala la estatua del medio hacia la izquierda (hacia donde estaba la primera estatua) para revelar una entrada, sigue y te encontrarás un par de Bokoblins, véncelos y toma una de las varas (Boko Sticks) de ellos y mientras está encendida úsala para encender las dos antorchas que están apagadas al noroeste de esta área. Para encenderlas mientras tienes la vara en las manos haz que la punta pase por la parte superior de la antorcha, si la vara se apaga enciéndela de nuevo pasándola de la misma forma por la otra antorcha que está encendida. Cuando enciendas ambas antorchas aparecerá un cofre con una LLAVE la cual deberás usar para abrir la puerta el norte.

--- 1F-2 ---

Usa tu espada para romper las tablas que bloquean el camino y continúa, quédate con la boca abierta de lo bien que se ve esta parte (con esa llama gigante) y sigue por la izquierda. La puerta del oeste está cerrada con llave, así que continúa por las plataformas de madera, hala el bloque que está incrustado en la pared y sube a él para continuar hasta que llegues al puente. Cuidate de los vampiritos y de no cortar las sogas que sostienen el puente porque podrías caerte, usa una Flor Bomba para volar la gran piedra y revelar una puerta.

--- 1F-3 ---

Aquí verás varios jarrones que contienen agua, carga uno y lánzalo a la lava para que se condense y la uses como plataforma para alcanzar el cofre y tomar el MAPA. Haz lo mismo para seguir hacia el sur, sube las escaleras de mano (cuidado con el Red ChuChu) y entra a la puerta.

--- 1F-4 ---

Camina hacia las tablas de madera de enfrente y te atacará un Bokoblin, elimínalo y usa su arma para romper las tablas que bloquean el camino hacia el oeste, ve hacia el suroeste y rompe las tablas con el arma del Bokoblin (te atacarán dos Red ChuChus) y abre el cofre para encontrar una LLAVE, sal por la puerta del noroeste para llegar de nuevo al cuarto donde está la llama gigante.

--- 1F-2 ---

A tu izquierda hay una gran piedra bloqueando el camino y dos Flores Bomba pegadas a la pared, toma uno de los jarrones o una piedra y lánzase a la Flor Bomba para que explote y vuelas la piedra, si fallaste todos los objetos sólo sal y vuelve a entrar al cuarto para que aparezcan de nuevo. Ahora que tienes una llave puedes entrar a la puerta encadenada del oeste.

--- 1F-5 ---

Justo a tu derecha hay un pozo de lava pero por ahora no lo puedes cruzar porque necesitas el Garra/Grapppling Hook, así que sigue de frente y a la izquierda de la puerta que está bloqueada hay varias tablas bloqueando unos frascos, rompe las tablas con la espada y saldrá un Bokoblin de un frasco, elimínalo y toma la vara y mientras está encendida lánzala a las tablas del otro lado para quemarlas y poder pisar el switch de allí para desbloquear la puerta.

--- 1F-6 ---

Estás afuera del calabozo. Cruza el puente y sube las escaleras de mano cuidándote de la llama que sale de la pared, sigue por la izquierda (pasa de puntitas pegado a la pared) hasta que llegues a la gran piedra, a la izquierda de la piedra hay una tabla de madera pegada a la pared, cuélgate de ella y cruza al otro lado mientras estás agarrado a la plataforma. Usa la Flor Bomba que está allí para volar la piedra y entra a la puerta.

--- 1F-7 ---

Encontrarás varios bloques uno sobre otro, hala el primer bloque de la izquierda y luego el del medio para hacer que los otros bloques caigan y formen como una escalera para que subas y puedas alcanzar el agujero de la

pared que está arriba y llegar a 2F.

--- 2F-1 ---

Aquí alguien te hablará por el amuleto diciendo algo sobre las ratas, a la izquierda hay un bloque en la pared hálalo y sube, la puerta está encadenada así que necesitas una llave. A la derecha de la puerta hay una antorcha encendida y un cofre, ábrelo para conseguir la BRÚJULA; a la izquierda hay un par de jarrones quíbralos y toma una de las varas, enciéndela en la antorcha y lánzala desde allí hacia las tablas del sur para quemarlas, toma la LLAVE que está en el cofre y abre la puerta.

--- 2F-2 ---

De nuevo afuera, sube las escaleras y a la derecha verás una puerta cerrada. A la izquierda está un Kargaroc en su nido, acércate a él para que se aleje y toma la LLAVE que está allí, ahora sí abre la puerta.

--- 2F-3 ---

Este cuarto está muy oscuro, justo a tu derecha hay un par de frascos y una antorcha, quiebra los frascos, toma una vara y enciéndela en la antorcha y sigue hacia el este del mapa y con la vara quema las tablas que bloquean el camino y enciende la antorcha, justo detrás de esta antorcha hay un cofre con un Joy Pendant. Sigue y con otra vara enciende las dos antorchas que están apagadas para abrir la puerta.

--- 2F-4 ---

A tu izquierda está un JARRÓN TELETRANSPORTADOR usa la Flor Bomba de allí para explotar la piedra que tapa el jarrón, cruza el puente y entra a la puerta.

--- 2F-5 ---

La puerta se cerrará detrás de ti y un Bokoblin te atacará, elimínalo y rompe todos los frascos de ese cuarto para que salga otro Bokoblin. Hay otro más en un frasco que está sobre una tabla de madera en la pared a la izquierda de la puerta por donde entraste, rueda contra la pared para tumbar el frasco y elimina al Bokoblin. Ya que los elimines a todos se abrirán las puertas, pero antes de salir toma una vara de las que tenían los enemigos y enciende la antorcha que está apagada para que aparezca un cofre que contiene un Mapa del Tesoro. Ahora sí sube y a la izquierda de la puerta hay un frasco sobre otra tabla de madera, tumbalo rodando contra la pared para hallar otro Joy Pendant. Sigue por la puerta de arriba.

--- 2F-6 ---

Toma uno de los frascos con agua y lánzase al bicho (Magtail) que está en el islote para que se enrolle, rápidamente toma otro frasco, salta hacia el islote y lanza el frasco a la lava justo donde sale la llama, sube a la lava condensada y espera que salga la llama para llegar hasta arriba.

--- 3F-1 ---

Salta hacia las plataformas de madera y entra a la puerta.

--- 3F-2 ---

Usa la Flor Bomba que está a la derecha de la puerta para volar las dos piedras grandes y revelar un JARRÓN TELETRANSPORTADOR y una puerta. Aún no puedes cruzar la lava de este cuarto sin la Garra/Grapppling Hook, así que sigue por la puerta.

--- 3F-3 ---

Ya casi estás en la cima de la montaña, sube rápidamente las escaleras de la derecha para llegar a 4F donde está el gran Valú/Valoo.

--- 4F-1 ---

Veras que han capturado a Medli, elimina a los dos Bokoblins y vendrá un Moblin, véncelo para liberar a Medli y habla con ella. Te dirá las razones del por qué Valú/Valoo está muy molesto además de darte la GARRA (Grapppling Hook). Sube las escaleras de allí y Medli te enseñará a usar el ítem que te dio, úsalo en la rama donde está Medli para engancharte y cruzar al otro lado (aparecerá una marca amarilla en las áreas donde te puedes enganchar), sigue, rompe las tablas con la espada y lánzate para llegar a 3F de nuevo.

--- 3F-3 ---

No entres a la puerta, mejor usa la Garra/Grapppling Hook en las ramas de la

izquierda hasta que llegues a una puerta que está más abajo, entra en esa.

--- 3F-4 ---

Cruza el puente y elimina el Bokoblin, acércate a los frascos para que te ataque otro Bokoblin el cual debes eliminar para que aparezca un cofre en la parte de abajo, sube al puente de nuevo pero corta las sogas que lo sostienen para hacerlo caer y llegar al piso de abajo.

--- 2F-7 ---

Abre el cofre para conseguir un Joy Pendant y entra a la puerta.

--- 2F-4 ---

De nuevo en este cuarto pero ya estás en la parte superior, sube a la gran jaula y corta las tres sogas que sostienen el piso con un Spin Attack (debes cortar las tres a la vez), el piso caerá y llegarás a 1F.

--- 1F-2 ---

Rápidamente y antes que la llama haga subir la plataforma salta al hueco en la pared y sigue por las plataformas de madera, sube por las escaleras de mano y llegarás a una puerta bloqueada justo frente a la puerta y arriba hay un brazo al que puedes engancharte con la Garra/Grappling Hook, hazlo para abrir la puerta.

--- 1F-8 ---

Usa la Garra/Grappling Hook en el brazo para cruzar a la derecha y continúa por las plataformas de madera, vuelve a usar la Garra/Grappling Hook para alcanzar la puerta.

--- 1F-9 ---

Verás un cofre envuelto en llamas y un switch al lado, el switch debe estar presionado para que las llamas se extingan y el cofre quede libre, para ello enfoca a uno de los Magtails de ese cuarto y golpéalo en el ojo cuando abra sus mandíbulas, el bicho se enrollará, cárgalo y ponlo sobre el switch y rápidamente toma la GRAN LLAVE. Sal del cuarto.

--- 1F-8 ---

Regresa todo y cuidate de los Keeses (vampiritos). Enfócalos y mátalos con la Garra/Grappling Hook

--- 1F-2 ---

Deberás llegar exactamente hasta 3F justo antes de llegar a Valú/Valoo, así que llega hasta el piso de la jaula que tumbaste y espera a que salga la gran llama para llegar hasta arriba, entra a la puerta.

--- 2F-7 ---

Toma uno de los jarrones que contienen agua y lánzalo a la lava justo donde sale la llama (a la derecha del cofre que tenía el Joy Pendant) para que se condense y puedas subir, sal por la puerta.

--- 3F-3 ---

Cruza los abismos con la Garra/Grappling Hook y entra a la puerta de arriba.

--- 3F-2 ---

Ahora que tienes la Garra/Grappling Hook cruza la lava de este cuarto para llegar al otro lado donde encontrarás dos cofres, uno con 10 Rupias y otro con un Blasón de Guerrero/Knight's Crest además de un par de jarrones que tienen hadas, te recomiendo que atrapes una hada en tu botella para la lucha con el jefe. Ahora sí, entra a la Gran Puerta para enfrentarte con el jefe de este calabozo.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - GOHMA - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <>

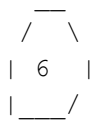
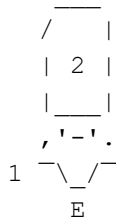
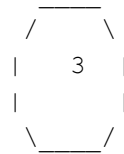
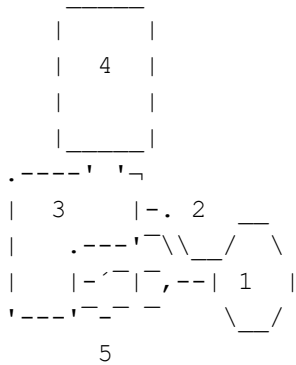
Camina un poco y emergerá del pozo de lava una gigantesca criatura ¿así que este bicho es el que molesta a Valú/Valoo?, bien, no te dejes intimidar por su enorme tamaño. Si miras hacia arriba verás la cola de Valú/Valoo, lo que tienes que hacer es engancharte a la cola usando la Garra/Grappling Hook y después de balancearte un poco suéltate (sobre suelo firme por supuesto) para que parte del techo caiga sobre el monstruo, verás como se quiebra su exoesqueleto; repite el mismo proceso dos veces hasta que le destruyas por completo su coraza pero por cada vez que le caiga el techo encima el jefe se pondrá más furioso y atacará más rápido, así que esquiva sus ataques y espera el momento oportuno para lanzar la Garra/Grappling Hook a la cola de

dentro del remolino y así éste te eleve. Rápidamente planea hacia el bosque al noroeste; si los Peahat que vuelan cerca intentan tumbarte presiona el botón al que tienes fijado la Hoja Deku/Deku Leaf para alejarlos. Entra a tu segundo calabozo: Bosque Prohibido (Forbidden Woods).

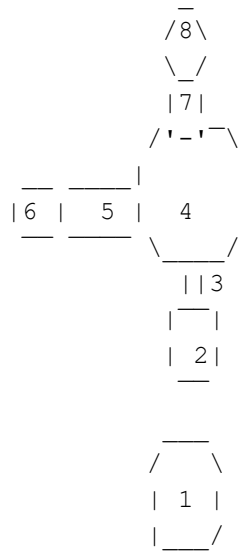
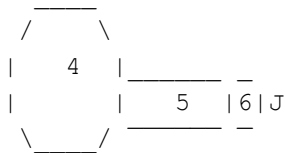
~~~~~  
 <·> Segundo Calabozo: Bosque Prohibido (Forbidden Woods) <·>  
 ~~~~~

- <> Mapa: 1F-1 <> Mapas del Tesoro: B1-4 3F-1
- <> Brújula: 3F-6 <> Jarrón Teletransp: 1F-1 3F-4 2F-6
- <> Tesoro: 4F-2 <> Llaves Pequeñas: 3F-6
- <> Llave G: B1-5

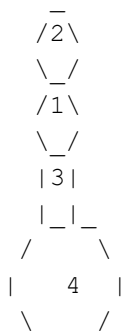
|--- Sótano Uno (B1) ---|--- Primer Piso (1F) ---|



|--- Segundo Piso (2F) ---|--- Tercer Piso (3F) ---|



|--- Cuarto Piso (4F) ---|---



--- 1F-1 ---

Comenzando sube la cuesta de la derecha para tomar el MAPA que está en el cofre de allí, ahora ve a la izquierda de la puerta y toma la gran nuez que está en el piso y lánzasela a la planta que bloquea la puerta del norte (debes pegarle a lo que parece un ojo cuando abra el capullo). Debes hacerlo antes de que se seque la nuez, de esa forma podrás continuar por la puerta.

--- 1F-2 ---

Usa las Baba Bud y la Hoja Deku/Deku Leaf para alcanzar la parte superior hacia el norte donde verás una puerta, a la que por supuesto debes entrar.

--- 2F-1 ---

Toma una Flor Bomba que está entre la grama a la derecha de la puerta y lánzala a la planta que bloquea la puerta para eliminarla y poder continuar.

--- 2F-2 ---

A tu izquierda hay una planta extraña con cuatro hojas, desde donde estás lánzale una ráfaga de viento a esa planta con tu Hoja Deku/Deku Leaf para atraer la plataforma que está más arriba, sube a ella y voltéate hacia el lado contrario de donde quieres ir y dispara otra ráfaga de viento con la Hoja Deku/Deku Leaf para empujar la plataforma y alcanzar la puerta.

--- 2F-3 ---

Ve hacia el norte y elimina la Boko Baba de la derecha para hacer aparecer una Baba Bud, puedes usarla junto con la Hoja Deku/Deku Leaf para alcanzar un agujero en el gran tronco de allí para tomar 20 Rupias que están en el cofre. Usa la Baba Bud de nuevo para llegar hasta arriba a 3F.

--- 3F-2 ---

Verás que la puerta está bloqueada con una planta, así que lanza una ráfaga de viento a la planta que está a la izquierda de la puerta para atraer otra plataforma y sube a ella, empújala hasta llegar arriba y rompe las tablas con tu espada. Toma la nuez gigante, sube de nuevo a la plataforma y ponla allí (presiona R), ahora empuja la plataforma para llegar a la puerta de nuevo y tira la nuez a la flor de la planta para eliminarla y desbloquear la puerta, debes hacer todo rápido porque la nuez se seca con el tiempo.

--- 3F-3 ---

Acércate un poco a la nuez pero no la podrás tomar porque unos tentáculos te bloquean, así dispárale una ráfaga de viento a la nuez para moverla de allí y úsala para eliminar la planta que bloquea la puerta.

--- 3F-4 ---

Ve por la derecha y usa la Garra/Grappling Hook en la rama para llegar al otro lado, sube a las ramas que se mueven para alcanzar una nuez que está más arriba al norte del mapa, tómala y ve hacia el oeste y lánzale la nuez a la planta que bloquea la puerta. Ahora sube por las ramas de la izquierda y arriba verás una hojarasca en el piso, lánzale una ráfaga de viento para quitarlas y revelar un JARRÓN TELETRANSPORTADOR; baja de nuevo y entra a la puerta del oeste que estaba bloqueada por la planta.

--- 3F-5 ---

Camina un poco y te saltarán unos erizos que impedirán que te muevas rápido, (se llaman Morths) para quitártelos de encima rueda o haz un Spin Attack. En el agujero del piso en el medio de este cuarto hay un cofre con 10 Rupias, continúa por la puerta del oeste.

--- 3F-6 ---

Este cuarto posee muchos tentáculos que sólo se levantan cuando te acercas y no te dejan pasar, debes ir con cuidado hasta el sur del mapa donde hay una Flor Bomba, úsala para explotar las tablas que bloquean el gran hueco de la pared y toma la BRÚJULA que está en el cofre de allí. Toma la Flor Bomba de nuevo y lánzala desde allí hacia las otras tablas para volarlas y toma la LLAVE que está en el cofre. Regresa y sal por la puerta.

--- 3F-5 ---

Regresa hasta la puerta del este pero ten cuidado porque aparecerán varios Green ChuChus en el piso.

--- 3F-4 ---

Ahora que tienes llave puedes abrir la puerta encadenada del norte.

--- 3F-7 ---

Usa la plataforma para alcanzar la puerta. Cuidado con los enemigos de este cuarto porque son muy molestos, usa la Hoja Deku/Deku Leaf para alejarlos.

--- 3F-8 ---

Elimina las Boko Baba para que aparezcan Baba Buds y úsalas para llegar hasta arriba.

--- 4F-1 ---

Al noroeste hay unos brazos al que puedes enganchar con la Garra/Grappling Hook, úsalas para subir por la soga y llegar más arriba donde hay un cofre con un Joy Pendant. Entra por la puerta del norte.

--- 4F-2 ---

La puerta se cerrará detrás de ti y te atacará una Mothula alada, véncela para que se abran las rejas que bloquean el cofre que contiene el BOOMERANG. Arriba de la salida hay dos switches, enfócalos a ambos con la función multi-blancos del Boomerang y lánzalo para abrir la puerta y salir.

--- 4F-1 ---

Ve al sur y elimina las plantas que bloquean la puerta y entra por allí.

--- 4F-3 ---

Enfoca con el Bumerán las ramas a la que cuelgan los piñones para cortarlas y abrirte camino y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para llegar al otro lado. Toma la Joy Pendant del cofre que está allí y entra a la puerta.

--- 4F-4 ---

Llegarás al cuarto con la flor gigante. Desde donde estás usa el Boomerang para enfocar las cinco ramas que sostienen dicha flor y córtalas para que caiga y abras un camino en el piso de abajo por donde deberás seguir.

--- B1-1 ---

Entra a la puerta del oeste.

--- B1-2 ---

Elimina a los enemigos para abrirte camino y entra por la puerta de la derecha.

--- B1-3 ---

Usa la flor para alcanzar el cofre donde hay 10 Rupias, ahora corta las cuatro ramas que sostienen la flor con el Boomerang para que caiga, toma la Flor Bomba que está abajo y vuela las tablas del norte y entra a la puerta.

--- B1-4 ---

Aquí sólo encontrarás un Mapa del Tesoro. Ve subiendo por los troncos y elimina la Boko Baba que se encuentra al noroeste para que aparezca un Baba Bud y úsala para llegar arriba. Lanza una ráfaga de viento a la planta de la izquierda para que venga la plataforma y sube a ella para llegar un poco más arriba. Allí encontrarás un Flor Bomba, tómala y lánzala hacia el gran tronco en el centro del cuarto; la Flor Bomba debe caer dentro del tronco para que explote y elimine una planta que bloquea el cofre. Entra al tronco desde arriba y toma el mapa del cofre y sal por el pequeño túnel, ahora regrésate hasta el cuarto anterior.

--- B1-3 ---

Tira la flor de nuevo y sube a ella, elimina al Octorok y mientras estás sobre la flor dispara ráfagas de viento hacia el este para que muevas la flor en dirección contraria y así puedas pasar por el túnel y llegar al sudoeste del mapa, entra a la puerta.

--- B1-5 ---

Varios tentáculos bloquean la puerta tras de ti. Sube al tocón gigante y desde el tope enfoca con el Boomerang los cinco switches que rodean el tronco comenzando con el que está detrás y en dirección de las agujas del reloj, lanza el Boomerang para golpear los cinco switch y así se abrirá una reja bajo de ti, ve y toma al GRAN LLAVE del cofre. Justo cuando tomes la llave vendrán dos Moblins, deshazte de ellos para que se abra una reja al este del mapa, sube al tocón gigante y usa la Garra/Grappling Hook en la rama para alcanzar la puerta y salir de allí.

--- B1-2 ---

Regresa al cuarto donde cayó la flor gigante.

--- B1-1 ---

Lanza una ráfaga de viento a la planta de la izquierda y rápidamente entra a la Baba Bud de la derecha y cuando salgas disparado usa la Hoja Deku/Deku Leaf para que el torbellino te suba.

--- 2F-4 ---

Ve a la puerta del este y elimina las plantas que bloquean la puerta con el Boomerang para poder continuar.

--- 2F-5 ---

Elimina a las dos Mothulas para que los tentáculos se quiten y para que aparezca un cofre con una Joy Pendant, sigue por la puerta del este.

--- 2F-6 ---

A la derecha de la Gran Puerta hay un frasco con varas rómpelo y toma una vara y enciéndela en una antorcha, rápidamente quema la madera que tapa el JARRÓN TELETRANSPORTADOR que está a la izquierda de la puerta. Si rompes los piñones que están en todo el cuarto puedes encontrar corazones y jarras para llenar tu magia (algunos Morths también). Cuando estés listo entra a la Gran Puerta para enfrentarte al jefe de este nivel.

<> - ~ - ~ - ~ - ~ KALLE DEMOS ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

Verás una gigantesca flor en el centro del cuarto y sobre ella está Makore/Makar, acércate y el pistillo de la flor se comerá al pobre korok y pegará varios filamentos del techo. Deberás cortar esos filamentos con tu Bumerang para que la planta caiga y se abran sus pétalos para dejar al descubierto al pistillo, aprovecha el momento y lánzale el Boomerang al pistillo o dale varios espadazos, pero ten cuidado, después de poco tiempo cerrará sus pétalos y si te atrapa te hará daño. Fíjate cuando entierre sus tentáculos porque saldrán justo debajo de ti para herirte, así que mantente moviendo para esquivarlos y cuidado cuando sus tentáculos brillen porque los usará para golpear; esas son las únicas formas como puede atacarte. En caso de necesitar corazones puedes cortar la grama que hay alrededor del cuarto. Después de unos cuantos golpes al pistillo lo habrás vencido y Makore/Makar te agradecerá, toma el contenedor y entra al pequeño torbellino.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

Aparecerás frente al Árbol Deku/Deku Tree y comenzará la ceremonia. Verás como Makore/Makar se destaca con su violín y el árbol producirá muchas semillas que los otros koroks tomarán y se irán a plantarlas en otros lugares del Gran Mar, después de eso obtendrás ¡¡EL ORBE DE FARORE!!! (Farore's Pearl) ¡Ya sólo falta una joya!

<><><>-----<><><>-----<><><>
(VI.4) El Orbe de Nayru
<><><>-----<><><>-----<><><>

¡¡A partir de este momento el Gran Mar es todo tuyo!! Ya puedes navegar e ir a donde quieras y explorar todas las islas, buscar mapas, piezas de corazón... pero debes ir por el último orbe, no hay tiempo que perder. Usa el Wind Waker para cambiar la dirección del viento y así puedas llegar hasta Islas Pez Volador (Greatfish Island) al noroeste.

=====
Islas Pez Volador (Greatfish Island)
=====

Al acercarte a la isla todo se pondrá oscuro y comenzará a llover, cuando llegues verás que todo está destruido, Mascarón Rojo/The King of Red Lions te dirá que allí habitaba Jabun, el espíritu del agua quien posee el Orbe de Nayru. Cuando pierden toda esperanza aparece el rito que te informa del paradero de Jabun: Isla Initia (Outset Island), la misma isla donde naciste.

Lo malo es que también le contó a los piratas sobre el orbe y ahora ellos están tras la perla. Debes entonces hablar con los piratas para ver que sucede, el último lugar donde los vieron fue Isla Taura (Windfall Island) así que dirígete hasta allá a ver que averigüas.

=====
Isla Taura (Windfall Island)
=====

Al llegar podrás ver el gran barco pirata anclado en la costa, los piratas están en algún lugar de esta isla. Dirígete a la casa donde venden bombas pero la puerta está cerrada, así que ve hacia la izquierda de la casa y camina de puntitas pegado a la pared para pasar el risco, sube por la enredadera de la pared de la casa y entra por el pequeño agujero que está arriba. Al entrar verás que los piratas han capturado al vendedor y se están robando varias bombas porque las necesitan. Los piratas intentan convencer a Tetra que se queden en la isla hasta que amanezca pero Tetra se niega, en eso te pilla y decide quedarse hasta el día siguiente. Cuando Tetra se marche los piratas dirán la contraseña que necesitan para entrar a la cubierta del barco, toma nota de la contraseña no se te vaya a olvidar. Las contraseñas son al azar, aparecen contraseñas diferentes por cada vez que juegas. Cuando se marchen ve al barco de los piratas e intenta abrir la puerta de la cubierta, te pedirán la contraseña. Si la olvidaste entonces contesta dependiendo de la pregunta.

NOTA: Estas son las preguntas y contraseñas del juego Americano (en Inglés).

-<>-Pregunta-<>-	-<>-Contraseña-<>-
Who cleans pirate's ears?	Swabbies
The ship's only tooth is a?	Barnacle
Who can't walk the plank?	Plankton

Si le dices la contraseña correcta te dejará pasar, dentro habla con el pirata y te pondrá otra prueba: llegar al otro lado usando las sogas pero esta vez no hay plataformas así que tienes que saltar de sogas en sogas pero además de eso deberás hacerlo rápido porque la reja se cierra y tendrás que comenzar de nuevo. Cuando llegues al otro lado toma las BOMBAS que están en el cofre y Tetra te hablará por el amuleto. Rápidamente regresa al bote y comienza el largo recorrido hacia Isla Initia (Outset Island).

=====
Isla Initia (Outset Island)
=====

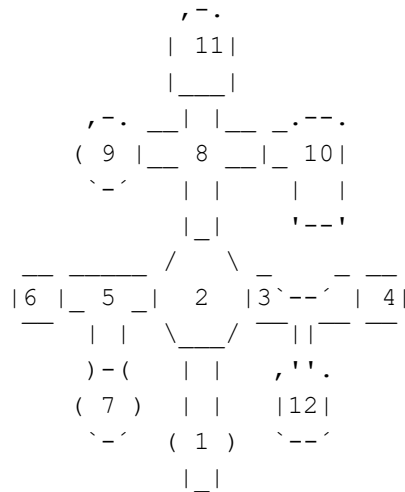
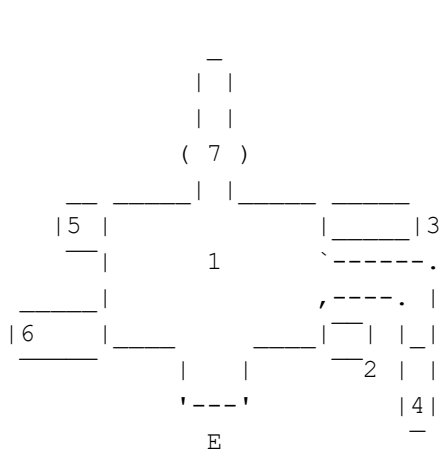
Después de tan largo viaje llegarás de nuevo a tu linda isla pero... ¿te haz dado cuenta que no ha amanecido en mucho tiempo y tampoco ha dejado de llover? Mascarón Rojo/The King of Red Lions cree que debe ser alguna maldición de Ganon. Antes de hacer cualquier cosa dale una visita a la gente de la isla y en especial a tu abuelita. Habla con ella y verás que está muy deprimida (¡pero si usas una hada frente a ella la curarás y te llenará tu botella con Sopa!). Ahora regresa al bote y navega hasta la parte trasera de la isla donde un gran remolino te absorberá, rápidamente usa las Bombas sobre el bote para sacar un cañón y vuela la gran losa que está en la pared de la isla. Entrarán a la cueva y un gran pez emergerá, es Jabun el espíritu del agua. Luego de una conversación entre el bote y Jabun que no entenderás, la deidad amablemente te otorgará el ¡¡ORBE DE NAYRU!! (Nayru's Pearl). ¡Que bien! ya tienes las tres perlas, cada vez estás más cerca de recatar a tu hermana. Cuando salgan de la cueva el poder de la perla negará la maldición y ya dejará de llover, además de eso Mascarón Rojo/The King of Red Lions marcará en tu carta de marear los lugares donde debes colocar los orbes, así que en marcha.

En cada una de las Islas Triangulares encontrarás una estatua, acércate a ellas para colocarles las orbes. Cuando coloques la última perla algo muy extraño acontece, la estatua explotará y Link saldrá por los aires y ¡una inmensa torre emerge en el centro de las Islas Triangulares!. Luego de ese porrazo contra la torre tu bote te advierte que al fin a llegado la hora de probar tu valor, esa gran torre fue creada por los dioses antiguos y si pasas todos los peligros que hay en ella podrás obtener el "poder" para vencer a Ganon. Entra a la torre para enfrentarte a tu tercer calabozo: La Torre de los Dioses (Tower of the Gods).

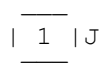
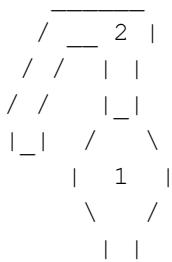
~~~~~  
<·> Tercer Calabozo: Torre de los Dioses (Tower of the Gods) <·>  
~~~~~

- <> Mapa: 1F-2
- <> Brújula: 1F-5
- <> Tesoro: 2F-7
- <> Llave G: 3F-1
- <> Mapas del Tesoro: 1F-5 2F-9
- <> Jarrón Teletransp: ----
- <> Llaves Pequeñas: 1F-4 2F-10

|--- Primer Piso (1F) ---|--- Segundo Piso (2F) ---|



|--- Tercer Piso (3F) ---|--- Cuarto Piso (4F) ---|



--- 1F-1 ---

En todo el primer piso de este calabozo el nivel del agua subirá y bajará constantemente y para poder pasar este calabozo necesitas sacar provecho a esta característica. Mientras el nivel del agua esté bajo entra a la puerta que está al sudeste del mapa.

--- 1F-2 ---

Verás varias cajas, espera a que el nivel del agua suba y coloca una bomba en la pared quebrada al sur del mapa para revelar el cofre que contiene el MAPA, en el agujero de la pared al noreste hay un Joy Pendant en un frasco. Luego que tomes el mapa aparecerán varios ChuChus, puedes vencerlos si quieres y sal del cuarto cuando el nivel del agua esté bajo.

--- 1F-1 ---

Espera a que suba el nivel del agua y ve al noreste del mapa donde verás una puerta bloqueada y un par de estatuas, levanta una estatua y colócala sobre el pequeño pedestal que brilla en el piso para desbloquear la puerta.

--- 1F-3 ---

Espera a que el nivel del agua descienda y baja hacia el agujero que está en el centro del cuarto, toma una caja y colócala sobre el pedestal pequeño para que aparezca un puente sobre ti y sube por las escaleras. Lo más probable es que antes de que llegues arriba haya subido el nivel del agua y el puente desaparecerá así que espera a que vuelva a bajar el agua para que aparezca el puente de nuevo y cruza, toma el pilar y sal por la puerta (con el pilar en tus manos por supuesto).

--- 1F-1 ---

A la izquierda de la puerta verás un pequeño agujero en el piso donde el pilar encaja perfectamente, colócalo allí para que bajen las rejas que bloquean el pasillo del este y sube al bote y continúa por ese pasillo. Coloca las estatuas sobre los pedestales del piso para desbloquear la puerta y entra en ella.

--- 1F-4 ---

Espera a que baje el nivel del agua y acomoda las cajas para formar un puente que llegue desde la puerta hasta las antorchas que están apagadas al sur del mapa. A los lados de la puerta hay vasijas con varas, toma una y espera a que suba el nivel del agua y enciéndela en las antorchas, usa las cajas para llegar al otro lado y enciende ambas antorchas para que aparezca un cofre con una LLAVE, sal del cuarto (cuidate de los ChuChus).

--- 1F-1 ---

Ahora dirígete hacia el oeste y verás las paredes quebradas, usa el cañón del bote para destruirlas y espera a que suba el nivel del agua para seguir por allí, sube las escaleras y entra a la puerta.

--- 1F-5 ---

Toma la BRÚJULA que está en el cofre. En la pared verás un ojo, deberás regresar aquí luego que tengas el arco y dispararle una flecha al ojo para que se abra un nicho y puedas tomar un Mapa del Tesoro, por ahora regresa al cuarto anterior.

--- 1F-1 ---

Baja las escaleras y si enciendes las antorchas que están a los lados de la puerta encadenada aparecerá un cofre con un Joy Pendant, usa la llave en la puerta para continuar.

--- 1F-6 ---

Mientras el nivel del agua este bajo vence a los cuatro ChuChus (golpéalos con el Boomerang y luego dale espadazos) para que aparezca una escalera, sube y toma el pilar y sal de allí.

--- 1F-1 ---

Sube las escaleras y coloca el pilar en su lugar y revelarás una puerta secreta por donde deberás continuar.

--- 1F-7 ---

Aquí debes tomar las estatuas que están a los lados de la puerta y colócalas sobre dos de los pedestales (rodea al Beamos que dispara el rayo) y párate sobre el tercer pedestal para hacer que las plataformas se muevan, sube por ellas para llegar al segundo piso.

--- 2F-1 ---

Entra a la puerta.

--- 2F-2 ---

Entra a la puerta cuyo grabado brilla (al este).

--- 2F-3 ---

Usa la plataforma que se mueve para cruzar el abismo y entra a la puerta.

A la derecha del abismo verás un ojo en la pared pero necesitas el Arco para dispararle una flecha y así activar una plataforma que te llevará hasta una puerta más arriba, dentro esa puerta se encuentra un Joy Pendant, pero aún no tienes el arco así que tendrás que volver luego.

--- 2F-4 ---

Sube las escaleras y revisa la lápida que está junto al pedestal, presiona R frente al pedestal para llamar a la estatua y para que te siga. Haz que te siga por el camino bajo las escaleras y luego cárgala y salta hacia la puerta para regresar al cuarto anterior.

--- 2F-3 ---

Llega hasta el otro lado usando la plataforma y sal por la puerta, cuidado con las estatuas (Armos) porque cobrarán vida.

--- 2F-2 ---

El sirviente subirá a su respectivo pedestal y aparecerá una lápida sobre las escaleras en el centro del cuarto, revisa la lápida y verás que tiene unos grabados, saca el Wind Waker frente a ella y aprenderás la MELODÍA DE LA VOLUNTAD (Command Melody). Se abrirá la puerta del oeste y la estatua te dirá que debes traer hasta allí a sus otros "parientes", continúa por la puerta que se abrió.

--- 2F-5 ---

Tumba a los Bubbles con ráfagas de la Hoja Deku/Deku Leaf y usa la Garra/Grapppling Hook en las columnas del techo para alcanzar la puerta del oeste.

--- 2F-6 ---

Cruza al otro lado con la Garra/Grapppling Hook y llama al sirviente para que baje de su pedestal, colócate sobre el botón de la izquierda y aparecerá un puente. Mientras estás sobre el botón toca la nueva melodía que aprendiste para controlar al sirviente y haz que cruce por el puente hacia otro lado, presiona R para controlar a Link y cruza con la Garra/Grapppling Hook, carga al sirviente y sal del cuarto.

--- 2F-5 ---

Justo a la izquierda de la puerta está otro pedestal pequeño, coloca al sirviente allí para abrir la puerta del sur y usa la Garra/Grapppling Hook para llegar hasta allá. No te preocupes por la estatua porque ella esperará allí donde la dejaste.

--- 2F-7 ---

Verás a un Darknut solitario en el cuarto, para vencerlo enfócalo y espera a que vaya a atacarte para hacer un Parry Attack y así lo golpees por la espalda y le tumbes su armadura. Una vez que lo elimines aparecerá un cofre que contiene el ARCO DEL HÉROE (Hero's Bow), regresa al cuarto anterior.

--- 2F-5 ---

Ya que tienes arco dispárale una flecha al ojo que está en la pared de enfrente y saldrán unas plataformas, usa la Garra/Grapppling Hook de nuevo para llegar hasta el sirviente, cárgalo y usa las plataformas para alcanzar la puerta del este.

--- 2F-2 ---

La estatua irá a su lugar y ya podrás entrar por la puerta del norte.

--- 2F-8 ---

En el centro del cuarto verás dos platillos gigantes que forman una especie de balanza, bajo de ellas y a la izquierda verás una pared quebrada, saca una bomba y lánzala a la pared de forma que explote al lado de la pared antes de que caiga al agua, así revelarás una puerta por donde deberías continuar.

--- 2F-9 ---

En el piso verás un grabado azul, párate sobre él y toca Melodía del Viento/Wind's Requiem para que aparezca un cofre que contiene un Mapa del Tesoro. Las estatuas de ese cuarto te atacarán (Armos Knight), véncelos (mételes una bomba cuando abran la boca) y regresa al cuarto anterior.

--- 2F-8 ---

Ahora entra a la puerta del este.

--- 2F-10 ---

Justo sobre la puerta por donde entraste hay un ojo, dispárale una flecha para que aparezca un cofre. Sube usando las plataformas y toma una LLAVE que está en el cofre del oeste y un Joy Pendant en el cofre que hiciste aparecer al este (dispárale flechas a los ojos de las plataformas para activarlas). Regresa al cuarto anterior.

--- 2F-8 ---

Sube las escaleras de mano y carga dos estatuas y lánzalas a uno de los platillo gigantes para hacer subir el otro y poder alcanzar la puerta encadenada del norte.

--- 2F-11 ---

Sube a lo alto de la lápida y planea hacia el sirviente usando la Hoja Deku/ Deku Leaf para pasar sobre los rayos, llámalo y toca Melodía de la Voluntad/ Command Melody para controlarlo y ponlo sobre el pequeño pedestal detrás de la lápida para que los rayos desaparezcan. Controla a Link y toma la estatua y sal del cuarto.

--- 2F-8 ---

Deja al sirviente a un lado de la puerta y elimina al Wizzrobe con el arco para que no moleste, ahora carga tres estatuas que están del otro lado y lánzalas a un platillo para que hagan el peso necesario y levanten el otro platillo, regresa y toma al sirviente y sal por la puerta del sur.

--- 2F-2 ---

El sirviente irá a su lugar y los tres harán aparecer un portal sobre las escaleras, entra allí para llegar al tercer piso.

--- 3F-1 ---

Deberás colocar las estatuas de este cuarto sobre los pedestales al sur, párate sobre el tercer pedestal para que los rayos desaparezcan y tomes la GRAN LLAVE del cofre. Las estatuas cobrarán vida, véncelas (dispárale un flechazo en el ojo y luego golpéalas por detrás) y se abrirá la puerta del norte. Si rompes las vasijas que rodean a los Beamos hallarás Joy Pendant.

--- 3F-2 ---

Estás afuera de la torre. Elimina a los Kargarocs para que no molesten y sube las escaleras, para continuar deberás dispararle flechas a las esferas azules que disparan rayos para romperlas.

--- 4F-1 ---

Llega hasta la Gran Puerta y encontrarás varias vasijas, rómpelas para conseguir bombas y flechas (las necesitas para la batalla con el jefe) y una hadita para tu botella. Usa la Gran Llave en la puerta para enfrentarte al jefe de este calabozo.

<>- ~ - ~ - ~ GOHDAN EL GRAN ARBITRO ~ - ~ - ~ -<>

Camina hacia el centro del cuarto y la estatua gigantesca de la pared cobrará vida para ponerte la última prueba. Este jefe es muy sencillo, enfoca los ojos de sus manos y dispárale flechas hasta que ambas queden en estado de pronación, mantente lo más alejado posible de las manos para anticipar sus movimientos y esquivar sus ataques. Luego que le neutralices ambas manos la cabeza abrirá los ojos, enfócalo y dispárale flechas a los ojos hasta que la cabeza caiga y abra la boca, aprovecha el momento y métele una bomba en la boca para que le explote dentro y le hagas daño. El jefe volverá a atacar con sus manos y deberás repetir el proceso de nuevo pero por cada bomba que le metas en la boca las manos durarán menos tiempo paralizadas por lo que deberás ser más rápido para neutralizar ambas manos, no te preocupes si se te acaban las flechas porque saldrán unas de la nariz del jefe pero las manos volverán a activarse. Cuidate cuando la cabeza se detenga porque te escupirá fuego, sólo corre y rueda para que no te haga daño. Cuando lo venzas toma el contenedor y entra a la luz para llegar a la cúspide de la torre.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ -<> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ -<>

Sube las escaleras y usa la Garra/Grapppling Hook en la campana para hacerla sonar y que los dioses te escuchen, así harán aparecer un portal de luz en la entrada de la torre por donde Mascarón Rojo/The King of Red Lions y tú ;se hundirán en el agua! Llegarán a un lugar muy extraño bajo el agua donde todo es blanco y negro... ;¡Es el castillo de Hyrule que está intacto bajo el mar!! Dentro verás que el tiempo está detenido, en el centro del cuarto verás el símbolo de la Trifuerza en el piso, debes empujar las tres piedras

triangulares que se encuentran en el centro del cuarto y colocarlas sobre los tres triángulos que forman la Trifuerza, cuando lo hagas la estatua del héroe se moverá para revelar unas escaleras secretas por donde deberás bajar.

Camina y en el centro del cuarto verás... ¡¡La Legendaria Espada Maestra!! justo frente a ti, la misma espada que usó el héroe de la leyenda para vencer al maligno. Una vez que la tomes verás que todo cobra vida, regresa y deberás vencer a todos los enemigos del castillo para que desaparezcan los rayos que bloquean la salida, no te preocupes, con tu nueva espada será pan comido. Si sales por la otra puerta una barrera mágica te impedirá el paso así que ve hacia el bote para regresar a la superficie. ¡Ahora estás preparado! así que dirígete rápidamente hasta Isla del Diablo (Forsaken Fortress) para rescatar de una vez por todas a tu hermanita.

