

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

by TurokJr

Updated to v0.50 on May 22, 2003

Guía de The Legend of Zelda: Wind Waker

Autor: Jorge Isaac Frago

Nick: Juno64

País: Panamá (Chitré. Herrera).

Email: fragojr@yahoo.com

Esta guía solo está autorizada para:

[www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)

[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

Versión: 0.50

Contenido:

1. Introducción
2. Básicos
  - 2.1. Control del Juego
  - 2.2. Algunos Ítems.
  - 2.3. Navegando por los mares.
3. Guía Básica del Juego
  - 3.1. Outset Island
  - 3.2. Forsaken Fortress
  - 3.3. Windfall Island
  - 3.4. Dragon Rotos Island
  - 3.5. Calabozo 1: Dragon Rotos Cavern
  - 3.6. Forest Haven
  - 3.7. Calabozo 2: Bosque Prohibido (Forbidden Forest)
  - 3.8. La Perla de Nayru y las 3 Estatuas
  - 3.9. La Torre de los Dioses
  - 3.10. Hyrule
  - 3.11. Templo de la Tierra
  - 3.12. Templo de los Vientos
  - 3.13. Mapas y Pedazos de la Trifuerza
  - 3.14. Torre de Ganon
4. Guía de Corazones (en construcción)
5. Copyrights

\*\*\*\*\*

1. Introducción:

\*\*\*\*\*

Esta guía se ha dividido en varias secciones:

**Básicos:** los fundamentos básicos de control. Explicación de ítems y cosas extras alrededor del nuevo mundo marino que el nuevo Link debe enfrentar y otras cosas para aquellos primerizos en la serie.

**Guía del Juego:** es la parte central de este documento. Posee la guía desde el comienzo de tu aventura en Isla Outset hasta tu batalla final. Esta guía posee los







podrás hacer un zoom que permite ver la isla más grande. Presionando el botón Y podrás ver la lista de Mapas de Tesoro que permite ver algunos tesoros escondidos en algunas islas. En el mapa eres la flecha amarilla (la punta es la cabeza del bote).

Utilizar el viento: usa el Wind Waker para mover el viento en la dirección que gustes. Debes obtener primero el báculo en si y la canción Réquiem de los Vientos para mover el viento. Tienes 8 direcciones diferentes a escoger entre los puntos cardinales. Cuando el viento esté en la dirección deseada simplemente saca la vela que debe estar en uno de los botones de ítems: X, Y o Z.

Salto: simplemente presiona R para saltar (si, este bote salta :p).

Pesca: para pescar debes tener el Hook. Cuando lo tengas en uno de los botones de ítems: X, Y o Z la vela desaparece y se activa un gancho que permite sacar tesoros del fondo marino.

Bombardero: cuando tengas las bombas y la actives como ítem dentro del bote podrás tener un bote bombardero. Dispara usando A y mueve el cañón usando el stick.

\*\*\*\*\*  
3. Guía del Juego  
\*\*\*\*\*

=====  
3.1. Outset Island  
=====

Debes obtener:

1. Espada del Héroe
2. Telescopio de Aryl.
3. Escudo del Héroe

Villa de Outset Island  
-----

Iniciamos como siempre un poco dormidos (cuantas veces van ya??, Ocarina of Time, A Link to the Past, Link's Awakening) y veremos a Link en el mirador de Outset Island, donde su hermana Aryl frecuenta. Aryl le pide a Link que vaya donde la abuela porque hoy es su cumpleaños (un muchacho que no recuerde su cumpleaños?? bueno).

De momento puedes dar una visitada a algunas casas, como la casa de los hermanos ancianos (es una casa de dos pisos). De momento habla con el anciano que se ve en el balcón.- Habla con los niños y con la gente de esta hermosa villa. Checa algunas rupias por aquí y por allá. Puedes incluso visitar el bote que está en el agua (es una tienda). Hay algunos cerditos por allí que atrapas caminando lentamente y llegando por detrás. Es decir, habla con todos y entra a donde puedas en tu camino hacia la casa de la abuela que es la última a lo lejos.

Una vez dentro de la casa de la abuela sube las escaleras y verás a la abuela en una alcoba arriba. Allí habrá una charada y además verás que la abuela te dará el vestido de la leyenda del Héroe del Tiempo. El vestido de los Kokiris, el vestido de la descendencia de Link. Una vez vestidos debemos ir a nuestra práctica con la espada en la casa de los gemelos (la casa de Orca). Ve por la puerta de abajo y habla dentro con Orca para que te enseñe algunas tácticas con la espada. Completa las prácticas de espadazos horizontales, verticales y de punta para así pasar la

prueba y ganar la Espada del Héroe.