<><><-----<><><-----<><><
(VI.6) El Destino de Tetra
<><><-----<><><-----<><><

=====
Isla del Diablo (Forsaken Fortress)
=====

Al llegar verás que toda la fortaleza está muy bien protegida, busca la puerta y vuélala con un par de cañonazos y entra a la fortaleza. Verás que algunas cosas han cambiado desde la última vez que estuviste aquí como por ejemplo la entrada secreta en el agua está bloqueada, así que sube las escaleras y camina hacia la puerta para que aparezca Phantom Ganon con el cual tendrás que luchar (no le temas a las luces porque ya no te meterán a la celda). Enfócalo y espera a que te lance una bola de energía y regrésasela con la espada, él te la regresará de nuevo así que mantente devolviéndole el ataque con la espada hasta que le pegues y caerá al piso, aprovecha el momento y dale varios espadazos. Luego que lo venzas aparecerá un cofre con el MARTILLO (Skull Hammer), úsalo para hundir los clavos que bloquean las escaleras y sube, entra por la puerta de la izquierda y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para cruzar, hunde los clavos y sal por la puerta. Cuando estés fuera ve por la izquierda y sube la rampa luego las escaleras de mano y vence al Bokoblin que maneja el farol (ese es el único farol que necesitas neutralizar para que no moleste luego), regresa y entra por la otra puerta. Cruza usando la Hoja Deku/Deku Leaf y sal por la puerta, sigue por la puerta del frente (cuidado con la estatua que dispara el rayo) y sal por la puerta que está sobre las escaleras. Ya afuera continúa hasta que llegues a la torre central donde se encuentra tu hermana, cuando llegues hunde el poste frente a la puerta para abrirla. Allí está tu hermanita, cuando intentes abrir la puerta de la celda para sacarla ¡aparecerán los piratas!, ellos se harán cargo de tu hermana mientras tú saldás cuentas con Ganon... pero viene ese pájaro gigante de nuevo y tendrás que luchar con él antes de enfrentarte al malvado.

<>~ - ~ - ~ EL MONSTRUOSO HELMAROC KING ~ - ~ - <>

Comenzará a inundarse el cuarto, sube corriendo lo más rápido que puedas sin detenerte porque el pájaro tumbará partes del puente, en caso de que te tumbes sube usando la Garra/Grappling Hook en las ménsulas de la pared donde están las antorchas, cuando llegues arriba el pájaro se parará frente a ti y no te dejará pasar así que dale un martillazo en la cabeza para que se quite y termina de subir. La puerta del piso comenzará a cerrarse pero Helmaroc vendrá de nuevo y comenzará la verdadera lucha. Espera a que te ataque con el pico (esquiva el ataque por supuesto) y se quedará atorado por unos segundos, aprovecha y pégale en la cabeza con el martillo y se irá volando. Mantenlo a la vista para anticipar sus ataques y espera a que clave el pico en el piso de nuevo para darle otro martillazo. Con cuatro

Ya que conoces esta melodía tócala y transpórtate a Isla Taura (Windfall Island), cambia el viento hacia el noroeste y navega hacia el noroeste para llegar a Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island); entra a la concha para conseguir la MEJORA DE RUPIAS #2, todo esto de las Rupias es necesario porque tienes que reunir mucho para pagarle a Tingle por descifrarte ciertos mapas. Ya que estás aquí verás que el buzón de esa isla se está moviendo como loco, revisalo y lo más probable es que tengas dos o tres cartas pero para recibir una de ellas debes pagar 201 Rupias; necesitas esa carta así que reúne las 201 Rupias y págaselas a cualquier buzón para que te de una carta de Tingle que contiene el Mapa A-lu-ci-nante (IN-Credible Chart), este mapa te muestra la ubicación de los Mapas de la Trifuerza. Sube al bote y toca Melodía del Tornado/Ballad of Galles para transportarte hasta Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles) justo al sudeste Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island) y llegarás a un lugar extraño... ¡estás dentro la gran roca de esa isla! En cuanto llegues aparecerá la Reina de las Hadas la cual te concederá las Flechas de Fuego y de Hielo para tu arco. Para salir de allí toca de nuevo Melodía del Tornado/Ballad of Gales y transpórtate a Isla del Dragón (Dragon Roost Island) y ve sur hasta Isla del Volcán (Fire Mountain).

=====
Isla del Volcán (Fire Mountain)
=====

Acércate al pequeño volcán y dispara una Flecha de Hielo al fuego que sale del cráter para que el volcán deje de escupir lava, tendrás 5:00 minutos para escalar la montaña y entrar al cráter. Dentro salta por las piedras en la lava hasta que llegues a un par de Magtails (esos que parecen unos gusanos), elimínalos a ambos y aparecerá un cofre con los BRAZALETES DE FUERZA (Power Bracelets). Ya que tienes los brazaletes carga la gran piedra que está allí (tiene una cara) y sal del volcán, sube al bote y viaja hasta Isla del Hielo (Ice Ring Isle).

=====
Isla del Hielo (Ice Ring Isle)
=====

Ve a la isla congelada y acércate un poco, desde el bote trata de ver de donde sale el viento azul y dispárale una Flecha de Fuego allí para que descongeles toda la isla. Baja del bote y con cuidado llega hasta la entrada a la cueva y al igual que antes tienes 5:00 minutos. Dentro llega hasta un cofre que contiene las BOTAS DE PLOMO (Iron Boots), pónelas para pasar el viento y salir de la cueva. ¡Listo! ya tienes todos los ítems necesarios para entrar a los templos, así que sin dilación nos vamos al primero de ellos.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(VI.8) E l T e m p l o d e l a T i e r r a
<><><>-----<><><>-----<><><>

Dirígete a Isla de la Tierra (Headstone Island) y levanta la gran piedra para descubrir una entrada, dentro verás una losa grande en la pared, saca el Wind Waker en frente de ella y apréndete la canción MELODÍA DEL ESPÍRITU DE LA TIERRA (Earth God's Lyric). Aparecerá el espíritu del sabio de ese templo: Laruto (¿será descendiente de Ruto?), como debiste haber imaginado Ganondorf atacó hace mucho tiempo a los sabios de los templos para que no oraran a los dioses y así la Master Sword perdiera todo su poder. Después te pedirá que busques al que lleva el mismo instrumento que ella, entonces dirígete a Isla del Dragón (Dragon Roost Island) porque allí está la que posee ese instrumento: Medli.

=====

Isla del Dragón (Dragon Roost Island)

=====

En cuanto llegues oirás los dulces sonidos de una arpa... entra a la cueva de los Ritos, ve al segundo piso y sal de la cueva por ese piso. Afuera usa la Garra/Grappling Hook en la rama de la derecha para llegar al risco donde está Medli tocando el arpa, habla con ella y toca la Melodía del Espíritu de la Tierra/Earth God's Lyric frente a ella. Medli se desmayará para tener una visión y te pedirá que la llesves hasta el templo, así que dirígete de nuevo a Isla de la Tierra (Headstone Island) y cuando lleguen el bote les dirá que deben trabajar en equipo para pasar todos los peligros de ese templo. Entra a la cueva y toca Melodía del Espíritu de la Tierra/Earth God's Lyric frente a la losa para que Medli toque la canción del sabio y la losa se destruya. Ya puedes entrar al cuarto calabozo: Templo de la Tierra (Earth Temple).

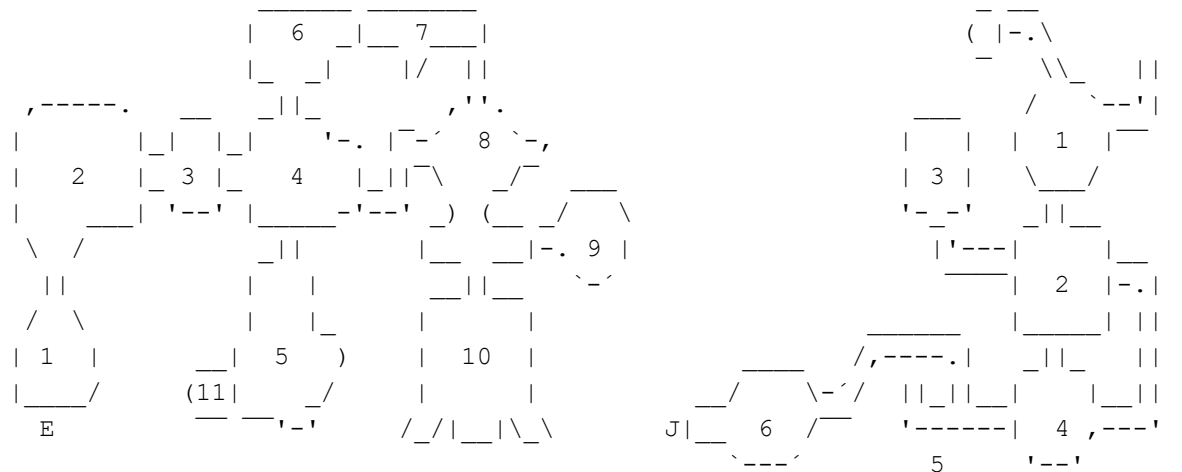
~~~~~

<·> Cuarto Calabozo: Templo de la Tierra (Earth Temple) <·>

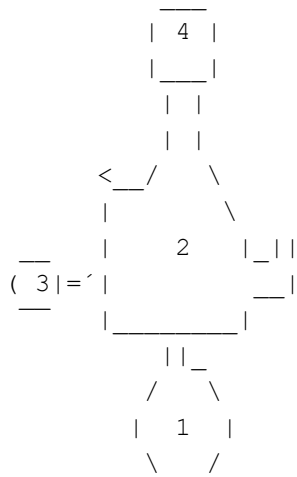
~~~~~

- <> Mapa: 1F-3
- <> Brújula: 1F-7
- <> Tesoro: 1F-10
- <> Llave G: B2-4
- <> Mapas del Tesoro: B1-3 B2-3
- <> Jarrón Teletransp: 1F-3 1F-7 B1-6
- <> Llaves Pequeñas: 1F-5 1F-9 B1-3

|--- Primer Piso (1F) ---|--- Sótano Uno (B1) ---|



|--- Sótano Dos (B2) ---|



--- 1F-1 ---

Este calabozo lo deberás pasar con ayuda de Medli ya que ella posee ciertas habilidades que son necesarias para resolver algunos acertijos. Sólo cárgala y vuela con ella hasta la puerta y mientras la tienes cargada entra.

--- 1F-2 ---

Sube las escaleras de la izquierda y cuando llegues al tope carga a Medli y salta hacia la torre a la izquierda de la puerta bloqueada, pisa el switch que está sobre la torre y mantente sobre él y toca Melodía de la Voluntad/Command Melody para controlar a Medli, vuela hasta la otra torre y pisa el switch para abrir la puerta, baja hasta un lado de la puerta y presiona R para controlar a Link de nuevo, carga a Medli y sigue con ella.

--- 1F-3 ---

Elimina a todos los ChuChus de este cuarto. Para eliminar los ChuChus púrpuras toca Melodía de la Voluntad/Command Melody para controlar a Medli y párate bajo la luz, verás que el arpa de Medli la refleja así que pulsa A y refleja luz hasta los ChuChus para convertirlos en piedra; en el centro del cuarto verás un cofre transparente, refléjale luz también para hacerlo aparecer. Controla a Link y pulveriza los ChuChus de piedra con el martillo y toma el MAPA del cofre que Medli hizo aparecer. Cuando elimines todos los ChuChus se abrirá la puerta del este, dispárale Flechas de Fuego a los tapices rojos de la pared para encontrar un Joy Pendant y 5 Rupias, tómalos con el Boomerang. Coloca una bomba al lado del JARRÓN TELETRANSPORTADOR para destruir la tapa y sigue por la puerta.

--- 1F-4 ---

Verás una estatua extraña en la pared rodeada de mucho humo violeta, toca Melodía de la Voluntad/Command Melody y haz que Medli refleje luz con el arpa hacia el humo a la derecha de la estatua, así la luz dispersa el humo y podrás ver un clavo. Deja a Medli así y presiona R para controlar a Link, ve por el camino que la luz de Medli te abre entre el humo y hunde el clavo con el martillo para abrir la puerta del sur, carga a Medli y sigue por allí.

--- 1F-5 ---

Elimina a todos los enemigos y camina hacia el fondo del cuarto, sube las escaleras de mano y hala el bloque para que entre luz por un agujero de la pared. Controla a Medli y refleja luz al cofre transparente para hacerlo aparecer, controla a Link de nuevo y toma la LLAVE del cofre. Para entrar por la puerta del oeste pon a Medli sobre el switch del piso pero necesitas el Escudo Espejo/Mirror Shield para destruir las paredes de ese cuarto y encontrar un cofre con Joy Pendant, por ahora sólo carga a Medli y regresa al cuarto anterior.

--- 1F-4 ---

Si un Floor Master capturó a Medli ella siempre aparecerá en la parte de arriba de este cuarto, así que ya sabes donde buscarla si resulta capturada. Como ya tienes llave sigue con Medli por la puerta del norte.

--- 1F-6 ---

Elimina a todos los ChuChus y quema los tapices de la pared con Flechas de Fuego para que entre luz, haz que un par de ChuChus púrpuras se conviertan en piedra y colócalos sobre los switches para que aparezcan unas escaleras. Rápidamente sube por las escaleras y empuja el bloque hacia abajo para abrir la puerta y baja por Medli, tirla hacia la puerta, sube usando el bloque y sigue con ella.

--- 1F-7 ---

Elimina al Floor Master y empuja el bloque (el que no tiene la estatua) hasta que encaje en el piso y entre luz por un agujero del techo, controla a Medli y haz que refleje la luz hacia la estatua que está sobre el bloque para destruirla, de igual forma refleja luz a los símbolos amarillos de las paredes para destruirlas y revelar un bloque y un JARRÓN TELETRANSPORTADOR. Empuja el bloque que tenía la estatua y aparecerá un cofre, empuja el otro bloque para abrir la puerta y tira a Medli hacia arriba, sube usando el bloque y toma la BRÚJULA del cofre. Carga a Medli y sigue por la puerta.

--- 1F-8 ---

Debes eliminar a todos los enemigos de este cuarto, para eliminar a los Poes (fantasmas) controla a Medli y refléjales luz para que tomen forma física y los puedas destruir con la espada. Cuando los elimines a todos aparecerán unas escaleras, deja a Medli allí y sube por las escaleras y entra por la puerta del este.

--- 1F-9 ---

Baja y camina cerca de las tumbas para que caigan las tapas y puedas encontrar una LLAVE. Elimina a los ReDeads para que bajen las escaleras y puedas regresar al cuarto anterior.

--- 1F-8 ---

Usa la llave en la puerta encadenada.

--- 1F-10 ---

La puerta se cerrará detrás de ti... ¿que significará eso?, camina un poco y saldrá del piso un Stalfos. Mátalo y vendrán dos Stalfos más, enséñales quién es el que manda y sube las escaleras para tomar el ESCUDO ESPEJO (Mirror Shield) del cofre. Saldrá luz de un agujero en el techo, usa el escudo para reflejar luz hacia el sol que está sobre la puerta y así la abrirás, sal de allí.

--- 1F-8 ---

Toca Melodía de la Voluntad (Command Melody) para controlar a Medli y haz que refleje luz hacia las estatuas del este para revelar un cofre, ahora refleja luz un poco más abajo del cofre de forma que esa luz pueda alcanzar el escudo de Link, deja a Medli así y presiona R para controlar a Link. Toma el Joy Pendant del cofre y rebota la luz que te refleja Medli hacia la pared justo debajo de Medli, así la destruirás y revelarás un pasillo. Si destruyes la pared y la estatua que están en ese pasillo encontrarás varias Rupias, sigue por la puerta de ese pasillo con Medli.

--- 1F-4 ---

Llegarán a este cuarto de nuevo, controla a Medli y haz que refleje luz con el arpa hacia uno de los ojos de la estatua hasta que la mitad de la cara de la estatua se ilumine, déjala así y controla a Link y refleja luz con el escudo hacia el otro ojo para iluminar la estatua completamente, así se abrirá un nuevo camino por donde deberás seguir con Medli.

--- B1-1 ---

Tumba a los Blue Bubbles con ráfagas de la Hoja Deku/Deku Leaf y cruza el puente, párate frente a la losa junto con Medli y toca Melodía del Espiritu de la Tierra/Earth God's Lyric para destruirla y poder continuar. Si te caes sube por las escaleras de mano, si se cae Medli toca Melodía de la Voluntad/Command Melody y vuela hasta el puente.

--- B1-2 ---

Deja a Medli a un lado y elimina a los ReDeads. Verás dos grandes espejos en la parte norte del mapa, refléjalos luz para destruir las estatuas que bloquean las puertas y luego destruye la pequeña estatua sobre el bloque y continúa sin Medli por la puerta del oeste.

--- B1-3 ---

Verás que el cuarto está lleno de humo violeta, tendrás que pasar por allí esquivando a los Floor Masters para alcanzar un cofre con una LLAVE. Una vez que tomes la llave el humo se quitará y si destruyes a todos los Floor Masters aparecerá un cofre con Mapa del Tesoro. Regresa al cuarto anterior.

--- B1-2 ---

Sigue por la puerta del este sin Medli.

--- B1-4 ---

El suelo está lleno de humo violeta también, antes de pasar por el humo elimina al Floor Master con flechas y cruza con la Hoja Deku/Deku Leaf pegado de la pared. Verás otro espejo, empújalo hasta que encaje en el piso y luego hunde el clavo para que entre luz por un agujero en el techo, la luz deberá reflejarse en el espejo hasta el otro lado de la reja. Si quemas el tapiz de la pared encontrarás un Joy Pendant, elimina al Floor Master con flechas y regresa al cuarto anterior.

--- B1-2 ---

Ahora sí, carga a Medli y tirla hacia la puerta encadenada del sur, mueve el bloque y úsalo para alcanzar la puerta y entra con Medli.

--- B1-4 ---

Elimina a todos los enemigos y controla a Medli. En la pared del sur verás dos estatuas juntas, pégate en la pared justo al final de la luz que se

proyecta y desde allí refleja luz hacia la estatua gigante de la izquierda para destruirla y encontrar 10 Rupias (si reflejas luz a la otra encontrarás magia). Quédate apuntando hacia donde estaba la estatua pero pon la luz a la misma altura de Link, presiona R para controlar a Link y con el escudo refleja la luz que te proyecta Medli hacia la otra estatua gigante del oeste para destruirla y revelar una puerta, continúa por allí.

--- B1-5 ---

Elimina a los Keese y ten mucho cuidado con las tumbas que se te vienen encima, al noroeste de esta parte encontrarás un cofre con 20 Rupias. Sigue con Medli hacia el norte donde verás otra losa en la pared pero antes elimina al Stalfos para que no moleste y ya sabes que hacer con la losa.

--- B1-6 ---

Baja las escaleras y a la derecha está un JARRÓN TELETRANSPORTADOR, vuela la tapa con una bomba y baja hasta B2 junto con tu linda amiga.

--- B2-1 ---

Entra por la puerta con Medli, si te caes sube por las enredaderas de la pared.

--- B2-2 ---

En este cuarto deberás resolver el acertijo más largo de todo el templo, trataré de explicarlo acá paso a paso para ver si entiendes lo que debes hacer y no te enredas. Primero controla a Medli y vuela hacia el tope de la construcción en el centro de este cuarto donde está un switch, písalo para abrir un agujero en el techo por donde entrará luz y baja de allí; párate bajo la luz y con el arpa refleja luz hacia el cofre transparente para hacerlo aparecer. Controla a Link y toma las 50 Rupias del cofre que Medli hizo aparecer y justo frente a las escaleras de mano amarillas verás un espejo, empújalo hasta que encaje en el piso justo debajo de la luz y controla a Medli de nuevo. Sube al pedestal por donde pasa la luz que el espejo proyecta y desde allí refleja la luz a la estatua gigante de la izquierda para que reveles un espejo, luego refleja luz hacia un pequeño pedestal que está en una cuenca en la pared al este del mapa (que tiene un símbolo de arpa grabado en él) y hazlo de forma que la luz quede a la misma altura de Link. Deja a Medli así y presiona R para controlar a Link, párate sobre el pequeño pedestal y refleja la luz de Medli hacia la pared del frente para destruirla y revelar otro espejo; ahora empuja los dos espejos que acabas de revelar hasta que encajen en el piso y proyectarás la luz hacia el oeste de este cuarto. Pásate al otro lado y donde termina la luz verás otro espejo, empújalo hasta que encaje en el piso y controla a Medli nuevamente. Párate sobre el pedestal por donde pasa la luz y desde allí refléjale luz al cofre transparente y a la estatua a la izquierda del cofre, luego refleja luz a la pared a la derecha del cofre para destruirla y descubrir una entrada secreta. Al igual que antes refleja luz hacia el pequeño pedestal que está justo a tu izquierda y pon la luz a nivel de Link. Deja a Medli así y controla a Link y con el escudo refleja la luz que te proyecta Medli hacia la pared de enfrente para revelar otro espejo; empuja los dos espejos que faltan y la luz se proyectará por todo el cuarto hacia la estatua del norte pero antes de continuar sigue por el pasillo secreto que descubriste al oeste del mapa y entra a la puerta.

--- B2-3 ---

Proyecta la luz hacia todas las tumbas para descubrir tres Stalfos, dales una paliza y aparecerá tu premio: un Mapa del Tesoro. Regresa al cuarto anterior.

--- B2-2 ---

Controla a Medli y párate sobre uno de los pedestales frente a la estatua y al igual que antes refléjale luz hacia uno de los ojos, controla a Link y usa el escudo para reflejar luz hacia el otro ojo y revelar una entrada secreta, deja a Medli en este cuarto y sigue por la puerta.

--- B2-4 ---

Deberás luchar con un Darknut y un par de Blue Bubbles. Para eliminar a los Blue Bubbles dispárales ráfagas con la Hoja Deku/Deku Leaf y golpéalos con

la espada. Cuando los destruyas a todos podrás tomar la GRAN LLAVE del cofre y regresar al cuarto anterior.

--- B2-2 ---

Sube por las escaleras de mano y regresa con Medli.

--- B2-1 ---

Sube usando las enredaderas de la pared hasta que llegues a B1, puedes dejar a Medli aquí o si quieres hazla volar hasta B1.

--- B1-6 ---

Desde donde está el Jarrón Teletransportador salta y planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la Gran Puerta del jefe, si subiste con Medli también puedes cargarla y volar con ella hasta la puerta. Rompe las vasijas para recargar tus corazones y conseguir un par de haditas para tus botellas y prepárate porque al cruzar la puerta comenzará la lucha con el jefe de este calabozo.

<> - ~ - ~ JALHALLA PROTECTOR DEL SELLO ~ - ~ - <>

Verás muchos Poes en el cuarto pero cuando te ven se meterán en una máscara para formar a Jalhalla que es un Poe mucho más grande. Este jefe es muy fácil, como has de imaginarte debes reflejarle luz con el escudo hasta que se "solidifique" y caerá en el piso sin poder moverse, cárgalo y tiraló hacia una de las columnas con puntas en los bordes del cuarto y saldrán todos los Poes que lo forman, ahora sólo dedícate a rebanar Poes y luego que mates algunos se formará de nuevo Jalhalla. Repite el proceso y cuando queden pocos Poes se pondrá un poco más difícil porque las luces que salen del techo cambiarán cada cierto tiempo así que debes estar alerta para proyectarle la luz lo más rápido que puedas. Las únicas formas como puede atacar Jalhalla son lanzando llamas con su lámpara, soplando fuerte para que te hagas daños con las puntas (ponte las botas y problema resuelto) o escupiendo fuego, también puede lanzarse y embrujarte cambiando el sentido del control, sólo espera un poco o camina por la luz. Te puedo recomendar que no lo enfoques para proyectarle la luz y cuando vayas a "tajar" Poes puedes usar el Hurricane Spin (si ya te lo enseñó Orca) y será tarea fácil; si necesitas corazones sólo rompe los cráneos para conseguir algunos. En cuanto destruyas todos los Poes lo habrás eliminado, toma el contenedor y párate en el centro de la Trifuerza del piso.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <>

Vendrá Medli para regenerar la Master Sword, pero aún falta el rezo de otro sabio para que la espada recupere todo su poder. Medli permanecerá en el templo orando y tú tienes que buscar al nuevo sabio del Templo del Viento, así que sin perder más tiempo sube al bote y vamos por el próximo sabio.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(VI.9) El Templo del Viento
<><><>-----<><><>-----<><><>

Dirígete a Isla del Viento (Gale Isle) al norte y al llegar a la isla verás un gran viento que no te deja pasar, ponte las Botas de Plomo/Iron Boots y camina hasta la estatua que sopla y destrúyela con el Martillo/Skull Hammer para descubrir una cueva. Dentro hay otra losa como la del templo anterior, saca el Wind Waker frente a ella y apréndete la MELODÍA DEL ESPÍRITU DEL VIENTO (Wind God's Aria). Luego que la toques aparecerá el antiguo sabio del templo. Este Kokiri se llama Fado y al igual que Laruto te dirá que busques al que lleva el mismo instrumento que él y le enseñes la melodía para despertar el sabio que lleva dentro. Ya sabes quién tiene un violín muy parecido al de Fado así que dirígete rápidamente a la Isla del Bosque (Forest Haven)... por Makore/Makar.

=====

Isla del Bosque (Forest Haven)

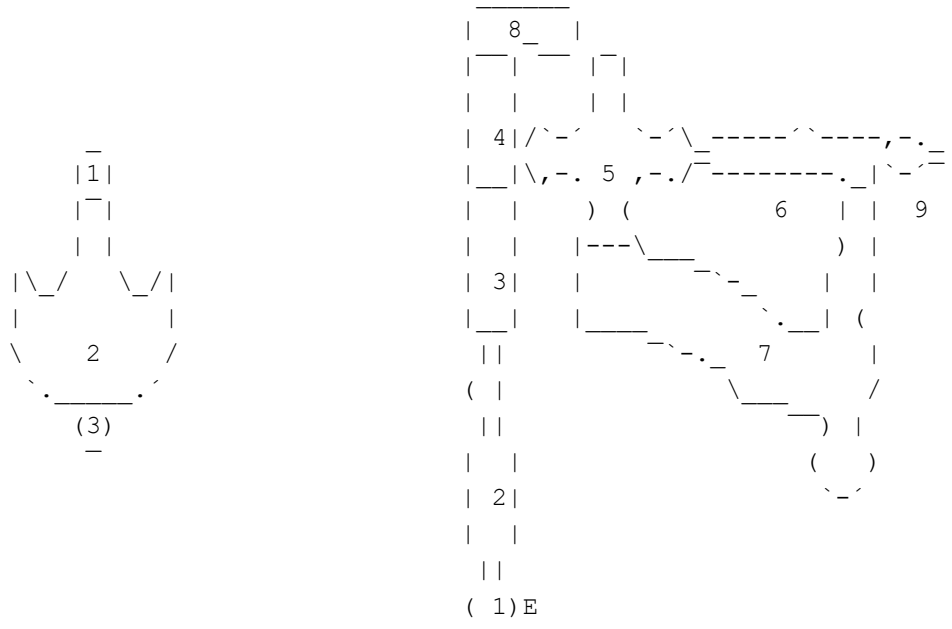
=====

Dirígete a las pequeñas cascadas cerca del buzón (no entres al bosque) y verás varias notas musicales saliendo de una de las cascadas. Cambia el viento hacia el sur y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para planear hacia esa cascada y llegar a una cueva secreta. Dentro encontrarás a Makore/Makar practicando con su violín, habla con él y toca la Melodía del Espíritu del Viento/Wind God's Aria frente a él. Makore/Makar sabrá que es el nuevo sabio del Templo del Viento y te pedirá que lo lledes hasta allá, así que regresa a Isla del Viento (Gale Isle) y toca la melodía junto con el peque frente a la losa para destruirla y entrar al quinto y último calabozo: El Templo del Viento (Wind Temple).

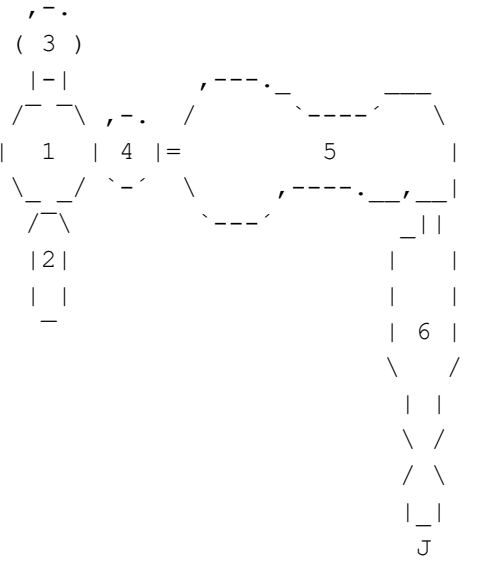
~~~~~  
 <·> Quinto Calabozo: Templo del Viento (Wind Temple) <·>  
 ~~~~~

- <> Mapa: 1F-7 <> Mapas del Tesoro: B1-2 B1-4
- <> Brújula: B1-1 <> Jarrón Teletransp: 1F-2 1F-5 B1-6
- <> Tesoro: B1-3 <> Llaves Pequeñas: B1-2 2F-3
- <> Llave G: 1F-9

|--- Segundo Piso (2F) ---|--- Primer Piso (1F) ---|



|--- Sótano Uno (B1) ---|



--- 1F-1 ---

Al igual que en el calabozo anterior este templo lo deberás pasar con ayuda

del sabio, en este caso Makore/Makar. Sólo cárgalo y continúa por la puerta.

--- 1F-2 ---

Deja a Makore/Makar a un lado de la puerta y baja, elimina al Wizzrobe y camina hacia el norte donde un Stalfos saldrá del piso, elimínalo y coloca una bomba al lado del JARRÓN TELETRANSPORTADOR para activarlo. Toca Melodía de la Voluntad/Command Melody para controlar a Makore/Makar y llévalo hasta los círculos amarillos del piso, presiona A sobre ellos para sembrar una semilla que crecerá en un árbol, planta semilla en ambos círculos para que aparezca un cofre; ahora vuela hacia arriba del Jarrón Teletransportador y pisa un switch que está allí para apagar los ventiladores, presiona R para controlar a Link. Toma las 100 Rupias en el cofre que hizo aparecer Makore/Makar y sube al resorte que está cerca del cofre, mientras estás sobre él ponte las Botas de Plomo/Iron Boots para hundirlo y quitatelas para que el resorte te dispare hacia arriba; haz lo mismo en el resorte de arriba pero cuando llegues al tope usa la Hoja Deku/Deku Leaf y planea hacia donde está Makore/Makar, cárgalo y sigue por la puerta del norte.

--- 1F-3 ---

Elimina a los Armos y dispara una ráfaga de viento con la Hoja Deku/Deku Leaf al anemómetro para abrir la reja, toca Melodía de la Voluntad/Command Melody para controlar a Makore/Makar y planta semillas en los círculos a los lados de la puerta para abrirla, sigue por esa puerta con el peque.

--- 1F-4 ---

Controla nuevamente a Makore/Makar y planta semillas en los tres círculos de este cuarto para abrir las puertas, cuando plantes la última semilla varios Floor Masters se raptarán al pequeñín. Sigue por la puerta del este.

--- 1F-5 ---

Camina un poco y Makore/Makar te llamará, acércate a él pero te dirá que la piedra que bloquea la entrada a donde él está es muy pesada para moverla, por ahora no puedes sacarlo de allí así que continúa por la puerta del este.

--- 1F-6 ---

Dispárale una ráfaga de viento con la Hoja Deku/Deku Leaf al anemómetro de abajo para subir la reja, usa el resorte al lado del anemómetro para subir y ya que la reja está arriba podrás cruzar, sigue por la puerta a la derecha de la losa.

--- 1F-7 ---

Verás un remolino de viento, usa la Hoja Deku/Deku Leaf para que el remolino te impulse alto y puedas alcanzar un switch que se encuentra en una pequeña meseta a la izquierda, así abrirás parte de la reja por donde hay que continuar. Elimina al Wizzrobe con flechas y recarga tu magia cortando la grama de allí, desde la reja planea al remolino y usa el impulso para ir hacia el frente donde verás un cofre con el MAPA. Recarga toda tu magia y desde el cofre planea hacia el remolino y ve por la izquierda hasta que alcances una reja con cráneos, rompe los cráneos para recargar tu magia y elimina todos los enemigos con flechas y planea hasta que llegues a la puerta del frente.

--- 1F-5 ---

Llegarás a este cuarto de nuevo, a la derecha de la puerta está un JARRÓN TELETRANSPORTADOR, explota la tapa con una bomba para activarlo. Sube al botón del piso y ponte las Botas de Plomo/Iron Boots sobre él para hundirlo con el peso y se abrirán las rejas del piso. Haz un salto suicida por allí hasta que llegues abajo a B1 (frena la caída con la Hoja Deku/Deku Leaf).

--- B1-1 ---

Cuando llegues al fondo sólo sigue por la puerta del sur.

--- B1-2 ---

Verás cinco parcelas quebradas en el piso, párate sobre una de ellas y ponte las Botas de Plomo/Iron Boots para romperlas con el peso y llegar a un sótano, elimina a los enemigos (si los hay) y empuja el resorte hacia el sur y colócalo sobre la baldosa más oscura de forma que quede justo debajo del agujero en el techo. Empuja el otro bloque y úsalo para subir al resorte y usa las Botas de Plomo/Iron Boots para salir impulsado hacia el piso de

arriba de nuevo y toma la LLAVE que está en el cofre, en cuanto tomes la llave las puntas se quitarán y podrás bajar. Aquí podrás obtener un Mapa del Tesoro, para eso deberás quebrar otra parcela, volver a subir y volver a bajar por otra parcela más; cuando hayas destruido las cuatro parcelas aparecerá el cofre con el mapa. Una vez listo regresa al cuarto anterior.

--- B1-1 ---

Ya que tienes llave prosigue por la puerta encadenada del norte.

--- B1-3 ---

Aquí deberás enfrentarte al subjefe del nivel: un Wizzrobe. Elimínalo a él y a todos los enemigos que invoque para que aparezca el cofre con el GANCHO (Hookshot) ;Que bien! Ahora para salir del cuarto usa el Gancho/Hookshot en el blanco de la pared sobre la plataforma y hunde el clavo usando el Martillo/Skull Hammer para abrir la puerta.

--- B1-1 ---

Ahora deberás subir todo usando el Gancho/Hookshot en los blancos sobre las plataformas pero luego que subas un poco debes usar la Hoja Deku/Deku Leaf para planear hacia un gran nicho en la pared al oeste del mapa donde está un cofre con la BRÚJULA. Sigue subiendo hasta que llegues a 1F de nuevo.

--- 1F-5 ---

Ve hacia donde esta encerrado Makore/Makar y ponte las Botas de Plomo/Iron Boots y dispárale el Gancho/Hookshot al blanco de la estatua que bloquea la puerta para tumbarla. Entra y toma un Joy Pendant del cofre y pon a trabajar de una vez al pobre Makore/Makar... toca la melodía para controlarlo y baja hasta B1 de nuevo.

--- B1-1 ---

Ve al oeste del mapa y planta semillas en ambos círculos para activar un gran ventilador y úsalo para volar hasta el primer piso otra vez.

--- 1F-5 ---

Ve hacia la puerta del oeste y espérate allí, presiona R para controlar a Link y ve por Makore/Makar y sigue con él por la puerta del oeste.

--- 1F-4 ---

Controla al pequeño y hazlo volar hacia la puerta del norte y usa el Gancho/Hookshot en los árboles que plantó para llegar hasta arriba y sigue por la puerta.

--- 1F-8 ---

Controla a Makore/Makar nuevamente y planta semillas en todos los círculos de este cuarto, cuídate mucho de los enemigos y espérate arriba al lado de la puerta. Luego controla a Link y sube usando el Gancho/Hookshot en los árboles (ahora sí puedes vengarte de algún Blue Bubble que haya atacado al pobre e indefenso Makore/Makar).

--- 2F-1 ---

Llegarás al segundo piso, sólo carga a tu compañero y sigue por la puerta.

--- 2F-2 ---

Coloca a Makore/Makar sobre uno de los switches y pisa tú el otro para abrir unas rejillas abajo donde está el ventilador. Espera que el ventilador comience a disparar aire y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para llegar hasta el este donde hay un cofre con un Joy Pendant. Vuelve a usar la Hoja Deku/Deku Leaf y las ráfagas del ventilador para llegar hasta la puerta del sur, no te preocupes por Makore/Makar.

--- 2F-3 ---

Elimina a todos los Armos (primero dispárales flechas al ojo y luego golpéalos en el cristal de la espalda) y toma la LLAVE del cofre, regresa.

--- 2F-2 ---

Planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta 1F cuando el ventilador no esté activado y dirígete hacia la puerta del este.

--- 1F-5 ---

Elimina a ambos Armos Knight y toca Melodía de la Voluntad/Command Melody para controlar a Makore/Makar que está más arriba y baja volando hasta Link, continúa con él por la puerta del este.

--- 1F-6 ---

Deja a tu compañero a un lado y baja, dispárale ráfagas de viento con la Hoja Deku/Deku Leaf al anemómetro para subir la reja y sube tú usando el resorte. Ahora carga a Makore/Makar y llévalo hasta la losa al fondo del cuarto, toca Melodía del Espíritu del Viento/Wind God's Aria frente a la losa para destruirla y revelar una puerta pero entra sin Makore/Makar.

--- 1F-9 ---

Elimina a los tres Darknuts y podrás tomar la GRAN LLAVE del cofre, regresa al cuarto anterior.

--- 1F-6 ---

Dispara ráfaga de viento al anemómetro para subir la reja, a la derecha del puente formado por la reja hay un nicho en la pared con un cofre que contiene un Joy Pendant, continúa con Makore/Makar por la puerta del oeste.

--- 1F-5 ---

Haz el salto suicida otra vez hasta que llegues a B1, recuerda usar la Hoja Deku/Deku Leaf para amortiguar la caída.

--- B1-1 ---

Baja por las aspas del ventilador (cuando esté detenido por supuesto) y entra por la puerta encadenada con Makore/Makar.

--- B1-4 ---

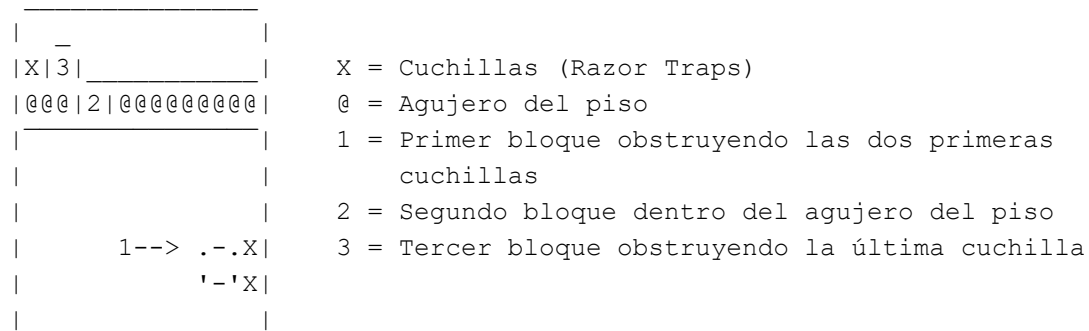
Elimina a todos los enemigos de este cuarto (hay algunos escondidos en las estatuas de piedra de la pared, tumbalas con el Gancho/Hookshot y las Botas de Plomo/Iron Boots) para que aparezca un cofre con otro Mapa del Tesoro. Ahora sube por las plataformas y en la más alta verás un botón en el piso húndelo con las botas puestas y sigue por la puerta que se abre.

--- B1-5 ---

Elimina a todos los enemigos y controla al peque, vuela sobre las ráfagas de los ventiladores y planta una semilla en el círculo amarillo para apagar los ventiladores, ahora usa el Gancho/Hookshot en el árbol para cruzar y continúa con Makore/Makar.

--- B1-6 ---

¿Qué? otro acertijo... OK, deja al peque en un lugar a salvo y verás tres bloques, ponte las botas y empuja el bloque de la derecha primero un poco hacia la izquierda y luego hacia el frente, la idea es que obstruyas las dos primeras cuchillas entre el bloque y la pared de la derecha para que no se muevan y no te hieran, sí es posible detener ambas cuchillas con un solo bloque sólo colócalo de forma que obstruya ambas cuchillas y no se puedan mover. Ahora empuja el bloque del medio primero cuatro veces hacia la izquierda y luego hacia el frente hasta que caiga en el hueco del piso para formar una especie de puente con él, regresa y empuja el último bloque un poco a la derecha y luego hasta el frente de forma que pase por el "puente" y obstruyas la última cuchilla entre el bloque y la pared de la izquierda. Las cuchillas y los bloques deberán quedar así:



Ahora que está despejado el paso regresa por Makore/Makar y cruza con él cargado y las botas puestas para que el viento no te empuje hasta llegar a la losa, ya sabes que tienes que hacer con ella. ¡Al fin! la Gran Puerta del jefe... que calabozo más agotador ¿verdad?. Explota la tapa del JARRÓN TELETRANSPORTADOR con una bomba y rompe las vasijas para conseguir Rupias y un par de haditas para tus botellas. Cuando estés listo entra a la puerta para enfrentarte al jefe de este calabozo.

de que vayan al colegio. Si ya hiciste esto entonces dale los 20 collares a la profe para que te regale la Escritura del Chalé/Cabana Deed y continúa con el siguiente párrafo, si no ve afuera del colegio donde verás a cuatro niños, estos son los chicos vagos a los que la profe se refiere. Habla con el líder (el niño del gorrito) y te pondrá una pequeña prueba: se esconderán en algún lugar de la isla y tú debes de encontrarlos a todos. Cuando los encuentres acércate y saldrán corriendo y tendrás que perseguirlos hasta tocarlos. Aquí están los escondites de los cuatro niños:

- 1- Sobre el árbol justo frente al buzón de la isla, rueda contra el árbol para que el niño caiga y persíguelo.
- 2- Detrás de lo que parece una lápida al frente de la cárcel.
- 3- En la parte superior de la entrada principal de la isla (sobre el arco), justo detrás de un arbusto.
- 4- Por último encontrarás otro niño detrás de la casa donde venden bombas. Cuando los captures a los cuatro te darán una Pieza de Corazón, ve a la escuela y habla con Mrs. Marie y te regalará 50 Rupias por tu trabajo. Sal de allí y los cuatro niños te hablarán. Ahora ve al árbol que está justo al lado de la tienda de bombas y rueda contra él para que caiga un collar. Los niños vendrán y te pedirán que le lleves el pendiente a la maestra de su parte, habla con ella y muéstrale los Collares de la Felicidad/Joy Pendants pero sólo te pedirá uno, muéstraselos nuevamente y dale los otros 20 para que te regale la Escritura del Chalé/Cabana Deed.

Ya que tienes la Escritura del Chalé/Cabana Deed ve a la casa de la Isla de Quién (Private Oasis) y muéstraselo a la puerta que tiene grabado un mayordomo y te dejará entrar. Dentro usa la Garra/Grappling Hook en la ménsula del techo para descubrir una entrada secreta en la chimenea, baja por allí para pasar por un minilaberinto.

<pre> _____ ____ M S3 ____ S2 ____o E2 __#_ _ _ E3 # _____ o #_ o o # _ _____ S1 _____ _____ E1 / \ ____ (E) ____/ </pre>	<p>E = Entrada # = Reja o = Clavo M = Mapa</p> <p>Comenzarás en E, camina por el pasillo hasta que veas unas escaleras de mano (E1) baja por ellas y entra por el pasadizo justo a la izquierda de las escaleras, ve derecha y luego hasta el frente hasta que llegues a otras escaleras (si vas por los otros caminos del pasadizo encontrarás vasijas con Rupias), sube las escaleras y verás dos clavos (S1), húndelos con el martillo y sigue por la reja de la izquierda para encontrar otras escaleras de mano (E2). Baja por ellas y entra por el pasadizo a la izquierda de las escaleras para encontrar un cofre con 100 Rupias, regresa y entra por el otro pasadizo y sube las escaleras, llegarás a (S2); hunde el clavo para abrir la reja y tírate por el agujero a la izquierda del clavo (E3) para llegar a un túnel bajo tierra donde hay dos ReDeads. Elimina a los ReDeads y rompe las vasijas para encontrar un pasadizo, sigue por allí y sube las escaleras para llegar al último cuarto (S3) y toca la Melodía del Viento/Wind's Requiem sobre el símbolo azul para que aparezca el cofre con el Mapa de la Trifuerza. Ahora sólo hunde el clavo para abrir la reja y regresa hasta la entrada (E) para salir de allí.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

=====
 Mapa de la Trifuerza #3
 =====

Ve a Isla de los Nidos (Bird's Peak Rock) y asegúrate de llevar flechas y al menos un par de Frutos de Ajinjín/Hyoi Pear. Sube a la isla pequeña y verás una reja cerrada, sube a la parte alta con la Garra/Grappling Hook y desde allí trata de eliminar todos los Kargarocs que se encuentran en las cúspides del gran peñasco con flechas, elimina a los que puedas. Ahora usa una de las frutas para controlar la gaviota y activa los seis interruptores que se encuentran en las seis cúspides del peñasco, esquiva a los Kargarocs que estén por allí. Cuando toques los seis interruptores abrirás la reja en

el islote donde te encuentras, entra por el agujero de allí y llegarás a un lugar secreto, sólo toca Melodía del Viento/Wind's Requiem sobre el símbolo azul del piso para que aparezca el cofre con el tercer Mapa de la Trifuerza.

=====

Mapa de la Trifuerza #4

=====

Seguramente en algunas islas has visto en la noche a un tenebroso barco fantasma que cuando te acercas desaparece, bueno, dentro de ese barco está el cuarto Mapa de la Trifuerza. Bien, primero ve a la Isla Rombo (Diamond Steepe Island) y usa el Gancho/Hookshot en las palmeras de la isla hasta que llegues a lo más alto donde verás un agujero en el piso. Entra por allí y llegarás a una cueva donde hay que pasar por un laberinto de Jarrones Teletransportadores. Desde el inicio entra al único jarrón que hay y justo al frente del jarrón por donde sales verás otro jarrón, quema la tapa con una vara encendida (o vuélala con una bomba) y entra en él; desde el jarrón por el que sales verás al frente un par de jarrones, entra por el de la derecha. A la derecha del jarrón por donde sales hay dos jarrones más, entra por el de la izquierda. Llegarás a un lugar donde está un cofre con el Mapa del Barco Fantasma (Ghost Ship Chart), este mapa lo necesitas porque te muestra la ubicación del Barco Fantasma dependiendo de la fase lunar, abre el mapa en el menú y sal de la cueva. Espera que anochezca y revisa tu carta de marear y verás la isla donde se encuentra el barco fantasma, ve hacia allá y busca el barco con tu catalejo (sabrás cuál es porque varias llamas azules lo rodean y cuando te acercas la música cambia) y acércate al barco para entrar en él, debes hacerlo antes que amanezca. Dentro del barco vence a todos los enemigos para que puedas subir por las escaleras y tomar el Mapa de la Trifuerza del cofre, por cierto, antes de tomar el mapa fíjate en el retrato... Luego que tomes el mapa despertarás sobre tu bote y el barco nunca más atormentará los mares.

=====

Mapa de la Trifuerza #5

=====

Ahora dirígete a Isla de la Aguja (Needle Rock Isle) y busca un Warship dorado y húndelo con cañonazos, acércate despacio al lugar donde se hundió y saca del agua un cofre con la Garra/Grappling Hook, dentro de ese cofre está el Mapa de la Trifuerza #5.

=====

Mapa de la Trifuerza #6

=====

A mi parecer este es el mapa más difícil de conseguir, para ello dirígete a Isla Initia (Outset Island) pero asegúrate de llevar al menos una Poción Azul (o en su defecto Sopa de la Abuela/Elixir Soup) y un par de haditas. En la parte de arriba justo detrás de tu casa hay una palmera en la cual hay que usar el Gancho/Hookshot para subir a un pequeño risco, allí carga la gran piedra para revelar un hueco en el piso y entra por allí. Ahora tienes que pasar un gran laberinto de cuartos repletos de enemigos, debes ser muy cuidadoso porque los enemigos no sueltan ni un sólo ítem así que sólo cuentas con lo que llevas en tus botellas y con tus habilidades (pero hay un pequeño truco: les puedes robar algunos ítems con la Garra/Grappling Hook). Cuando llegues al cuarto número 30 verás los símbolos en el piso, toca Melodía del Viento/Wind's Requiem sobre el símbolo azul y aparecerá el cofre con el Mapa de la Trifuerza. Puedes seguir más abajo por una pieza de corazón: luego que tomes el mapa saldrán dos luces del techo justo detrás del cofre, usa el escudo para reflejar la luz a la estatua y revelar otro agujero en el piso, deberás bajar 20 cuartos más llenos de enemigos hasta alcanzar el cofre con la Pieza de Corazón #38.

=====
Mapa de la Trifuerza #7
=====

Ahora dirígete a Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island) y levanta la gran piedra de esa isla para encontrar otro agujero en el piso. Dentro hay que eliminar a todos los enemigos de cada cuarto para que aparezcan un par de Darknuts en el cuarto principal, elimínalos y se abrirá la puerta del centro, entra y ya sabes qué hacer para que aparezca el cofre con el mapa.

=====
Mapa de la Trifuerza #8
=====

Por último ve a Isla de las Torres (Overlook Island) y verás una especie de castillo, usa el Gancho/Hookshot en las palmeras para ir subiendo hasta que llegues a un agujero en el piso, tírate por él. Dentro tienes que entrar a cada cuarto y eliminar a todos los enemigos (al igual que el mapa anterior) para que aparezcan varios Darknuts en el cuarto principal. Destruyelos y se abrirá la puerta donde encontrarás el Mapa de la Trifuerza número ocho.

¡Que bien! ya tienes todos los Mapas de la Trifuerza, pero como te has dado cuenta no puedes leer ninguno porque están cifrados, así que necesitarás a alguien que los descifre por ti ¿quién se te ocurre? ¡Exacto! Tingle. Ve a Isla de Tingle (Tingle Island) y espero que hayas ahorrado las 3184 Rupias que te dije, habla con Tingle para que él descifre todos los mapas pero te cobrará 398 Rupias por cada mapa. Después que los tengas descifrados todos ve a cada una de las islas que marcan los mapas, las cuales son:

- Mapa de la Trifuerza #1: Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
- Mapa de la Trifuerza #2: Isla del Viento (Gale Isle)
- Mapa de la Trifuerza #3: Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island)
- Mapa de la Trifuerza #4: Isla Initia (Outset Island)
- Mapa de la Trifuerza #5: Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles)
- Mapa de la Trifuerza #6: Isla Triángulo Sur (Southern Triangle Island)
- Mapa de la Trifuerza #7: Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles)
- Mapa de la Trifuerza #8: Islas del Dos (Two-Eye Reef)

En cada una de esas islas posiciónate sobre la X (guíate en el mapa) y usa la Garra/Grappling Hook para sacar de las profundidades los ocho fragmentos de la Trifuerza, una vez que los tengas todos se unirán para formar....

¡¡¡La Trifuerza del Coraje!!!

<><><>-----<><><>-----<><><>
(VI.11) R e g r e s o a H y r u l e
<><><>-----<><><>-----<><><>

Ya que tienes la Trifuerza del Coraje contigo podrás regresar a Hyrule. Dirígete a Torre de los Dioses (Tower of the Gods) y Link mostrará la Trifuerza a los dioses y el portal se abrirá, de pronto... ¡¡¡¡¡Qué?!!!!
¡la Trifuerza del Coraje ahora reside dentro de Link! esto es prueba de que él es el verdadero héroe, de ahora en adelante serás conocido como el héroe del viento, Link, ¡¡Héroe de los Vientos!!.

Mascarón Rojo/The King of Red Lions y tú bajarán hasta Hyrule, entra al castillo pero verás que la estatua del héroe que protegía a Zelda está totalmente destruida, baja y la verás allí pero ¡era una ilusión! Ganondorf raptó a Zelda y enviará dos Mighty Darknuts para acabar contigo. Enséñales una lección y regresa, los rayos que bloqueaban la entrada principal se quitarán y ya podrás salir. Afuera una barrera mágica te impedirá el paso, golpéala con la Master Sword para destruirla y poder continuar. Sigue tu camino hasta que llegues a la Torre de Ganon (Ganon's Tower).

=====

Torre de Ganon (Ganon's Tower)

=====

Bienvenido a la Torre de Ganondorf. Aquí tienes que entrar a los cuatro cuartos a los lados de la entrada y vencer las ilusiones de Ganondorf para abrir la entrada principal a la torre. Comencemos con el primer cuarto. Desde el centro y mirando hacia la entrada principal (la que está cerrada) ve por el puente a tu suroeste y entra a la puerta, llegarás a un mini calabozo parecido al de Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern).

Minicalabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)

La manera más fácil y rápida de pasar por aquí es usando la Hoja Deku/Deku Leaf para llegar hasta la segunda plataforma sobre la lava, rápidamente y en cuanto pises la plataforma usa la Garra/Grappling Hook en la madera de arriba y sube por la soga hasta que te pares en la madera, desde allí mata a los enemigos con flechas y salta con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la puerta donde debes enfrentarte de nuevo a Gohma. Véncelo (pan comido) y regresarás a la entrada, sigue ahora por la puerta del noroeste.

Minicalabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods)

Recarga tu magia rompiendo los piñones y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para disparar una ráfaga de viento a la planta de la izquierda, así atraerás una plataforma. Sube a ella y empújala con la Hoja Deku/Deku Leaf y salta al tentáculo cuando baje, mientras el tentáculo esté abajo dispara otra ráfaga a una planta que se encuentra un poco a la izquierda y espera a que el tentáculo suba para saltar hacia la plataforma (usa la Hoja Deku/Deku Leaf). Empújala y planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hacia el tentáculo (mientras esté abajo) y luego móntate en el otro tentáculo, espera a que suba y desde allí salta y planea nuevamente hacia la puerta. Entra y vence a Kalle Demos para regresar a la entrada, sigue por la puerta del noreste.

Minicalabozo Templo de la Tierra (Earth Temple)

Pasa con cuidado entre las tumbas eliminando a los enemigos hasta que llegues a una segunda fila de tumbas, haz que caigan las tapas para que salgan unos cuantos ChuChus púrpuras. Conviértelos en piedra con la luz y pon a uno sobre el switch para que se formen unas escaleras, rápidamente antes de que el ChuChu vuelva a la normalidad sube por las escaleras y verás una tercera fila de tumbas; pasa por ellas con cuidado y al final de la fila verás luz, refleja la luz a otro ChuChu y llévalo hasta el switch del piso para que aparezcan otras escaleras. Corre hacia ellas pero... un Stalfos saldrá del piso y tendrás que darle una lección por impertinente. Repite el proceso y esta vez sí sube por las escaleras lo más rápido que puedas para alcanzar la puerta donde te espera Jalhalla, véncelo otra vez para regresar a la entrada. Esta vez sigue por la última puerta.

Minicalabozo Templo del Viento (Wind Temple)

Este cuarto es sencillo, simplemente salta usando los resortes y planea con la Hoja Deku/Deku Leaf (vuela por entre las ráfagas de los ventiladores) hasta que alcances la parte de abajo de la puerta donde un par de Bokoblins te atacarán. Elimínalos y usa el Gancho/Hookshot en uno de los blancos en las paredes de arriba donde está la puerta, así podrás entrar al siguiente cuarto donde te enfrentarás con Molgera nuevamente, elimínalo y regresarás a la entrada.

Luego de eliminar a los cuatro jefes la puerta principal se destruirá y por

fin podrás entrar a la torre. Sube las escaleras (unos cuantos Miniblins intentarán detenerte...) y entra a la puerta, sigue por la puerta de la derecha y te mostrarán cuatro candelabros. Presta atención al número de llamas que tiene cada uno de los candelabros porque te los mostrarán en un orden creciente, recuerda bien el orden. Mascarón Rojo/The King of Red Lions te hablará por el amuleto para decirte que prestes atención a este cuarto (yo te lo dije primero :P) y regresa al cuarto anterior y entra por la otra puerta donde verás cuatro switches en la misma posición que los candelabros; lo que tienes que hacer es enfocar con el Boomerang a los cuatro switches en el mismo orden como te mostraron los candelabros (por el número de llamas, del 1 al 4) y lanzar el Boomerang para activarlos, si lo haces bien se abrirá un portal en el centro del cuarto y vendrá el bote; este portal es útil por si necesitas regresar a la superficie a buscar algo, te transportará hasta Isla del Diablo (Forsaken Fortress). Ahora regresa al cuarto de los candelabros y tírate por el abismo del suelo para llegar a un piso más abajo. Aquí tienes que enfrentarte al Phantom Ganon de la misma manera como lo hiciste antes, cuando lo venzas la espada del fantasma caerá apuntando con la empuñadura hacia una de las puertas, debes entrar por esa puerta (si lo haces bien sonará el clásico tono de cuando descubres algo) y tendrás que enfrentarte de nuevo al Phantom Ganon.

Deberás seguir este procedimiento por varios cuartos hasta que llegues al último, la puerta se cerrará detrás de ti y vendrá de nuevo el fantasma, véncelo y aparecerá un cofre con las Flechas de Luz ;Estas flechas pueden penetrar la maldad más pura!. Sigue por la puerta y llegarás hasta el cuarto principal de la torre, vendrá de nuevo el Phantom Ganon pero ahora sólo dispárale una Flecha de Luz para vencerlo de una vez por todas, toma su espada y con ella golpea la pared de ladrillos que está al norte para destruirla y revelar una entrada por donde deberás seguir. Ahora sube las escaleras eliminando a todos los enemigos en tu paso, en los descansos encontrarás vasijas que podrás romper para recargar tus flechas, magia y corazones. Luego que venzas a todos los enemigos se abrirá la puerta en el tope de las escaleras, rompe las vasijas para recargarte (encontrarás una hadita en una de ellas) y una vez que estés preparado entra a la puerta para.... enfrentarte con Ganondorf de una vez por todas.

<><><-----<><><-----<><><
(VI.12) L a s S e m i l l a s d e l F u t u r o
<><><-----<><><-----<><><

Llegarás a un cuarto inmenso y verás a Zelda en una cama y a Ganondorf a su lado, Ganondorf comenzará a hablarte y te dirá que te estaba esperando... esperando al héroe. De pronto se transformará en una inmensa criatura, ¡En una marioneta gigante!

<> - ~ - ~ - ~ - ~ PUPPET GANON ~ - ~ - ~ - ~ - <>

¡No te asustes!, esta marioneta es más fácil de lo que parece. Primero deberás cortar con el Boomerang las cuerdas que lo sujetan, especialmente la de la cola para que así caiga y deje de moverla, te recomiendo que cortes también las cuerdas de los brazos para que no te ataque con ellos. En la punta de la cola tiene una esfera azul a la cual le deberás disparar una Flecha de Luz, hazlo mientras tiene la cola en el suelo ya que así no la moverá tanto y podrás apuntar mejor. Luego que lo golpees subirá para atarse las cuerdas de nuevo y deberás repetir el proceso; no te preocupes por las flechas ni por la magia ya que de vez en cuando soltará algunos Keese para que los elimines y obtengas más magia y flechas e incluso algunos corazones, aunque podrías usar también el Gancho/Hookshot en las plataformas de madera de las paredes para subir y encontrar algunos ítems en las vasijas. Luego que lo asaetes tres veces en la esfera azul con las

Flechas de Luz se convertirá en una araña. La araña subirá y comenzará a dar vueltas, sólo cambia el ángulo de la cámara de forma que puedas ver el reflejo de la araña en el agua (por cierto, ¿por qué Link no se refleja?) y así sepas donde quedará la esfera azul, espera a que caiga y dispárale una Flecha de Luz a la esfera para hacerle daño y para que vuelva a subir. Repite el proceso dos veces más y se convertirá en un gusano. ¡Ahora sí que está difícil! Igualmente tienes que pegarle tres flechazos de luz en la esfera que está en la cola pero el gusano se mueve extremadamente rápido de un lado a otro y sin sentido, deberás tener una puntería casi sobrehumana para acertarle, también le puedes disparar en la cabeza para que se detenga durante una milésima de segundo y puedas apuntarle rápidamente a la cola.

Sobre esto "Ozkar Galvez Hernández" nos envía un tip muy bueno para acabar más fácilmente con este gusano:

En lugar de pegarle en la cabeza con la espada trata de pegarle con una bomba en la cabeza se detendrá por un poco mas de tiempo así podrás apuntar mejor.

El gusano algunas veces soltará Morths (esos enemigos que parecen erizos) que podrás eliminar para conseguir flechas y magia. Luego que le aciertes los tres flechazos correspondientes lo habrás destruido de una buena vez.

<> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - <>

Ganondorf te dirá que ha llegado el momento de enfrentarte con él, pero tendrás que subir hacia donde está. Para ello usa la cuerda de la marioneta para llegar hasta la parte alta del cuarto, usa la Garra/Grapppling Hook en la madera de arriba y sube, verás varias vasijas en el centro que podrás romper para suplir tus corazones y magia y usa de nuevo la Garra/Grapppling Hook en la madera de arriba para subir. En el centro está un Jarrón Teletransportador sólo vuela la tapa con una bomba (este jarrón te llevará a la parte inferior de este cuarto para que no tengas que bajar ni subir por la cuerda), ahora usa el Gancho/Hookshot en la madera de la puerta que está arriba y sigue por allí. Llega a la cima de la torre donde están Zelda (que está inconsciente) y Ganondorf. Después de hablarte un poco sobre su tierra y sobre la Trifuerza se abalanzará hacia ti y te noqueará con un par de golpes, tomará la Trifuerza del Coraje que llevas y la unirá con la de él y la de Zelda para formar ¡¡la legendaria Trifuerza!! Cuando está a punto de tocar al triángulo sagrado para pedir su deseo (que es exponer la tierra de Hyrule de nuevo al sol y que le pertenezca) aparecerá el Rey de Hyrule (¿¿¿cómo llegó allí???) y se adelantará a Ganondorf para pedir su deseo: Esperanza para Link y Zelda y que el antiguo reino de Hyrule sea destruido de una vez por todas. La Trifuerza se elevará para cumplir el deseo del Rey y todo comenzará a inundarse, Zelda y tú despertarán y ya ha llegado la hora para la confrontación más espectacular de todo el juego.

<> - ~ - ~ - ~ - ~ - GANONDORF - ~ - ~ - ~ - ~ - <>

¡¡Wow, tú contra el maligno de la leyenda!! Tendrás que demostrar toda tu destreza y tu coraje para salir airoso en esta batalla. Zelda tomará tu arco para dispararle Flechas de Luz a Ganondorf. Esquiva y bloquea todos sus ataques (muy devastadores, por cierto) y trata de golpearlo en cuanto puedas, cuando Zelda le dé un flechazo Ganondorf quedará paralizado por un par de segundos así que aprovecha para acuchillarlo sin compasión. Luego que Zelda le pegue unas cuantas veces Ganondorf la noqueará, bloquea sus ataques y usa contraataques (Parry Attacks) para herirlo y dejarlo débil por un par de segundos y golpéalo sin detenerte; luego de golpearlo varias veces Zelda despertará para dispararle más flechas. Verás que es imposible que Zelda le acierte porque Ganondorf es muy rápido esquivando las flechas y también es muy difícil que lo golpees porque bloquea todos tus ataques. Bloquea sus ataques y a Zelda se le ocurrirá una idea: te disparará las flechas a ti para que se las rebotes a Ganondorf con el escudo. Mantente

esquivando los ataques de Ganondorf y cuando escuches gritar a Zelda ponte en guardia porque te disparará la flecha, enfoca a Ganondorf y bloquéate con el escudo para rebotarle la flecha y así lo aturdirás pero rápidamente enfócalo y ¡no lo ataques! espérate que él te ataque para hacerle un Parry Attack y darle el ultimátum de una vez por todas.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

;;;DIOS MIO!!! ¡Link lo acuchilló en la cabeza! Ganondorf comenzará a decir algo pero rápidamente el hechizo de la espada lo convertirá en piedra... ¡Lo has vencido! ¡Al fin el mal ha sido derrotado y las semillas del futuro han sido esparcidas!

--<>-----<>-----<>--

¡Felicitaciones, has terminado The Legend of Zelda: The Wind Waker!
Ahora sólo disfruta del final y espera a que pasen los créditos para que puedas guardar la Segunda Aventura (Second Quest) en otro archivo para una segunda jugada.

--<>-----<>-----<>--

```

  /\ (VII)
 /__\=====
 /\ /\ <> <> <> P I E Z A S D E C O R A Z Ó N <> <> <> /\ /\
 /__\/__\=====

```

Al igual que en los juegos de Zelda para N64, en Wind Waker puedes tener un total de 20 corazones en tu medidor de energía. Comienzas el juego con tres corazones y consigues otros seis venciendo a los jefes del juego, serían 9 corazones en total, los otros once debes conseguirlos reuniendo las Piezas de Corazones. Cada pieza equivale a 1/4 de corazón, es decir, necesitas coleccionar cuatro piezas de corazón para formar un contenedor completo para tu medidor y muchas de las piezas se encuentran escondidas en cualquier lugar del Gran Mar. En total existen 44 piezas de corazón para formar los once contenedores, he aquí la lista completa para obtener todas las piezas.

NOTAS IMPORTANTES

-
- 1- Esta lista está ordenada según el orden en la Carta de Marear de las islas donde están las piezas de corazón, por lo tanto el número de cada pieza no indica el orden en que pueden ser tomadas, es decir, que el número de una pieza en esta lista sea #05 no implica que sea la quinta que puedes conseguir, y que el número de otra pieza sea #42 no indica que sea una de las últimas que puedes obtener. La lista fue ordenada por nombre del área para facilitar la búsqueda de una pieza en específico.
 - 2- A la izquierda de cada pieza de corazón encontrarás un cuadro (casilla de verificación) imprime esta lista y marca la casilla de las piezas que consigas, así será más fácil saber cuáles tienes y cuáles te faltan.

[] Pieza de Corazón #01

- Ubicación: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)
- Requerimientos: Ninguno

Justo debajo del cofre donde consigues el mapa hay una celda, mueve los barriles que están en la pared de la derecha y encontrarás un switch, písalos para que se abra la puerta de la celda y puedas alcanzar el cofre que tiene la preciada pieza.

[] Pieza de Corazón #02

- Ubicación: Isla Estrella (Star Island)

- Requerimientos: Bombas

Vuela una de las piedras de la isla con una bomba para revelar un agujero, dentro elimina a todos los enemigos para que aparezca el cofre con la pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #03

- Ubicación: Isla de la Luna (Crescent Moon Island)

- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #11

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #04

- Ubicación: Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles)

- Requerimientos: Boomerang o Arco y Garra/Grapppling Hook

Busca con el catalejo una bandada de gaviotas que vuelan en círculos y acércate a ellas para que un Big Octo emerja del agua. Destruyele sus 12 ojos con el Boomerang o con flechas para eliminarlo y dejará un cofre en el fondo del mar, saca el cofre con la Garra/Grapppling Hook y obtén tu pieza.

[] Pieza de Corazón #05

- Ubicación: Isla Calabaza (Spectacle Island)

- Requerimientos: Al menos 50 Rupias

Gana por primera vez en el minijuego de Isla Calabaza (Spectacle Island). Consulta la sección de "Minijuegos" de esta guía para más información.

[] Pieza de Corazón #06

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Ninguno

Juega a las escondidas con el grupo de niños de la isla y cuando los encuentres a todos te regalarán una pieza de corazón. Consulta la sección "Mrs. Marie" en esta guía para más info.

[] Pieza de Corazón #07

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Al menos 10 Rupias

Gana por primera vez en el juego de Cannonball en el molino de la isla para ganarte la pieza de corazón. Consulta la sección de "Minijuegos" de esta guía para más información.

[] Pieza de Corazón #08

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Haber terminado el calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)

Después que termines el calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern) ve a Isla Taura (Windfall Island) y verás varios pedestales a lo largo de la isla. Compra productos en la tienda de Zunari (pueden ser Flores de Pueblo/Town Flowers que son más baratas) y colócalas en los pedestales exteriores y luego habla con Sam para que te recompense con una pieza (el sujeto que está sentado cerca de la tienda de Zunari). Son 14 pedestales exteriores: 2 en la tienda de Zunari, 3 donde está Sam sentado, 1 al lado de la tienda de pociones, 2 enfrente del anterior y 6 sobre el arco de la entrada del pueblo.

[] Pieza de Corazón #09

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Caja Cromográfica/Deluxe Picto Box

Luego que obtengas la Caja Luminográfica/Picto Box habla con Don Obturo/Lenzo para que te ponga tres pruebas, pásalas (ve la sección de "Cámara Pictográfica" en esta guía) y a los días habla con una chica de vestido naranja que se encuentra cerca de la entrada al molino de viento. Tómale una foto de cuerpo entero (necesitas la Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox porque la foto debe ser a color) y muéstrasela a un sujeto con gorro que camina de un lado a otro por la isla. Si él acepta la foto espera un par de días y luego ve al bar para encontrar a la parejita allí, habla con la chica y te regalará una pieza de corazón en agradecimiento por tu papel de cupido.

[] Pieza de Corazón #10

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Muchas Rupias

Gánate esta pieza en la subasta que todas las noches se hace en el pueblo. Consulta la sección de "Minijuegos" de esta guía para más info.

[] Pieza de Corazón #11

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Haber rescatado a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress)

Luego que rescates a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress) ve al segundo piso de la mansión de Isla Taura (Windfall Island) donde verás a una chica y su padre (que antes era pordiosero pero ahora es millonario). Habla con la chica y te dará la Carta de Dolores/Maggie's Letter, depositala en cualquier buzón y al día siguiente regresa a la casa donde verás una disputa entre el cartero y el padre de la chica. Ahora ve al bar y verás al cartero allí, habla con él para que te otorgue la Carta del Moblin/Moblin's Letter y llévasela personalmente a la chica de la mansión para que te de una linda pieza de corazón en agradecimiento.

[] Pieza de Corazón #12

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Flechas de Fuego/Fire Arrows y Gancho/Hookshot o Hoja Deku/Deku Leaf

De noche ve a Isla Taura (Windfall Island) y sube por las escaleras de mano detrás del molino para encontrar un switch, cambia el viento hacia el norte y pisa el switch para activar el molino. Ahora sube a una de las góndolas en las aspas del molino y arriba verás el mecanismo del antiguo faro apagado pero aún gira. Dispara una Flecha de Fuego desde la góndola hacia dentro del mecanismo para encender el faro y así aparecerá un cofre sobre una pequeña piedra, sólo llega hasta allí planeando con la Hoja Deku/Deku Leaf o usa el Gancho/Hookshot desde el bote para alcanzar el cofre y tomar la pieza.

[] Pieza de Corazón #13

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Haber encendido el faro

Luego que enciendas el faro (ver pieza anterior) habla con el tipo de gorro amarillo que se encuentra en las escaleras que te llevan a las aspas del molino para que te obsequie una pieza de corazón.

Hay otra variante para obtener esta pieza, enviado por "Alejandro Reyes": (**TRUCO NO COMPROBADO**) En vez de hablar con el tipo de gorro amarillo

debes hablar (mientras este de día) con el tipo de ropa cafe sentado en una banca al hablar con él te dara la pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #14

- Ubicación: Isla de la Huella (Pawprint Isle)
- Requerimientos: Ninguno

En esta isla verás una extraña cúpula. Corta la grama que la rodea para encontrar un pasadizo en la pared de la cúpula, entra por allí y tírate por el agujero del piso. Llegarás a una cueva donde encontrarás varios cofres, en uno de ellos está una pieza de corazón, busca bien.

[] Pieza de Corazón #15

- Ubicación: Isla de la Huella (Pawprint Isle)
- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #30

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #16

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
- Requerimientos: Ninguno

Ve hasta la oficina de administración de cartas para jugar en el minijuego de Clasificación de Cartas. Juega hasta que organices veinticinco o más cartas y regresa después de un rato y verás al nuevo organizador. Habla con él y te pedirá que organices 25 cartas otra vez, hazlo y te dará la Carta para Mamá/Note to Mom, deposítala en cualquier buzón y en un par de días recibirás una carta con la pieza de corazón adjunta.

[] Pieza de Corazón #17

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
- Requerimientos: 20 Plumas Doradas/Golden Feathers

Llévale 20 Plumas Doradas/Golden Feathers al guardia Rito que se encuentra cerca de la oficina de cartas y al día siguiente recibirás una carta de parte de su novia con la pieza, búscala en cualquier buzón.

[] Pieza de Corazón #18

- Ubicación: Andamio de Vuelo (Flight Control Platform)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf, Medidor de Magia grande y al menos 10 Rupias

Gana en el minijuego ubicado en Andamio de Vuelo (Flight Control Platform). Consulta la sección de "Minijuegos" en esta guía para más detalles.

[] Pieza de Corazón #19

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
- Requerimientos: 950 Rupias

Compra la pieza en el barco de Terry/Beedle que se encuentra cerca de esta isla.

[] Pieza de Corazón #20

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
- Requerimientos: Bombas y Garra/Grapppling Hook

Busca con el catalejo un par de barcos enemigos, húndelos con bombas y uno de ellos dejará en el fondo del mar un cofre con la pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #21

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #02
Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #22

- Ubicación: Isla de Tingle (Tingle Island)
- Requerimientos: Boomerang o Arco y Garra/Grapppling Hook
Busca con el catalejo una bandada de gaviotas que vuelan en círculos y acércate a ellas para que un Big Octo emerja del agua. Destruye sus doce ojos con el Boomerang o con flechas para eliminarlo y dejará un cofre en el fondo del agua, saca el cofre con la Garra/Grapppling Hook para conseguir otra pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #23

- Ubicación: Islas del Tres (Three-Eye Reef)
- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #38
Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #24

- Ubicación: Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
- Requerimientos: Wind Waker y Hoja Deku/Deku Leaf
Sube hasta la cima de la pequeña isla donde se encuentra el Korok (justo al sureste del mapa) y cambia el viento hacia el noroeste. Desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hacia el noroeste hasta un pequeño nicho en la pared de la isla más grande, allí está un cofre con la pieza. Si cambias el zoom del mapa (presiona Derecha en el D-Pad) podrás ver el cofre.

[] Pieza de Corazón #25

- Ubicación: Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
- Requerimientos: Estatuilla de Gran Mercader/Shop Guru Statue
Dale la estatuilla de Gran Mercader/Shop Guru Statue al mercader de Isla Pez Volador (Greatfish Isle). Consulta la sección de "Mercaderes" en esta guía para más información en cómo obtener esta pieza.

[] Pieza de Corazón #26

- Ubicación: Islas del Seis (Six-Eye Reef)
- Requerimientos: Ninguno
Busca a un submarino y entra en él, elimina a todos los Moblins para que puedas subir por las escaleras y tomar la pieza del cofre.

[] Pieza de Corazón #27

- Ubicación: Isla del Hada Custodiada (Thorned Fairy Island)
- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #05
Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #28

- Ubicación: Isla de la Aguja (Needle Rock Isle)
- Requerimientos: Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear
Controla a una gaviota y haz que toque el switch que se encuentra en el tope de la roca puntiaguda de la isla, así apagarás las llamas que rodean el cofre que tiene la pieza.

[] Pieza de Corazón #29

- Ubicación: Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island)

- Requerimientos: Bombas

Destruye con bombas todos los cañones de la atalaya que está cerca de esta isla para que aparezca el cofre con tu premio.

[] Pieza de Corazón #30

- Ubicación: Isla Bomba (Bomb Island)

- Requerimientos: Bombas

Explota la piedra en el centro de la isla para revelar un agujero en el piso y entra en él. Usa un Magtail mientras está enrollado para colocarlo sobre el switch y abrir la puerta, ve por el pequeño camino de la izquierda y pisa el switch dentro del hueco para apagar las llamas y poder continuar. Ahora sólo usa los Magtails para tirarlos desde lejos hacia dentro de los huecos rodeados con llamas para extinguir el fuego que rodea al cofre y puedas alcanzar la pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #31

- Ubicación: Isla Bomba (Bomb Island)

- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #20

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #32

- Ubicación: Isla Rombo (Diamond Steepe Island)

- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #23

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #33

- Ubicación: Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island)

- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #04

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #34

- Ubicación: Isla del Bosque (Forest Haven)

- Requerimientos: Haber terminado el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods)

Luego que termines el segundo calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) al día siguiente recibirás una carta de parte del padre de Komali, sólo revisa cualquier buzón y en la carta vendrá una pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #35

- Ubicación: Isla del Bosque (Forest Haven)

- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #31

Usa la Garra/Grapppling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #36

- Ubicación: Isla Initia (Outset Island)

- Requerimientos: Ninguno

A mi parecer ésta es la pieza de corazón más fastidiosa de obtener. Cuando regreses a tu isla natal ve a la casa de Orca y habla con él para que te proponga una lucha. Primero golpéalo 100 veces antes de que él te golpee tres veces y te dará 50 Rupias; luego golpéalo 300 veces y te dará 100

Rupias. Por último golpéalo 500 veces antes de que él te golpee tres veces y te regalará la pieza de corazón. ¡Buena suerte!

[] Pieza de Corazón #37

- Ubicación: Isla Initia (Outset Island)
- Requerimientos: Brazaletes de Fuerza/Power Bracelets y Cebos Multiusos/All-Purpose Bait

Carga al cerdo negro gigante de la isla y llévalo hasta las zonas con tierra negra que se encuentran en algunos lugares de la isla. Tira Cebos Multiusos/All-Purpose Baits sobre la tierra negra y el cerdo cavará para sacar varios ítems, en una de las tierras se encuentra la pieza de corazón. Las tierras negras están detrás de tu casa, al lado de la casa de Orca, hay dos en frente de la casa del oeste y una donde estaba el puente en la cima de la montaña.

[] Pieza de Corazón #38

- Ubicación: Isla Initia (Outset Island)
- Requerimientos: Gancho/Hookshot, Brazaletes de Fuerza/Power Bracelets y Escudo Espejo/Mirror Shield

Justo detrás de tu casa verás una palmera sobre un pequeño risco, usa el Gancho/Hookshot en la palmera para llegar arriba y levanta la piedra para revelar un agujero por donde debes entrar. Dentro tienes que bajar por 30 cuartos llenos de enemigos hasta que encuentres un cuarto donde está el cofre con el Mapa de la Trifuerza #6. Luego que tomes el mapa del cofre aparecerán dos luces, usa el escudo para reflejar luz hacia la estatua de la pared y así la destruirás y revelarás otro agujero en el piso, tírate por allí y deberás bajar 20 cuartos más llenos de enemigos hasta llegar al último que tiene el cofre con la pieza de corazón... ¡puf!

[] Pieza de Corazón #39

- Ubicación: Isla de la Tierra (Headstone Island)
- Requerimientos: Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear

Usa un Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear para controlar una gaviota y vuela hasta la cúspide de la montaña donde encontrarás la pieza de corazón, tómala con la gaviota.

[] Pieza de Corazón #40

- Ubicación: Islas Cuadri (Angular Isles)
- Requerimientos: Ninguno

Mueve los bloques que se encuentran incrustados entre las paredes de la isla más grande para subir hasta el cofre que tiene la pieza.

[] Pieza de Corazón #41

- Ubicación: Islas Cuadri (Angular Isles)
- Requerimientos: Garra/Grappling Hook y Mapa del Tesoro #15

Usa la Garra/Grappling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #42

- Ubicación: Archipiélago Casiopea (Five-Star Isles)
- Requerimientos: Ninguno

Busca un submarino y entra en él, elimina a todos los enemigos para que puedas subir por las escaleras y tomes tu premio del cofre.

[] Pieza de Corazón #43

 - Ubicación: Archipiélago Casiopea (Five-Star Isles)
 - Requerimientos: Garra/Grappling Hook y Mapa del Tesoro #33
 Usa la Garra/Grappling Hook para sacar la pieza del fondo del mar.

[] Pieza de Corazón #44

 - Ubicación: Variable
 - Requerimientos: Agua del Bosque/Forest Water, haber terminado el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) y Melodía del Tornado/Ballad of Gales
 Riegales agua del bosque a los ocho arbolitos que plantan los Koroks en algunas islas del Gran Mar antes de que el agua se convierta en agua común (tienes 20 minutos). El Árbol Deku/Deku Tree puede marcar la ubicación de los Koroks en tu carta de marear, luego que hayas hablado con cualquiera de los Koroks llena tu botella de Agua del Bosque/Forest Water y habla con el Árbol Deku/Deku Tree, pregúntale acerca de los Koroks de las Islas para que marque la ubicación de todos ellos en tu mapa. Estas son las islas:

- Isla Estrella (Star Island)
- Isla de la Aguja (Needle Rock Island)
- Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles)
- Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island)
- Isla Tiburón (Shark Island)
- Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
- Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles)
- Isla de Quién (Private Oasis).

Toca Melodía del Tornado/Ballad of Gales para transportarte y ahorrar tiempo. Después de que riegues el último árbol obtendrás la pieza de corazón.



Los Mapas del Tesoro o Treasure Charts son mapas que muestran la ubicación de ciertos tesoros que se encuentran en las profundidades del vasto océano. Existen dos tipos de mapas, los que muestran la ubicación de los tesoros (marcados con una X) y los que muestran información o referencias. Puedes coleccionar un total de 49 mapas de tesoros (41 de diferentes tesoros y 8 de los fragmentos de la Trifuerza) y 12 mapas especiales y, al igual que las Piezas de Corazón muchos de estos mapas se encuentran escondidos en varios lugares del Gran Mar. Aquí encontrarás la ubicación de todos los Mapas de Tesoros, Mapas de Trifuerza y Mapas Especiales.

=====
 Mapas Especiales
 =====

Estos mapas sirven de referencia o muestran la localización de ciertas cosas.

Mapa del Barco Fantasma (Ghost Ship Chart)

 - Descripción: Muestra la ubicación del Barco Fantasma dependiendo de la fase lunar. Es necesario para poder entrar al Barco Fantasma.
 - Ubicación: Isla Rombo (Diamond Steepe Island)
 - Requerimientos: Gancho/Hookshot
 Usa el Gancho/Hookshot en las palmeras de la isla hasta que llegues a lo más alto donde verás un agujero en el piso. Entra por allí y llegarás a una cueva donde debes seguir por un laberinto de Jarrones Teletransportadores.

Desde el inicio entra al único jarrón que hay y justo al frente del jarrón por donde sales verás otro jarrón, quema la tapa con un palito encendido (o vuélala con una bomba) y entra en él; desde el jarrón por el que sales verás al frente un par de jarrones, entra por el de la derecha. A la derecha del jarrón por donde sales hay dos jarrones más, entra por el de la izquierda. Llegarás a un lugar donde está un cofre con el mapa.

Mapa de Tingle (Tingle Chart)

- Descripción: Un mapa hecho a mano por Tingle. Muestra la ubicación de las hadas que aumentan tu capacidad de Rupias y de la isla de Tingle.
- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Ninguno

Tingle te regala este mapa luego que lo liberas de la prisión de Isla Taura (Windfall Island).

Mapa A-lu-ci-nante (IN-credible Chart)

- Descripción: Muestra la ubicación de los ocho Mapas de Trifuerza. Luego que Tingle descifre los Mapas de Trifuerza también mostrará la ubicación de los fragmentos de la Trifuerza. Necesario para encontrar los Mapas de la Trifuerza.
 - Ubicación: Cualquier buzón
 - Requerimientos: Cartera con capacidad para 1000 Rupias, haber rescatado a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress) y 201 Rupias
- Después que rescates a tu hermana recibirás un correo de parte de Tingle con este mapa encartado, revisa cualquier buzón y paga las 201 Rupias para recibir el correo.

Mapa de Calamares (Octo Chart)

- Descripción: Muestra la ubicación de los seis Big Octos.
 - Ubicación: Isla Triángulo del Norte (Northern Triangle Island)
 - Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #26
- Tesoro del Mapa del Tesoro #26, sácalo de las profundidades con la Garra/Grapppling Hook.

Mapa de las Grandes Hadas (Great Fairy Chart)

- Descripción: Te muestra la ubicación de las siete Great Fairies y de la Fairy Queen.
 - Ubicación: Islas del Cuatro (Four-Eye Reef)
 - Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #41
- Tesoro del Mapa del Tesoro #41, sácalo de las profundidades con la Garra/Grapppling Hook.

Mapa Isleño de Corazones (Island Hearts Chart)

- Descripción: Muestra las islas que tienen Piezas de Corazón.
 - Ubicación: Andamio de Vuelo (Flight Control Platform)
 - Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #19
- Tesoro del Mapa del Tesoro #19, sácalo de las profundidades con la Garra/Grapppling Hook.

Mapa Marino de Corazones (Sea Hearts Chart)

- Descripción: Indica las islas donde puedes encontrar Mapas del Tesoro cuyos tesoros son Piezas de Corazón.
- Ubicación: Zona de Regata (Boating Course)
- Requerimientos: Garra/Grapppling Hook y Mapa del Tesoro #32

Tesoro del Mapa del Tesoro #32, sácalo de las profundidades con la Garra/
Grappling Hook.

Mapa Secreto (Secret Cave Chart)

- Descripción: Muestra las islas donde hay hoyos en el piso que te llevan
a cavernas secretas.

- Ubicación: Isla de las Torres (Overlook Island)

- Requerimientos: Garra/Grappling Hook y Mapa del Tesoro #13

Tesoro del Mapa del Tesoro #13, sácalo de las profundidades con la Garra/
Grappling Hook.

Mapa de Círculos de Luz (Light Ring Chart)

- Descripción: Un mapa algo extraño, muestra dónde los anillos de luz que
indican tesoros esconden los mejores tesoros durante el plenilunio.