Sal ahora por la isla y dirígete a donde está Aryl (al mirador donde empezamos la aventura). Una vez arriba luego de unas largas escaleras habla con Aryl la cual te dará un regalo. El regalo de nuestra querida hermana es un Telescopio.

Con el telescopio mira los alrededores y cuando Aryl te diga que "veas algo" enfoca tu mirada hacia la caja postal de la casa de la abuela. Verás un extraño pájaro entregando una carta y si miras hacia arriba verás un enorme pájaro con una niña en sus garras. Si lo sigues verás que el pájaro será atacado por balas de cañón de una embarcación pirata. La niña de momento caerá en una planicie de la isla. Aryl luego hablará contigo y como buen héroe debes ir a ayudar al prójimo. Baja las escaleras y ve recto (checha el letrero) hasta el Bosque de las Hadas (Fairy Forest).

Bosque de las Hadas (Fairy Forest)

-----

Ahora que estamos en el bosque, checha los alrededores. Ignora la enorme roca y sigue hasta encontrar un puente roto. Pasa y salta el agujero hasta el otro lado y llegarás a la planicie donde encontrarás a unos enemigos muy cool. Eliminalos (no debe ser problema si ya has practicado Zeldas en N64) hasta encontrar a la niña cuyo nombre es Tetra, que es la líder de la banda de unos piratas. Luego de la charada verás a tu hermana Aryl llamado desde el otro lado del puente pero la enorme ave se la llevará raptada (menudo caso Super Mario Bros.). Cuando eso pasé te hablaran del posible lugar donde tu hermana estará. La peligrosa isla de la Fortaleza Abandonada (Forsaken Fortress) y de sus nuevos integrantes. No te queda otra que ir a buscar a Aryl. Habrán muchas conversaciones. Una de ellas se dará en la costa con el ave que entrega cartas. Cuando eso termine ve a la casa de la abuela, habla con ella y dile "hasta luego" y además recibirás El Escudo del Héroe.

Con el escudo regresa a la costa y zarpa junto a los piratas en tu aventura por los mares de este reino de islas.

Barco Pirata de Tetra: camino hacia Forsaken Fortress

-----

Este barco tiene una prueba de entrenamiento. Habla con la gente y verás que no son tan "buena gente" que digamos. Bueno, por dentro son buenas personas, solo duras eso es todo. Ve a la cubierta y encontrarás unas escaleras hacia abajo. Ignora el guardia que ves (aunque puedes hablar con él, no hay que ser tan grosero) y sigue hasta encontrarte con Niko el cual te retará a un juego de saltos de plataforma. Activa el interruptor a tu derecha y rápidamente ve de soga en soga hasta el otro lado usando las plataformas. Al otro lado encontrarás el Spoils Bag que de momento no nos sirve de mucho. Cuando regreses a cubierta habla con Tetra que te dirá que ya han llegado a la Fortaleza Abandonada (que no está tan abandonada que digamos). Tetra además te dará una Piedra Mágica para comunicarte con ella.

=====

3.2. Fortaleza Abandonada (Forsaken Fortress)

=====

Aquí obtenemos:

1. Mapa y Brújula

Estamos en lo que parece un calabozo aunque exactamente de momento no lo es, es un simple nivel. La buena de Tetra nos ha mandado al estilo Willy E. Coyote hacia los

aires y mandado hacia el inicio de la fortaleza. Aquí no hay una guía exacta ya que el nivel es bastante amplio y puedes tomar el orden que desees, sin embargo si debemos tener claro nuestros objetivos: Primero obtener nuestros mapa y brújula. Luego es importante y necesario apagar las luces de las tres torres vigías de la fortaleza y finalmente encontrar a Aryl. Ya con esto puedes tener una idea de lo que hay que hacer.

Cuando llegues a la zona abierta con luces encontrarás varias rupias a tu alrededor. Usa uno de los tanques que ves para hacértelas de Solid Snake y escabullirte con agente espía. Debes colocarte el tanque y usarlo como medio de escondite para las luces. Caminas cuando no hay luz cerca y vas hasta la puerta grande que ves (puedes tomar las rupias si deseas). Una vez dentro trata de encontrar a un Moblin (el cerdo ese que se ve genial!!!!!!) y deja que te atrape (puedes dejar que te atrapen desde la escena de las luces pero es divertido usar el tanque y además tomas unas rupias).