- Ubicación: Islas del Uno (Cyclops Reef)

- Requerimientos: Garra/Grappling Hook y Mapa del Tesoro #21

Tesoro del Mapa del Tesoro #21, sácalo de las profundidades con la Garra/
Grappling Hook.

Mapa de Plataformas (Platform Chart)

- Descripción: Muestra las atalayas que se encuentran en el Gran Mar.

- Ubicación: Andamio de Vuelo (Flight Control Platform) dentro del submarino

- Requerimientos: Ninguno

Busca un submarino en Andamio de Vuelo (Flight Control Platform) y entra a
él. Presiona el switch del piso y vence a todos los enemigos que aparecen
para que puedas tomar el mapa del cofre.

Mapa de Terry (Beedle's Chart)

- Descripción: Muestra la ubicación de todas las tiendas de Terry/Beedle.

- Ubicación: Cualquier buzón

- Requerimientos: Obtener las Bombas en el barco de Tetra

Luego que consigas las bombas te llegará una correspondencia con este mapa.

Mapa de Submarinos (Submarine Chart)

- Descripción: Muestra la ubicación de los siete submarinos.

- Ubicación: Zona de Regatas (Boating Course)

- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf, Boomerang o Arco

En Zona de Regatas (Boating Course) sube a la isla donde está el marinero
y cambia el viento hacia el norte, desde allí planea con la Hoja Deku/Deku
Leaf hasta la pequeña isla de al lado donde hay un agujero en el piso y
entra en él. Llegarás a una caverna con muchos Miniblins, sólo golpea con
el Boomerang o con flechas los tres interruptores en los nichos de la pared
(si los Miniblins te dejan) para que aparezca el cofre con este mapa.

===== Mapas de la Trifuerza

Estos mapas muestran la ubicación de los fragmentos de la Trifuerza del
Coraje que se encuentran bajo el mar. Abre estos mapas y el lugar donde
está el tesoro se iluminará, colócate sobre él (refiérete al mapa y ponte
sobre la X) y saca el fragmento de las profundidades con la Garra/Grappling
Hook.

Mapa de la Trifuerza #1

- Ubicación: Isla de Hierro (Islet of Steel)
- Requerimientos: Bombas
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #2

- Ubicación: Isla de Quién (Private Oasis)
- Requerimientos: Escritura del Chalé/Cabana Deed, Garra/Grappling Hook y Martillo/Skull Hammer
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Isla del Viento (Gale Isle)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #3

- Ubicación: Isla de los Nidos (Bird's Peak Rock)
- Requerimientos: Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #4

- Ubicación: Variable (dentro del Barco Fantasma)
- Requerimientos: Mapa del Barco Fantasma/Ghost Ship Chart
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Isla Initia (Outset Island)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #5

- Ubicación: Isla de la Aguja (Needle Rock Isle)
- Requerimientos: Bombas y Garra/Grappling Hook
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #6

- Ubicación: Isla Initia (Outset Island)
- Requerimientos: Brazaletes de Fuerza/Power Bracelets y Gancho/Hookshot
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Isla Triángulo Sur (Southern Triangle Island)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #7

- Ubicación: Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island)
- Requerimientos: Brazaletes de Fuerza/Power Bracelets
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles)
Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía

Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

Mapa de la Trifuerza #8

- Ubicación: Isla de las Torres (Overlook Island)
- Requerimientos: Gancho/Hookshot
- Tesoro: Fragmento de Trifuerza
- Ubicación del Tesoro: Islas del Dos (Two-Eye Reef)

Consulta el capítulo VI.10 "Una Reliquia de las Profundidades" de la Guía Completa para que sepas cómo obtener este mapa.

=====

Mapas de Tesoros

=====

Estos mapas muestran la ubicación de ciertos tesoros que se encuentran en las profundidades. Abre estos mapas y el lugar donde reposa el tesoro se iluminará, colócate sobre él (refiérete al mapa y ponte sobre la X) y saca el fragmento del agua con la Garra/Grappling Hook.

Mapa del Tesoro #01

- Ubicación: Calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf, Bombas o Arco/Bow y Boomerang
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla de Quién (Private Oasis)

Cuando termines el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) regresa y llega hasta 1F-2 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y sube usando las Baba Buds hasta que llegues al tope. Planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta el suroeste donde verás un cofre sobre una plataforma, elimina a la planta que bloquea el cofre y toma el mapa.

Mapa del Tesoro #02

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: 20 Colgantes Macabros/Skull Necklaces
- Tesoro: Pieza de Corazón #21
- Ubicación del Tesoro: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)

Luego que rescates a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress) ve al segundo piso de la mansión de Isla Taura (Windfall Island) y habla con el sujeto que vive allí (que antes era pordiosero). Entrégale 20 Colgantes Macabros/Skull Necklaces y te dará una "propina": este mapa.

Mapa del Tesoro #03

- Ubicación: Isla del Bosque (Forest Haven)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island)

Entra a Isla del Bosque (Forest Haven) y sube por las Baba Buds como si fueras a la entrada al calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods). Desde donde sales del bosque cambia el viento al sureste y planea desde allí hacia una pequeña meseta al sureste donde encontrarás un cofre con el mapa.

Mapa del Tesoro #04

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
- Requerimientos: 900 Rupias
- Tesoro: Pieza de Corazón #33
- Ubicación del Tesoro: Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island)

Compra este mapa en el bote de Terry/Beedle en Isla de los Pilares (Rock

Spire Island) por 900 Rupias.

Mapa del Tesoro #05

- Ubicación: Calabozo Templo del Viento (Wind Temple)
- Requerimientos: Gancho/Hookshot y Botas de Plomo/Iron Boots
- Tesoro: Pieza de Corazón #27

- Ubicación del Tesoro: Isla del Hada Custodiada (Thorned Fairy Island)

Llega hasta B1-4 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y elimina a todos los enemigos de ese cuarto (hay algunos escondidos en las estatuas de piedra de la pared, tumbalas con el Gancho/Hookshot y las Botas de Plomo/Iron Boots) para que así aparezca un cofre con el mapa del tesoro.

Mapa del Tesoro #06

- Ubicación: Calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods)
- Requerimientos: Arco
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Islas del Seis (Six-Eye Reef)

Cuando termines Torre de los Dioses (Tower of the Gods) regresa al calabozo y ve al cuarto donde conseguiste la Brújula (1F-5 en el mapa de esta guía) y dispárale una flecha al ojo, abrirás un nicho en la pared donde se halla el cofre con este mapa.

Mapa del Tesoro #07

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Al menos 10 Rupias
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla Estrella (Star Island)

Gana por segunda vez en el minijuego de Cannonball en el molino de Isla Taura (Windfall Island). Para más info consulta la sección de Minijuegos de esta guía.

Mapa del Tesoro #08

- Ubicación: Isla Herradura (Horseshoe Island)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla del Hada del Oeste (Western Fairy Island)

Juega al "golf" en Isla Herradura (Horseshoe Island) metiendo las nueces en los agujeros del piso justo detrás de los tentáculos, usa la Hoja Deku/Deku Leaf para empujarlas con ráfagas de viento y cuando caiga en el agujero los tentáculos se quitarán y podrás continuar. Cuando metas las nueces en todos los hoyos aparecerá un cofre sobre la pequeña meseta del medio, la cual se puede alcanzar si cambias el viento hacia ella y vuelas con la hoja.

Mapa del Tesoro #09

- Ubicación: Isla de la Luna (Crescent Moon Island)
- Requerimientos: Ninguno
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla Herradura (Horseshoe Island)

Busca un submarino y entra a él. Dentro sobrevive al ataque de los enemigos hasta que se enciendan todas las luces para que caigan las escaleras, sube y toma el mapa del cofre.

Mapa del Tesoro #10

- Ubicación: Isla de la Luna (Crescent Moon Island)

- Requerimientos: Ninguno
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Isla de Tingle (Tingle Island)
- En un cofre sobre Isla de la Luna (Crescent Moon Island). Simple.

Mapa del Tesoro #11

- Ubicación: Calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)
 - Requerimientos: Garra/Grappling Hook
 - Tesoro: Pieza de Corazón #03
 - Ubicación del Tesoro: Isla de la Luna (Crescent Moon Island)
- Después que termines el calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern), regresa y dirígete a 1F-5 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y usa la Garra/Grappling Hook en la rama sobre el pozo de lava para alcanzar el otro lado, rompe las tablas con la espada y abre el cofre para tomar este Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #12

- Ubicación: Calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple)
 - Requerimientos: Escudo Espejo/Mirror Shield
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Islas del Cinco (Five-Eye Reef)
- Llega hasta B2-3 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y proyecta la luz con tu escudo hacia todas las tumbas para descubrir tres Stalfos. Eliminalos y aparecerá el cofre con este Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #13

- Ubicación: Islas del Dos (Two-Eye Reef)
 - Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
 - Tesoro: Mapa Secreto (Secret Cave Chart)
 - Ubicación del Tesoro: Isla de las Torres (Overlook Island)
- Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Dos (Two-Eye Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en una de las piedras. Para alcanzar el cofre sólo sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra.

Mapa del Tesoro #14

- Ubicación: Isla de la Tierra (Headstone Island)
 - Requerimientos: Ninguno
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Torre de los Dioses (Tower of the Gods)
- Busca un submarino y elimina a todas las ratas que hay dentro de él para que puedas subir por las escaleras y tomar este mapa.

Mapa del Tesoro #15

- Ubicación: Calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods)
 - Requerimientos: Ninguno
 - Tesoro: Pieza de Corazón #41
 - Ubicación del Tesoro: Islas Cuadri (Angular Isles)
- En Bosque Prohibido (Forbidden Woods) llega hasta B1-4 (consulta el mapa del calabozo en esta guía), ve por los troncos y elimina la Boko Baba que se encuentra al noroeste para que aparezca un Baba Bud y úsala para llegar arriba. Lanza una ráfaga de viento a la planta de la izquierda para que venga la plataforma y sube a ella para llegar un poco más arriba. Allí encontrarás un Flor Bomba, tómala y lánzala hacia el gran tronco en el

centro del cuarto; la bomba debe caer dentro del tronco para que explote y elimine una planta que bloquea el cofre. Entra al tronco desde arriba y toma el mapa del cofre.

Mapa del Tesoro #16

- Ubicación: Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles)
- Requerimientos: Ninguno
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla Tiburón (Shark Island)

Busca tres atalayas, sube a ellas y vence a todos los Wizzrobes para que aparezcan tres cofres, uno de ellos contiene este mapa.

Mapa del Tesoro #17

- Ubicación: Isla Calabaza (Spectacle Island)
- Requerimientos: Al menos 50 Rupias
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla del Hielo (Ice Ring Isle)

Gana por segunda vez en el minijuego de Cannonball en la Isla Calabaza (Spectacle Island) Consulta la sección de Minijuegos de esta guía para más información sobre este minijuego.

Mapa del Tesoro #18

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Muchas Rupias
- Tesoro: 1 Rupia
- Ubicación del Tesoro: Isla Taura (Windfall Island)

Gánate este mapa en la subasta nocturna de la isla, el precio inicial es de 5 Rupias. Consulta la sección de Minijuegos de esta guía para más info.

Mapa del Tesoro #19

- Ubicación: Islas del Cuatro (Four-Eye Reef)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
- Tesoro: Island Hearts mapa
- Ubicación del Tesoro: Andamio de Vuelo (Flight Control Platform)

Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Cuatro (Four-Eye Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en una de las piedras. Para alcanzar el cofre sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra.

Mapa del Tesoro #20

- Ubicación: Calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple)
- Requerimientos: Ninguno
- Tesoro: Pieza de Corazón #31
- Ubicación del Tesoro: Isla Bomba (Bomb Island)

Llega hasta B1-3 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y luego que tomes la llave pequeña del cofre en ese cuarto destruye a todos los Floor Masters para que aparezca otro cofre con el mapa.

Mapa del Tesoro #21

- Ubicación: Islas del Uno (Cyclops Reef)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
- Tesoro: Mapa de Círculos de Luz (Light Ring Chart)
- Ubicación del Tesoro: Islas del Uno (Cyclops Reef)

Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Uno (Cyclops Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en la piedra del centro. Para alcanzar el cofre sólo sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra.

Mapa del Tesoro #22

- Ubicación: Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island)

- Requerimientos: Ninguno

- Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación del Tesoro: Isla Calabaza (Spectacle Island)

Entra al submarino y usa las sogas para alcanzar el cofre que contiene este

Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #23

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Al menos 10 Rupias

- Tesoro: Pieza de Corazón #32

- Ubicación del Tesoro: Isla Rombo (Diamond Steppe Island)

Gana en el minijuego de Cannonball de Isla Taura (Windfall Island) usando 19 o menos cañonazos. Consulta la sección de Minijuegos de esta guía para más información.

Mapa del Tesoro #24

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)

- Requerimientos: Caja Luminográfica/PictoBox

- Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación del Tesoro: Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island)

Durante el día verás a dos señoras en frente del mostrador de Zunari, habla con ellas y te dirán un chisme: Obturo/Lenzo el fotógrafo de la isla tiene novia. Deberás desmentir esa falacia, para ello necesitas activar el molino de viento: sube por las escaleras de mano detrás del molino para encontrar un switch, cambia el viento hacia el norte y pisa el switch para activar así el molino de viento. Sube a una de las góndolas en las aspas y desde allí salta hasta el pequeño balcón sobre la entrada a la tienda de fotos y entra por la puerta de allí. Dentro verás un par de cofres y un pasadizo entre ellos, ve por el pasadizo y luego con cuidado hasta que veas a Don Obturo/Lenzo hablando con Minenco, tómales una foto donde salgan ambos y sal de allí. Ahora muéstrale la foto a las señoras chismosas frente a la tienda de Zunari y te regalarán este mapa.

Mapa del Tesoro #25

- Ubicación: Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles)

- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y Bombas

- Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación del Tesoro: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)

Ve por las isletas de Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles) hasta que veas un agujero en el piso y entra en él para llegar a una cueva secreta. Dentro ve por los troncos hasta que veas varios tentáculos y varios Boko Babas, elimina a los Boko Babas para que uno de ellos deje un capullo y úsalo para llegar al tope del tronco, ahora usa la Hoja Deku/Deku Leaf para planear hasta el hueco en la pared y pon una bomba para volar las tablas (o también dispárale una Flecha de Fuego) y entra a la luz. Llegarás a la isla más grande y cerca de donde sales está un cofre con este mapa.

Mapa del Tesoro #26

- Ubicación: Islas del Seis (Six-Eye Reef)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
- Tesoro: Mapa de Calamares (Octo Chart)
- Ubicación del Tesoro: Isla Triángulo del Norte (Northern Triangle Isle)
Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Seis (Six-Eye Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en una de las piedras. Para alcanzar el cofre sólo sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra.

Mapa del Tesoro #27

- Ubicación: Isla de Quién (Private Oasis)
- Requerimientos: Gancho/Hookshot
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Archipiélago Orión (Star Belt Archipelago)
Detrás de la casa en la isla verás un risco alto con una palmera, desde la parte trasera de la casa usa el Gancho/Hookshot en la palmera para subir al risco y encontrarás un cofre... ¿qué crees que haya dentro de él? ¡Exacto!
El Mapa del Tesoro #27.

Mapa del Tesoro #28

- Ubicación: Isla Herradura (Horseshoe Island)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla de la Aguja (Needle Rock Island)
Juega al "golf" en Isla Herradura (Horseshoe Island) metiendo las nueces en los agujeros del piso justo detrás de los tentáculos, usa la Deku Leaf para empujarlas con ráfagas de viento y cuando caiga en el agujero los tentáculos se quitarán y podrás continuar. Detrás de los últimos tentáculos verás un hoyo en el piso, entra en él para llegar a una cueva secreta y deshazte de todos los enemigos para que aparezca el cofre con el mapa.

Mapa del Tesoro #29

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Haber activado el molino de viento
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles)
Luego de activar el molino de viento (ver Mapa del Tesoro #24) sube a una de las góndolas en las aspas y desde allí salta hasta el pequeño balcón justo sobre la entrada a la tienda de pictografías y entra por la puerta de allí. Dentro verás dos cofres, en uno de ellos está este mapa.

Mapa del Tesoro #30

- Ubicación: Calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods)
- Requerimientos: Bombas
- Tesoro: Pieza de Corazón #15
- Ubicación del Tesoro: Isla de la Huella (Pawprint Isle)
Ve a 2F-8 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y en el centro de la habitación verás dos platillos gigantes que forman una especie de balanza. Debajo de ellos y a la izquierda verás una pared quebrada, saca una bomba y lánzala a la pared de forma que le explote cerca antes de que caiga al agua y así descubrirás una puerta. Entra por ella y verás un grabado azul en el piso, párate sobre él y toca Melodía del Viento/Wind's Requiem para que aparezca el cofre que contiene este Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #31

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox
- Tesoro: Pieza de Corazón #35
- Ubicación del Tesoro: Isla del Bosque (Forest Haven)

Durante el día verás a un sujeto triste sentado en las escaleras cerca de la tienda de pociones, habla con él y te pedirá que le lleves una foto de algo "perfectamente redondo y pálido" ¿qué se te ocurre? ¡Exacto! la Luna Llena. Una vez que tengas la Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox tómale una foto a la luna llena y luego muéstrasela para que te regale este mapa en agradecimiento.

Mapa del Tesoro #32

- Ubicación: Islas del Tres (Three-Eye Reef)
- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
- Tesoro: Mapa Marino de Corazones (Sea Hearts Chart)
- Ubicación del Tesoro: Zona de Regatas (Boating Course)

Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Tres (Three-Eye Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en una de las piedras. Para alcanzar el cofre sólo sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra.

Mapa del Tesoro #33

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox
- Tesoro: Pieza de Corazón #43
- Ubicación del Tesoro: Archipiélago Casiopea (Five-Star Isles)

Cerca de la tienda de pociones de la isla encontrarás durante el día una señora, tómale una foto de cuerpo entero y muéstrasela a ella misma para que te regale este mapa.

Mapa del Tesoro #34

- Ubicación: Gran Mar (variable)
- Requerimientos: Ninguno
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla Triángulo del Este (Eastern Triangle Island)

Mientras navegas podrás encontrar en algunas islas del Gran Mar una pequeña embarcación con cuatro sujetos que llevan escafandras, habla con el líder de ellos y te regalará este Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #35

- Ubicación: Calabozo Templo del Viento (Wind Temple)
- Requerimientos: Botas de Plomo/Iron Boots
- Tesoro: 200 Rupias
- Ubicación del Tesoro: Isla de Hierro (Islet of Steel)

Cuando llegues a B1-2 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) verás cinco parcelas quebradas en el piso, párate sobre una de ellas y ponte las Botas de Plomo/Iron Boots para romperla y llegar a un sótano, luego usa el resorte para volver a subir y repite el mismo proceso con las otras cuatro parcelas. Cuando hayas destruido todas las parcelas del piso aparecerá el cofre con el mapa.

Mapa del Tesoro #36

- Ubicación: Isla del Hielo (Ice Ring Isle)
 - Requerimientos: Flechas de Fuego/Fire Arrows
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Isla de los Nidos (Bird's Peak Rock)
- Luego que deshiegles la isla en uno de los lados verás un cofre congelado, deshiégalo con una Flecha de Fuego y toma el mapa que hay en él.

Mapa del Tesoro #37

-
- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
 - Requerimientos: Bombas
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Isla del Volcán (Fire Mountain)
- Desde el bote destruye a cañonazos las piedras que están sobre la gran roca en Isla de los Pilares (Rock Spire Island) para así abrirte camino y sube por allí hasta que llegues a un agujero en el piso, entra a él para llegar a una cueva secreta. Dentro toma un palo y enciende las antorchas apagadas para que aparezcan varios Keeses, elimínalos a todos y aparecerá el cofre con este mapa.

Mapa del Tesoro #38

-
- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
 - Requerimientos: Muchas Rupias
 - Tesoro: Pieza de Corazón #23
 - Ubicación del Tesoro: Islas del Tres (Three-Eye Reef)
- Gánate este mapa en la subasta de Isla Taura (Windfall Island), el precio inicial es de 60 Rupias. Para más info consulta la sección de Minijuegos de esta guía.

Mapa del Tesoro #39

-
- Ubicación: Calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)
 - Requerimientos: Ninguno
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
- Llega hasta 2F-5 (consulta el mapa del calabozo en esta guía) y enciende la antorcha que está apagada con un palito encendido para que aparezca un cofre que contiene este Mapa del Tesoro.

Mapa del Tesoro #40

-
- Ubicación: Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island)
 - Requerimientos: Bombas, Hoja Deku/Deku Leaf
 - Tesoro: 200 Rupias
 - Ubicación del Tesoro: Isla de la Tierra (Headstone Island)
- Busca tres plataformas y destruye con bombas los cañones de las atalayas que tienen escaleras para que aparezcan dos cofres en la atalaya del centro. Sube a una de las otras atalayas y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para planear hasta la del centro y toma tu mapa de uno de los cofres.

Mapa del Tesoro #41

-
- Ubicación: Islas del Cinco (Five-Eye Reef)
 - Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf y haber rescatado a tu hermana
 - Tesoro: Mapa de las Grandes Hadas (Great Fairy Chart)
 - Ubicación del Tesoro: Islas del Cuatro (Four-Eye Reef)
- Luego que rescates a tu hermana ve a Islas del Cinco (Five-Eye Reef) y verás varios barcos enemigos y cañones en las paredes, destrúyelos a todos con cañonazos y aparecerá este cofre en una de las piedras. Para alcanzar

el cofre sólo sube por el perímetro del arrecife hasta que llegues a la parte más alta y desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta la piedra que tiene el cofre.

```
      /\ (IX)                                     /\
      /__\=====/\__\
      /\  /\      <> <> <>   B O T E L L A S   <> <> <>      /\  /\
      /__\/__\=====/\__\/__\
```

Podrás conseguir hasta cuatro botellas, recuerda que las botellas son muy útiles para almacenar medicinas y hadas que podrían ayudarte mucho si resultas herido en batalla. Aquí encontrarás la ubicación de todas las botellas.

Botella #1

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
- Requerimientos: Ninguno

Medli te regala tu primera botella luego que la ayudas a entrar a Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern). Esta botella siempre la obtendrás y la necesitas para poder continuar en el juego.

Botella #2

- Ubicación: Isla Bomba (Bomb Island)
- Requerimientos: Ninguno

Busca un pequeño submarino y entra a él. Elimina a todos los enemigos y aparecerá un cofre con esta botella.

Botella #3

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Isle)
- Requerimientos: 500 Rupias

Cerca de Isla de los Pilares (Rock Spire Isle) hay un bote de Terry/Beedle algo diferente, entra al bote y compra la botella por 500 Rupias.

Botella #4

- Ubicación: Isla Taura (Windfall Island)
- Requerimientos: Haber rescatado a tu hermana

Para obtener esta botella debes haber rescatado a tu hermana de Isla del Diablo (Forsaken Fortress). Dirígete a Isla Taura (Windfall Island) de noche y cerca de la tienda de pociones verás una chica rubia, habla con ella y te gritará, ahora intenta subir las escaleras y la chica saldrá corriendo. Síguela con mucho cuidado sin que te vea hasta que llegue al mostrador de Zunari y comenzará a robar, rápidamente acércate y háblale mientras está con las "manos en la masa". Comenzará a hacerte una serie de preguntas y si le contestas correctamente te dará la botella. Tienes dos formas de contestarle para conseguir la botella:

Primera Forma

- 1- Contesta la primera opción
- 2- Contesta la primera opción
- 3- Contesta cualquiera
- 4- Contesta la primera opción
- 5- Contesta la primera opción
- 6- Contesta la primera opción y te dará la botella.

Segunda Forma

- 1- Contesta la primera opción
- 2- Contesta la primera opción
- 3- Contesta Cualquiera
- 4- Contesta la segunda opción y te dará la botella

Si en la segunda pregunta contestas la segunda opción ("Quiet, you!") la

chica te repetirá la pregunta hasta que contestes bien pero luego no te dará la botella de ninguna forma y tendrás que repetir todo el proceso.

```
/\ (X)
/\ \=====/\ \
/\ \ <> <> <> A V E N T U R A S   L A T E R A L E S   <> <> <> /\ \
/\ \ / \ \=====/\ \ / \ \
```

Gran parte de este juego se enfoca en las Aventuras Laterales (o Side Quests) las cuales son cosas que tienes que realizar para ayudar a algunas personas para obtener ciertos objetos que tal vez te sean útiles. Aunque la mayoría de estas aventuras laterales no son necesarias para terminar el juego sí le dan mayor variedad y podrás obtener premios muy buenos si ayudas a la persona en necesidad resolviendo sus problemas o si consigues algunos secretos como las Gran Hadas. En esta sección está una compilación de las aventuras laterales más importantes del juego.

```
<><><>-----<><><>-----<><><>
(X.1)           M e j o r a   d e   I t e m s
<><><>-----<><><>-----<><><>
```

Hay ciertos ítems que puedes mejorar para que puedas llevar más cantidad de ellos. Aquí está la lista de los ítems que puedes mejorar y los lugares a donde debes ir para ello. La mayoría de las mejoras te la otorgan las diferentes Great Fairies que se encuentran en las seis grandes conchas del Gran Mar.

=====
Rupias
=====

Las Rupias son el sistema monetario del juego, existen Rupias de diferentes denominaciones y con ellas puedes comprar muchas cosas. Comenzarás con una cartera con capacidad de 200 Rupias pero puedes mejorarla para cargar muchas más. Existen dos mejoras, la primera aumenta tu capacidad hasta 1000 Rupias y la segunda hasta 5000 Rupias, pero sólo necesitas obligatoriamente la primera mejora para poder continuar en el juego.

- Mejora de Rupias #1: Necesitas Bombas
Una vez que tengas las bombas regresa a Isla Initia (Outset Island) y ve al bosque donde cayó Tetra al inicio del juego, allí encontrarás una gran piedra, explótala con una bomba para revelar un hoyo en el piso, entra en él y llegarás a una fuente de hadas donde una Great Fairy aumentará tu capacidad de Rupias.
- Mejora de Rupias #2: No necesitas nada en específico
Ve a Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island) y entra a la concha para encontrar otra hada que aumentará tu capacidad de Rupias.

=====
Medidor de Magia
=====

Tu medidor de magia lo consigues al obtener la Hoja Deku/Deku Leaf en Isla del Bosque (Forest Haven), al inicio tu medidor será pequeño pero puedes duplicarlo para tener más capacidad de magia. Para ello necesitas al menos el Boomerang, ve a Islas del Dos (Two-Eye Reef) y busca con el catalejo una bandada de gaviotas que vuelan sobre el agua, acércate a ellas y un Big Octo emergerá. Destruyele sus cuatro ojos para eliminarlo antes de que te absorba y aparecerá la hada que doblará tu medidor de magia además de enseñarte el Spin Attack.

=====

Bombas

=====

Las bombas las obtienes en el barco pirata después que pases la segunda prueba y son necesarias para continuar el juego. Puedes conseguir bombas al cortar grama vencer enemigos, romper vasijas y también las puedes comprar en algunas tiendas de Terry/Beedle y en la tienda de bombas de Isla Taura (Windfall Island). La capacidad inicial es de 30 bombas, la primera mejora te permite llevar 60 y con la segunda mejora puedes llevar hasta 99 bombas, la máxima capacidad.

- Mejora de Bombas #1: Necesitas Bombas

En Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island) explota con una bomba la piedra que bloquea la entrada a la concha para que consigas una hada que mejorará tus bombas.

- Mejora de Bombas #2: Necesitas Bombas o Flechas de Fuego/Fire Arrows

Ve a Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island) y explota las tablas que bloquean la entrada de la concha con una bomba o quémalas con Flechas de Fuego para que puedas entrar a ella y consigas otra hada que aumentará tu capacidad de bombas.

=====

Arco y Carcaj

=====

El Arco lo consigues en el calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods) y es necesario para poder continuar en el juego. Al mejorar el arco aumentas la capacidad de flechas de tu carcaj, la capacidad inicial es de 30 flechas, la primera mejora aumenta a 60 flechas y la segunda a 99, la máxima capacidad.

- Mejora de Carcaj #1: Necesitas Martillo/Skull Hammer

Ve a Isla del Hada Custodiada (Thorned Fairy Island) y hunde los tres clavos de la isla con el martillo para que se quiten los tentáculos y puedas entrar a la concha donde te encontrarás a la hada.

- Mejora de Carcaj #2: Necesitas Martillo/Skull Hammer

En Isla del Hada del Oeste (Western Fairy Island) hunde el clavo con el martillo para apagar las llamas y poder entrar a la concha donde una hada aumentará tu capacidad de flechas de tu carcaj.

=====

Flechas

=====

Las flechas las consigues al cortar grama, vencer enemigos, quebrar vasijas y también las puedes comprar en algunas tiendas de Terry/Beedle. Al obtener el Arco por primera vez las únicas flechas que tienes son flechas comunes con punta de hierro, pero las puedes mejorar con puntas mágicas, estas mejoras son necesarias para continuar el juego.

- Mejora de Flechas #1: Necesitas Melodía del Tornado/Ballad of Gales

Luego que aprendas la canción Melodía del Tornado/Ballad of Gales, tócala y transpórtate a Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles) y aparecerás dentro del perímetro de la gran piedra de esa isla. Allí te encontrarás con la Reina de las Hadas quien te otorgará las flechas de Fuego e Hielo, pero recuerda que estas flechas consumen magia.

- Mejora de Flechas #2: No necesitas nada en específico

Cuando llegues a la Torre de Ganon tendrás que enfrentarte con Phantom Ganon, luego de pasar por su laberinto (consulta la Guía Completa) al final llegarás a un cofre que contiene las Flechas de Luz. Estas flechas al igual que las otras flechas mágicas, consumen magia.

=====

Caja Luminográfica (PictoBox)

=====

La Caja Luminográfica/PictoBox la consigues en la cárcel de la Isla Taura

(Windfall Island) y puedes mejorarla a la Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox con la que puedes tomar fotos a color. Para más información lee la sección que sigue.

<><><-----<><><-----<><><
(X.2) C á m a r a P i c t o g r á f i c a
<><><-----<><><-----<><><

La Cámara Luminográfica o PictoBox es una cámara con la que puedes tomar pictografías (fotos) en blanco y negro, es portátil y puedes almacenar hasta tres fotos a la vez en ella. Aunque esta cámara no es necesaria para terminar el juego sí es un requisito para obtener varios ítems importantes y sobre todo para completar la Galería Nintendo, pero para esto último necesitas entregarles fotos a color al escultor de la galería... y la Cámara Luminográfica/PictoBox toma fotos en blanco y negro ¿entonces cómo haces? pues mejorarla a la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox con la que puedes tomar fotos a full color. Un profesional de las pictografías llamado Don Obturo/Lenzo y que vive en Isla Taura (Windfall Island) podría ayudarte pero antes necesitas aprobar algunas pruebas que demuestren tu verdadera pasión por la pictografía. En esta sección encontrarás todo lo referente a la Cámara Luminográfica/PictoBox.

-<>- Obteniendo la Cámara Luminográfica (PictoBox) -<>-

En Isla Taura (Windfall Island) ve a la cárcel donde está Tingle y libéralo pisando el botón que está detrás de las vasijas. Entra a la celda y empuja la caja para encontrar un pasadizo, entra por allí y ve por el siguiente camino: Derecha, izquierda, frente, derecha, izquierda, frente, izquierda, derecha, derecha, frente y derecha; durante el camino no entres a los pisos de madera porque es una trampa y tendrás que empezar de nuevo. Al final del camino llegarás a un lugar extraño donde está un cofre, ábrelo y encontrarás la Cámara Luminográfica/PictoBox.

-<>- Cámara Cromográfica (Deluxe PictoBox) -<>-

Ya con tu cámara es hora de mejorarla a la Cámara Cromográfica o Deluxe PictoBox para tomar fotos a color. Para ello ve a la tienda de pictografías de Isla Taura (Windfall Island) (tiene una cámara sobre la puerta) y habla con Obturo/Lenzo, se quedará sorprendido por tu cámara y dirá que camines por su tienda. Sube las escaleras y mira las fotos de su pequeña galería y cuando termines sal de allí. Regresa y habla con él nuevamente y te pondrá tres pruebas que debes pasar si quieres ser su asistente.

- Primera Prueba:

Esta prueba consiste en capturar con tu cámara el momento en el cual una persona envía las cartas de amor no deseadas. Así que ve al único buzón de la isla pero párate en la punta del pequeño muelle mirando hacia el buzón, espera un poco y verás un sujeto vestido de rojo que se acerca al buzón. Prepara tu cámara y fotografíalo justo en el momento en que deposita la carta en el buzón, tanto el buzón como el sujeto deben salir en la foto pero sin estar demasiado pequeños. Regresa con Obturo/Lenzo y muéstrale la foto, si la aprueba quiere decir que pasaste tu primera prueba, si no deberás repetirla.

- Segunda Prueba:

Tu tarea esta vez es capturar el momento en que una persona del pueblo tiene miedo. Encamínate al bar durante el día y encontrarás a un sujeto en una de las mesas, móntate a su mesa y tumba los vasos o golpea las paredes rodando y el tipo comenzará a temblar, debes tomarle la foto rápidamente y mientras tiembla de forma que salga el cuerpo completo y la cara en la foto, tienes tan sólo un par de segundos para fotografiarlo. Llévale la foto a tu master

y si la acepta pasaste la segunda prueba, prepárate para la última.

- Tercera Prueba:

Esta vez Obturo/Lenzo quiere convertirse en Cupido arquero del amor, y te manda a fotografiar el momento que evidencie el afecto entre dos personas que están enamoradas. Sal de la tienda y justo al frente está una chica de vestido naranja, espera un poco y un sujeto con gorro pasará de vez en cuando por allí y justo cuando pasa frente a la chica le dará una mirada furtiva. Debes fotografiar a ambos justo cuando se miran, en la foto deben salir ambos de frente, de cuerpo completo y mirándose, lleva la foto y si la aprueban ¡habrás pasado la última prueba!.

Ya que hayas pasado sus tres pruebas Obturo/Lenzo te regalará un Colgante de la Felicidad/Joy Pendant. Ahora sí vamos a mejorar la cámara, dirígete a Isla del Bosque (Forest Haven) y captura una Luciérnaga del Bosque (Forest Firefly) que viven dentro del bosque y parecen bolas grandes de luz que resplandecen como el arco iris. Llévasela a Obturo/Lenzo y arreglará tu cámara para darte la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox ¡ya podrás tomar fotos a full color!, además de eso Obturo/Lenzo comenzará a venderte sus Pictografías Legendarias. ¡¡Ve afuera y comienza a tomar fotos!!

-<>- Tomando Fotos -<>-

Fotografiar con tu nueva cámara es muy sencillo, sólo fija la cámara a X, Y o Z y presiona ese botón para cambiar la perspectiva a primera persona. Cambia el ángulo con el Stick y enfoca con el C-Stick, mueve el C-Stick hacia arriba para aumentar el zoom y hacia abajo para disminuirlo. Luego que tengas enfocado tu objetivo presiona A para tomar la foto y confirma si deseas guardarla, recuerda que sólo puedes guardar hasta tres fotos en la cámara, presiona R para ver las fotos que tienes y para desechar las que no necesitas.

-<>- Pasión por la Pictografía -<>-

Pero no todo es tan fácil en el arte de la pictografía... para tomar una buena foto debes llevar la pasión por dentro y más si quieres que tu arte sea apreciado en ciertas galerías. Para ser un buen pictógrafo debes seguir ciertas reglas que realzarán tu trabajo:

- FOTOGRAFÍA TODO: Desde personas hasta animales, incluyendo enemigos.
- ASUNTO COMPLETO: Tu objetivo debe salir de cuerpo completo en la foto, si no al menos de la cintura para arriba está bien.
- PREMISA FRONTAL: Trata de que el individuo esté mirando a la cámara en el momento que le tomes la foto.
- MOMENTOS ÚNICOS: A algunos individuos (como personas o enemigos) sólo los podrás fotografiar en pocas oportunidades, así que analiza la situación y saca tus conclusiones de cuántas oportunidades más tendrás para fotografiar dicho individuo. ¡Algunas ocasiones son únicas y valiosas!
- SABIAS VENTAJAS: Saca provecho de todo lo que tengas a tu alcance para tomar buenas pictografías, intenta cebar animales e incluso enemigos y usa otros ítems como el Boomerang para atontar a los enemigos por poco tiempo mientras les tomas la foto.

Sólo si sigues los anteriores consejos y sacas provecho de tu pasión y conocimiento podrás ser reconocido como un gran artista ¡y tal vez tu arte podría ser apreciado en cierta galería con la ayuda de un gran escultor!

<><><>-----<><><>-----<><><>
(X.3) Mrs . Marie
<><><>-----<><><>-----<><><>

Mrs. Marie es la maestra del colegio de Isla Taura (Windfall Island). Ve y habla con ella y te contará su problema: cuatro de sus alumnos no quieren

asistir al colegio y eso le preocupa mucho, por eso te pide que por favor la ayudes. Como eres buen samaritano puedes ayudarla, aunque lo haces sin esperar nada a cambio tal vez te recompense con algo, ¿quién sabe?. Sal del colegio y justo afuera verás los cuatro niños a los que la profe se refiere, habla con el líder de ellos (Iván, el niño del gorrito) y te pondrá una prueba: se esconderán en algún lugar de la isla y deberás encontrarlos, por si fuera poco una vez que los encuentres saldrán corriendo y tendrás que perseguirlos hasta que los toques; sólo cuando los consigas a los cuatro escucharán lo que tengas que decirles. Acepta el reto y saldrá corriendo para esconderse, aquí está el escondite de los cuatro niños:

- 1- Sobre el árbol justo frente al buzón de la isla, rueda contra el árbol para que el niño caiga y persíguelo.
- 2- Detrás de lo que parece una lápida al frente de la cárcel.
- 3- En la parte superior de la entrada principal de la isla (sobre el arco), justo detrás de un arbusto.
- 4- Por último encontrarás otro niño detrás de la casa donde venden bombas.

Cuando los captures a los cuatro te darán la Pieza de Corazón #06, regresa a la escuela y habla con Mrs. Marie y te regalará 50 Rupias por tu trabajo. Sal de allí y los te dirán que algo brilla en uno de los árboles de la isla y tal vez sea uno de esos pendientes que tanto le gustan a la maestra. Ve al árbol que está cerca de la tienda de bombas y rueda contra él para que caiga un Collar de la Felicidad/Joy Pendant. Los niños vendrán para decirte que le llesves el pendiente a la maestra, habla con ella y muéstrale los Joy Pendants pero sólo tomará uno ;y te pedirá que le consigas 20 más! además te regalará 20 Rupias. Sal y reúne los 20 collares, encontrarás muchos en los cofres y vasijas de los calabozos y se los puedes robar con la Garra/Grapppling Hook a los Bokoblins. Una vez que los tengas llévaselos a la profe y te dará la Escritura del Chalé/Cabana Deed ;ahora eres el nuevo dueño del oasis privado que queda al noroeste de Isla del Bosque (Forest Haven)! Ahora puedes entrar a la casa de la isla tan sólo mostrando el documento a la puerta.

Luego de eso reúne 20 collares más y llévaselos a la maestra para que te regale su más preciada pertenencia: el Amuleto del Héroe (Hero's Charm), con esta máscara puedes ver el HP (energía) de los enemigos que tengas enfocados. Luego de que te regale la Hero's Charm cada vez que le llesves más collares te dará Rupias. La máxima cantidad que le puedes dar son 99. Si le das más no te los aceptará porque sólo sabe contar hasta 99...

```
<><><>-----<><><>-----<><><>
(X.4)                M e r c a d e r e s
<><><>-----<><><>-----<><><>
```

Los Mercaderes son unos Gorons con bolsos gigantes que están en ciertas islas, con ellos debes intercambiar varios objetos para aumentar la gama de productos que vende Zunari. Para comenzar necesitas la Saca del Cartero (Delivery Bag), luego ve a Isla Taura (Windfall Island) y habla con Zunari dos veces para que te proponga ser su socio, acepta y te contará sobre los mercaderes y te regalará una Flor de Pueblo/Town Flower. Esa flor debes intercambiarla con algún mercader para que éste te de otro producto que puedas intercambiar después con otro mercader y así sucesivamente. Después que hables con Zunari aparecerán los tres mercaderes, cada uno en una isla:

- Isla Bomba (Bomb Island)
- Islas Pez Volador (Greatfish Isle) e
- Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles)

-<>- Premios por el intercambio de productos -<>-

La máxima cantidad de productos que puedes conseguir con todo este proceso

de intercambio son doce y al intercambiarlos podrás conseguir dos grandes premios: la Aura Mágica/Magic Armor y la Pieza de Corazón #25.

- Magic Armor: Debes haber conseguido la Flor del Sur/Exotic Flower, luego habla con Zunari desde su mostrador para que te regale este objeto.
- Pieza de Corazón: Entrégale la estatua Gran Mercader/Shop Guru Statue al mercader de Islas Pez Volador (Greatfish Isle).

-<>- ¿Algún tip o sugerencia? -<>-

Debes tener en cuenta lo siguiente para el intercambio:

- Existen muchas maneras de obtener los productos, intenta intercambiarle diferentes objetos a los mercaderes.
- Tienes que pagar cierta cantidad de Rupias dependiendo del producto que vayas a intercambiar, así que ahorra cuantas Rupias puedas.
- Los mercaderes sólo intercambian tres productos por día.
- Sólo puedes llevar tres ítems en tu bolsa, aunque puedes desechar los que no necesites si presionas el botón en que lo tienes fijado y seleccionas la opción para botarlo ("Throw it away").

-<>- Proceso de Intercambio -<>-

Aquí está todo el proceso de intercambio para conseguir todos los productos y los dos premios, si te falta alguno de los productos sólo lee qué otro producto debes darle a cuál mercader para que lo consigas. Para hacer el proceso más rápido puedes tocar Melodía del Tornado/Ballad of Gales para transportarte a una isla cercana a los mercaderes. Si sigues este mismo orden podrás obtener todos los ítems y premios fácilmente (aunque esto no quiere decir que no los puedas obtener de otra forma):

01. Flor de Pueblo/Town Flower

Zunari te regala una luego que hablas con él. También la puedes comprar en su tienda por 10 Rupias.

02. Flor de Mar/Sea Flower

Entrégale la Flor de Pueblo/Town Flower al mercader de Isla Bomba (Bomb Island). Debes pagarle 20 Rupias por el intercambio.

03. Flor del Sur/Exotic Flower

Cámbiala por la Flor de Mar/Sea Flower al mercader de Islas Pez Volador (Greatfish Isle) por 25 Rupias. Ya que tengas esta flor puedes ir por el Aura Mágica/Magic Armor si hablas con Zunari en su tienda.

04. Molinete/Pinwheel

Entrega la flor anterior al mercader de Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles) y paga 55 Rupias.

05. Banderín de la Luna/Sickle Moon Flag

Regresa a Isla Bomba (Bomb Island) y cambia el molinete por este banderín. El precio: 40 Rupias.

06. Fuente de la Doncella/Fountain Idol

Allí mismo en Isla Bomba (Bomb Island) cámbiale de nuevo el Banderín de Luna por la Fuente de la Doncella/Fountain Idol. Ahora son 65 Rupias.

07. Torre Craneal/Skull Tower Idol

Cámbiala por la Fuente de la Doncella/Fountain Idol en Isla Pez Volador (Greatfish Isle), debes pagar 60 Rupias.

08. Banderín de Saldo/Big Sale Flag

Ahora ve a Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles) y cambia el objeto anterior por el Banderín de Saldo/Big Sale Flag, paga 35 Rupias.

09. Banderín de Pesca/Big Catch Flag

Sin moverte de allí cámbiaselo al mismo mercader por el Banderín de Saldo/Big Sale Flag, ¿cuánto es la cuota? pues 85 Rupias.

10. Banderín de Héroe/Hero's Flag

Consigue otro Banderín de Saldo/Big Sale Flag (puedes comprarla en la tienda de Zunari si ya la intercambiaste) y cámbiala por este banderín al mercader de Isla Bomba (Bomb Island), paga 75 Rupias.

11. Estatua de Cartero/Postman Statue

Entrégale el Banderín de Héroe/Hero's Flag al mercader de Islas Pez Volador (Greatfish Isle)... pero tienes que pagar 100 Rupias.

12. Gran Mercader/Shop Guru Statue

El último objeto. Intercambia la Estatua de Cartero/Postman Statue al goron de Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles), es valioso, así que prepárate para desembolsillar 200 Rupias. Ahora si vas a Islas Pez Volador (Greatfish Isle) y le das Gran Mercader/Shop Guru Statue al mercader de allí obtendrás la Pieza de Corazón #25.

```

      /\ (XI)
     /__\=====/\
    /\ /\      <> <> <>  A P É N D I C E  A  <> <> <>      /\ /\
   /__\/__\=====/\__\/__\

```

Aquí encontrarás cosas como las melodías del WindWaker, los minijuegos e información sobre Tingle.

```

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XI.1)                      M e l o d í a s
<><><>-----<><><>-----<><><>

```

En total puedes aprender seis canciones para el Wind Waker y al tocarlas tendrán diferentes efectos, algunas de esas canciones necesitas tocarlas en conjunto con otro instrumento para que surta el efecto. Para comenzar a dirigir presiona el botón al que tienes fijado el Wind Waker, usa el Stick para establecer el ritmo y dirige las diferentes notas con el C-Stick. Para dirigir en ritmo 3/4 no muevas el Stick, para dirigir en 4/4 mueve el Stick hacia la izquierda y para dirigir en 6/4 mantén el Stick hacia la derecha.

Son cinco notas en total y dependiendo hacia donde muevas el C-Stick sonará una nota. Las he abreviado para resumir: C-Arriba (C-Arb), C-Abajo (C-Abj), C-Izquierda (C-Izq), C-Derecha (C-Der) y C-Neutral (C-Ntr).

```

=====
Melodía del Viento (Wind's Requiem)
=====

```

Ritmo: 3/4 Notas: C-Arb C-Izq C-Der

- Efecto: Al tocar esta canción puedes cambiar la dirección del viento.
- Aprendizaje: Las notas se encuentran grabadas en la lápida de la capilla que se encuentra en Isla del Dragón (Dragon Roost Island), saca el Wind Waker frente a la lápida para aprender la canción.

```

=====
Melodía del Tornado (Ballad of Gales)
=====

```

Ritmo: 4/4 Notas: C-Abj C-Der C-Izq C-Arb

- Efecto: Puedes usar un gran torbellino para viajar por el Gran Mar y ahorrarte mucho tiempo de navegación.
- Aprendizaje: En algunas islas del Gran Mar verás un gran torbellino y si te acercas saldrá Cyclos la deidad del viento, usa el arco y pégale tres flechazos para vencerlo y te enseñará la canción.

=====
Melodía de la Voluntad (Command Melody)
=====

Ritmo: 4/4 Notas: C-Izq C-Ntr C-Der C-Ntr

- Efecto: Puedes controlar a algún personaje u objeto que esté cerca de ti. Su efecto es muy restringido y sólo funciona en algunos casos específicos.
- Aprendizaje: La aprendes en el calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods).

=====
Melodía del Espíritu de la Tierra (Earth God's Lyric)
=====

Ritmo: 6/4 Notas: C-Abj C-Abj C-Ntr C-Der C-Izq C-Ntr

- Efecto: Toca esta canción junto con Medli frente a la losa que bloquea la entrada a Templo de la Tierra (Earth Temple) para destruirla y poder entrar al calabozo.
- Aprendizaje: Saca el Wind Waker frente a la losa que bloquea la entrada a Templo de la Tierra (Earth Temple) para aprender esta canción.

=====
Melodía del Espíritu del Viento (Wind God's Aria)
=====

Ritmo: 6/4 Notas: C-Arb C-Arb C-Abj C-Der C-Izq C-Der

- Efecto: Toca esta canción junto con Makore/Makar frente a la losa que bloquea la entrada a Templo del Viento (Wind Temple) para destruirla y poder entrar al calabozo.
- Aprendizaje: Saca el Wind Waker frente a la losa que bloquea la entrada a Templo del Viento (Wind Temple) para aprender esta canción.

=====
Melodía del Transcurrir (Song of Passing)
=====

Ritmo: 3/4 Notas: C-Der C-Izq C-Abj

- Efecto: Al tocar esta canción cambiarás el día por la noche y viceversa.
- Aprendizaje: En Isla Taura (Windfall Island) verás a un sujeto bailando frente a lo que parece una lápida, saca el Wind Waker frente a él y te enseñará la canción.

<><><-----<><><-----<><><
(XI.2) M i n i j u e g o s
<><><-----<><><-----<><><

Como en la mayoría de los Zelda en Wind Waker encontrarás muchos Minijuegos con los que podrás divertirte e incluso podrás ganar excelentes premios. Aquí está la lista completa de todos los minijuegos.

=====
Battlesquid
=====

- Ubicación: Dentro del molino de viento de Isla Taura (Windfall Island)
- Precio por Juego: 10 Rupias

Este minijuego se parece mucho al popular juego de mesa "Battleship". Se presenta una pizarra de 8 x 8 cuadros donde se encuentran escondidos tres

calamares de diferentes tamaños, cada calamar está representado por cuadros de la pizarra: un calamar mide cuatro cuadros, otro tres cuadros y otro dos. Los calamares están posicionados en sentido vertical u horizontal, pero nunca diagonal y pueden estar en cualquier lugar de la pizarra, cada vez que juegas aparecen en lugares al azar. Tienes hasta 24 oportunidades para descubrir a los tres calamares y si lo haces ganas el juego. Si ganas por primera vez el premio es la Pieza de Corazón #07, si ganas por segunda vez obtendrás Mapa del Tesoro #07 y luego de tres ganadas tu premio será una Rupia Morada (50 Rupias). El record en este juego es de 20 cañonazos y si lo rompes (19 cañonazos o menos) te ganarás el Mapa del Tesoro #23.

=====
Cañón Spectacle
=====

- Ubicación: Isla Calabaza (Spectacle Island)
- Precio por Juego: 50 Rupias

En este juego deberás hundir con un cañón a cinco barriles que están en el mar a diferentes distancias cada uno, tendrás hasta 10 balas para hundirlos. Calcula la distancia del barril y apunta girando el cañón con el Stick hacia la izquierda o derecha, ajusta el ángulo de tiro con el Stick hacia arriba o hacia abajo y dispara con A, en la esquina inferior derecha se presenta la inclinación del cañón en grados para que te guíes y calcules mejor para acertarle al barril. Si ganas por primera vez el premio será la Pieza de Corazón #05, al ganar por segunda vez el premio será el Mapa del Tesoro #17 y luego de tres ganadas el premio será 100 Rupias.

=====
Clasificación de Cartas
=====

- Ubicación: Oficina Postal en Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
- Precio por Juego: Gratis

En este juego deberás organizar hasta seis tipos distintos de cartas lanzándolas hacia los anaqueles que poseen el mismo símbolo que la carta, tienes 30 segundos para organizar la mayor cantidad que puedas de cartas; por cada carta que insertes en su lugar correcto recibirás un punto. Al jugar por primera vez debes organizar diez o más cartas y recibirás como premio una Rupia por cada dos cartas, al jugar por segunda vez organiza veinte o más cartas y ganarás una Rupia por cada carta. Juega por tercera vez y organiza veinticinco o más cartas y te pagarán tres Rupias por cada carta y te convertirás en el famoso Link que organiza 25 cartas. Después de esa hazaña regresa a la oficina postal y verás al nuevo organizador de cartas, habla con él y te pedirá que repitas las 25 cartas. Hazlo y te dará la Carta para Mamá/Note to Mom, deposítala en cualquier buzón y en un par de días recibirás una carta de parte su madre con la Pieza de Corazón #16. Luego de eso si vuelves a jugar ganarás 1 Rupia por cada carta organizada.

=====
Lucha contra Orca
=====

- Ubicación: En la casa de Orca en Isla Initia (Outset Island)
- Precio por Juego: Gratis

Cuando regreses a tu isla natal ve a la casa de Orca y habla con él para que le demuestres tus habilidades con la espada. Primero deberás golpearlo 100 veces antes de que él te golpee tres y ganarás 50 Rupias, luego de eso deberás golpearlo 300 veces para ganarte 100 Rupias. Por último lucha con él nuevamente y si lo golpeas 500 veces antes que él te golpee tres veces ganarás la Pieza de Corazón #36. Después de eso podrás practicar con él las veces que quieras pero no ganarás más nada. Como tip te recomiendo que le hagas contraataques (Parry Attacks) cuando puedas porque valen dos puntos, pero aplícalos sólo al principio porque cuando se dificulte la lucha Orca

podría golpearlo en medio de un contraataque, así que cuando se dificulte la pelea olvídate de ellos. Trata también mantenerte siempre en el centro del cuarto porque las paredes podrían estorbar o incluso detener tu ataque y el viejo de seguro no desperdiciará la oportunidad. Si quieres la Pieza de Corazón sólo puedo desearte buena suerte y sobre todo que tengas mucha, pero mucha paciencia...

"oorlo" nos envía algunos consejos para este minijuego:

Vencer fácilmente al viejo Orca. Ese minijuego es sencillamente odioso, además de injusto (500 golpes en menos de 3...). Pero descubrí una táctica que permite matarlo casi sin sufrir un golpe. Fijarlo con L, y NO HACER COMBOS. Es decir, dejar el tiempo suficiente entre golpe y golpe para que no llegues a hacer el 3er golpe, ya que te deja expuesto si ataca en ese momento. Segundo consejo: en el momento que se defiende y tu espada choque contra su lanza, saca el escudo. Otro consejo más: mejor no usar contraataques. Aunque parezca una locura, es lo mejor, ya que a veces, incluso estando en el centro de la sala, te golpea en medio del salto. Y por supuesto evitar las paredes. Cuando te acerques mucho a un muro, salta hacia atrás para que la espada no choque.

Y aquí tenemos información extra sobre este minijuego enviada por "Álvaro":
Hola. Me llamo Alvaro, y creo que puedo aportar algo a tu guía que falta. Se trata de Orca, el viejo que te enseña a usar la espada. Como ya sabes tienes que conseguir darle 500 veces sin que te de más de tres veces para que te de una pieza de corazón, verdad? pues bien, según el número de veces que logres darle, te dirá que tienes un nivel diferente; al comienzo te dirá que eres aprendiz, luego a los 300 creo recordar pasas a ser guerrero, y a los 500 instructor. Pero, si logras llegar a 999 golpes te manda a que te pares y te dice que ha perdido la cuenta de los golpes y que tiene los músculos entumecidos, y a partir de entonces te otorga el rango de maestro y te hablara de usted (al hablar con el para entrenar después, te dice "me hara el honor, maestro?"). Lo único es que no sirve de nada excepto para que te diga que tu rango es de maestro y te hable con tanto respeto, porque no te da ningún premio después de la pieza de corazón.

Otros tips enviados por "Patricio":

Aquí van 2 trucos para poder pasar fácilmente el minijuego de orca:

- 1- Enfocar con L-target y golpear 2 veces con la espada y después 1 con A y así sucesivamente y no podrá atacarte.
- 2- Este es un poco lento pero nunca falla (puedes hasta estar viendo TV mientras lo haces): tienes que enfocarlo y encerrarlo entre su cama y la mesa empujándolo con ataques, luego solo tienes que atacarlo con A hasta hacer los 999 y te dara 200 rupias.

=====

Subasta

=====

- Ubicación: De noche en la mansión de Isla Taura (Windfall Island)

- Precio por Juego: Gratis

En la noche Zunari lleva a cabo una subasta en el primer piso de la mansión en Isla Taura (Windfall Island). Se reunirán seis personas de la isla junto contigo frente a la palestra de Zunari y se mostrará el producto a subastar, luego Zunari pondrá un precio inicial y la subasta comienza. La subasta sólo durará un minuto (el reloj no se muestra y no se cuenta el tiempo mientras las personas pujan) y tendrás que presionar A repetidamente hasta llenar una barra, cuando la llenes toda podrás ver el tiempo que lleva la subasta y tendrás que decir un precio, ajusta el precio con el Stick y presiona A para hacer tu oferta. Las otras personas también harán ofertas al azar y el que haya alcanzado el precio más alto al final de la subasta se llevará el producto. Para ganar fácilmente asegúrate de tener mucho dinero y puja 2 o

3 Rupias, cuando calcules que falte poco tiempo (Zunari avisará cuando queda muy poco para terminar) apuesta mucho dinero (100 o más Rupias) y dejarás en shock al resto de los licitadores por varios segundos y no podrán pujar. Los ítems subastados pueden ser la Pieza de Corazón #10, dos Mapas del Tesoro (#18 y #38) y varios collares, una vez que hayas ganado la Pieza de Corazón y los dos Mapas del Tesoro a los pocos días Zunari ya no hará más subastas por "falta de inventario". Si alguien se gana un mapa o la pieza de corazón no debes preocuparte ya que Zunari los vuelve a subastar después.

=====
Carrera de Bote
=====

- Ubicación: Zona de Regata (Boating Course)
- Precio por Juego: 30 Rupias

Habla con el marinero que se encuentra en Zona de Regatas (Boating Course) para jugar en una carrera de botes. A lo largo de la carrera encontrarás Rupias sobre varios barriles, para tomarlas salta presionando R para no estrellarte; tendrás tiempo limitado para recorrer toda la pista hasta llegar al final. Lo único que ganarás en este juego son todas las Rupias que hayas colectado durante la carrera. Por cada juego se restarán 10 segundos al contador con lo que tendrás menos tiempo en cada juego.

=====
Bird-Man Contest
=====

- Ubicación: Andamio de Vuelo (Flight Control Platform)
 - Precio por Juego: 10 Rupias por juego hasta que ganes, luego es gratis
- En Andamio de Vuelo (Flight Control Platform) habla con el sujeto frente a las escaleras para registrarte en este juego. Para ganar deberás volar de alguna forma hasta llegar a la meta y así romper el record actual que son 257 yardas. Para salir victorioso necesitas tener tu barra de magia grande y cambia el viento hacia el noroeste, lánzate desde el punto de partida y usa la Hoja Deku/Deku Leaf para planear; debes usar también los torbellinos para ganar altura y llegar más lejos, si pasas la meta ganarás. El premio la primera vez será la Pieza de Corazón #18 y después de la segunda ganada el premio será 50 Rupias.

=====
Minijuego de Puntería
=====

- Ubicación: En cualquier isla del Gran Mar
 - Precio por Juego: Gratis (dale Cebos Multiusos/All-Purpose Bait a Fishman)
- Después que hayas obtenido el Arco/Hero's Bow navega y dale Cebos Multiusos/All-Purpose Bait a Luis Escamas/Fishman para que te dibuje una isla en tu carta de marear, luego de eso si le vuelves a dar más cebos te propondrá un minijuego. Te dará 10 flechas y saltará del agua en varias oportunidades para que tú lo asaetes, por cada flechazo que le des ganarás 10 Rupias y si aciertas las 10 flechas te dará 200 Rupias. El mejor lugar para este juego es Isla del Diablo (Forsaken Fortress) debido a que el agua es muy calmada allí. Lo único que puedes ganar con este minijuego son Rupias.

=====
Amusement of Nobility (así lo llama el mayordomo...)
=====

- Ubicación: Dentro de la casa en Isla de Quién (Private Oasis)
- Precio por Juego: Gratis

Dentro de la casa en Isla de Quién (Private Oasis) hay una pizarra que contiene una figura toda desordenada y frente a ella está un cuadro con la misma figura pero ordenada. La pizarra es de 4x4 cuadros y en ella hay quince cuadritos desordenados que forman la figura y un espacio vacío,

deberás ir moviendo los cuadritos hacia el espacio vacío hasta que ordenes la figura, observa el cuadro donde está la figura ordenada para referirte. Puedes jugar este rompecabezas sólo dieciséis veces y todos los dibujos son distintos. Lo único que ganas son Rupias al ordenar cada dibujo.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XI.3) T i n g l e
<><><>-----<><><>-----<><><>

Sip, el carismático Tingle tiene su propia sección en esta guía así mismo como tiene un interesante papel en el juego: Tingle puede ser usado por medio del Tinglevisor/Tingle Tuner para que un amigo juegue Wind Waker de forma cooperativa contigo, tu amigo controla a Tingle mientras tú manejas a Link. ¿Cuál es la función de Tingle? Bien, Tingle siempre te seguirá y puede venderte algunos ítems que te hagan falta además de darte info sobre los enemigos o sobre los calabozos y muchas otras cosas más. Aunque no es necesario usar a Tingle para terminar el juego, sí podrás hacerte las cosas aún más fáciles con su ayuda, además de obtener unos cuantos ítems que sólo los consigues si usas el Tinglevisor/Tingle Tuner.

-<>- ¿Qué necesito para conectarme con Tingle? -<>-

Después de conseguir el Tinglevisot/Tingle Tuner en Isla Taura (Windfall Island), podrás llamar a Tingle en cualquier momento, para ello necesitas lo siguiente:

- 1 GameBoy Advance o GameBoy Advance SP
- 1 GBA-GCN Cable Link
- 1 Amigo (opcional)

Todo lo anterior (a excepción de tu amigo) son productos de Nintendo que se venden por separado.

-<>- OK, tengo todo eso, ¿Cómo me conecto? -<>-

Sigue las sencillas instrucciones:

- 1- Asegúrate que el GameBoy Advance y el GameCube estén apagados.
- 2- Asegúrate también de que no haya ningún cartucho en el GameBoy Advance.
- 3- Conecta el GBA-GCN Cable Link al segundo, tercer o cuarto puerto de tu Nintendo GameCube, en el primer puerto debe estar conectado el control del GameCube.
- 4- Conecta el otro extremo del GBA-GCN Cable Link al GameBoy Advance.
- 5- Inserta el disco de The Legend of Zelda: The Wind Waker en tu GameCube (no es necesario ningún cartucho para el GBA).
- 6- Enciende el GBA y luego enciende el GameCube.
- 7- Ya que está listo fija el Tinglevisor/Tingle Tuner a X, Y o Z, presiona ese botón para llamar a Tingle y confirma que te quieres conectar.

"Cristhian Franco" envía una conexión sencilla para el Tingle Tuner:

- 1.- Conecta el GBA al GC (el GC no tiene que estar apagado, puede estar encendido).
- 2.- Prede tu GBA.
- 3.- Usa el Tingle Visor/Tingle Tuner y así de sencillo.
- 4.- Si quieres dejar de utilizarlo solo apaga tu GBA y listo

NOTA: si se desconecta el cable del GBA y sale en tu GBA la pantalla roja, solo conéctalo al cable. No tienes porque iniciar todo de nuevo.

-<>- Controles para Tingle -<>-

En la pantalla del GBA aparecerá Tingle y el mapa. Tú jugaras normalmente en el GC viendo la pantalla del televisor y tu amigo (o tú mism@ si puedes) jugará con el GBA. Estos son los controles de Tingle en el GBA:

- D-Pad Mueves el cursor de Tingle
- L + D-Pad Desplazas la pantalla por el mapa

R	Regresa el cursor a Link / Enfoca un enemigo
A	Llamas a Link / Chequeas objetos
B	Usas un ítem
Start	Accedes a la pantalla de ítems
Select	Explicación de los controles

-<>- Talentos de Tingle -<>-

Estas son las cosas más importantes que Tingle podrá hacer luego que lo llamas, pero además de todo esto Tingle puede hacer muchas cosas más.

- Sugerencias

Tingle tiene toneladas de información que puede decirte para ayudarte a resolver acertijos, ayudarte a pasar los calabozos, informarte sobre enemigos, sobre las condiciones del mar, mapas, etc. Incluso, si te encuentras trancad@ en el juego y no sabes que hacer ;no dudes en llamar a Tingle! (aunque te recomiendo que mejor leas esta guía... ^_-)

- Bombas al día

Por un bajo precio, Tingle puede soltar bombas para ayudar a Link a destruir enemigos o ciertos impedimentos que le estorben.

- Descubre secretos

Sólo Tingle puede descubrir ciertos secretos y tesoros, así que queda de tu parte y de tu amigo descubrirlos todos.

- Ítems para ti

Tingle tiene una gran cantidad de ítems y otras cosas útiles a su disposición, por muy bajos precios, puede venderte pociones, bombas y ciertos hechizos que te ayudarán mucho.

- Mapas completos

Si señor, aunque no hayas conseguido el mapa de un calabozo, Tingle se lo conoce muy bien y puedes ver su útil mapa en la pantalla del GBA o tu amigo podría guiarte por medio de él.

- ¡Flota en el aire!

Uno de los talentos más "chéveres" de Tingle es que puede hacerte flotar por poco tiempo. Si no alcanzas un risco... ¡llama a Tingle!

===== Estatuillas de Tingle =====

En todos los calabozos se encuentra una estatuilla de Tingle pero para obtenerla deberás jugar con tu amigo porque sólo Tingle sabe dónde están. Si consigues todas las estatuillas y vas a Isla de Tingle (Tingle Island) algo muy bueno puede que suceda para ti.

Muchas gracias a "Silvia Castañeda Dorantes" por haber contribuido con esta información.

Estatua Dragón de Tingle - Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)

Después de obtener la llave del jefe, regrésate hasta la entrada del área de las plataformas colgantes y observarás que delante de la entrada por donde viniste hay una saliente, aparentemente vacía, controla a Tingle y dirígelo hacia allá, después de su aviso pon una Bomba (de las de Tingle) y aparecerá un cofre con la estatua. Cruza con la Garra/Grappling Hook.

Estatua Prohibida de Tingle - Bosque Prohibido (Forbidden Woods)

En la sala donde esta el Mapa del Tesoro #15, corta la hierba de las plataformas que están en el agua y con Tingle busca en cual de ellas está. Pon una bomba de Tingle.

Estatua Diosa de Tingle - Torre de los Dioses (Tower of Gods)

En la habitación donde hay un Beamos en el centro del cuarto, muchas ratas

y unas plataformas que se elevan. Una vez que eleves las plataformas sube hasta el tope y utiliza una bomba de Tingle en la plataforma solitaria que está suspendida enfrente de la salida del cuarto.

Estatua Tierra de Tingle - Templo de la Tierra (Earth Temple)

En la habitación donde hay un puente de madera, 2 Blue Bubbles y una lápida en la que debes tocar la Melodía de la Tierra con Medli. Elimina a los Blue Bubbles y desde donde estaba la lápida utiliza un globo de Tingle, corre hasta la plataforma que esta suspendida con unas cadenas a la izquierda del cuarto y cruza otras más. Elimina al Red Bubble y pon una bomba en la saliente para encontrar esta estatua.

Estatua Viento de Tingle - Templo del Viento (Wind Temple)

En el cuarto donde los Wallmaster secuestran a Makore/Makar, baja por las enredaderas y en el centro de esta área esta la estatua, utiliza una bomba.

Por cada estatua que lleves (tiene que ser una a la vez), habla con Ankle y éste te dara 50 Rupias por ella, cuando lleves las 5 te dara 500 Rupias (esto es útil para no tener que juntar tantas Rupias cuando tienes que pagar por descifrar los mapas).

=====

Mingle/Knuckle - El Hermano Perdido

=====

Mingle/Knuckle es el segundo hermano de Tingle (el otro es Ankle) y se encuentra muy bien escondido en algún lugar del Gran Mar y necesitas usar el Tinglevisor/Tingle Tuner para encontrarlo.

Muchas gracias a "Silvia Castañeda Dorantes" por haber colaborado con esta información.

Cuando obtengas la estatua Dragon de Tingle ve a Isla Initia (Outset Island) al llegar se aparecerá Knuckle (tienes que prender el Tinglevisor/Tingle Tuner al llegar a la isla) y te pondrá unas pruebas:

- 1- Primero ve al pozo de agua que esta afuera de tu casa y entra al agua.
- 2- Después ve a la escalera que está a un lado del mirador donde empezaste el juego y bájala.
- 3- Ve hasta el tope de la colina y súbete en una de las rocas que esta ahí (la del fondo).
- 4- Por último ve al puente y déjate colgando y después déjate caer, caerás en una saliente oculta.

Así pasarás las pruebas y Knuckle te dará el "Call Me Tuner" con el que podrás hablar con él (búscalo en los ítems de Tingle). Después de eso encontrarás a Knuckle en Tingle Island y Tingle te llamará por el nick que tengas (ejem: Link), con esto fotografiarás a Knuckle para la galería.

=====

La Extraña Historia de Tingle

=====

Tingle también tiene una historia que contar. "oorlo" nos envía esto:
Si vas a la Torre de los Dioses, a la habitación en la que se aprende la Melodía de la Voluntad y con el Tinglevisor conectado, al explorar las habitaciones de alrededor, supuestamente aparecen cinco fragmentos de la historia de Tingle. Es una copia exacta de la intro, pero hablando de Tingle en lugar de Link. Eso sí:

- a) Una vez que los has cogido, no sé como volver a leerlos.
- b) Sólo he conseguido encontrar algunos.

No es que sea el truco más completo, pero en fin...Menos da una piedra...

"Fernando Contreras" complementa con la siguiente información:

Con respecto a la historia de tingle que se encuentra en Tower of the Gods, cada vez que salgas de esa torre hacia el Gran Mar tendras que volverlas a buscar, para verlas; tienes que ir el cuarto que tiene las estatuas y con tu Tingle Tuner busca unas cruces amarillas y asi podras leer la toda historia de Tingle.

```

/\ (XII)
/___\=====
/\  /\      <> <> <>  A P É N D I C E  B  <> <> <>  /\  /\
/___\/_\=====/_\/_\

```

En esta sección encontrarás referencias y localizaciones de varias cosas como cofres secretos, los botes de Terry/Beedle, ChuChus Azules, Submarinos, cuevas secretas, etc.

```

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XII.1)           C o f r e s   S e c r e t o s
<><><>-----<><><>-----<><><>

```

Como en la mayoría de los Zeldas, en Wind Waker se encuentran regados en muchos lugares cofres con tesoros como Rupias. He aquí la localización de los cofres con los mejores tesoros, exceptuando los que tienen Piezas de Corazón y/o Mapas del Tesoro.

Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación: Islas Cuadri (Angular Isles)

- Requerimientos: Gancho/Hookshot y Escudo Espejo/Mirror Shield

Usa el Gancho/Hookshot en la palmera de la isla más pequeña y entra al hoyo del piso para llegar a una caverna secreta. Allí empuja el primer bloque que se encuentra a la izquierda de la montaña de bloques hasta ponerlo a la derecha y sube a él, hala el bloque de arriba (segundo), baja y hala el primer bloque y vuelve a subir; hala el segundo bloque de nuevo y todos los demás caerán. Sube al segundo bloque y acomoda el resto de los bloques para formar una especie de escalera y puedas llegar hasta la cima, allí refleja luz con el Escudo Espejo/Mirror Shield al cofre transparente que se encuentra en el agujero de la pared para hacerlo aparecer, ahora sólo usa el Gancho/Hookshot en el cofre o planea con la Hoja Deku/Deku Leaf y toma las 200 Rupias.

Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)

- Requerimientos: Arco

En la parte exterior de la isla verás arriba de la pared cercana al pequeño lago una fila de Flores Bombas y una gran piedra, dispárale una flecha a una Flor Bomba para que exploten la piedra y caiga un cofre con 200 Rupias.

Tesoro: 100 Rupias

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)

- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf

Entra a la cueva de los Ritos y sal de ella por el segundo piso, desde allí mira hacia la izquierda y verás varias rocas puntiagudas elevadas del mar. Cambia el viento al noreste y planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta uno de esos pilares que tiene una lápida encima, luego cambia el viento hacia el norte y planea a la siguiente piedra. Por último cambia el viento al oeste y llega con la Hoja Deku/Deku Leaf hasta una cueva en la pared, adentro está un cofre con 100 Rupias.

Tesoro: 50 Rupias

- Ubicación: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)

- Requerimientos: Bombas

Cerca del sepulcro donde aprendes la canción Melodía del Viento/Wind's Requiem hay una piedra, explótala con una bomba para revelar un agujero en el piso que te llevará a una mazmorra. Allí deberás entrar a los cuartos y eliminar a todos los enemigos para encender los cuatro pebeteros y se abra la puerta del centro donde conseguirás las 50 Rupias en un cofre.

Tesoro: 100 Rupias

- Ubicación: Isla del Hielo (Ice Ring Island)

- Requerimientos: Botas de Plomo/Iron Boots y Flechas de Fuego/Fire Arrows

Cerca del cofre donde consigues las Botas de Plomo/Iron Boots hay ráfaga de viento, ponte las botas y camina hacia el viento para encontrar un hoyo en el piso, entra en él y elimina a todos los enemigos (debes descongelarlos primero con Flechas de Fuego) y aparecerá el cofre con las 100 Rupias.

Tesoro: 100 Rupias

- Ubicación: Isla de la Aguja (Needle Rock Island)

- Requerimientos: Flechas de Fuego/Fire Arrows

A la izquierda de la roca puntiaguda verás un bloque de hielo, derrítelo con Flechas de Fuego para que puedas entrar al hoyo del piso y llegar a un lugar secreto. Aquí deberás encender desde donde aparecen seis antorchas con las Flechas de Fuego, búscalas muy bien con el Catalejo, busca en todas partes (hasta en los mástiles de los barcos) y confía en tu puntería. Si necesitas magia o flechas rompe las vasijas. Luego que las enciendas todas aparecerá un cofre con 100 Rupias.

Tesoro: 100 Rupias

- Ubicación: Isla Initia (Outset Island)

- Requerimientos: Ninguno

Justo debajo de tu casa hay un pasadizo secreto, pasa agachado y llegarás a un lugar donde hay un cofre con 100 Rupias.

Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación: Isla de la Huella (Pawprint Isle)

- Requerimientos: Gancho/Hookshot

Usa el Gancho/Hookshot en las palmeras de las islas pequeñas para subir y en una de ellas encontrarás un agujero en el piso, entra allí y vence todos los enemigos para que aparezca el cofre con las 200 Rupias.

Tesoro: 100 Rupias

- Ubicación: Isla de los Pilares (Rock Spire Island)

- Requerimientos: Hoja Deku/Deku Leaf

Busca tres atalayas y destruye los cañones que tienen para que aparezcan dos cofres con un Pluma Dorada/Golden Feather y 100 Rupias en ellos. Para alcanzar los cofres sube a la atalaya del centro y usa la Hoja Deku/Deku Leaf y los torbellinos para llegar hasta las otras dos plataformas.

Tesoro: 200 Rupias

- Ubicación: Isla Tiburón (Shark Island)

- Requerimientos: Arco, Martillo/Skull Hammer y Botas de Plomo/Iron Boots

En esta isla se encuentran cuatro switches que deberás activarlos lo más rápido que puedas para apagar las llamas que cubren un hoyo en el piso. Primero te recomiendo que cortes todos los arbolitos para que tengas la vía libre y luego pisa el botón, rápidamente hunde el clavo con el martillo y corre al otro lado de la isla y ponte las botas sobre el botón del piso para hundirlo, ahora desde allí dispárale una flecha al cristal que se encuentra al otro lado. Si lo haces rápido podrás entrar al hoyo del piso

para llegar a una caverna secreta, dentro elimina a todos los enemigos para que aparezca el cofre con las 200 Rupias.

Tesoro: ??? Rupias

- Ubicación: Isla Tiburón (Shark Island)
- Requerimientos: Arco, Martillo/Skull Hammer y Botas de Plomo/Iron Boots
- Enviado por: Dark_Banjo

He encontrado un segundo cofre en Isla Tiburón, para conseguirlo lo primero que hay que hacer es entrar en el agujero pulsando los cuatro botones (tal como se indica arriba) y después de vencer a los enemigos hay que leer un cartel que hay allí que dice: "para romper la maldición debes encender las seis antorchas." Ahora es necesario unas buenas gafas y mucha puntería y poder mágico para encenderlas todas. (Solo se ve una al inicio pero fijaos al fondo y alrededor usando el catalejo si es necesario hasta encontrarlas todas dentro del agujero) Y así coger el cofre.

<><><-----<><><-----<><><
(XII.2) C u e v a s S e c r e t a s
<><><-----<><><-----<><><

Hay muchas cuevas secretas en muchos lugares... ¿qué clase de tesoros crees que puede haber en ellas? Bien, en esta sección están todas las cavernas y los tesoros que esconden. También puedes ver la ubicación de las cavernas secretas en el Mapa Secreto (Secret Cave Chart).

- Islas Cuadri (Angular Isles): La cueva está en la isla con la palmera. Dentro podrás encontrar 200 Rupias en un cofre.
- Zona de Regatas (Boating Course): La cueva está en la pequeña isla al otro lado del marinero. Dentro reposa el Mapa de Submarinos (Submarine Chart).
- Isla Bomba (Bomb Island): Vuela la piedra en el centro de la isla para revelar la cueva donde hallarás la Pieza de Corazón #30.
- Isla de los Nidos (Bird's Peak Rock): Controla una gaviota y activa los seis switches que se encuentran en las cúspides del peñasco, así abrirás una reja donde está la cueva. Dentro está el Mapa de la Trifuerza #3.
- Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles): La cueva está sobre una de las islas pequeñas. Dentro encontrarás varias Rupias y un cofre con un Collar de la Felicidad/Joy Pendant, además de una salida que te llevará a la isla más grande.
- Isla Rombo (Diamond Steepe Island): Sube usando el Gancho/Hookshot en las palmeras, en el tope de la isla encontrarás la cueva, allí está el Mapa del Barco Fantasma (Ghost Ship Chart).
- Isla del Dragón (Dragon Roost Island): Vuela la gran piedra justo al frente del altar de los dioses del viento para encontrar la cueva. Dentro encontrarás 50 Rupias en un cofre.
- Isla Volcán (Fire Mountain): Dispárale una Flecha de Hielo al fuego que escupe el volcán y entra al cráter. El tesoro esta vez son los Brazaletes de Fuerza/Power Bracelets.
- Isla Herradura (Horseshoe Island): Inserta las nueces en los huecos del piso usando la Hoja Deku/Deku Leaf para llegar hasta la cueva. ¿Qué hay dentro de ella? pues nada más y nada menos que el Mapa del Tesoro #28.

- Isla del Hielo (Ice Ring Isle): Dispárale una Flecha de Fuego a la entrada de la cueva, entra y toma las Botas de Hierro/Iron Boots del cofre.
- Isla de la Aguja (Needle Rock Isle): Dispárale una Flecha de Fuego al bloque de hielo para derretirlo y puedas entrar a la cueva donde están unas 100 Rupias.
- Isla Initia (Outset Island): Usa el Gancho/Hookshot en la palmera detrás de tu casa y levanta la piedra para revelar la cueva. Dentro baja por treinta pisos llenos de enemigos para encontrar el Mapa de Trifuerza #6, y si bajas otros veinte pisos más llegarás a un cofre con la Pieza de Corazón #38.
- Isla de las Torres (Overlook Island): Sube usando el Gancho/Hookshot en las palmeras, dentro de la cueva está el Mapa de la Trifuerza #8.
- Isla de la Huella (Pawprint Isle): La cueva está en una de las islas pequeñas (llega a ellas usando el Gancho/Hookshot en las palmeras), en ella encontrarás 200 Rupias.
- Isla de la Huella (Pawprint Isle): Otra cueva en esta isla justo dentro del domo. En la cueva hay dos cofres con Collares de la Felicidad/Joy Pendants, uno con 50 Rupias y otro con la Pieza de Corazón #14.
- Isla de Quién (Private Oasis): Usa la Garra/rappling Hook en la ménsula dentro de la casa para revelar una cueva secreta en la chimenea, allí está el Mapa de la Trifuerza #2.
- Isla de los Pilares (Rock Spire Island): En la punta de la isla, en la cueva encontrarás el Mapa del Tesoro #37.
- Isla Tiburón (Shark Island): Activa los cuatro switches para poder entrar a la cueva y ganarte otras 200 Rupias.
- Isla Estrella (Star Island): Explota una de las piedras para revelar la cueva, dentro de ella está un cofre con otra Pieza de Corazón (la #02).
- Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island): Levanta la piedra que cubre la entrada de la cueva y podrás encontrar el Mapa de la Trifuerza #7.

<><><>-----<><><>-----<><><>
 (XII.3) B o t e s d e T e r r y / B e e d l e
 <><><>-----<><><>-----<><><>

En algunas islas del Gran Mar verás un bote pequeño que navega lentamente, esos botes son las tiendas de Terry/Beedle donde podrás comprar cosas. Aquí está la ubicación de todos los botes de Terry/Beedle y lo que podrás comprar en cada uno, también puedes ver la localización de los botes en el Mapa de Terry (Beedle's Chart). Recuerda que al comprar productos obtendrás puntos con los que ganarás excelentes premios. Las flechas y las bombas estarán disponibles luego que las consigas.

- Isla Triángulo del Este (Eastern Triangle Island)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Isla del Dragón (Dragon Roost Island)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas

- Isla del Bosque (Forest Haven)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Islas Pez Volador (Greatfish Isle)
Flechas, Bombas y Poción Roja
- Isla Initia (Outset Island)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Isla de la Huella (Pawprint Isle)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Isla de los Pilares (Rock Spire Island)
Al principio podrás comprar la Botella #3, la Pieza de Corazón #19 y el Mapa del Tesoro #04, luego de comprar esos productos encontrarás Bombas, Flechas y Poción Roja. Esta tienda no te da puntos.
- Isla Tiburón (Shark Island)
Flechas, Bombas y Poción Roja
- Isla Triángulo del Sur (Southern Triangle Island)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Isla Calabaza (Spectacle Island)
Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear, Cebos Multiuso/All-Purpose Bait y Bombas
- Torre de los Dioses (Tower of the Gods)
Flechas, Bombas y Poción Roja
- Isla Taura (Windfall Island)
10 Flechas, 30 Flechas y Bombas. Este sólo aparece de noche.

<><><-----<><><-----<><><
 (XII.4) C h u C h u s A z u l e s
 <><><-----<><><-----<><><

Los ChuChus Azules son unos ChuChus especiales que sólo se encuentran en ciertas islas específicas, son muy escasos y de ellos obtienes los Jugos Chu Azules (Blue Chu Jelly), pero sólo podrás obtener un Blue Chu Jelly por cada ChuChu Azul, es decir, una vez que elimines un ChuChu Azul y tomes su jugo no te dará más. Reúne 15 Blue Chu Jellys y llévalas a la tienda de pociones de Isla Taura (Windfall Island) para que comience a preparar las Pociones Azules además de regalarte una. Aquí encontrarás la ubicación de todos los ChuChus Azules y cómo conseguirlos, recuerda que sólo aparecen cuando te acerques al lugar donde están escondidos.

- Islas Cuadri (Angular Isles): Al lado del cofre sobre la isla más grande.
- Isla de los Nidos (Bird's Peak Rock): Sobre el agujero que te lleva a la cueva secreta donde consigues el Mapa de la Trifuerza #3.
- Zona de Regatas (Boating Course): Sobre la roca gris al lado de la cueva secreta.
- Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles): Cerca del cofre que tiene el Mapa del Tesoro #25.
- Isla de la Luna (Crescent Moon Island): Hay dos ChuChus Azules a los lados del único cofre de esa isla.

- Isla Rombo (Diamond Steepe Island): Usa el Gancho/Hookshot en la palmera hasta que llegues a la segunda palmera, salta hacia el otro lado del riachuelo y aparecerá el ChuChu.
- Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island): Cerca de la única palmera de la isla.
- Isla Herradura (Horseshoe Island): Cerca del segundo agujero donde metes las nueces.
- Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles): Cerca del Korok en la isla más pequeña.
- Isla de la Aguja (Needle Rock Island): Al rededor de la roca puntiaguda.
- Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island): Frente la entrada a la concha de la hada.
- Isla de las Torres (Overlook Island): Sube usando el Gancho/Hookshot en las palmeras de la isla y cerca de una de las palmeras está el ChuChu.
- Isla de los Pilares (Rock Spire Island): Cerca de la cueva secreta.
- Isla Tiburón (Shark Island): Este es el más complicado. Activa los cuatro interruptores de la isla (necesitas el Martillo/Skull Hammer y las Botas de Plomo/Iron Boots para ello) y aparecerá un torbellino. Párate sobre el botón que sólo se activa al ponerte las botas y cambia el viento hacia el sudeste, desde allí planea con la Hoja Deku/Deku Leaf hacia el torbellino para que te impulse y rápidamente planea hacia el risco más alto de la isla, allí encontrarás varias Rupias y al ChuChu Azul.
- Isla Calabaza (Spectacle Island): Bajo el puente de la isla.
- Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island): Cerca de una palmera.
- Isla Estrella (Star Island): Bajo una de las piedras.
- Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island): Detrás de la gran roca que oculta la cueva donde está el Mapa de la Trifuerza #7.
- Isla del Hada Custodiada (Thorned Fairy Island): Cerca de una palmera.
- Isla de Tingle (Tingle Island): Al rededor de las flores de la isla.
- Isla del Hada del Oeste (Western Fairy Island): Cerca de una palmera.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XII.5) B i g O c t o s
<><><>-----<><><>-----<><><>

Existen seis Big Octos en total y son unos calamares gigantes, cuando te acercas al lugar donde están emergerán para atacarte y no podrás escapar porque comenzarán a absorberte con un remolino. La única forma de eliminar estos cefalópodos es golpeándolos en sus múltiples ojos para destruirselos, sólo así el calamar se sumergirá y dejará un cofre bajo el mar. Aquí está la ubicación de todos los Big Octos aunque también los puedes chequear en el Mapa de Calamares (Octo Chart). Para ubicar fácilmente el lugar donde se encuentra estos calamares usa el Catalejo/Telescope y busca una bandada

de gaviotas que vuelan en círculos, acércatey allí estará el Big Octo.

- Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles): Este Big Octo tiene ;doce ojos!. Si lo destruyes dejará un cofre con la Pieza de Corazón #04, sácalo de las profundidades con la Garra/Grappling Hook.
- Isla de Tingle (Tingle Island): Al igual que el anterior, destruye los doce ojos del calamar y tu premio será otra Pieza de Corazón (la #22).
- Isla del Volcán (Fire Mountain): Este calamar tiene ocho ojos. Elimínalo y dejará un cofre con 100 Rupias.
- Isla de Quién (Private Oasis): El pulpo de esta isla también tiene ocho ojos. Véncelo y toma otras 100 Rupias.
- Isla Rombo (Diamond Steepe Island): Este otro tiene ocho ojos. Elimínalo y dejará otro cofre con 100 Rupias.
- Islas del Dos (Two-Eye Reef): El Bigo Octo de esta isla es el más fácil, destrúyele sus cuatro ojos y aparecerá una hada que doblará tu medidor de magia.

<><><-----<><><-----<><><
(XII.6) P l a t a f o r m a s
<><><-----<><><-----<><><

Cerca de algunas islas del Gran Mar verás varias plataformas (o atalayas) y algunas de ellas esconden tesoros, muchas están resguardadas por varios cañones y enemigos. Puedes ver la ubicación de estas plataformas en el Mapa de Plataformas (Platform Chart). Aquí encontrarás la lista completa de todas las plataformas y los tesoros que puedes encontrar en ellas.

- Isla Estrella (Star Island), 1 Plataforma
Toma una Pluma Dorada/Golden Feather del cofre.
- Archipiélago Osa Mayor (Seven-Star Isles), 3 Plataformas
Vence al Wizzrobe y aparecerá un cofre con 20 Rupias, elimina al otro Wizzrobe que aparece y aparecerá otro cofre con una Pluma Dorada/Golden Feather. Por último elimina a los dos Wizzrobes y aparecerá un cofre con el Mapa del Tesoro #16.
- Isla de la Huella (Pawprint Isle), 1 Plataforma
Vence a los Bokoblins sobre la plataforma para que aparezca un cofre con tan sólo 20 Rupias.
- Isla del Hada del Oeste (Western Fairy Island), 1 Plataforma
Encontrarás un cofre con un Colgante Macabro/Skull Necklace.
- Isla de los Pilares (Rock Spire Island), 3 Plataformas
Sube a la plataforma del medio y toma 20 Rupias; destruye los cañones en las atalayas y aparecerán dos cofres con Pluma Dorada/Golden Feather y 100 Rupias en las otras dos atalayas. Para alcanzar los cofres usa la Hoja Deku/Deku Leaf y los torbellinos.
- Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island), 1 Plataforma
Vence los cañones de la plataforma para que aparezca un cofre con una Semilla de Boko Baba/Boko Baba Seed.
- Isla del Volcán (Fire Mountain), 1 Plataforma

Encontrarás un cofre con 10 Rupias, elimina los cañones para que aparezca un cofre con Pluma Dorada/Golden Feather.

- Archipiélago Orión (Star Belt Archipelago), 1 Plataforma
Encontrarás un cofre con 20 Rupias.
- Islas del uno (Cyclops Reef), 1 Plataforma
Encontrarás un cofre con Pluma Dorada/Golden Feather.
- Islas del Seis (Six-Eye Reef), 1 Plataforma
Elimina los cañones y aparecerá un Colgante Macabro/Skull Necklace.
- Isla del Hada Custodiada (Thorned Fairy Island), 2 Plataformas
Destruye los cañones de la torre más alta para que aparezca un cofre con Pluma Dorada/Golden Feather. Planea desde esa atalaya hasta la otra con la Hoja Deku/Deku Leaf y mata los enemigos para que aparezca un cofre con Semilla de Boko Baba/Boko Baba Seed.
- Isla del Hierro (Islet of Steel), 1 Plataforma
Elimina a los enemigos para que aparezca Colgante Macabro/Skull Necklace.
- Isla Cabeza de Piedra (Stone Watcher Island), 1 Plataforma
Destruye todos los cañones de la torre para que aparezca un cofre con la Pieza de Corazón #29 (!).
- Isla Bomba (Bomb Island), 1 Plataforma
Elimina a los enemigos para que aparezca un cofre con 20 Rupias.
- Islas del Cinco (Five-Eye Reef), 1 Plataforma
Toma la Pluma Dorada/Golden Feather del cofre.
- Isla del Hada del Sur (Southern Fairy Island), 3 Plataformas
Destruye los cañones de las plataformas que tienen escaleras para que aparezcan dos cofres en la atalaya central con un Colgante Macabro/Skull Necklace y el Mapa del Tesoro #40. Llega hasta esa plataforma usando la Hoja Deku/Deku Leaf desde cualquiera de las otras dos plataformas.
- Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles), 1 Plataforma
Encontrarás un cofre con un Semilla de Boko Baba/Boko Baba Seed sobre la plataforma.
- Isla Herradura (Horseshoe Island), 2 Plataformas
Pisa los switches en ambas plataformas para que aparezcan dos cofres con Pluma Dorada/Golden Feather y Colgante Macabro/Skull Necklace.

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XII.7) Submarinos
<><><>-----<><><>-----<><><>

Cerca de algunas islas se encuentran unos pequeños submarinos que flotan en el agua y dentro de ellos podrás conseguir grandiosos objetos, en total hay siete submarinos. Aquí está la localización de todos los submarinos y de lo que puedes conseguir en ellos, aunque también puedes ver su ubicación en el Mapa de Submarinos (Submarine Chart). Para encontrarlos fácilmente usa el Catalejo/Telescope.

- Isla de la Luna (Crescent Moon Island): Entra y resiste el ataque de los Miniblins hasta que se enciendan todas las luces para que puedas subir por las escaleras de mano y tomar el Mapa del Tesoro #09 del cofre.

- Andamio de Vuelo (Flight Control Platform): Dentro del submarino pisa el switch y elimina a todos los enemigos que aparecen para que así bajen las escaleras y puedas subir a tomar el Mapa de Plataformas (Platform Chart).
- Isla del Hada del Norte (Northern Fairy Island): Usa las sogas que cuelgan del techo para llegar al otro lado y toma el Mapa del Tesoro #22 del cofre.
- Islas del Seis (Six-Eye Reef): Elimina a todos los Moblins y sube las escaleras de mano para encontrar la Pieza de Corazón #26 en el cofre.
- Isla Bomba (Bomb Island): Elimina a todos los enemigos dentro de este submarino para que aparezca un cofre con la Botella #2.
- Isla de la Tierra (Headstone Island): Dentro del submarino elimina a todas las ratas para que caigan unas escaleras de mano del techo, sube por ellas y toma el Mapa del Tesoro #14 del cofre.
- Archipiélago Casiopea (Five-Star Isles): Entra al submarino y elimina a todos los enemigos para que puedas tomar la Pieza de Corazón #42.

```

      /\ (XIII)
     /__\=====
  /\  /\  <> <> <>  G A L E R Í A  N I N T E N D O  <> <> <>  /\  /\
 /__\/__\=====

```

La Galería Nintendo es una especie de museo donde podrás encontrar pequeñas estatuillas de todos los personajes de Wind Waker. Al principio la galería estará totalmente vacía y tú deberás llenarla, aunque no es obligatorio hacerlo para terminar el juego es un aspecto muy divertido donde podrás aprender mucho sobre los personajes. En total son 133 estatuillas y para comenzar a llenar la galería deberás traerles pictografías (fotos) de los diferentes personajes a Carlov, el grandioso escultor de la galería, si él se siente motivado por la foto hará una estatuilla de ese personaje y al día siguiente podrás verla en su sala correspondiente y podrás leer una breve historia o descripción del personaje. Para comenzar a llenar la galería debes tener la Caja Cromográfica/Deluxe PictoBox porque Carlov necesita fotos a color.

NOTA IMPORTANTE

Los nombres de las estatuillas de los personajes y enemigos usados en esta sección corresponden a los nombres del juego Americano (en Inglés), los nombres de algunos de estos personajes pueden variar en el juego Europeo (Español) sin embargo su ubicación y pedestal es igual en ambas versiones.

-<>- Suscribiéndose al Club -<>-

La Galería Nintendo se encuentra en una de las mesetas de Isla del Bosque (Forest Haven), para poder acceder a la galería asegúrate de tener la Hoja Deku/Deku Leaf y al menos un Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear. Entra al bosque y usa las Baba Buds (esos capullos morados que te lanzan alto cuando te metes en ellos) y llega hasta la rama más alta del Árbol Deku/Deku Tree (justo donde conseguiste la Hoja Deku/Deku Leaf), desde esa rama salta y planea hacia una Baba Bud que está un poco más a la derecha para que te escupa más alto y usa de nuevo la Hoja Deku/Deku Leaf para alcanzar una salida que está más arriba. Afuera podrás ver la entrada a la galería sobre la meseta, cambia la dirección del viento hacia esa meseta y planea con la hoja hasta llegar allí. Verás un sujeto, ahora usa el Catalejo/Telescopio para ubicar

un switch (está más abajo de donde saliste) y controla una gaviota, hazla volar y haz que toque el switch para poder abrir la entrada además de eso unas escaleras de mano caerán detrás de la meseta para que puedas llegar hasta allí más fácilmente la próxima vez que vengas. Entra al tubo y habla con Carlov que se encuentra detrás del mostrador y te pedirá que le lleves una foto de algún personaje para esculpir la primera figura y declararte miembro oficial del club.

-<>- Tips para completar la Galería -<>-

Aquí están algunas recomendaciones para que llenes esa galería fácilmente:

1. Necesitas obligatoriamente la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox porque Carlov necesita fotos a color, si no sabes cómo obtenerla consulta la sección de "Cámara Pictográfica" en esta guía.
2. Toma la foto de forma que el sujeto salga al menos de la cintura hacia arriba y mientras está mirando a la cámara. Si la puedes tomar de cuerpo completo entonces es mucho mejor, pero trata que el sujeto no salga muy pequeño.
3. Toma fotos a todos los personajes que veas, tanto personas como enemigos y hasta animales.
4. Recuerda darle Cebos Multiusos/All-Purpose Baits a los animales para apaciguarlos y puedas tomar una mejor foto. También funciona con algunos enemigos... Un buen tip para los enemigos más grandes es golpearlos con el Boomerang para atorntarlos por varios segundos y puedas tomar la foto.
5. Para que Carlov acepte las fotos de los enemigos debes tomarla de forma que salga el cuerpo completo del enemigo y mientras mira a la cámara.
6. Luego que obtengas la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox habla con Don Obturo/Lenzo (el pictógrafo) y te venderá algunas de sus Pictografías Legendarias por 50 Rupias c/u. En total te vende siete diferentes.
7. Recuérdate de tomarle una foto a los jefes de los calabozos antes de que los elimines, trata que salga la mayor cantidad del cuerpo del jefe en la foto. Tienes otra oportunidad de fotografiar a los jefes cuando te enfrentes con ellos por segunda vez en la Torre de Ganon, a excepción de Gohdan, aunque a Gohdan lo puedes fotografiar después de derrotarlo si regresar al cuarto del jefe en la Torre de los Dioses.
8. Si sabes la Melodía del Transcurrir/Song of Passing podrás acelerar el tiempo rápidamente y así no tendrás que esperar todo un día completo para poder encargar otra estatuilla.
9. A algunos personajes sólo tendrás una oportunidad para tomarles la foto, si no aprovechas el momento no podrás obtener la estatuilla de ese personaje. Para ver los personajes a los cuales tienes una o pocas oportunidades para tomar la foto lee la siguiente lista.

<>- Personajes a los cuales tienes pocas oportunidades para fotografiar -<>

A los siguientes personajes sólo tienes una o dos oportunidades para tomarles fotos, si no se la tomas en ese momento no podrás obtener su estatuilla y ya no podrás completar la Galería. Si quieres llenar la galería te recomiendo que leas esta lista antes de comenzar un juego nuevo para que estés al tanto de los personajes.

- Tetra: La chica pirata que es capturada por el pájaro gigante. Tómale la foto cuando vayas con ella a Hyrule, es la única oportunidad que tienes para fotografiarla. Al estar lista su estatuilla también estarán en la sala las estatuillas de los otros seis piratas.
- Mako, Niko, Zuko, Nudge, Senza y Gonzo: Los seis piratas. Estarán listos al conseguir la estatuilla de Tetra.
- The Monstrous Helmaroc King: El pájaro gigante que rapta a tu hermana. Tómale la foto cuando te enfrentes con él en Isla del Diablo (Forsaken Fortress) justo después de rescatar a tu hermana.
- Mighty Darknut: Darknuts que sólo aparecen una vez en el Castillo de Hyrule, son diferentes a los demás porque llevan capas. Tómale la foto cuando te enfrentes a ellos al regresar por tercera vez al castillo.

- Big Octo: Esos pulpos gigantes que están en algunos lugares del Gran Mar, sólo hay seis de ellos. Tómale la foto a uno antes que los elimines.
- Wizzrobe: El subjefe del calabozo Templo del Viento (Wind Temple), es un Wizzrobe como los demás pero con túnica naranja. Tómale la foto cuando te enfrentes con él.
- Phantom Ganon: El subjefe con el que te enfrentas en la Isla del Diablo (Forsaken Fortress) cuando llegas por segunda vez. También te enfrentas con él en la Torre de Ganon. Tómale la foto durante esos enfrentamientos.
- Gohma: El jefe del primer calabozo. Tómale la foto cuando te enfrentes con él por segunda vez en la Torre de Ganon.
- Kalle Demos: El jefe del segundo calabozo. Tienes dos oportunidades para fotografiarlo, al enfrentarte con él en su calabozo o en la Torre de Ganon.
- Gohdan, The Great Arbiter: El jefe del tercer calabozo. Tómale la foto al enfrentarte con él. También podrás tomársela después si regresas y fotografías la cabeza en la pared.
- Jalhalla, Protector of the Seal: El jefe del cuarto calabozo. Tienes dos oportunidades para fotografiarlo, al enfrentarte con él en su calabozo o en la Torre de Ganon.
- Molgera, Protector of the Seal: El jefe del quinto calabozo. Tienes dos oportunidades para fotografiarlo, al enfrentarte con él en su calabozo o en la Torre de Ganon.
- Puppet Ganon: La gran marioneta con la que te enfrentas al final del juego. Tómale la foto cuando te enfrentes contra él en su primera forma (no le tomes la foto ni a la araña ni al gusano) y llévala a Carlov antes de luchar contra Ganondorf.
- Kogoli: Uno de los Ritos. Fotografíalo antes de enseñarle la Melodía del Espíritu de la Tierra/Earth God's Lyric a Medli. Para más info sobre su ubicación consulta la Galería más abajo.
- Zephos & Cyclos: Las deidades del viento. Tómale la foto a Cyclos antes de que te enseñe la Melodía del Tornado/Ballad of Gales.

-<>- Salas de la Galería -<>-

Son siete salas en total y en cada sala se exhiben las estatuillas de los personajes relativos al tema de la sala. Desde el salón principal de la galería (donde está la entrada) éstas son las diferentes salas, comenzando desde la izquierda de Carlov y en contra de las agujas del reloj:

- 1ra Sala - Gran Mar: Personajes relativos al Gran Mar o que no tienen relación a otra isla.
- 2da Sala - Windfall Island: Todos los personajes de Isla Taura (Windfall Island).
- 3ra Sala - Outset Island: Todos los personajes de Isla Initia (Outset Island) y animales.
- 4ta Sala - Forsaken Fortress: Jefes y Monstruos.
- 5ta Sala - Cueva: Enemigos comunes.
- 6ta Sala - Dragon Roost Island: Todos los personajes de Isla del Dragón (Dragon Roost Island).
- 7ma Sala - Forest Haven: Todos los personajes de Isla del Bosque (Forest Haven).

-<>- La Segunda Aventura (Second Quest) y la Galería Nintendo -<>-

Cuando termines el juego tendrás la oportunidad de guardar un nuevo archivo con una Segunda Aventura (Second Quest), es exactamente lo mismo pero con leves cambios. Varios de esos cambios tienen que ver con la Galería Nintendo y son los siguientes:

- La Galería Nintendo ya estará abierta desde el principio.
- Todas las estatuillas que hayas conseguido en el juego anterior ya estarán en la galería.
- Comenzarás la Segunda Aventura con la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox en tu inventario.
- Debido a que ya posees la cámara no tendrás que hacer todo el proceso

para conseguirla (buscarla en la cárcel, pasar las pruebas, etc.).

- Las fotos que ya tenías en la cámara al momento de terminar el juego anterior estarán en ella al comenzar la Segunda Aventura.
- Si completaste la galería en el juego anterior... ¡no tendrás más nada que hacer en la Segunda Aventura para llenar la galería!

-<>- Galería -<>-

Aquí está la lista completa de todas las estatuillas por sala y cómo obtenerlas todas. Los nombres que posean un asterisco (*) son de los personajes a los que tienes pocas oportunidades para fotografiar.

=====
1era Sala - Gran Mar
=====

(08) (09) [23] (10) (11)	01. Mako*	17. David, Jr.
	02. Niko*	18. Fairy
(07) (22) (12)	03. Zuko*	19. Great Fairy
	04. Nugde*	20. Queen of Fairies
(06) (21) (13)	05. Senza*	21. Traveling Merchant
	06. Gonzo*	22. Old Man Ho Ho
(05) (20) (14)	07. Tetra*	23. Link & the King
	08. Fishman	of Red Lions
(04) (19) (15)	09. King of Hyrule	
	10. Zelda	
(03) (18) (16)	11. Salvage Corp.	
	12. Salvatore	
(02) (17)	13. Loot the Sailor	
	14. Terry/Beedle	
(01)	15. Tingle	
_____ =====	16. Ankle	

01. Mako: Encarga la estatuilla de Tetra y Mako vendrá en el kit.
02. Niko: Encarga la estatuilla de Tetra y Niko vendrá en el kit de los piratas. También puedes tomarle una foto cuando Niko te ponga la segunda prueba en el barco de los piratas.
03. Zuko: Encarga la estatuilla de Tetra y Zuko vendrá en el kit.
04. Nudge: Encarga la estatuilla de Tetra y Nudge vendrá en el kit.
05. Senza: Encarga la estatuilla de Tetra y Senza vendrá en el kit.
06. Gonzo: Encarga la estatuilla de Tetra y Gonzo vendrá en el kit.
07. Tetra: Tómale la foto cuando vayas con ella a Hyrule, esa es la única oportunidad que tienes para fotografiarla. Al estar lista su estatuilla también estarán en la sala las estatuillas de los otros seis piratas.
08. Fishman: En cualquiera de las islas del Gran Mar tómale la foto al pez que salta del agua (el que te dibuja las islas en tu carta).
09. King of Hyrule: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
10. Zelda: Vendrá en el kit junto con King of Hyrule. También puedes hacer lo siguiente: tómale una foto a Zelda cuando te estés enfrentando a Ganondorf al final y guarda el juego, resetea la consola y comienza el juego de nuevo y tendrás la foto en tu cámara, ahora sólo llévasela a Carlov.
11. Salvage Corp.: En algunas islas del Gran Mar verás cuatro sujetos con escafandras sobre un barquito, tómales una foto al barco completo.
12. Salvatore: Fotografía al sujeto que atiende el minijuego en el molino de Isla Taura (Windfall Island) o Isla Calabaza (Spectacle Island).
13. Loot the Sailor: Este es el marinero que atiende el juego de carreras en Zona de Regatas (Boating Course). También lo puedes encontrar en la noche en el bar de Isla Taura (Windfall Island).
14. Terry/Beedle: Tómale una foto al tipo que vende en los barquitos.
15. Tingle: ¿Quién no conoce a Tingle el famoso cartógrafo?

16. Ankle: Tómale la foto al sujeto de vestido rosa que mueve la torre en Isla de Tingle (Tingle Island), es idéntico a Tingle.
17. David, Jr.: Toma la foto al otro tipo que empuja la torre en Isla de Tingle (Tingle Island), de vestido blanco.
18. Fairy: Cualquiera de las hadas que puedes capturar en una botella.
19. Great Fairy: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
20. Queen of Fairies: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
21. Traveling Merchants: Fotografía a cualquiera de los tres mercaderes que se encuentran en Isla Bomba (Bomb Island), Isla Pez Volador (Greatfish Island) e Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles). Estos mercaderes aparecen luego que obtienes la Saca del Cartero/Delivery Bag y después de hablar con Zunari en Isla Taura (Windfall Island).
22. Old Man Ho Ho: En alguna de las islas verás un sujeto de vestido blanco y sombrero azul que mira por un catalejo, tómale la foto.
23. Link & the King of Red Lions: Completa la galería (132 estatuillas) y Carlov esculpirá a Link y a The King of Red Lions antes de irse. El pedestal estará disponible cuando la estatuilla esté esculpida.

=====
 2da Sala - Isla Taura/Windfall Island
 =====

(22) (23) (24) (25) (26) (27)	01. Minenco	17. Gummy the Sailor
	02. Missy	18. Kane the Sailor
(17) (18) (19) (20) (21)	03. Garrickson	19. Dampa the Sailor
	04. Anton	20. Candy the Sailor
(13) (14) (15) (16)	05. Kreeb	21. Linda
	06. Pompie & Vera	22. Sam
(10) (11) (12)	07. Zunari	23. Gillian
	08. Tott	24. Gossack
(08) (09)	09. Lenzo	25. BombMaster Cannon
	10. The Killer Bees	26. Doc Bandam
(03) (07) (06)	11. Mrs. Marie	27. Kamo
	12. Potova & Joanna	
(02) (05)	13. Maggie's Father	
	14. Maggie	
(01) (04)	15. Mila	
_____ =====	16. Mila's Father	

01. Minenco: Tómale la foto a la señora que se encuentra de día frente a la tienda de pociones.
02. Missy: Durante el día verás a esta señora en el pequeño muelle que se encuentra detrás de la tienda de pociones.
03. Garrickson: Un sujeto de vestido rojo y cabellos negros que siempre deposita cartas en el buzón de la isla
04. Anton: Tómale la foto al tipo de gorro rojo que siempre camina por la isla.
05. Kreeb: Este es un sujeto con sombrero que está en las escaleras que te llevan a las aspas del molino.
06. Pompie & Vera: Tómale la foto a cualquiera de las dos señoras que siempre están chismoseando frente al mostrador de Zunari.
07. The Shop Guru, Zunari: El esquimal que te vende la vela.
08. Tott: Tómale la foto al sujeto que siempre está bailando frente a lo que parece una lápida (se parece como a Elvis Presley...).
09. The Pictographer, Lenzo: El dueño de la tienda de pictografías.
10. Windfall's Gang of Boys, The Killer Bees: Frente a la escuela verás un grupito de cuatro niños, tómale la foto a Ivan (el niño del gorrito).
11. Mrs. Marie: La maestra de la escuela.
12. Potova & Joanna: Cerca de la costa verás un par de niñas que siempre andan juntas, tómale la foto a cualquiera de ellas. Algunas veces están

dentro de la escuela.

- 13. Maggie's Father: El pordiosero de la isla. Luego que rescatas a tu hermana se convierte en millonario y lo podrás encontrar en la mansión.
- 14. Maggie: Luego que rescates a tu hermana ve a la mansión y verás a una chica mirando por la ventana, tómale la foto.
- 15. Mila: Luego que rescates a tu hermana verás a una chica rubia durante el día frente al mostrador de Zunari, tómale la foto.
- 16. Mila's Father: El sujeto regordete millonario que vive en la mansión de la isla. Luego que rescatas a tu hermana quedará en la ruina y lo verás durante el día frente al buzón de la isla y durante la noche en el bar.
- 17. Gummy the Sailor: Un sujeto que durante el día está en el mirador sobre la escuela.
- 18. Kane the Sailor: Lo encontrarás durante el día frente al buzón. En la noche lo encontrarás en el bar.
- 19. Dampa the Sailor: Durante el día lo verás cerca de la tienda de bombas. En la noche está siempre en el bar.
- 20. Candy the Sailor: Durante el día lo verás en el muelle viendo hacia el mar, en la noche lo encontrarás en al bar.
- 21. Linda: Una chica de vestido naranja que durante el día está frente a la entrada al molino.
- 22. Sam: Tómale la foto al tipo que durante el día está sentado en el banco con vista hacia el mar que está cerca del mostrador de Zunari.
- 23. Gillian: La chica que atiende el bar.
- 24. Gossack: Durante el día lo encontrarás en el bar, es muy asustadizo.
- 25. Bomb-Master Cannon: Tómale la foto al dueño de la tienda de bombas.
- 26. The Potion Master, Doc Bandam: El dueño de la tienda de pociones.
- 27. Kamo: Durante el día verás un tipo sentado en las escaleras cerca de la tienda de pociones, tómale la foto.

=====
 3ra Sala - Isla Initia/Outset Island
 =====

(06)	(07)	(08)	(09)	01. Crab
				02. Mesa
(05)			(10)	03. Jabun
				04. Orca
(04)			(11)	05. Sturgeon
				06. Sue-Belle
(03)			(12)	07. Seagull
				08. Aryll
(02)			(13)	09. Link's Grandma
				10. Wild Pig
(01)			(14)	11. Rose
				12. Abe
				13. Joel
				14. Zill
_____=====				

- 01. Crab: Fotografía a cualquier cangrejo.
- 02. Mesa: Durante la noche lo encontrarás en su casa (la que queda frente al mirador).
- 03. Jabun: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
- 04. Orca: El anciano guerrero que te regala la espada al principio.
- 05. Sturgeon: El anciano cabezón que vive arriba de la casa de Orca.
- 06. Sue-Belle: Es la chica que durante el día lleva una vasija sobre su cabeza. En la noche la encontrarás en la casa de Sturgeon.
- 07. Seagull: Tómale una foto a cualquier gaviota.
- 08. Aryll: Encarga la estatuilla de tu abuela y Aryll vendrá en el kit.
- 09. Link's Grandma: ;Tu abuelita!

10. Wild Pig: Fotografía a cualquier cerdo.
11. Rose: La señora regordeta de vestido rosa.
12. Abe: Durante el día lo verás en el patio de su casa atendiendo al cerdo, durante la noche lo encontrarás frente a la fogata de su casa.
13. Joel: Uno de los niños de la isla.
14. Zill: El pequeñín mocososo.

=====
 4ta Sala - Isla del Diablo/Forsaken Fortress
 =====

(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	01. Darknut	17. Gohma*
					02. Darknut	18. Big Octo*
					03. Gohdan*	
(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	04. Wizzrobe	
					05. Mighty Darknut*	
					06. Moblin	
(05)	(06)	(07)		(08)	07. Phantom Ganon*	
					08. Wizzrobe*	
					09. Stalfos	
(02)				(04)	10. Jalhalla*	
					11. Ganondorf	
					12. Helmaroc King*	
(01)				(03)	13. Mothula	
					14. Puppet Ganon*	
					15. Molgera*	
					16. Kalle Demos*	

01. Darknut: Son unos caballeros grandotes con armadura y espadota, tómale la foto a uno que no tenga escudo.
02. Darknut: Igual al anterior pero con escudo.
03. Gohdan, The Great Arbiter: El jefe del calabozo Tower of the Gods, tómale la foto a la cabeza antes de que lo derrotes. Si lo eliminas puedes regresar luego y tomarle la foto a la cabeza en la pared.
04. Wizzrobe: Esos magos con cabeza de tucán que te lanzan fuego con sus varitas y se desaparecen a cada rato.
05. Mighty Darknut: Cuando regreses a Hyrule a buscar a Zelda tendrás que enfrentarte con un par de Darknuts en el cuarto donde encontraste la Espada Maestra/Master Sword, tómale una foto a uno antes de que los elimines. Encontrarás otro Mighty Darknut justo frente a la Gran Puerta donde está Ganondorf en la Torre de Ganondorf.
06. Moblin: Esos cerdos grandes con lanza y lámpara que abundan en Isla del Diablo (Forsaken Fortress).
07. Phantom Ganon: Cuando llegues a Isla del Diablo (Forsaken Fortress) por segunda vez te enfrentarás con un fantasma negro, tómale una foto antes de que lo elimines. Te volverás a enfrentar con él en la Torre de Ganon.
08. Wizzrobe: Tómale una foto al subjefe del calabozo Templo del Viento (Wind Temple), es igual a un Wizzrobe pero con túnica naranja.
09. Stalfos: Una calavera gigante con un mazo grandote, hay varios en el calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple).
10. Jalhalla, Protector of the Seal: El jefe del calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple). Tómale una foto antes de que lo mates, también le puedes tomar la foto cuando te enfrentes con él por segunda vez en la Torre de Ganon, no importa que todo esté en blanco y negro.
11. Ganondorf: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo. También puedes hacer lo siguiente: tómale una foto a Ganondorf cuando te estés enfrentando con él y guarda el juego, resetea la consola y comienza el juego de nuevo y tendrás la foto en tu cámara, ahora sólo llévasela a Carlov.
12. The Monstrous Helmaroc King: El pájaro gigante que rapta a tu hermana.

Tómale la foto cuando te enfrentes con él.

- 13. Mothula: Fotografía al subjefe del calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods), es un bicho con alas. También puedes tomar la foto a cualquiera de esos bichos que escupen erizos.
- 14. Puppet Ganon: Tómale la foto a la gran marioneta de Ganon con la que te enfrentas al final del juego, debes tomarle la foto a la primera marioneta (no se la tomes ni a la araña ni al gusano). Para encargar la estatuilla debes ir con Carlov luego que lo derrotes y antes de enfrentarte a Ganondorf.
- 15. Molgera, Protector of the Seal: El jefe del calabozo Templo del Viento (Wind Temple). Fotografíalo antes de que lo derrotes, también le puedes tomar la foto cuando te enfrentes con él por segunda vez en la Torre de Ganon, no importa que todo esté en blanco y negro.
- 16. Kalle Demos: El jefe del calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods). Fotografíalo antes de que lo derrotes, también le puedes tomar la foto cuando te enfrentes con él por segunda vez en la Torre de Ganon, no importa que todo esté en blanco y negro.
- 17. Gohma: El jefe del calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern). Tómale la foto cuando te enfrentes con él por segunda vez en la Torre de Ganon, no importa que todo esté en blanco y negro.
- 18. Big Octo: En algunas islas del Gran Mar si te acercas a cierto punto del agua emergerán unos pulpos gigantescos que te absorberán con un remolino, sólo hay seis de ellos, fotografía a uno antes de que los elimines a todos.

=====
 5ta Sala - Cueva
 =====

(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	01. Floor Master	16. Armos Knight
					02. Magtail	17. Morth
	(11)	(12)	(13)	(14)	03. Keese & Fire Keese	18. Poe
					04. Bokoblin	19. ReDead
	(08)	(09)	(10)		05. Red Bubble & Blue Bubble	
					06. Rat	
		(06)	(07)		07. Boko Baba	
					08. Miniblin	
	(03)	(04)	(05)		09. ChuChu	
					10. Peahat	
	(01)	(02)			11. Gyorg	
					12. Octorok	
					13. Seahat	
					14. Kargaroc	
					15. Armos	

- 01. Floor Master: Abundan en el calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple), son unas manos púrpuras que salen de un hoyo negro del piso, tómale la foto a la mano.
- 02. Magtail: Abundan en el calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern), son unos gusanos que cuando los golpeas en el ojo se enrollan.
- 03. Keese & Fire Keese: Tómale la foto a cualquier vampirito.
- 04. Bokoblin: Los enemigos más comunes, algunos de ellos están en las plataformas del mar mirando por telescopios y otros tienen Boko Sticks e incluso espadas y escudo.
- 05. Red Bubble & Blue Bubble: Unos cráneos con llamas naranjas o azules.
- 06. Rat: Tómale la foto a cualquier rata. Abundan en la Isla del Diablo (Forsaken Fortress).
- 07. Boko Baba: Esas plantas carnívoras que se esconden en un capullo y sólo salen cuando te acercas. Habitan en Isla del Bosque (Forest Haven) y Bosque Prohibido (Forbidden Woods).

08. Miniblin: Son unos demonios pequeños con tridentes que abundan en Isla del Diablo (Forsaken Fortress) y son muy fastidiosos.
09. ChuChu: Esas cosas gelatinosas de las que obtienes los Chu Jelly. Tómale la foto a uno de cualquier color.
10. Peahat: Fotografía a esos enemigos que parecen una bola pequeña con tres aspas que se la pasan volando. Abundan en el Bosque Prohibido (Forbidden Woods).
11. Gyorg: Tómale una foto a una aleta de tiburón de los que se encuentran en el mar.
12. Octorock: Algunos se encuentran en el mar y son pulpos pequeños que salen del agua para dispararte bombas, otros viven en los ríos como los que se encuentran en el río de Isla del Bosque (Forest Haven).
13. Seahat: Habitan en el mar, son unos bichos gigantes parecidos a los Peahat y suenan como un helicóptero...
14. Kargaroc: Esos pajarracos que habitan en Isla del Dragón (Dragon Roost Island) y que chillan como una cabra.
15. Armos: Los puedes encontrar en el calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods), son unas estatuas pequeñas que cobran vida cuando te acercas a ellas.
16. Armos Knight: También puedes encontrarlos en Torre de los Dioses (Tower of the Gods), unas estatuas parecidas a las armas pero gigantescas.
17. Morth: Tómale una foto a esos pequeños enemigos que parecen unos erizos y que te saltan cuando pasas cerca de ellos. Las Mothulas ponen varios erizos de éstos.
18. Poe: Esos fantasmas que llevan una lámpara y que habitan en el calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple).
19. ReDead: También en Templo de la Tierra (Earth Temple), son unos zombies azules que cuando te acercas a ellos gritan para paralizarte del susto.

=====
6ta Sala - Isla del Dragón/Dragon Roost Island
=====

(06)	(07)	(08)	(09)	01. Kogoli*	16. Laruto
				02. Pashli	17. Komali
(05)		(18)	(10)	03. Skett & Akoot	18. The Rito Chieftain
				04. Koboli	
(04)	(16)	(17)	(11)	05. Baito	
				06. Hoskit	
(03)		(15)	(12)	07. Quill the Postman	
				08. Valoo	
(02)			(13)	09. Zephos & Cyclos*	
				10. Ilari	
(01)			(14)	11. Namali	
				12. Basht & Bisht	
				13. Obli	
				14. Willi	
_____	=====	_____		15. Medli	

01. Kogoli: Este Rito se encuentra en la parte exterior del segundo piso de la cueva de los Ritos, sobre uno de los puentes de madera; en la noche lo puedes encontrar dentro de la cueva. Debes fotografiarlo antes de que le enseñes Melodía del Espíritu de la Tierra/Earth God's Lyric a Medli, luego de eso Kogoli no aparecerá más.
02. Pashli: Uno de los Rito que camina de un lado a otro dentro de la cueva de los Ritos.
03. Skett & Akoot: Tómale una foto a cualquiera de los guardaespaldas del caudillo de los Ritos, siempre están cerca de él.
04. Koboli: El Rito encargado de la oficina postal.
05. Baito: Ve a la oficina de cartas en la cueva de los Ritos y juega el

minijuego de "Clasificación de Cartas". Luego que ordenes 25 cartas al rato vendrá un sujeto que será el nuevo organizador, él es Baito, tómale la foto.

06. Hoskit: Tómale la foto al Rito que está en la entrada al salón principal cerca de la oficina de cartas. Es el mismo Rito al que le debes dar las Plumas Doradas/Golden Feathers.
07. Quill the Postman: Encarga la estatuilla del Caudillo de los Ritos y Quill vendrá en el paquete.
08. Valoo: Desde el mar (montado sobre el bote por supuesto) fotografía a Valoo que se encuentra en la cima de la montaña.
09. Zephos y Cyclos: Tómale una foto a Cyclos en los pocos segundos que tienes mientras te absorbe con el ciclón. Debes hacerlo antes de que te enseñe la canción Melodía del Tornado/Ballad of Gales.
10. Ilari: Durante el día lo encontrarás fuera de la cueva de los Ritos en el segundo piso mirando hacia Andamio de Vuelo (Flight Control Platform). También es el cartero encargado de llevarle las cartas a Dolores/Maggie en Isla Taura (Windfall Island) y luego del suceso con el padre de Maggie lo podrás encontrar en el bar.
11. Namali: El otro Rito que camina de un lado a otro dentro de la cueva de los Ritos.
12. Basht & Bisht: Tómale la foto a uno de los Ritos guardias que están cerca de las entradas a Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern).
13. Obli: Este es el sujeto bigotudo que se encuentra en Andamio de Vuelo (Flight Control Platform).
14. Willi: El otro tipo que está también en Andamio de Vuelo (Flight Control Platform) frente a las escaleras de mano.
15. Medli: ¡Medli!
16. Laruto: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
17. Komali: El príncipe de los Ritos. Luego que termines el calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple) lo podrás encontrar en Isla del Dragón (Dragon Roost Island) fuera de la cueva mirando hacia el mar.
18. The Rito Chieftain: El padre de Komali y el caudillo de los Ritos, se encuentra en el salón principal de la cueva de los Ritos.

=====
7ma Sala - Isla del Bosque/Forest Haven
=====

(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	01. Makar
					02. Fado
	(07)	(08)	(09)		03. Deku Tree
					04. Elma
	(04)	(05)	(06)		05. Hollo
					06. Olivio
	(02)	(03)			07. Drona
					08. Rown
	(01)				09. Irch
					10. Linder
					11. Aldo
					12. Oakin
					13. Carlov the Sculptor
					14. Manny
		=====			

01. Makar: ¿A quién crees que debes fotografiar para obtener la estatuilla de Makar...? ¡Exacto! a Makore/Makar.
02. Fado: Una de las Pictografías Legendarias que te vende Lenzo.
03. Deku Tree: Tómale una foto al Árbol Deku/Deku Tree, trata de que en la foto salga toda su cara.
04. Elma: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods)

- podrás encontrarlo en Isla de la Aguja (Needle Rock Isle).
05. Hollo: Tómale la foto al Korok que se encuentra en Isla del Bosque (Forest Haven) y que prepara las pociones.
 06. Olivio: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island).
 07. Drona: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Isla de Quién (Private Oasis).
 08. Rown: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles).
 09. Irch: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Isla Tiburón (Shark Island).
 10. Linder: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Islas Pez Volador (Greatfish Isle).
 11. Aldo: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles).
 12. Oakin: Luego de terminar el calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods) podrás encontrarlo en Isla Estrella (Star Island).
 13. Carlov the Sculptor: Tómale la foto a Carlov el escultor de la galería.
 14. Manny: Fotografía al tipo que se encuentra siempre paseando por la galería.

```

/\ (XIV)
/___\=====/\
/\ /\      <> <> <>  B E S T I A R I O  <> <> <>      /\ /\
/___\___\=====/\___\___\

```

A continuación el mejor Bestiario para Wind Waker con la lista de todos los enemigos de este juegazo. Un grandioso Bestiario que no podrás conseguir en ningún otro lugar, sólo aquí :P.

-<>- Leyenda -<>-

HP: Indica la vida del enemigo. Cada ataque que le hagas le restará cierta cantidad de HP y cuando este llegue a cero el enemigo morirá. Dependiendo de la técnica o el arma con que lo ataques le quitarás diferentes HP, consulta la siguiente Tabla de Daños para que sepas cuánto le quitas a los enemigos al atacarlos con alguna técnica o arma específica. Recuerda que algunos enemigos son invulnerables a ciertas armas.

Tabla de Daños de las armas

- ```

```
- Espada del Héroe/Hero's Sword
    - Horizontal Swing: 1
    - Vertical Slash: 1
    - Thrust: 1
    - Jump Attack: 2
    - Spin Attack: 2
    - Parry Attack: 2
  - Espada Maestra/Master Sword
    - Horizontal Swing: 2
    - Vertical Slash: 2
    - Thrust: 2
    - Jump Attack: 4
    - Spin Attack: 4
    - Parry Attack: 4
  - Garra/Grappling Hook: 1/2 (no hiere a todos los enemigos)
  - Boomerang: 1 (no hiere a todos los enemigos)
  - Gancho/Hookshot: 1 (no hiere a todos los enemigos)

- Flecha común: 2
- Bomba: 4
- Martillo/Skull Hammer: 4
- Flecha de Fuego: 4
- Flecha de Hielo: 4
- Flecha de Luz: Elimina cualquier enemigo instantáneamente

VEL: Velocidad, la rapidez con que se mueve el enemigo. Le he asignado un valor de 3 a la velocidad en la que se mueve Link y de acuerdo a ese valor he determinado la velocidad de los enemigos. Ejem.: 1 se mueve mucho más lento que Link, 3 se mueve a la misma velocidad que Link.

HABITAT: Hábitat común del enemigo.

TIPOS DE ATAQUE: Los tipos de ataque que usa el enemigo. El número entre paréntesis indica la cantidad de corazones que te bajará si te hiere con ese ataque. Ejem.: 1/2 indica que te quitará medio corazón si te hiere.

- Normal: Te hiere si te toca o si lo tocas.
- Placaje: Te ataca embistiéndote con su cuerpo.
- Golpe: Te golpea con sus puños o tentáculos.
- Patada: Te golpea con una patada.
- Uppercut: Gancho al mentón.
- Proyectil: Dispara cierto tipo de proyectil.
- Fuego: Ataca con fuego.
- Horizontal Swing: Ataque realizado con armas. Consiste en blandir el arma en sentido horizontal.
- Vertical Slash: Ataque realizado con armas. Consiste en un solo tajo en sentido vertical.
- Thrust: Ataque realizado con armas. Es una estocada.
- Jump Attack: Ataque realizado con armas. Consiste en un salto para herir con el arma al caer.
- Ingestión: Te hiere si te come.
- E: Ataque especial único de ese enemigo.

BOTINES: El botín que suelta el enemigo.

HABILDS y DEBILDS: Habilidades y debilidades de cada enemigo.

<><><>-----<><><>-----<><><>  
 (XIV.1)                    E n e m i g o s   C o m u n e s  
 <><><>-----<><><>-----<><><>

Armos

-----  
 HP: 02 | VEL: 02            Hábitat: Torre de los Dioses (Tower of the Gods)  
 TIPOS DE ATAQUES            Botines: Ninguno  
 - Normal (1/4)              Habilds: Armadura protectora / Único punto débil  
                                   Debilda: Flechas

Estas estatuas cobran vida cuando te acercas a ellas, abrirán el ojo que tienen y comenzarán a seguirte hasta golpearte. Para eliminarlos dispárales una flecha en el ojo para paralizarlos y mostrarán su punto débil en la espalda, golpéalos allí con la espada y perderán el control, ten cuidado porque luego de un rato explotarán.