Para salir de la cárcel debes ver por el estante de la derecha y mueve los vasos hasta encontrar un agujero. Arrástrate por allí y sal por el único camino hasta encontrar a lo lejos de un corredor un cofre con el Mapa. Si te mueves un poco por los pisos superiores en la zona sureste encontrarás además el cofre con la Brújula.

Ahora, regresamos al cuarto donde encontraste el mapa. Encontrarás que hay puertas que te hacen salir del interior de la estructura en forma de herradura a lo interno de la fortaleza. Si sales por la izquierda verás que estás en un corredor. Sigue el corredor y checa a los lados. En uno de los lados encontrarás un camino (ya sea una escalera, un camino que sube, etc). Síguelo y mucho cuidado con encontrarte con otros soldados como esos Moblins. Trata de posarte en un lugar seguro y mirar los alrededores. Ves esas torres con esos enormes focos móviles??, debemos llegar allá. Ahora revisa cual es el más cercano a donde estás. Cuando llegues encontrarás a un soldado manejando las luces vigías. Debes eliminarlo usando su propia arma. Usa el escudo para que esta caiga (a veces demora) y recógela cuando la veas cerca. Si tienes problema nota que hay una vasija con varias de estas lanzas. Al eliminar al enemigo las luces se colocarán en posición "Reset", o sea, deshabilitadas apuntando hacia el cielo. Regresa al corredor y hacia el cuarto del mapa y toma la puerta derecha. Los siguientes dos corredores tienen desviaciones que te llevan a las otras torres vigías donde debes repetir el proceso de eliminar al soldado y deshabilitar las luces. Cuando las tres torres hayan sido deshabilitadas.

Ahora sigue los corredores y en la parte norte encontrarás una especie de caja que si empujas te dará un camino rápido al piso superior. Lo importante es llegar a la zona donde está esa caja. Sigue el camino y de momento llegarás dentro de la fortaleza otra vez. Hay un cuarto ahora con Moblins. Usa el barril de allí y mucho cuidado porque hay una especie de rata que alerta al Moblin. Trata de usar tu experiencia adquirida y llegar a la escalera donde encuentras una enorme puerta. Al salir encontrarás un camino y luego un agujero. Pegada a la pared se ve una estrecha repisa. Pégate a la pared hasta que el botón de Acción muestre "Slide". Colócate de espaldas a la pared y camina sin soltar la A hasta el otro lado. Repite lo mismo por la repisa donde encuentras dos corazones. Sigue recto hasta encontrar un balcón con otro enemigo que debes vencer (toma su posesión). Cuando lo venzas entra a la puerta y dentro de la fortaleza encontrarás a Aryl y otras niñas raptadas. Pero de momento regresa la susodicha ave con ganas de hacer maldades. Atrapará ahora a Link y lo llevará hacia otra zona de la fortaleza donde estará cara a cara con el Gran Maestro del Mal. El extraño personaje apuntará hacia el mar y el ave lanzará a Link hacia el océano. Luego de un cinema Link se encontrará con un bote parlanchín que se hace llamar el Rey de los Leones Rojos. Este bote lastimosamente no tiene la habilidad de navegar por los mares sin su vela. Sin embargo, usará las mareas para llevarnos a una isla de mercaderes donde probablemente encontraremos una. Así arribamos a Windfall Island.

=====  
3.3. Windfall Island  
=====

Debes obtener:

1. Vela

Hay mucho que hacer en esta isla así que empezamos. Primero habla con los lugareños que veas (muchos son poco amistosos, como ese tipo que te dice "niña" o el chiquillo que dice que "apestas"). Camina por el sendero visible y habla con un anciano chino que te hablará de su hija perdida en Forsaken Fortress. Además toma la primera izquierda que veas (donde se ve un cerdito) y de allí toma la puerta donde encontraremos una especie de cárcel (no es exactamente una cárcel pero hay alguien "encerrado entre rejas"). A la izquierda encontrarás un interruptor que abre la puerta y de allí saldrá Tingle quien te dará el Sintonizador Tingle (Tingle Tunner) para que comuniques el juego vía Game Boy Advance y además un Mapa del Mar. Ok, sal de allí al sendero original y sube por el pueblo hablando con la señora que se cree jovencita, las dos señoras que hablan cosas de adulto y más arriba, a la derecha de estas señoras encontrarás a Popo el Ice Climber.... bueno, no es Popo pero que alguien me niegue su parecido :p. El te dirá que vende "algo" muy importante pero que no usa más a 80 rupias. Tu acepta y verás que te dará la Vela.