Armos Knight

-----  
 HP: 01 | VEL: 03            Hábitat: Torre de los Dioses (Tower of the Gods)  
 TIPOS DE ATAQUES            Botines: Ninguno  
 - Normal (1/2)              Habilds: Invulnerables a ataques externos

### Debilda: Flechas / Bombas

Estos enemigos se parecen a los Armos pero más grandes. A diferencia de los Armos no poseen puntos débiles y la única forma de eliminarlos es metiéndoles una bomba en la boca, también puedes paralizarlos y que abran la boca si le disparas una flecha en el ojo. ¡Pero cuidado! luego que le metas la bomba en la boca comenzarán a saltar hasta explotar.

### Beamos

-----

HP: 01 | VEL: --            Hábitat: Torre de los Dioses (Tower of the Gods)

TIPOS DE ATAQUES        Botines: Ninguno

- E: Rayo (1/4)            Habilda: Disparar rayos láser

Debilda: Flechas

Los Beamos son pilares fijos con un ojo en la punta que gira constantemente y vigilan su territorio. Si un enemigo se acerca el ojo lo apuntará y le disparará un peligroso láser y no se detendrá hasta destruir a su oponente o hasta que esté lejos de alcance, así que lo mejor es mantenerse alejado de estos pilares. Tienes oportunidad para destruirlo si le disparas una flecha al ojo mientras éste se solidifica para disparar el láser. Beamos sólo se encuentra en Torre de los Dioses (Tower of the Gods).

### Boko Baba

-----

HP: 01 | VEL: --            Hábitat: Isla del Bosque (Forest Haven)

TIPOS DE ATAQUES        Botines: Semillas de Boko Baba/Boko Baba Seed

- Placaje (1/4)            Habilda: Camuflaje / Su único punto débil es el tallo

- Ingestión (1)            Debilda: Boomerang / Flechas de Fuego

Estas plantas pueden confundirse con un Baba Bud, sólo saldrán a atacarte cuando te les acercas, pero ten cuidado, si te les acercas mucho podrían comerte. Su único punto débil es el tallo y para eliminarlos golpéalos hasta que levanten la cabeza y corta el tallo, también les puedes disparar ráfagas de viento con la Deku Leaf para que muestren el tallo. Un sólo golpe con el Boomerang acabaría con ellos.

### Bokoblin

-----

HP: 05~08 | VEL: 03        Hábitat: Variado

TIPOS DE ATAQUES        Botines: Collares de la Felicidad/Joy Pendant

- Patada (1/4)            Habilda: Pueden usar espadas, Boko Sticks y escudos

- Vertical S. (1/4)        Debilda: Muy Vulnerables

- Jump Attack (1/2)

Los enemigos más comunes del juego. Aunque son pequeños pueden hacer gran daño sobre todo si poseen armas como Boko Sticks o espadas, algunos incluso llevan escudos y si no tienen armas atacarán con patadas voladoras. Son muy vulnerables a cualquier ataque. Los Bokoblins verdes que llevan escudos y espadas son más fuertes que los demás, con 08 HP.

### Bubble

-----

HP: 02 | VEL: 02            Hábitat: Calabozos

TIPOS DE ATAQUES        Botines: Ninguno

- Normal (1/4)            Habilda: Los Blue Bubbles pueden hechizarte para que no uses ítems

Debilda: Hoja Deku / Armas de largo alcance

Los Bubbles son cráneos flotantes rodeados por llamas. Hay dos tipos, los Red Bubbles con llamas naranja y los Blue Bubbles con llamas azules, estos últimos son invulnerables a muchos ataques y si te tocan te hechizarán para que no puedas usar ningún ítem. Para vencerlos fácilmente usa la Hoja Deku para dispararle ráfagas de viento y tumbarlos, luego sólo dale un espadazo. También podrás extinguir las llamas del Blue Bubble con una

## Flecha de Hielo.

### ChuChu

-----

HP: 01~02 | VEL: 01      Hábitat: Variado  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Jugo Chu/Chu Jelly  
- Normal (1/4)      Habilids: Pueden encogerse / Algunos son eléctricos  
                            Debilds: Armas de largo alcance

Estos ChuChus parecen una masa gelatinosa y son muy vulnerables a ataques con armas de largo alcance como flechas o boomerangs. Varían en colores y en habilidades, dependiendo del color algunos pueden encogerse para protegerse y otros expiden electricidad con lo cual es imposible tocarlos con objetos metálicos (como espadas). Existen cierto tipos de ChuChus que viven en la oscuridad y son invulnerables, la única forma de destruirlos es reflejándoles luz para convertirlos en piedra y luego quebrarlos con algo... Su HP varía entre los diferentes colores, unos son más fuertes que otros.

### Darknut

-----

HP: 16 | VEL: 01~03      Hábitat: Calabozos / Castle de Hyrule  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Blasón de Guerrero/Knight's Crest  
- Golpe (1/4)      Habilids: Armadura y Escudo protector / Pueden usar  
- Patada (1/2)                      cualquier arma / Incrementar velocidad  
- Vertical S. (1/2)      Debilds: Contraataques  
- Horizontal S. (1/2)  
- Jump Attack (2)

Los enemigos comunes más fuertes. Los Darknuts son grandes caballeros con armaduras y espadas muy hábiles en batalla y pueden llegar a causar gran daño. Su armadura lo protege de cualquier tipo de ataque y hay algunos Darknuts que incluso llevan escudos para aumentar su defensa. La única forma de eliminarlos es hacerles un Parry Attack para golpearlos por la espalda y quitarles su armadura o el casco, pero... debido a que ya no lleva todo ese peso encima su velocidad aumentará. Si un Darknut pierde su arma éste puede usar cualquier otra que encuentre como una espada de Bokoblin o una lanza de Moblin y si no encuentra ninguna arma cerca lucharán con sus puños. Si haces que tumben los pilares cercanos con sus espadas puedes conseguir ítems como corazones o Rupias.

### Floor Master

-----

HP: 12 | VEL: 03      Hábitat: Templo de la Tierra (Earth Temple)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- E: Atrapar (0)      Habilids: Pueden arrojar objetos / Pueden atraparte  
                            Debilds: Flechas de Hielo

Los Floor Master son enemigos solitarios e inofensivos. Sólo muestran una mano que sale de un hoyo negro en el piso y si te acercas te atraparán para llevarte a algún otro lugar. La única forma de defenderse es arrojando pequeños objetos que estén cerca de ellos. Para eliminarlos fácilmente congélalos con una Flecha de Hielo y rápidamente quiébralos con el Martillo o con una Flecha de Fuego.

### Gyorg

-----

HP: 02 | VEL: 03      Hábitat: Gran Mar  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Placaje (1/4)      Habilids: Sumergirse / Pueden tumbarte del bote  
                            Debilds: Flechas de Hielo

El terror de los mares. Estos enemigos parecidos a unos tiburones vendrán en manadas si te acercas a uno de ellos y no pararán de atacarte hasta que

los elimines, si estas sobre tu bote pueden tumbarte tan sólo golpeándolo. Son vulnerables a armas de largo alcance pero la forma más fácil de eliminarlos es dispararle una Flecha de Hielo.

#### Kargaroc

-----

HP: 02 | VEL: 02      Hábitat: Isla del Dragón (Dragon Roost Island)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Pluma Dorada/Golden Feather  
- Placaje (1/4)      Habilids: Volar  
                            Debilds: Armas de largo alcance

Los Kargarocs son unos pájaros con un cantar muy peculiar (algo así como una cabra). Cuando te ven se abalanzan hacia ti para atacarte, pero puedes eliminarlos fácilmente con flechas. De ellos obtienes las Plumas Doradas.

#### Keese

-----

HP: 1/2 | VEL: 02      Hábitat: Cuevas  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Normal (1/4)      Habilids: Volar  
                            Debilds: Hoja Deku / Grappling Hook

Estos vampiritos vuelan por allí y si te acercas te atacarán. Debido a que vuelan muy rápido es difícil acertarles con armas de largo alcance pero los puedes atontar con una ráfaga de viento de la Hoja Deku. Existe otro tipo de Keese que están envueltos en fuego llamados Fire Keese.

#### Magtail

-----

HP: 08 | VEL: 02      Hábitat: Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Placaje (1/2)      Habilids: Exoesqueleto resistente / Un único punto débil / Pueden nadar en la lava  
                            Debilds: Contraataques

Uno de los enemigos más fuertes. Su exoesqueleto lo protege de cualquier ataque e incluso le permite nadar en lava sin recibir daño alguno. Su único punto débil es el ojo que se encuentra entre sus mandíbulas y sólo lo podrás golpear cuando las abra, si golpeas su ojo se enrollará y podrás cargarlo o golpearlo hasta destruirlo. Si le haces un Parry Attack lo eliminarás de un solo golpe.

#### Miniblin

-----

HP: 02 | VEL: 03      Hábitat: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Thrust (1/4)      Habilids: Movimiento Rápido  
                            Debilds: Cebos Multiusos / Hoja Deku

Los Miniblins son unos diablillos muy molestos que por lo general atacan en enjambre aunque son muy débiles, incluso, son tan pequeños y livianos que una ráfaga de viento de la Hoja Deku podría tumbarlos.

#### Moblin

-----

HP: 10 | VEL: 03      Hábitat: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Colgante Macabro/Skull Necklace  
- Golpe (1/4)      Habilids: Pueden bloquear tus ataques  
- Uppercut (1/2)      Debilds: Flechas  
- Thrust (1/4)  
- Vertical S. (1/2)  
- Horizontal S. (1)

Los clásicos Moblins también regresan a Wind Waker. Estos cerdos cargan grandes lanzas con las que pueden hacer mucho daño y también la pueden usar

para bloquear tus ataques, incluso algunos de estos Moblins llevan lámparas que también las pueden usar para atacar. Si pierden su lanza atacarán con los puños. Las mejores técnicas para eliminarlos son atacándolos con flechas o usando Parry Attacks.

#### Morth

-----

HP: 01 | VEL: 04      Hábitat: Bosque Prohibido (Forbidden Woods)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Ninguno              Habilids: Estorban el movimiento  
                            Debilds: Muy vulnerables / Hoja Deku

Los Morths parecen erizos y son inofensivos, y lo único que hacen es abalanzarse hacia sus enemigos para estorbarles el movimiento. Simplemente quítatelos de encima rodando o con un Spin Attack. Las Mothulas ponen varios de estos enemigos.

#### Mothula

-----

HP: 02 | VEL: 02      Hábitat: Bosque Prohibido (Forbidden Woods)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Normal (1/4)        Habilids: Poner Morths  
                            Debilds: Vulnerables

Estos insectos gigantes en cuanto ven a su víctima se abalanzan hacia ella para atacarla. Aunque no son muy fuertes tienen la habilidad de poner Morths (esos enemigos parecidos a erizos) para estorbar los movimientos de su víctima y quede más vulnerable. Existe otro tipo de Mothula alada más fuerte que la Mothula común.

#### Octorok

-----

HP: 01 | VEL: --      Hábitat: Aguas dulces y saladas  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Proyectil (1/4)      Habilids: Pueden sumergirse / Disparar proyectiles  
                            Debilds: Armas de largo alcance

Existen dos variedades de Octoroks, los de agua dulce y los de agua salada. Los primeros habitan en aguas dulces como ríos o lagos y disparan grandes nueces a sus enemigos. Si te acercas a ellos se sumergirán para que no les hagas daño, la única forma de eliminarlos es con armas de largo alcance o devolviéndoles su proyectil. Los Octoroks de agua salada viven en el mar y emergen cuando pasas cerca de ellos para comenzar a dispararte bombas, al igual que los otros Octoroks los puedes eliminar con armas de largo alcance.

#### Peahat

-----

HP: 01 | VEL: 03      Hábitat: Isla del Bosque (Forest Haven)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Pluma Dorada/Golden Feather (algunas veces)  
- Normal (1/4)        Habilids: Volar / Indestructibles mientras vuelan  
                            Debilds: Hoja Deku / Armas de largo alcance

Estos enemigos voladores parecen un gran guisante con hélices y no pueden ser eliminados con la espada, deberás cortarles las hélices de alguna forma antes de poder eliminarlos. Son débiles a los ataques con armas de largo alcance y los puedes atontar por unos segundos con ráfagas de viento de la Hoja Deku. Luego de un tiempo de haberle cortado las hélices le volverán a crecer. Algunas veces dejan Plumas Doradas, aunque si los atacas con la Garra/Grappling Hook siempre les quitarás una.

#### Poe

---

HP: 04 | VEL: 02~03    Hábitat: Templo de la Tierra (Earth Temple)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno

- Golpe (1/2)                    Habilds: Invulnerables en estado fantasmal / Pueden  
- E: Embrujo (0)                    embrujarte  
                                         Debilds: Escudo Espejo

Unos fantasmas muy tenebrosos que habitan principalmente en Templo de la Tierra (Earth Temple). Andan con una lámpara que usan para atacar y mientras están en su forma de fantasma son invulnerables a cualquier ataque. Les puedes destruir sus lámparas pero usarán su último recurso ofensivo: te embrujarán haciendo que pierdas el control. La única forma de eliminarlos es reflejándoles luz con el Escudo Espejo para que tomen forma física y ya los puedas herir.

#### Rat

---

HP: 01 | VEL: 03                    Hábitat: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)  
TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno  
- Normal (0)                    Habilds: Robar ítems / Algunos pueden lanzar bombas  
                                         Debilds: Muy vulnerables

Son ratas comunes y corrientes. Algunas de ellas tratan de robarte los ítems que llevas e incluso existe un tipo de ratas llamadas "Bombchu" que pueden lanzar bombas. Son muy vulnerables a cualquier ataque pero son muy rápidas. Trata de lanzarles Cebos Multiusos a su guarida para ver que sucede.

#### Razor Traps

-----

HP: -- | VEL: 05                    Hábitat: Templo del Viento (Wind Temple)  
TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno  
- Normal (1/4)                    Habilds: Invulnerables  
                                         Debilds: Ninguna

Trampas mortales, eso son los Razor Traps. Estas peligrosas cuchillas se encuentran sólo en el calabozo Templo del Viento (Wind Temple) y se mueven de un lado a otro a altas velocidades hiriendo mortalmente todo lo que tocan. Son indestructibles, la única forma de sortearlas es en el corto tiempo que duran detenidas u obstaculizando su trayectoria con algún objeto resistente.

#### ReDead

-----

HP: 10 | VEL: 01                    Hábitat: Templo de la Tierra (Earth Temple)  
TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno  
- E: Sofocar (1)                    Habilds: Paralizar sus enemigos  
                                         Debilds: Escudo Espejo

Los enemigos más tenebrosos de todos. Si te acercas a ellos emitirán un horrible grito que te paralizará del susto y aprovecharán el momento para abalanzarse sobre ti y sofocarte. La forma más fácil de eliminarlos es reflejarles luz con el Escudo Espejo para paralizarlos y así los puedas atacar, si no hay luz cerca... tendrás que ser valiente y acercarte.

#### Seahat

-----

HP: 02 | VEL: 04                    Hábitat: Gran Mar  
TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno  
- Placaje (1/4)                    Habilds: Volar  
                                         Debilds: Armas de largo alcance

Estos enemigos son como los Peahat pero mucho más grandes y habitan sobre el mar. Si te acercas a ellos volarán hacia ti para atacarte, sólo usa armas de largo alcance para eliminarlos fácilmente. Por cierto, emiten un horrible sonido parecido al de un helicóptero...

#### Warship

-----

HP: 12 | VEL: 01      Hábitat: Gran Mar  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Proyectil (1/4)      Habilids: Disparar balas de cañón  
                                 Debilds: Balas de Cañón

Los Warship son pequeños buques de guerra que navegan por el Gran Mar y abren fuego contra sus enemigos en cuanto lo ven. Aunque tienen baja puntería, sus cañonazos pueden tumbarte de tu bote haciéndote daño. Sólo los puedes hundir con el cañón, tres cañonazos bastan.

Wizzrobe

-----

HP: 04~08 | VEL: --      Hábitat: Templo del Viento (Wind Temple)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- Fuego (1/2)      Habilids: Disparar fuego / Convocar enemigos  
                                 Debilds: Armas de largo alcance / Hoja Deku

Los Wizzrobe son hechiceros que pueden disparar bolas de fuego desde sus varitas y también pueden invocar a otros enemigos para que los asistan. Suelen desaparecer y aparecer en otros lugares pero tardan mucho tiempo en invocar sus hechizos, así que aprovecha ese tiempo para atacarlos con armas de largo alcance, aunque también puedes atontarlos un par de segundos con ráfagas de viento de la Hoja Deku. Los Wizzrobes que pueden convocar enemigos son más fuertes que los demás, con 8HP.

<><><>-----<><><>-----<><><>  
(XIV.2)                      J e f e s   y   S u b j e f e s  
<><><>-----<><><>-----<><><>

Aquí está la lista de todos los jefes y subjefes del juego.

Big Octo

-----

HP: 04~12 | VEL: --      Hábitat: Gran Mar  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Contenedor de Corazón / Rupias  
- Ingestión (1/4)      Habilids: Absorber su presa con un remolino  
                                 Debilds: Garra/Grappling Hook

Los Big Octos son calamares gigantes con varios ojos, sólo existen seis de ellos en el mundo. Reposan bajo el mar pero cuando alguien se les acerca comienzan a absorberlos con un remolino. Para vencerlo debes destruirle todos sus ojos con armas de largo alcance antes de que te absorban. Se dice que los Big Octos esconden grandes tesoros.

"Diego Vaisman" envía una sugerencia extra para eliminar a los BigOctos: todos sabemos que los BigOctos se pueden destruir con el Bumeran y los cañonazos pero también se puede con flechas si le disparas dos flechas a un ojo este se destruirá.

Ganondorf

-----

HP: ?? | VEL: 02      Hábitat: Torre de Ganon (Ganon's Tower)  
TIPOS DE ATAQUES      Botines: Ninguno  
- E: Espada (1)      Habilids: Hábil espadachín / Muy fuerte  
                                 Debilds: Espada Maestra / Flechas de Luz

El mismísimo hombre maligno de la leyenda. Es muy pero muy fuerte y Link solo no podría contra él. Resiste casi cualquier ataque excepto a las Flechas de Luz que pueden llegar a debilitarlo por un par de segundos. El único objeto en el mundo que podría vencerlo es la legendaria Espada Maestra.

Gohdan



-----

HP: 12 | VEL: 02 Hábitat: Torre de los Dioses (Tower of the Gods)

TIPOS DE ATAQUES Botines: Contenedor de Corazón

- Fuego (1/2) Habilids: Volar / Puede empujarte con sus manos / Soltar ítems

Debilds: Flechas y Bombas

El jefe del calabozo Torre de los Dioses (Tower of the Gods). Un árbitro quien pondrá a prueba al héroe capaz de blandir la Espada Maestra. Para vencerlo deberás dispararle flechas en los ojos para que abra la boca y luego métele una bomba, con tres estará listo.

Gohma

-----

HP: 10 | VEL: -- Hábitat: Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern)

TIPOS DE ATAQUES Botines: Contenedor de Corazón

- Golpe (1/4) Habilids: Exoesqueleto resistente / Escupir fuego

- Vertical S. (1/2) Debilds: Garra/Grappling Hook

- Fuego (1/2)

El jefe del calabozo Cueva del Dragón (Dragon Roost Cavern). Un insecto inmenso con un dermatoesqueleto muy resistente. Para vencerlo tienes que destruirle su exoesqueleto de alguna forma para que quede vulnerable y le puedas herir en su ojo con tu preciosa Garra/Grappling Hook.

Helmaroc King

-----

HP: 10 | VEL: 05 Hábitat: Isla del Diablo (Forsaken Fortress)

TIPOS DE ATAQUES Botines: Contenedor de Corazón

- E: Picotazo (1/2) Habilids: Volar / Máscara Protectora

- Placaje (1/2) Debilds: Martillo

Helmaroc King es el pájaro gigante que controla Ganondorf. Su único punto débil es su cresta pero la tiene muy bien protegida con una fuerte máscara, primero tendrás que destruirla con el martillo para poder golpearlo con la espada en la cresta. Este pájaro es el que se secuestra a tu hermana al principio del juego.

Kalle Demos

-----

HP: 15 | VEL: -- Hábitat: Bosque Prohibido (Forbidden Woods)

TIPOS DE ATAQUES Botines: Contenedor de Corazón

- Golpe (1/4) Habilids: Pétalos protectores / Puede enterrar sus

- Ingestión (1) tentáculos

Debilds: Boomerang

El jefe del calabozo Bosque Prohibido (Forbidden Woods). Este jefe es una flor gigante que mantiene oculto el pistillo (su único punto débil) dentro de sus fuertes pétalos. Para destruirla debes cortar con el Boomerang los filamentos que pega del techo para que abra los pétalos y puedas herir el pistillo, pero ten mucho cuidado porque al poco tiempo cerrará sus pétalos y si te atrapa te hará mucho daño.

Jalhalla

-----

HP: 15(poes) | VEL: 03 Hábitat: Templo de la Tierra (Earth Temple)

TIPOS DE ATAQUES Botines: Contenedor de Corazón

- Fuego (1+1/2) Habilids: Soplar / Embrujar / Dividirse en Poes

- E: Fuego Lámpara (1) Debilds: Escudo Espejo

- E: Embrujo (0)

El jefe del calabozo Templo de la Tierra (Earth Temple). Es un Poe gigante formado por muchos Poes y su única debilidad es la luz, así que debes reflejarle la luz con tu Escudo Espejo para que tome forma física, cárgalo y lánzalo contra las puntas de la pared para que salgan todos los Poes que



Un fantasma creado por el mismísimo Ganondorf a su imagen. En muy poderoso y mientras vuela puede atacarte con poderosas bolas de energía y hechizos, también puede crear varias ilusiones parecidas a él para confundirte. Para derrotarlo debes rebotarle con tu espada las bolas de energía que te lanza, así lo puedes atontar y golpearlo con tu espada. Una Flecha de Luz es lo único que puede eliminarlo definitivamente.

#### Puppet Ganon

-----

HP: 09 | VEL: --                    Hábitat: Torre de Ganon (Ganon's Tower)

TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno

- Golpe Marioneta (1)    Habilids: Puede transformarse / Único punto débil
- Placaje Marioneta (1)    Debilds: Flechas de Luz
- Placaje Araña (1)
- Placaje Gusano (1/2)

Puppet Ganon es una marioneta gigante que Ganondorf hace aparecer para que te elimine, sólo si vences su marioneta puedes enfrentarte a él. Tiene la habilidad de transformarse variando así sus tipos de ataque, puede convocar Keese y por si fuera poco su único punto débil es una esfera que lleva en la cola. Sólo puedes herirlo con Flechas de Luz.

#### Stalfos

-----

HP: 16 | VEL: 01                    Hábitat: Templo de la Tierra (Earth Temple)

TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno

- Patada (1/2)                    Habilids: Único punto débil / Pueden regenerarse
- Vertical S. (1/2)    Debilds: Spin Attack / Martillo/Skull Hammer
- E: Spin Attack (1/2)

Los Stalfos son esqueletos gigantescos que llevan un gran mazo para golpear muy fuerte. Atacan sin importar a qué golpean o si los estás golpeando y su mazo es tan pesado que incluso ellos mismos no pueden usarlo con facilidad. Para eliminarlos debes golpearlos hasta que se desarmen y luego atacar su cabeza, debes hacerlo rápido porque si no se volverán a armar. Si logras golpear la cabeza con el Martillo/Skull Hammer lo vencerás de un solo golpe. Por cierto, si los atacas con Spin Attacks los picarás en dos y será más fácil vencerlos.

#### Wizzrobe

-----

HP: 10 | VEL: --                    Hábitat: Templo del Viento (Wind Temple)

TIPOS DE ATAQUES                    Botines: Ninguno

- Fuego (1/2)                    Habilids: Disparar fuego / Convocar enemigos
- Debilds: Armas de largo alcance

El subjefe del calabozo Templo del Viento (Wind Temple), muy parecido a un Wizzrobe común pero este tiene la capacidad de convocar otros Wizzrobes, haciéndolo un enemigo muy formidable. Tiene las mismas debilidades que los Wizzrobes comunes pero es mucho más fuerte.

```

/\ (XV) /\
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> T R U C O S Y S E C R E T O S <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

Aquí están algunos de los trucos y secretos para este juego. Si descubres o conoces algún otro truco para Wind Waker no dudes en enviarlo para que sea publicado en esta sección, lee la sección "Contactando al Autor" para que sepas a donde tienes que escribir.

### -<>- La Sopa Elixir -<>-

La Sopa de la Abuela o Elixir Soup es una poción muy poderosa que llena completamente tus corazones y tu magia, además de eso puedes llevar dos raciones por botella y por si fuera poco ;duplica tu ataque hasta que te golpeen! Para obtenerla debes capturar una hada en una botella y ve a tu casa en Isla Initia (Outset Island), allí te encontrarás a tu abuelita muy deprimida, usa la hada frente a ella y la curarás y te llenará tu botella con esta sopa. Sólo podrás llevar una botella con sopa pero cuando se termine puedes regresar a tu casa por más. ;Cuando tomes sopa podrás ver la cara de felicidad de Link!

### -<>- Ataque Huracán -<>-

Puedes aprender una nueva técnica para tu espada muy poderosa llamada Ataque Huracán. Con esta técnica cargarás un Spin Attack mucho más poderoso y al soltarlo comenzarás a dar vueltas como loco por unos segundos destruyendo todo lo que esté cerca de ti, pero este ataque posee una pequeña desventaja: luego que dejes de girar quedarás mareado por un par de segundos y no podrás moverte, además de eso el ataque consume magia. Para conseguir esta poderosa técnica colecta 10 Blasón del Guerrero/Knight's Crest y llévaselos a Orca en Isla Initia (Outset Island) y te lo enseñará. Los únicos enemigos que poseen el Blasón del Guerrero/Knight's Crest son los Darknuts (esos caballeros con armadura y espadota).

### -<>- Segunda Aventura -<>-

Cuando termines el juego tendrás la opción de guardar un nuevo archivo que contiene una Segunda Aventura (Second Quest). El juego es exactamente lo mismo sólo con algunos cambios para motivarte a jugarlo de nuevo. Los únicos cambios de esta Segunda Aventura respecto al juego original son:

- El archivo del juego en la pantalla de selección de archivo será de color naranja y contiene un símbolo de la Trifuerza.
- Link llevará la playera con la que comienza durante toooodo el juego, es decir, nunca obtendrás el clásico traje verde.
- Debido a que no puedes obtener el traje verde tu abuelita te dará un traje "invisible" que sólo las personas honestas pueden "ver" y muchos de los diálogos referidos a tu traje cambiarán debido a que ya no lo llevas.
- Abril/Aryll tendrá un vestido diferente (el que tenía al final del juego).
- Comenzarás con la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox en tu inventario y las fotos que tenías al terminar el juego las tendrás en la cámara.
- Ya no tendrás que realizar todo el proceso para conseguir la cámara... ;porque ya la tienes!
- La Galería Nintendo ya estará abierta y todas las estatuillas que hayas conseguido en el juego anterior estarán allí.
- Las deidades (Valú/Valoo, Árbol Deku/Deku Tree y Yabú/Jabun) ya no hablarán en Hylian antiguo y así podrás entender lo que dicen.

### -<>- Obtén el Aura Mágica/Magic Armor -<>-

El Magic Armor es un extraño artefacto que al usarlo te protege de ataques enemigos por un corto tiempo, consumiendo magia. Para obtenerlo luego que consigas la Saca del Cartero/Delivery Bag ve a Isla Taura (Windfall Island) y habla dos veces con Zunari (el esquimal) y acepta su propuesta para que te conviertas en su socio. Te regalará una Flor de Pueblo/Town Flower, ahora intercambia esa flor con los mercaderes que se encuentran en:

- Isla Bomba (Bomb Island)
- Islas Pez Volador (Greatfish Isle)
- Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles)

Una vez que obtengas la Flor del Sur/Exotic Flower en el intercambio regresa con Zunari y te regalará el Aura Mágica/Magic Armor.

### -<>- Obtén el Amuleto del Héroe/Hero's Charm -<>-

Este amuleto te muestra el HP (vida) de los enemigos que tienes enfocados.

Para obtenerla debes llevarle 40 Collares de la Felicidad/Joy Pendants a Mrs. Marie la maestra del colegio de Isla Taura (Windfall Island). Si ya le entregaste 20 collares para que te diera la Escritura del Chalé/Cabana Deed entonces sólo llévale 20 más.

-<>- Aprende la Melodía del Transcurrir/Song of Passing -<>-

En Isla Taura (Windfall Island) verás un sujeto bailando frente a lo que parece una lápida, saca el WindWaker frente a él y te enseñará esta melodía que te permite cambiar el día por la noche y viceversa.

-<>- Obtén el Cupón de Elogios -<>-

Ve a la tienda de Terry/Beedle y compra hasta 30 productos para convertirte en un Miembro Plateado. Al día siguiente recibirás un correo con un boleto el cual podrás usar luego en cualquier otra tienda de Terry/Beedle para una pequeña sorpresa. Sólo se puede usar una vez.

-<>- Obtén el Cupón Especial -<>-

Compra hasta 60 productos en las tiendas de Terry/Beedle y te convertirás en un Miembro Dorado. Al día siguiente recibirás un correo con un boleto el cual podrás usar luego en cualquier otra tienda de Terry/Beedle para que te llenen todos tus ítems al máximo (bombas y flechas). Sólo se puede usar una vez.

-<>- Botín Fácil -<>-

Enfoca un enemigo y lánzale la Garra/Grappling Hook para quitarle los ítems que posee fácilmente.

-<>- Back Flip Protegido -<>-

Puedes hacer un Back Flip protegiéndote con el escudo a la misma vez para que así puedas esquivar los ataques sin miedo a fallar y recibir daño. Mientras tienes un enemigo enfocado presiona y mantén R y luego presiona Abajo + A.

-<>- Luciérnagas para la cámara -<>-

Enviado por "Adrian Castelló"

Para conseguir las luminografías a color necesitas de unas luciérnagas del bosque, a veces cuestan de localizar pero si cojes el boomerang y vas apuntando a las luciérnagas saldrá una señalada con la marca amarilla. Hombre, es mas facil buscar la mas grande pero bueno, ahí está.

-<>- Buen Tip contra BigOcto -<>-

Enviado por "Dark\_Banjo"

Para que no te traguen los calamares, si ves que no puedes ganarle se puede usar la Melodía del Transcurrir/Song of Passing para que se vaya y vuelva a salir para empezar el combate de nuevo y bien apartado del centro.

```

/\ (XVI)
/___\=====/\
/\ /\ <> <> <> M I S C E L Á N E A S <> <> <> /\ /\
/___\/_\=====/_\/_\

```

En esta sección se encuentran algunos aspectos curiosos y divertidos del juego. Si descubres o conoces alguna otra cosa curiosa o divertida para The WindWaker no dudes en enviarla para que sea publicado en esta sección, lee la sección "Contactando al Autor" para que sepas a donde escribir.

-<>- Reparar Letreros -<>-

Puedes restaurar los letreros que hayas roto si te paras frente a ellos y

tocas Melodía del Dios del Viento/Wind God's Aria.

-<>- Rupias a la Deriva -<>-

Mientras navegas en el mar podrás ver un par de barriles que flotan en el agua y tienen dos banderines blancos (generalmente al pasar de un cuadrante a otro en el mapa), si pasas entre esos dos barriles y a toda velocidad comenzarán a salir más barriles del agua que tienen Rupias, si eres rápido podrás tomarlas y mientras más tomes más barriles saldrán y con Rupias de mayor valor. Si fallas en tomar un barril se termina y ya no saldrán más.

-<>- Cerdos Cavadores... -<>-

Dale Cebos Multiusos/All-Purpose Bait a los cerdos para que caven en la tierra y consigan Rupias y otros ítems para ti.

-<>- ...Y Cerdos Asesinos -<>-

Golpea varias veces con tu espada a un cerdo y se enfurecerá tanto que te atacará despiadadamente. Ahora intenta golpear al cerdo negro gigante que se encuentra en Isla Initia (Outset Island)...

-<>- Cangrejos Amistosos -<>-

Golpea a un cangrejo con un Spin Attack y te dará unos cuantos ítems como Rupias o Bombas. Funciona más que todo con los cangrejos que están en la Isla del Viento (Gale Isle).

-<>- Vasijas Valiosas -<>-

En Isla Taura (Windfall Island) ve al piso inferior de la mansión y rompe las vasijas que están allí, ahora intenta salir y el dueño de la casa te cobrará 10 Rupias por cada vasija que hayas quebrado. Esto no funciona luego que hayas rescatado a tu hermana.

-<>- Minijuego de Cerdos -<>-

Si le entregas varios Colgantes Macabros/Skull Necklaces al marinero cerca de la Tienda de Bombas de Isla Taura (Windfall Island), te pondrá un juego donde debes llevarle los tres cerdos de la isla. Si los atrapas a todos antes de que se termine el tiempo te dará algunas Rupias.

-<>- Botellas Heroicas -<>-

Puedes usar tus botellas vacías para vencer al mal... cuando te enfrentes con Phantom Ganon puedes devolverle sus hechizos con una botella además de la espada.

-<>- Poder y Sabiduría contra Coraje -<>-

En la batalla final contra Ganondorf donde Zelda y tú se disputan la pelea contra el maligno, ataca a Zelda y después de varios golpes ella se pondrá furiosa y te atacará con Flechas de Luz... pero no te preocupes, luego de un rato se le pasa la histeria y dejará de atacarte.

-<>- Pobre Sue-Belle -<>-

En Isla Initia (Outset Island) verás una chica que lleva una vasija sobre su cabeza, rómpele el frasco con un flechazo y habla con ella... ¡la harás llorar y te cobrará 10 Rupias por lo que hiciste!

-<>- Enfureciendo a Orca -<>-

Ataca varias veces a Orca con la espada o lanzándole vasijas y se enfurecerá tanto que te gritará y golpeará con su lanza.

-<>- Confesión Depresiva -<>-

En Isla Taura (Windfall Island) verás a un sujeto llamado Kamo sentado en las escaleras durante el día. Habla con él y te pedirá una foto de lo que más le gusta, cuando tengas la Cámara Cromográfica/Deluxe PictoBox toma una

foto de la luna llena y muéstrasela para que te de un mapa. Luego de eso ve de noche al pequeño mirador sobre la escuela y lo encontrarás mirando con un telescopio hacia la luna. Habla con él y si la luna está en cuarto menguante usa el catalejo para mirar la luna y Kamo te dirá algo, deja de ver la luna y habla de nuevo con él y te contará todo sobre su sufrimiento y sobre su amor contrariado.

-<>- Ratas Interesadas -<>-

Enviado por "oorlo"

Si echas cebo delante de un agujero de ratas, éstas dejarán de atacarte y te venderán cosas.

-<>- Molestar a Zunari -<>-

Enviado por "oorlo"

De noche, ponte junto a la caja fuerte. Toca la Canción del Transcurrir/Song of Passing, y al hacerse de día, Zunari te regañará por meterte en la tienda.

-<>- Verdadera Identidad -<>-

Enviado por "oorlo"

Supongo que todos saben esto, pero si le echas aire con la Hoja Deku a los mercaderes de Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles), Isla Bomba (Bomb Island) y Pez Volador (Greatfish Isle), se les levanta el sombrero, y descubres que son Goron.

-<>- Bokoblin Trémulo -<>-

Enviado por "oorlo"

Este truco sólo funciona a veces: sube a una atalaya, y ponte una bomba en la cabeza. A veces los Bokoblins rosas se asustarán y echarán a correr (con suerte, incluso se tirarán al mar).

-<>- Pobre Sue-Belle parte II -<>-

Enviado por "oorlo"

Al romper el jarrón a la chica de rosa de Isla Initia (Outset Island), ésta te pide 10 rupias. Pero, si rompes la vasija con una gaviota manejada con el Fruto de Ajinjin/Hyoi Pear, y hablas con la chica, ésta te cobra igual. ¿Poderes telepáticos o cara de culpabilidad?...

-<>- ¡Róbale el Corazón a Zelda! -<>-

Enviado por "oorlo"

En la batalla contra Ganondorf, al usar la Garra/Grappling Hook contra Zelda, podrás cogerle corazones.

-<>- Curiosidades con Miniblin -<>-

Enviado por "oorlo"

Los Miniblin tienen la curiosa capacidad de correr por los muros. Pero, una vez vi uno de ellos que, cuando andaba por un muro de Isla del Diablo (Forsaken Fortress), se cayó al suelo, lo atravesó y desapareció. De los Miniblin que aparecen de noche en Isla Initia (Outset Island), si pasas de ellos y sigues corriendo hacia arriba, se suicidan tirándose al mar. Si te fijas, puedes oírlos explotar...

-<>- Galería -<>-

Enviado por "oorlo"

En la Galería Minitendo, tras Carlov, hay unas cuantas cosas. Entre ellas, unas cuantas máscaras de otros juegos de Zelda.

-<>- Vitrales Históricos -<>-

Enviado por "oorlo"

En Hyrule, en la sala donde estaba la Espada Maestra, las vidrieras tienen

un cameo 'histórico': en ellas aparecen los sabios del OoT y Ganon.

-<>- Vasijas Voladoras -<>-

Enviado por "Francisco Javier Polanco Cabrera"

En el calabozo Dragon Roost Cavern...en la parte donde no estas dentro de la caverna si no que estas en la parte donde subes las escaleras y esta Valoo, hay unas grietas por donde sale vapor...pon sobre las grietas una de las vasijas azules que estan por ahi y cuando vaya a salir el vapor... la vasija comenzará a flotar.

-<>- Depósito Oculto -<>-

Enviado por "Simón Zúñiga"

En Isla Inita (Outset Island) (de donde es Link) hay una especie de lugar de recarga, lo que debes hacer para llegar es que tienes que ir a la casa del cerdo negro (del lado contrario de la casa) y subirte a la cerca luego a la parte alta, luego al techo del corral, despues debes correr y saltar al techo de la casa avanzar por la orilla y veras un hueco en el techo, tirate por ahi y llegaras al ático, después destrulle todo para obtener flechas, bombas, magia y algunas rupias y para salir de ahi tirate por el hoyo y aparecerás en la casa.

-<>- Escudo Imaginario -<>-

Enviado por "Simón Zúñiga"

Primero debes estar al principio del juego (antes de obtener el escudo y sólo tienes la espada). Si tienes la espada fuera y te la pones y si te fijas muy pero muy bien veras como Link hace como si se pusiera el escudo y si sacas la espada veras como Link hace como si sacara el escudo, cuando en realidad no lo tiene.

-<>- ¡Resbalada! -<>-

Enviado por "Simón Zúñiga"

En la Isla de Hielo (donde se consiguen las Botas de Hierro) si haces que Link corra y rapidamente cambias a la direccion contraria verás cómo Link trata de correr y luego de un rato se cae. No es una maravilla pero es muy chistoso.

-<>- Pobre Sue-Belle parte III -<>-

Enviado por "Grass-Master"

En Isla Inicia (Outset Island) saca al cerdo del corral, haz que se enoje y corre. Cuando estés alejado usa un Fruto de Ajinjín/Hyo Pear y controla a la gaviota, el cerdo comensará a perseguir a la gaviota, pasa por encima de Sue-Belle y el cerdo romperá su vasija, despues habla con ella y te cobrará 10 rupias ¿porque no se las cobró al dueño del cerdo?

-<>- Sana, Sana, Colita de Moblin -<>-

Enviado por "Grass-Master"

Cuando veas a un Moblin distraido espera hasta que comience a olfatear y en ese momento corre y dale un espadazo en el trasero, comensará a correr y sobarse su retaguardia.

-<>- Los Tres Cerditos -<>-

Enviado por "Grass-Master"

En Isla Taura (Windfall Island) hay tres cerditos, uno de ellos se enojará y se pondrá rojo si lo levantas y lo arrojas, otro al arrojarlo caerá de cabeza y el ultimo al levantarlo comenzará a echarse gases.

-<>- Enfureciendo a Tingle -<>-

Enviado por "Fernando Contreras"

Si vas a la Isla de Tingle (Tingle Island) y llevas tu Tinglevisor/Tingle Tuner encendido y ya conseguiste las estatuillas de Tingle veras que las



estatuillas que conseguiste forman un circulo en la isla y Knuckle esta en medio de ellas, bien entonces, si le das espadaos a las estatuillas Tingle en el Tingle Tuner se enojará y después pondrá una bomba en tu camino y no podrás liberarte de ella.

-<>- Stalfos y sus practicos huesos -<>-

Enviado por "Cristhian Franco"

Si desarmas a los stalfos y luego le quitas su mazo estos al no tener armas se quitan uno de sus brazos y los utilizan como shackos (arma ninja con dos palos unidos por una cadena) para golpearte, al arrojarle de nuevo el mazo este no volara, se quedara suspendido en el aire y regresara a su dueño en cuanto se ponga el brazo de nuevo (a veces no funciona esto), y si le das puro Spin Attack como ya habias mencionado, se partira en dos y sus piernas empezaran a darte de puntapies.

-<>- Escaleras informativas -<>-

Enviado por "Sofia"

Si alguna vez te llegas a preguntar si vas subir las escaleras correctas, simplemente busca la que sea dorada (en muchos de los casos), o también casi siempre ver una escalera dorada quiere decir que hay algo importante o valioso cuando subas. También, si te atorras en el laberinto del Isla del Quién (Private Oasis), busca las escaleras doradas y ahí está el mapa de la trifuerza.

-<>- Reciclaje de Flechas -<>-

Enviado por "Adrian Castelló"

Si disparas una flecha contra el suelo y la clavas luego podrás recojerla.

-<>- Enfureciendo al Mascarón -<>-

Enviado por "Adrian Castelló"

Si le tiras una bomba a Mascarón Rojo/King of Red Lions este se quejará, ¿No es una crueldad...?

-<>- Sorprendiendo a la Anciana -<>-

Enviado por "Dark\_Banjo"

Hay una señora en el muelle trasero de Isla Taura (Windfall Island) que te dice que le gustaria hacerse a la mar... si te acercas a ella con Mascarón Rojo (el bote) se sorprendera mucho...

-<>- Aventuras en el Mirador -<>-

Enviado por "Dark\_Banjo"

Si por la noche subes en Isla taura (Windfall Island) hasta donde esta el chaval que le gusta a la luna y te subes al muro pegado a el justo a su derecha y muy pegado y luego tocas Melodía del Transcurrir/Song of Passing el chaval de la luna sera sustituido por un señor con un estomago tan ancho que te tirara abajo...

```

/\ (XVII)
/\
/\ \=====/\ \
/\ \
/\ \ <> <> <> B U G S <> <> <> /\ /\
/\ \=====/\ \

```

Como todos saben, un Bug es un error de programación encontrado en los juegos que bien pudo haberseles pasado por alto a los programadores o bien lo pudieron haber dejado allí adrede. Los Bugs están presentes en casi todos los juegos y para sacar algunos de ellos necesitas mucha imaginación y algunas veces ser hábil en el juego. Bueno, Wind Waker no ha sido la excepción y aquí encontrarás unos cuantos Bugs, si has descubierto alguno

y no se encuentra en esta sección ¡pues envíalo! para que sea colocado aquí por supuesto dándote total crédito por tu contribución.

-<>- Flota en el Aire -<>-

Este bug es simple y muy sencillo. Lo que debes hacer es saltar hacia el agua desde algún lugar alto y trata de caer lo más cerca que puedas de tu bote, cuando estés llegando al agua mantente presionando A y Link intentará montarse en el bote pero quedará flotando en el aire por un segundo y luego se montará. Como dije, muy sencillo y simple.

-<>- Hadas y Sopa Infinitas -<>-

Este sí que está bueno, fija una botella con una hada a cualquier botón y presiona ese botón junto con START/PAUSE a la misma vez, debes presionar ambos botones juntos. Luego cambia la botella por cualquier otro ítem y quita la pausa para que veas que Link usa la hada, pero ella seguirá en tu botella como si no la hubieras usado. Muy conveniente para situaciones hostiles donde necesites usar muchas hadas y sólo tengas una. Este bug también funciona con la Sopa de la Abuela/Elixir Soup ¡Sopa infinita!

-<>- All-Purpose Bait infinitos -<>-

Enviado por "Patricio"

El truco de las hadas infinitas (ver justo arriba) también sirve con los All-Purpose Bait y Hyoui Pear para tener gaviotas infinitas y ganar dinero fácil con los cerdos, ratas y Fishman.

-<>- Doble Poción -<>-

Enviado por "Samantha Alarcon Jimenez"

Este bug es como el de sopa infinita pero con una diferencia: primeramente tienes que tener dos botellas, pídele sopa a la abuela y después apretando el botón donde hallas puesto la botella apriétala junto con START/PAUSA y después cámbiala por la botella que no tiene nada, eso sí, la botella en la que tienes la sopa tiene que estar llena. Después que hallas echo este procedimiento la botella que estaba vacía estará medio llena.

-<>- ¿Y mi Tingle Tuner? -<>-

Fija el Tinglevisor/Tingle Tuner a cualquier botón y presiona ese botón junto con START/PAUSE a la misma vez, debes presionar ambos botones juntos. Luego cambia el Tinglevisor/Tingle Tuner por otro ítem y verás como Link saca ese ítem como si fuese el Tinglevisor/Tingle Tuner.

-<>- Bomba en Casa -<>-

Como sabes no puedes usar bombas dentro de las casas, pero si entras a una y repites el mismo bug anterior pero cambias el Tinglevisor/Tingle Tuner por las Bombas sacarás una bomba dentro de la casa, luego sólo tirla y explota lo que quieras.

-<>- ¿Quién necesita Hojas Deku? -<>-

Enviado por "Susana Elizondo Mondragón"

En la torre de los dioses, en la parte donde debes usar 'obligatoriamente' la Deku Leaf para llegar hasta donde se encuentra la segunda (o tercera, no recuerdo bien) estatua, te habrás dado cuenta que hay unas estatuillas de aprox. 2mts (a la escala de Link) apoyadas en sus bases; pues bueno, si te esfuerzas y brincas a sus cabezas, y de sus cabezas a los bordes de la barrera de rayos, descubrirás que Link se aferra de estos bordes y puedes pasar del otro lado. Por supuesto que costará trabajo llegar hasta allí y tal vez parecería estúpido preferir este método que usar la Deku Leaf, pero si eres aficionado a encontrar estas curiosidades entonces te parecerá un buen dato. ¡¡Compruebaloo!!

-<>- Link Atascado -<>-

Enviado por "Manuel Espinosa"

Cuando vayas a salir por una salida hacia otro sitio - sobre todo en la montaña del dragon y los orni - si te acercas y te pegas al borde de la puerta (como cuando vas a marcharte) -- Link empieza a andar pero no puede salir porque queda obtaculizado con el muro... a los 5 o 6 segundos se desliza y link acaba saliendo por la puerta..... solo ma ha salido 3 veces y debes llevar la espada en la mano.

-<>- Link Volando -<>-

Enviado por "Andrés Samamé"

Si vas a la prision de Tingle en Isla Taura (Windfall Island), y mueves la gran caja de madera (como si intentaras tapar la salida de la celda) y te tiras de la caja hacia la pared cerca de la puerta, Link flotará por varios segundos.

-<>- Gaviotas Buzas -<>-

Enviado por "Joshua De Leon Gonzalez"

Si tiras Cebos Multiusos/All-Purpose Bait en donde habia un Octoroc gigante las gaviotas se sumergiran en el agua.

-<>- Gaviotas Atascadas -<>-

Enviado por "Gerardo Villafaña Chible"

En el Oasis de Link utiliza un Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear y dirijete a la punta de la sombrilla y la gaviota se quedara atascada, después deja de manipular a la gaviota y verás que sigue atascada.

-<>- Gaviotas Fantasmas -<>-

Enviado por "Tarô Hanaukyo"

En la Isla Initia (Outset Island), en el agujero que da a la cripta de los monstruos (esa mazmorra que esta debajo de la cabeza gigante, que tienes que llegar hasta alli usando la Hoja Deku, donde consigues un pedazo de la trifuerza) resulta que si metes una gaviota por ahi (controlándola con el Fruto de Ajinjín/Hyoi Pear), ésta en vez de salir repelida como en la mayoría de los warps del juego, ahi no hace ese efecto de repulsion y puedes bajar y llega un momento en que atraviesas ese agujero y te vuelves en modo "ghost" (por decirlo de algun modo xD) y puedes atravesar las rocas y demás. Pero una vez que sales fuera de una roca no puedes entrar. Asi que puedes ir volando por entremedio de la montaña de la isla con la gaviota si entras por dicho agujero. No es una gran maravilla de bug, pero ahi esta XD.

-<>- Gaviotas Fantasmas parte II -<>-

Enviado por "Grass-Master"

Cuando estes navegando verás gaviotas acompañandote en tu camino, entonces detente, observalas con tu catalejo y veras como desaparecen después de un rato.

-<>- Deslizarse en agua congelada, no, congelado se desliza en agua -<>-

Enviado por "Grass-Master"

En las balsas que se encuentran en el mar, congela a un Bokoblin con las Flechas de Hielo, inmediatamente arrójalas al mar y verás como se desliza por el mar hasta que se descongele y se ahogue.

-<>- Criogenia Bestial -<>-

Enviado por "Grass-Master"

Este es un Bug para mantener los Bokoblins con 0 HP, utliza el Amuleto del Héroe para comprobarlo. Congélalos con las Flechas de Hielo y rapidamente cógelos al temblar arrójalos y estarán bien solo que con nada en su barra de vida.

-<>- Atravesar mostrador de Zunari -<>- (\*\*BUG NO COMPROBADO\*\*)

Enviado por "Daniel Maravillas García"

Aquí tengo un bug sobre Zelda Wind Waker trata de que en Windfall Island, puedes atravesar la pared del establecimiento de las cosas de Zunari lo que tienes que hacer es hacer de noche caminar por donde hay las escaleras para activar el molino, ponerte de frente a la tienda desde arriba y poner el viento hacia la tienda y volar con la hoja para ponerse en la orilla, luego hacer de día y Link caerá a la tienda por un momento podrás atravesar la pared de los objetos hasta que te salgas de la pared. NOTA: tal vez no salga a la primera por que tal vez no te pones en un buen lugar arriba de la tienda además las únicas formas de salir de la tienda si lo haces bien es hacer de noche o esperar hasta que zunari regrese de según a sacarte.

-<>- All-Purpose Bait voladora -<>-

Enviado por "Diego Vaisman"

En el bote de Terry/Beedle en la parte de afuera lanza All-Purpose bait a la punta del bote y cuando empiece a moverse veras que el All-Purpose bait comenzara a flotar hasta atravesar el bote.

-<>- ¿Abismo sin fondo? -<>-

Enviado por "Adrian Castelló"

La entrada a la Galeria de Nintendo es un gran agujero que parece no tener fondo, pero si cortas el cartel que hay cerca tratando de que un cacho caiga dentro cuando te asomes veras el trozo de cartel en el fondo negro. Esto mismo pasa con muchos otros agujeros a lo largo del juego.

-<>- La Cueva de Yabú -<>-

Enviado por "Adrian Castelló"

Al principio del juego, cuando empiezas en Isla Initia, puedes llegar hasta la sala donde después se encuentra el venerable Yabu. Salta a las rocas del estanque y lanzate al mar hacia la derecha y ponte a nadar rapidamente todo lo que puedas, hasta la cueva que estará abierta. Cuando entres se rellenará la capacidad de nadar, no estará Yabu ahí pero la sala es muy grande y bonita, con esos reflejos de agua en las paredes, jejeje.

-<>- Cerdo Atraviesa-paredes -<>-

Enviado por "Nacho DLT"

Ya sabes que en Isla Initia (Outset Island) esta el cerdo grande pues cuando consigas los brazaletes, Abe te pedirá que saques a pasear al cerdo, pues lo cargas y lo sacas. Ahí muy cerca esta el techo de la casa de Orca y su hermano. Avíentalo al techo (tal vez cueste un poco) y se quedara ahí trepa rápido al techo y levanta al cerdo. Ya con el cerdo encima camina lo mas arriba que puedas en el mismo techo (trata de subir hasta la punta) y si todo salio bien link se tropieza se le cae el cerdo y se hunde en el techo lo buscas y no esta pero cuando te acercas a la casa empieza a oírse ese sonido que hace.

-<>- Link, ¿vampiro o humano? -<>-

Enviado por "Sebastian Cisneros"

La verdad, este bug no es muy interesante, pero no importa. En la etapa pre final de Puppet Ganon/Ganon Maniquí, donde hay agua en el suelo si te fijas Ganon tiene reflejo pero... ¿y Link?

/\ (XVIII) /\  
/\_\_\_\===== /\_\_\_\  
/\ /\ <> <> P R E G U N T A S F R E C U E N T E S <> <> /\ /\  
/\_\_\_\/\_\_\_\===== /\_\_\_\/\_\_\_\  
/\_\_\_\/\_\_\_\===== /\_\_\_\/\_\_\_\

Bienvenido a las Preguntas Frecuentes. Aquí se encuentran todas las dudas

y preguntas más comunes para este juego y sus respectivas respuestas. Si tienes alguna duda respecto a Wind Waker puedes escribir a la dirección de e-mail que se encuentra en la sección "Contactando al Autor", pero primero asegúrate que tu pregunta ya no se encuentra respondida en esta sección.

- - TOP 10 P+F - - - - -

Éstas son las 10 preguntas más frecuentes acerca del Wind Waker, las que recibo a montones en mi buzón de correo cada semana. Por favor, una vez más te repito, ANTES DE ESCRIBIR UNA PREGUNTA ASEGURATE DE QUE YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN ESTA SECCIÓN. NO RESPONDERÉ CORREOS CON PREGUNTAS QUE YA SE ENCUENTREN EN ESTA SECCION.

P: ¡Estoy atascado en el juego y no sé que hacer! ¡¡Ayuda!!

R: Si estás atorad@ en cualquier parte del juego consulta la sección "VI. Guía Completa" donde se explica en detalle cómo terminar el juego de principio a fin.

P: No consigo tal Pieza de Corazón y/o el Mapa Nro XX ¡¡Ayúdame plis!!

R: Ve las secciones "VII. Piezas de Corazón" y "VIII. Mapas del Tesoro" respectivamente para conseguir información detallada para todas y cada una de las Piezas de Corazón y Mapas.

P: No sé dónde ubicar todos los arbolitos de los Koroks para regarles el agua del bosque ¿podrías decirme dónde se encuentran?

R: Los Koroks con los árboles mustios se encuentran en:

- Isla Estrella (Star Island)
- Isla de la Aguja (Needle Rock Island)
- Islas Conectadas (Cliff Plateau Isles)
- Isla del Hada del Este (Eastern Fairy Island)
- Isla Tiburón (Shark Island)
- Isla Pez Volador (Greatfish Isle)
- Islas Madre e Hija (Mother & Child Isles)
- Isla de Quién (Private Oasis)

Para más información sobre esto de los arbolitos consulta la Pieza de Corazón #44, ubicada en la sección "VII. Piezas de Corazón".

P: ¿Por qué la maestra del colegio no me acepta los Collares de Felicidad/Joy Pendants para que me regale la Escritura del Chalé/Cabana Deed?

R: Primero que nada debes haber hablado con ella y haberte ofrecido para convencer a los niños de regresar al colegio. Luego habla con el niño del gorrito que se encuentra frente al colegio y juega a las escondidas con ellos. Una vez que los encuentres a todos te regalarán una Pieza de Corazón, habla de nuevo con la maestra y sal de la escuela, afuera te encontrarás a los niños de nuevo quienes te dicen que Mrs. Marie adora los Joy Pendants. Ahora sí, a partir de ese momento ya puedes mostrarle los collares a la maestra, primero te aceptará uno pero luego te pedirá 20 más para regalarte la Escritura del Chalé/Cabana Deed. Para info más detallada sobre esto o para la ubicación de los escondites de los niños consulta la sección "X.3. Mrs. Marie" de esta guía.

P: Martin Sarabia <clonma\_rca{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Me falta conseguir el mapa de la Trifuerza numero 2, lei tu guia para poderlo conseguir pero tengo el problema de que los 4 niños alumnos de la maestra no se esconden al hablar con ellos, me dicen algo sobre la Picto Box y pues no puedo obtener Cabana Deed"

R: Si no quieren jugar intenta lo siguiente: primero habla con el niño del gorrito y si luego de hablar con él no juegan a las escondidas entonces puede ser que necesites la Cámara Luminográfica/PictoBox y deberás ir por ella en la cárcel de la isla (la sección "X.2. Cámara Pictográfica"

contiene información detallada de cómo conseguir la cámara).

P: Rodrigo Rodrigo <elcidsxxi{@}yahoo{.}com{.}mx> pregunta:

"¿Qué debo hacer para pasar la parte en Dragon Roost Island donde debo echar bombas a la estatua con vasija de la izquierda o a que dirección tiene que soplar el viento? Gracias"

R: Esta es una de las preguntas más comunes. La única forma de entrar al primer calabozo es metiendo bombas dentro de las vasijas que tienen las estatuas, así éstas caerán y podrás pasar sobre la lava. Es algo difícil meter la bomba sobre todo en la segunda estatua pero es la única manera.

P: Roberto Antonio del Valle <alien\_sucks{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Hola me llamo Roberto, quisiera saber ¿como le hago para conseguir los mapas de todas las islas?, y ¿como le hago para pegarle al pescado que sale brincando del mar? por que cuando me acerco se sumerge y ya no sale hasta que me aleje pero nunca le doy"

R: Creo que estás un poco confundido. Para que el pescado que dices (que se llama Luis Escamas o Fishman en Inglés) dibuje las islas en tu Carta de Marear no tienes que golpearlo, sólo acércate y enfócalo para tirarle Cebos Multiusos/All-Purpose Baits y listo.

P: Horacio Lopez Aquino <holoaq{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Hola: quisiera saber donde es que estan las firefly para tener mi Picto Box a color, ya fui a Forest Haven y he intentado capturar las bolas azules y blancas con la botella, pero nada. Por favor dime exactamente donde es que estan... te agradeceria bastante si me dieras una idea mas precisa de como es que son. Gracias de antemano."

R: Otra pregunta muy común. Los FireFly o Luciérnagas sólo se hallan dentro de la Isla del Bosque (Forest Haven) alrededor del Árbol Maku. Son unas esferas parecidas a las luciérnagas normales que hay en el bosque (esos puntitos blancos que vuelan por todo el bosque) pero más grandes, además de que vuelan lento y casi al ras del piso, y también sueltan luces de varios colores que se reflejan en la pared. Busca bien y captúrala en una botella.

P: Luigi Wood <luigiadvanced{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Con respecto a la Galería Nintendo dices que la foto al Puppet Ganon hay que tomarsela y luego llevarsela a Carlov pero antes de enfrentar a Ganon, como hago eso, ya que no puedo salir de ese cuarto después de haber matado a la marioneta de Ganon/Araña/Gusano"

R: Debes tomarle la foto a la marioneta en su primera forma (NO cuando es araña o gusano), luego de que tengas una buena foto no derrotes a la marioneta, simplemente guarda tu juego y reinícialo. Aparecerás en la entrada al castillo de Ganon, busca el portal de salida en uno de los cuartos (para saber cómo activar el portal de salida consulta el capítulo de la Torre de Ganon en la Guía Completa) y saldrás del castillo, luego ve con Carlov y listo. Una vez que tengas tu figurita de Puppet Ganon ya podrás regresar al castillo por el mismo portal y vencer a la marioneta.

P: SOOW 72 <soow72{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Me faltaron conseguir 4 charts ¿eso afecta en algo el final del juego?"

R: Para nada. El final siempre es el mismo consigas todos los mapas o no, lo mismo para las piezas de corazón. Ahora, si quieres terminar el juego al 100% y ser un verdadero maestro de WindWaker debes conseguirlos todos (eso sonó a cierto animé de capturar tiernas criaturitas, ¿cómo era que se llamaba?...)

- - - - -

Otras P+F...

P: Diego Inda Alamos <darkzero\_22{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Mi pregunta es: En la isla Windfall hay una pequeñísima isla a pocos 'metros' del muelle y en la noche en esa isla aparece un cofre, pero es transparente y lo puedes atravesar por lo tanto no lo puedes abrir. ¿Es eso un Bug u otra cosa?"

R: Dentro de ese cofre está la Pieza de Corazón #12, para saber qué tienes que hacer para tomarla consulta la sección de "VII. Piezas de Corazón" de esta guía. No es un Bug ni nada parecido.

P: Manuel Espinosa <neonoken4{@}hotmail{.}com> pregunta:

"En la isla Initia....(de donde es Link), allí se consigue un trozo de la trifuerza metiendote por un agujero y atravesando 30 niveles bajo el suelo.... he estado jugando y despues de esos 30 niveles aun se podia seguir hacia abajo por mas agujeros despues de conseguir el trocito de la trifuerza.... mi pregunta es... ¿cuantos niveles mas existen despues de conseguir la trifuerza? ¿que consigues al final?"

R: Luego del cuarto Nro 30 podrás seguir bajando 20 cuartos más si tienes el Escudo Espejo para conseguir la Pieza de Corazón #38 al final. Más información en la sección de "VII. Piezas de Corazón" de esta guía.

P: SOOW 72 <soow72{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Al terminar el juego y después de guardar sucede que el color de el archivo cambia del verde a café y al entrar empieza de nuevo el juego, solo que LINK se encuentra con su vestimenta habitual es decir su playera azul con una langosta y su pantalon anaranjado y aunque su abuela parece regalarle el traje verde este no aparece, lo mismo sucede con su pequeña hermana quien ahora tiene el vestido estampado de un par de craneos con el que aparece cuando todos llegan a outset island al terminar el juego. Otra cosa es que aun conserva la camara con la que se pueden sacar fotos a color para sacar las figuras en la galeria nintendo y con respecto a esto no hay alguna manera de conseguir que se puedan guardar mas de tres fotos? Como ya te mencione el juego vuelve a comenzar enteramente y nada parece cambiar excepto por lo ya mencionado. O a caso si cambia algo???? pero que?? o tengo que finalizar el juego completito sin que nada nada nada me falte para finalizar por fin el juego???? para terminarlo correctamente????"

R: ¡Cálmate amigo! Todo eso a lo que te refieres es a la Segunda Aventura o Second Quest. Al terminar el juego te dan la opción de salvar un nuevo archivo con esta Segunda Aventura que viene siendo exactamente lo mismo sólo que con leves cambios, y varios de esos cambios son a los que te refieres (la playera de Link, la cámara, etc.), para más info sobre esto de la Segunda Aventura lee la sección de Trucos & Secretos de esta guía.... y no, no hay forma de almacenar más de tres fotos en la cámara.

P: Paco Calabuig <calabuig\_paco{@}hotmail{.}com> pregunta

"Hola amigo, tengo un problema, he leído tu guia y no me dice nada de como colocar los 3 orbes!! ya los tengo y he colocado 2 de ellos, pero en el tercero en la islitas esas donde los colocas pues me aparece un torbellino gigante y un bicho como un dios de no se que y el barco dice que tengo que conseguir algo con que alcanzarlo :s:s pero no se que es!! me podrias ayudar porfavor"

R: Las orbes las colocas simplemente acercándote a las estatuas. En cuanto al torbellino gigante no debes acercarte a él porque te llevará a otro lugar, es mejor rodearlo y mantenerse lo más lejos posible de él. Luego de que obtengas el Arco (al terminar el calabozo que aparece después de colocar las tres orbes en las estatuas) ya podrás ir con el torbellino gigante y en cuanto salga el dios dale muchos flechazos para vencerlo y

te enseñará la Melodía del Tornado/Ballad of Gales.

P: Jose Jimenez Vargas <jose\_potter5{@}hotmail{.}com> pregunta:

"¿Como hago para conseguir Joy Pendant rapidamente para obtener el Hero's Charm?"

R: Los únicos enemigos que te dan los Collares de Felicidad o Joy Pendants son los Bokoblins (esos que llevan palos y otros llevan espadas y escudos o miran por catalejos desde las atalayas). La única manera de obtener siempre un collar de estos es lanzándoles la Garra/Grappling Hook a los Bokoblin, así le robarás su pendiente. Para reunir los necesarios tienes que luchar con muchos Bokoblins, el lugar perfecto donde hay decenas de ellos es en la cueva secreta justo detrás de tu casa en la Isla Initia (Outset Island), la misma cueva donde consigues el Mapa de Trifuerza #6. Además, "Patricio" nos envía una forma más fácil de obtener Joy Pendants: Entra en el agujero del piso oculto del Dragon Roost Island y pasa por la puerta donde hay 3 Bokoblin y róbales los pendientes con la Grappling Hook, después sal y entra de nuevo.

P: Manuel Basto <megas2000{@}hotmail{.}com> pregunta:

"Deseo saber como encuentro los Light Ring Chart por que ya intenté de todo y no logro encontrar ninguno. Deseo que me mandes un tip para eso y pues me gustaria saber para que sirven."

R: Los Light Rings son anillos de luz que aparecen de noche en el Gran Mar, si te pones sobre ellos y usas la Garra/Grappling Hook podrás encontrar algún tesoro. El Mapa de Círculos de Luz (Light Ring Chart) lo único que muestra es la ubicación de los Light Rings con los mejores tesoros, pero no te emociones mucho, no son tesoros muy valiosos después de todo.

P: Pablino <albanito{@}personal{.}net{.}py> pregunta:

"Hola, soy pablino, quisiera saber que es la "rainbow stone" , (lo que usa karlov) donde puedo hallarla, y para que sirve."

R: Carlov hace referencia sobre la "Rainbow Stone" diciendo que es una piedra única que usa para crear las figuritas. Él dice que esa piedra se encuentra cerca de Isla del Bosque (Forest Haven) pero por más que he buscado en mar, cielo y tierra no he podido encontrar nada. Lo más probable es que esa "Rainbow Stone" en realidad no existe y es un truco de Nintendo para mantener ocupados a los videojugadores curiosos.

P: ¿Cuántas estatuillas hay en total en la Galería Nintendo? ¿Qué sucede cuando las consigo todas?

R: Son 132 estatuillas normales, es decir, las que obtienes de la manera normal fotografiando a los personajes y dos estatuillas secretas para hacer un total de 134. Las estatuillas secretas son de Knuckle y de Link. Al completar la galería (con las 132 estatuillas normales) Carlov el escultor hará la estatuilla de Link y se irá de la isla nombrándote a ti como el "nuevo maestro de la galería". Además de eso no pasa nada más al completar la galería.

P: Acabas de decir dos estatuillas secretas: Link y Knuckle... ¿cómo las obtengo?

R: La de Link y The King of Red Lion la obtienes al conseguir las 132 estatuillas normales. Knuckle es un hermano de Tingle y para obtener su estatuilla necesitas conectar un GBA al GameCube, lee la sección "XI.3. Tingle" en esta guía para que sepas qué hacer pero te advierto, si ya conseguiste las otras 133 estatuillas ya no podrás obtener la de Knuckle porque Carlov se va de la isla, así que debes llevar la foto de Knuckle antes de completar la galería. Los pedestales de las estatuillas de Link y Knuckle no aparecen en la sala sino hasta que estén listas sus figuras.

P: ¿Es posible completar toda la Galería Nintendo en el primer juego, es



decir, sin tener que jugar la Segunda Aventura para conseguir aquellas figuras que me faltaron?

R: Sí es posible pero algunos de los personajes sólo los podrás fotografiar una vez y si no aprovechas la oportunidad entonces tendrás que jugar la Segunda Aventura para conseguir la estatuilla de ese personaje. En la sección "XIII. Galería Nintendo" encontrarás mucha información detallada de cómo conseguir las estatuillas de todos los personajes, te recomiendo que le des un vistazo a esa sección antes de comenzar tu juego para que sepas cuáles personajes puedes fotografiar en una sola oportunidad y así puedas llenar la galería sin tener que jugar la Segunda Aventura para completarla.

P: Por allí leí algo de que este juego traía un disco gratis con Zelda Ocarina of Time... ¿¿¿Por qué rayos mi juego no trajo ese disco extra???

R: En efecto, junto con Wind Waker se regaló un disco extra que contenía Ocarina of Time COMPLETO más una segunda versión de ese mismo juego llamada "Ocarina of Time Master Quest" con calabozos más difíciles. Lo que pasa es que este disco extra sólo lo obtuvieron como regalo aquellos que pre-ordenaron Wind Waker por Internet antes de que saliera a la venta. Si logras conseguir este disco extra atesóralo porque es toda una joya de colección.

```

/\ (XIX)
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> L Í N E A S F I N A L E S <> <> <> /\ /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

En esta sección encontrarás las informaciones relativas a la Guía: cómo contactar al autor, las versiones, los agradecimientos y el copyright.

```

<><><>-----<><><>-----<><><>
(XIX.1) C o n t a c t a n d o a l A u t o r
<><><>-----<><><>-----<><><>

```

Antes de escribir un e-mail debes tener en cuenta los siguientes puntos.  
NO RESPONDERÉ CORREOS QUE NO ACATEN ESTOS PUNTOS.

- Coloca en el Asunto (Subject) el texto "Zelda: Wind Waker".
- SI VAS A PREGUNTAR ALGO, ASEGÚRATE DE QUE TU PREGUNTA YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN LA SECCIÓN DE PREGUNTAS FRECUENTES O EN ALGUNA OTRA SECCIÓN DE ESTA GUÍA. De la misma manera si vas a enviar una contribución (truco, secreto, corrección de errores, información extra, etc.) asegúrate de que ya no se encuentra en la guía antes de enviarlo. De resto todas tus dudas, sugerencias, comentarios y contribuciones son bienvenidos, y obtendrás el total crédito por todas tus contribuciones publicadas en esta guía.
- Si escribes alguna pregunta que yo considere interesante, me reservo el derecho de agregar esa pregunta junto con tu nombre/alias/apodo/nickname y dirección de e-mail a la sección de Preguntas Frecuentes de esta guía. Si no quieres que tu dirección de e-mail sea expuesta públicamente puedes indicarlo en el correo.
- Me reservo el derecho de editar total o parcialmente alguna contribución o pregunta que hayas enviado, para corregir "horrores" ortográficos y/o adaptarla al formato de la guía.
- Trata de escribir claro y que se entienda ;y cuida tu ortografía! Esto es porque siempre escriben cosas que no comprendo, y así no puedo ayudarte.
- No respondo ningún tipo de preguntas relacionadas a Emuladores, ROMs y/o Hardware, esto es preguntas sobre consolas, cartuchos dañados, Emuladores defectuosos, ROMs que no corren, sitios web para descargar ROMs, etc.

- Suelo contestar a todos los e-mails que me llegan, pero ten en cuenta que puedo demorar varios días en responderte. Considera también que recibo a diario decenas de correos y que mi tiempo libre para responderlos es muy escaso, por eso no te extrañes si mi respuesta es algo simple y escueta.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.
- Y por favor no insistan, NO ME AGREGEN al MSN Messenger, Yahoo! Messenger o a cualquier-otra-cosa Messenger, ya que NUNCA uso esos programas.

Correo Electrónico: sef.sermak@gmail.com

<><><-----<><><-----<><><  
 (XIX.2)            V e r s i o n e s   d e   l a   G u í a  
 <><><-----<><><-----<><><

--<>~ VERSION ACTUAL ~<>~--

Versión 2.1.2 (Final) / 14 de Septiembre de 2006 / 440KB

Se agregaron un MONTÓN de contribuciones. También hubieron correcciones en los Mapas del Tesoro #08 y #28 y más info sobre la historia de Tingle en la Torre de los Dioses.

--<>~ --<>~<--<>~-- --<>~--

Versión 2.1.1 (Final) / 23 de Septiembre de 2005 / 425KB

Pequeñas ediciones a lo largo de la guía y cambio en el e-mail del autor.

Versión 2.1.0 (Final) / 02 de Septiembre de 2005 / 422KB

Se dice que el próximo Zelda: Twilight Princess estará cronológicamente ubicado entre OoT y TWW, por lo tanto el Prólogo fue eliminado porque tal vez la cronología que conocíamos entre OoT y TWW cambie. También se agregaron un montón de contribuciones, entre ellas los Bugs de "Doble Poción" y "Gaviotas Atascadas", las Misceláneas "Molestar a Zunari", "Verdadera Identidad", "Bokoblin Trémulo", "Pobre Sue-Belle parte II", "Róbale el Corazón a Zelda", "Curiosidades con Miniblin", "Ratas interesadas", "Galería", "Vitrales Históricos", "Vasijas Voladoras" y "Rupias a la Deriva"; además se agregó "La extraña historia de Tingle" en la sección de Tingle. También se creó el Top 10 P+F con las diez preguntas más frecuentes.

Versión 2.0.0 (Final) / 09 de Julio de 2005 / 416KB

En esta versión la guía fue totalmente re-arreglada. Algunas secciones cambiaron de nombre y fueron redistribuidas en otras subsecciones, pero el cambio más importante fue la adaptación de TODA la guía al juego en Español (versión PAL). Además se agregaron un par de preguntas más en la sección de Preguntas Frecuentes, el Truco "Túnicas Roja y Azul", la Misc. "Reparar Letreros", Bugs "Link Atascado" y "Gaviotas Fantasmas" y aclaraciones sobre el truco falso de "Cambio de Música". También fueron corregidos un montón de errores que aún pululaban por allí.

Versión 1.9.0 (Final) / 21 de Enero de 2005 / 400KB

Esta versión estuvo enfocada principalmente en las Preguntas Frecuentes, fueron agregadas unas cuantas preguntas y algunas otras se hicieron más concisas. También fue agregado el Bug "Gaviotas Buzas".

Versión 1.8.1 (Final) / 21 de Agosto de 2004 / 396KB

Corregido un pequeño error en la Galería Nintendo: Gohdan no puede ser fotografiado en la Torre de Ganon.

Versión 1.8.0 (Final) / 20 de Agosto de 2004 / 395KB

Pequeñas actualizaciones y mejoras a lo largo de la guía, principalmente en las secciones de Historia, Guía Completa, Minijuegos, Bugs, Preguntas

Frecuentes y Misceláneas. La mayor actualización ha sido en el Bestiario, que fue mejorado con las estadísticas de cada enemigo además de agregados algunos que me faltaron (como Beamos y Razor Traps). La sección "Revisión y Análisis" fue removida porque la consideré innecesaria ya que quiero que la guía se enfoque en el juego en sí y no en lo que opino o pienso de él. Además de todo lo anterior aparece una nueva sección para agradecer a los lectores que han contribuido con la guía: Agradecimientos.

Versión 1.7.0 (Final) / 20 de Mayo de 2004 / 386KB

Actualizada la sección de Tingle con información de cómo obtener cada estatuilla de Tingle y cómo fotografiar a Knuckle.

Versión 1.6.0 (Final) / 17 de Mayo de 2004 / 384KB

En esta versión fue agregada una nueva sección: Bugs, con unos cuantos errores de programación encontrados para este juego. También fueron agregados un par de trucos más, una pregunta a la sección de Preguntas Frecuentes y un nuevo sitio web autorizado para publicar esta guía.

Versión 1.5.1 (Final) / 20 de Abril de 2004 / 380KB

Realmente no es una actualización, tan sólo fueron corregidos algunos errores encontrados y fue cambiada la URL de El Palacio de Sheik, ahora es <http://www.sheikav.com> ;No dejes de visitarla!

Versión 1.5.0 (Final) / 12 de Abril de 2004 / 380KB

¡Al fin! La guía ha sido terminada completamente. Todas las secciones fueron corregidas y agregada más información en algunas otras. Fueron agregadas también las secciones que faltaban: Mercaderes, Big Octos, Cuevas Secretas, Bestiario y Tingle y un par de otras secciones fueron removidas por considerarlas innecesarias.

Versión 1.4.0 / 30 de Marzo de 2004 / 338KB

Agregadas cuatro secciones nuevas: Revisión & Análisis, Mejora de Ítems, Botes de Beedle y Cofres Secretos. Además de eso la lista de Treasure Charts fue terminada con la ubicación de todos los charts y fue actualizada la sección de ChuChus Azules con la ubicación de más ChuChus. Tal vez en un par de versiones más esta guía este terminada por completo.

Versión 1.3.0 / 25 de Marzo de 2004 / 314KB

¡¡Actualización masiva!! La Guía Completa fue terminada totalmente y muchas secciones como Personajes, Ítems, Minijuegos, Misceláneas y Trucos & Secretos fueron actualizadas con más información. Agregadas un montón de secciones nuevas: Botellas, Piezas de Corazón, Aventuras Laterales, Picto Box, Mrs. Marie, Referencias, ChuChus Azules, Plataformas, Submarinos, Preguntas Frecuentes y Treasure Charts. Esta última sección fue comenzada con casi toda la lista de los mapas (52 de los 61), en la próxima versión la lista será completada con la ubicación de los charts que faltaron. Además de todo eso fueron corregidos algunos errores leves conseguidos a lo largo de la guía.

Versión 1.2.0 / 11 de Marzo de 2004 / 183KB

¡¡Agregado el ASCII Art al inicio de la Guía!! (Autor: GregoR.... ^\_-)  
Actualizada la Guía Completa hasta llegar al calabozo Earth Temple además de actualizadas también las secciones de Misceláneas, Ítems y Minijuegos con mucha más información. Agregada la sección de Galería Nintendo con tips y explicaciones de cómo obtener cada estatuilla hasta completar la galería.

Versión 1.1.0 / 02 de Marzo de 2004 / 137KB

Actualizada la Guía Completa hasta conseguir la Master Sword, también fueron actualizadas las secciones Ítems y Trucos & Secretos. Agregadas

muchas secciones más como los Ítems Equipables, de Aventura, de Bolsos, de Botellas y Otros Ítems; también agregadas las secciones de Personajes, Minijuegos, Misceláneas y Canciones del Wind Waker.

Versión 1.0.0 / 19 de Febrero de 2004 / 80KB

Primera versión de la guía. Agregadas las secciones de Historia, Prólogo, Controles, Ítems y Trucos & Secretos. Agregada la Guía Completa hasta conseguir las Bombas en el barco de Tetra. En las próximas versiones se irá ampliando esta guía hasta cubrir el juego por completo.

<><><>-----<><><>-----<><><>  
(XIX.3)                   A g r a d e c i m i e n t o s  
<><><>-----<><><>-----<><><>

Muchas gracias a los siguientes lectores por haber contribuido con información extra para hacer esta guía cada vez más completa:

- Dark\_Banjo <alejandro.s.q.ibiza{@}hotmail{.}com> envió la ubicación de un Cofre Secreto, el truco "Buen Tip contra BigOcto" y las Misc. "Aventuras en el Mirador" y "Sorprendiendo a la Anciana".
- Sebastian Cisneros <email no publicado a petición> por enviar el Bug de "Link ¿vampiro o humano?".
- Sofía <email no publicado a petición> por contribuir con la Miscelánea "Escaleras Informativas".
- Nacho DLT <yo\_kl{@}hotmail{.}com> contribuyó con el bug "Cerdo atraviesa paredes".
- Adrián Castelló <adricastell\_{@}hotmail{.}com> envió los Bugs "La Cueva de Yabú", "¿Abismo sin fondo?", el Truco "Luciérnagas para la cámara" y las Misceláneas "Reciclaje de Flechas" y "Enfureciendo al Mascarón".
- Patricio <pisbej{@}colegiocoya{.}cl> contribuyó con más tips para vencer a Orca, algunas sugerencias para obtener Joy Pendants y con el Bug de "All-Purpose Bait infinito".
- Diego Vaisman <diego96{@}gmail{.}com> envió una variante para eliminar a los BigOctos (consultar Bestiario) y el Bug "All-Purpose Bait voladora".
- Alejandro Reyes <alers97{@}hotmail{.}com> envió una forma alternativa de obtener la Pieza de Corazón #13.
- Daniel Maravillas García <mundozelda01{@}yahoo{.}com{.}mx> contribuyó con el Bug "Atravesar mostrador de Zunari".
- Cristhian Franco <heroedelviento{@}gmail{.}com> contribuyó con la Misc. "Stalfos y sus practicos huesos" y con "Conexion sencilla para el Tingle Tunner/Tinglevisor".
- Grass-Master <grass-master{@}hotmail{.}com> contribuyó con varias Misc. "Pobre Sue-Belle parte III", "Sana, Sana, Colita de Moblin", "Los Tres Cerditos" y con los Bugs "Deslizarse en agua congelada, no, congelado se desliza en agua", "Criogenia Bestial" y "Gaviotas Fantasmas parte II".
- Fernando Contreras <fergroening{@}hotmail{.}com> contribuyó con más info sobre la historia de Tingle en Tower of the Gods y con la Miscelánea de "Enfureciendo a Tingle".

- Luis Marcelo Lobos (aka Kurobatto) <lobosdelcanto{@}gmail{.}com> por correcciones en los Mapas del Tesoro #08 y #28: pueden tomarse sin usar el Hookshot.
- Andrés Samamé <maximowolf{@}hotmail{.}com> contribuyó con el Bug "Link Volando".
- Simón Zúñiga <simonzu95{@}hotmail{.}com> contribuyó con las Misceláneas "Depósito Secreto", "Escudo Imaginario" y ";Resbalada!".
- Gerardo villafaña Chible <link\_3220{@}hotmail{.}com> contribuyó con el Bug "Gaviota Atascada".
- oorlo <oorlo4{@}hotmail{.}com> por sus muchas contribuciones: "La extraña historia de Tingle", consejos para el Minijuego de Orca y varias Misc.: "Molestar a Zunari", "Verdadera Identidad", "Bokoblin Trémulo", "Pobre Sue-Belle parte II", "Róbale el Corazón a Zelda", "Ratas Interesadas", "Galería", "Vitrales Históricos" Y "Curiosidades con Miniblin".
- Francisco Javier Polanco <pochaco155{@}gmail{.}com> contribuyó con Misc. "Vasijas Voladoras".
- Samantha Alarcon Jimenez <link\_seasonlove{@}hotmail{.}com> colaboró con el Bug "Doble Poción".
- Andreu Presa Rodríguez <andreu\_gc{@}hotmail{.}com> por enviar muchos de los nombres oficiales en Español de los ítems y personajes de WindWaker.
- Jesús Ledo García <warlord\_pinoy{@}hotmail{.}com> por informarme de una buena página donde pude obtener varios de los nombres oficiales de los ítems e islas en Español.
- Tarô Hanaukyo <hanaukyo\_taro{@}hotmail{.}com> colaboró con Bug "Gaviotas Fantasma".
- Manuel Espinosa <neonoken4{@}hotmail{.}com> contribuyó con Truco "Túnicas Roja y Azul" y con el Bug "Link Atascado".
- Joshua De Leon Gonzalez <fireenblem{@}gmail{.}com> contribuyó con el Bug "Gaviotas Buzas".
- Pablino <gracie{@}personal{.}net{.}py> por una corrección de error en la Galería Nintendo: Gohdan no puede ser fotografiado en la Torre de Ganon.
- Susana Elizondo Mondragón <delangel223{@}hotmail{.}com> contribuyó con el Bug "¿Quién necesita Hojas Deku?".
- Ozkar Galvez Hernández <fuel\_4545{@}hotmail{.}com> contribuyó con un tip para vencer más fácilmente a Puppet Ganon.
- Álvaro <c.manzano{@}wanadoo{.}es> contribuyó con información extra sobre el minijuego de Orca.
- Silvia Castañeda Dorantes <night\_elves00{@}hotmail{.}com> contribuyó con la ubicación de Mingle/Knuckle y de las estatuillas de Tingle.

<><><-----<><>-----<><><

<><><>-----<><><>-----<><><>  
Copyright © 2004-2006 GregoR

No está permitida la reproducción total o parcial de este Documento sin el consentimiento del Autor. De la misma forma está prohibida la reproducción de algún ASCII Art encontrado en este Documento sin la previa autorización del Autor. Este Documento está realizado para uso privado o personal. Está permitido tener copias de este Documento en tu disco duro o impresas, pero nunca en otras páginas web u otros formatos de distribución pública que no estén autorizadas por el Autor. Si quieres publicar este Documento en tu página web, debes SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- El Palacio de Sheik <http://www.sheikav.com>
- GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- Nación Arcade <http://www.nacionarcade.net>
- NeoSeeker <https://www.neoseeker.com>
- IGN <http://faqs.ign.com>

Si ves este mismo Documento en otro sitio web y no esté arriba mencionado, te agradecería mucho que me lo informaras vía E-mail.

Acerca de las Direcciones de E-mail presentes en este Documento:

- Para proteger del horrible Spam a los colaboradores y a las personas que escribieron sus preguntas se han camuflado los símbolos "@" y "." de las direcciones de correo electrónico con "{@}" y "{.}" respectivamente.
- Algunas de las direcciones de e-mail de colaboradores que se encuentran en este Documento pueden haber cambiado o no existir al momento que leas este Documento.

The Legend of Zelda: The Wind Waker © 2002, 2003 Nintendo

---

~\*~\*~\*~ VISITA EL SIGUIENTE ENLACE ~\*~\*~\*~

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html>

Allí siempre encontrarás la última versión de ésta y mis otras Guías.

This document is copyright BoxCarRacer182 and hosted by VGM with permission.