Ahora lo que viene es decisión tuya. Puedes tomar camino hacia arriba y hablar con todos. Al final encontrarás un corredor y si te fijas puedes saltar hacia la casa a la derecha. Hay en si mucho que explorar y hay cuartos de corazones escondidos en varios minijuegos. Cuando hayas hablados con todos por lo menos 2 veces regresa al barco parlanchín y empezamos nuestra travesía por el mar.

Una vez en el mar nuestro objetivo es seguir simplemente el viento rumbo este. Haz que la flecha del indicador del viento vaya en tu misma dirección y de allí zarpa hacia la isla grande más lejana la cual es Dragon Roost Island.

=====  
3. 4. Dragon Roost Island  
=====

Debes obtener:

1. Wind Waker
2. Flores Bombas
3. Réquiem de los Vientos
4. Carta del Padre
5. Bolsa de Entregas
6. Botella vacía

Al llegar aprenderemos a usar el Wind Waker, el mismo nos será dado por el Rey de los Leones Rojos. Debes seguir los tiempos, primer el 3/4 . La idea es presionar la secuencia con la palanca C, tocando la palanca cuando la señal del panel superior llegue al centro del punteado. Cuando termine la sesión ya tendrás el más importante ítem del juego. Como siempre una vuelta no nos haría daño y así te familiarizas con la Montaña de la Muerte... ehh quiero decir con Dragon Rotos Island. Revisa a la izquierda y verás unas Flores Bombas que están cerca de las palmeras.

Ahora desde donde empezamos checa una caverna que te lleva a la playa del otro lado. Una vez allá ve por el agua hasta una pequeña isla con unas columnas. Una vez allá lee la inscripción y aparecerá un sapo en una nube de nombre Zephos (Nintendo está loco) que te enseñará la primera canción la cual lleva como nombre Réquiem de los Vientos. Checa que de nuevo está el bote ese que vimos en Outset Island. Compra cosas si deseas para ganar puntos.

Ok, toma camino por los senderos que suben usando las flores bombas para las rocas grises y de allí encontrarás un agujero que no podremos saltar. Checa que pegado a la pared hay una repisa. Usa el "Slide" para pegarte a la pared y caminar por el estrecho sendero hasta el otro lado donde encontramos la caseta postal de la isla. Ignora esto y camina por la cueva hasta el otro lado de la isla donde encontraremos unos caminos de madera que nos llevan a una puerta. Dentro encontraremos a la Tribu Rito quien te contará de los problemas de la misma con el dragón Valoo que está en la cima de la Montaña de la M... ehh de la montaña esa pues. Cuando termine la charada te darán la Bolsa de Entregas Postales (Delivery Bag). Ahora sube al primer piso hasta encontrar una puerta y dentro hablarás con Midley quien también te hablará del problema y además te hablará del Príncipe Komali. Cuando termine esto, Midley te dará la Carta del Padre de Komali.

Ahora es hora de ir al piso inferior e ir al cuarto opuesto a la entrada de la tribu donde encontramos al príncipe. Habla con él varias veces para conocer el problema. Además te hablará de su joya: la perla de Din. Nada que hacer de momento. Regresa al piso inferior de la tribu y ve a la puerta donde hay un soldado. Checa que encontrarás a Midley en lo que era un estanque. Habla con ella y te pedirá ayuda. Ahora súbete en el pequeño montículo que está cerca de la piedra grande y cuando el viento vaya en la dirección frontal (hacia donde Midley quiere ir) lánzala para que llegue. Cuando llegue arriba ella te dará un presente: la siempre infalible Botella Vacía. Ok, toma un poco de agua que ves cerca de la gran roca del estanque seco. Sube las escaleras y cerca de la entrada por donde llegaste encontrarás unas flores bombas secas. Usa el agua para "revivirlas" y así tomar su explosivo fruto. Lanza la bomba hacia la enorme roca del estanque para que así el mismo se llene de agua de nuevo. Ahora si cruza hasta el otro lado.

Ves que las estatuas que están en la lava tienen como unas ánforas. Lanza las bombas de las flores cercanas a la primera de las ánforas y luego toma otra bomba, súbete a la estatua que cayó y lanza la segunda bomba a la ánfora de la estatua siguiente para que caiga igual. Una vez en el suelo ambas cruza la lava hasta la entrada del primer calabozo real.

////////////////////////////////////  
3.5. Calabozo 1: Dragon Roost Cavern  
////////////////////////////////////

Aquí obtenemos:

1. Mapa y Brújula
2. Llaves pequeñas
3. Grappling Hook
4. Cartas de Tesoros
5. Llave del Jefe

En la primera zona simplemente empuja los bloques de manera que muevas el verde para encontrar la entrada secreta. Ingresa por allí hasta la sala del inicio. En el siguiente cuarto elimina a los dos soldados de la zona si deseas. De momento pon atención a la tinaja o vasija de allí. Ok, cuando elimines al soldado toma sus armas y enciéndelas con las antorchas. Ahora, con esto enciende las antorchas apagadas de la entrada. Abrirás la puerta y de además tomarás la llave pequeña.

Ahora llegarás a la sala central del calabozo. Primero ve por la izquierda y observa hacia abajo. Verás un bloque. Empuja el bloque de manera que se llene el espacio del camino. Ahora regresa y pasa por encima del bloque. Sigue por el puente suspendido teniendo mucho cuidado con los Keeses que aparecen en la zona. Pasa el puente y al otro lado observa que hay unas flores bombas. Úsalas para lanzar la bomba hacia la roca y revelar la entrada.

En este cuarto verás varios jarrones con agua. Si los lanzas a la lava verás que se forman plataformas. Úsalas para llegar a una pequeña zona segura a la derecha donde encuentras un cofre con el Mapa. Usa el agua de otras vasijas para formar otras plataformas y te llevan al otro lado. Sube las escaleras y vence al Red Chuchu si deseas. Sigue al siguiente cuarto.

De nuevo estaremos en la sala central. Usa las bombas para destruir la roca y seguir hacia la sala oeste. Dentro vence al enemigo y usa su palo para encenderlo. Con eso podrás destruir la pared de maderos que allí hay. Acciona el interruptor y sal de la montaña.

Ahora en pasa el puente suspendido y mucho cuidado con que el enemigo corte los tensores. De nuevo sigue el camino donde encontrarás más enemigos. Deberás pasar el agujero usando la función "Slide" para pasar de espaldas por la estrecha cornisa. Luego ve guindándote por los maderos hasta la siguiente zona.

Una vez dentro encontrarás más ratas. Luego encontrarás una especie de torre con muchas cajas. Deberás empujar las cajas inferiores para hacer caer las superiores y de esa forma formar una especie de escalera. Una vez arriba pasa al siguiente cuarto. Empuja el bloque de manera que obtengás la Brújula. Con esto ahora checa que hay unos palos cerca. Enciende uno y lánzalo hasta los maderos para quemarlos. Dentro encontrarás una llave pequeña. Toma la puerta encerrada y sal.

De nuevo estarás en las fueras de la montaña. Sube las escaleras y vence al buitre ese. Una vez eliminado toma la llave que está en su nido. Ahora entra de nuevo a la montaña por la puerta. Una vez dentro elimina a los enemigos y enciende todas las antorchas de la forma ya usual. Encontrarás un Pendiente si buscas el cofre. Ahora puedes usar bombas para destruir la roca que activa la vasija para transportarte al inicio del calabozo. En el siguiente cuarto encontrarás a un par de enemigos. Debes eliminarlos para acceder a la siguiente zona.

La siguiente zona es quizá la más complicada de este fácil calabozo. Verás una plataforma central con un Magtrail (un gusano de esos de fuego). Mucha lava a los alrededores, una especie de enorme erupción de lava en forma de tubo y algunas vasijas con agua. Primero lanza la vasija con agua cuando el tubo de lava ha bajado. Cuando se forma la plataforma toma otra vasija, salta a la plataforma que creaste, de allí a la plataforma donde está el gusano y lanzas la vasija de agua hacia la zona del tubo de lava. Ahora saltas a esta nueva plataforma y esperas a que se produzca otra erupción y de esa forma has creado un sencillo ascensor hacia la zona alta del calabozo. Si estás leyendo esta guía y no está a nombre de Juno64, TurokJr o Jorge Frago por favor avísame porque la han raptado y han usado el nombre de otra persona bajo mi nombre. Esta guía es solo autorizada en SectorN y Gamefaqs.

Ahora nos encontraremos en un cuarto donde verás a lo lejos la entrada al cuarto del jefe. Usa flores bomba para destruir todas las rocas y encontrarás el otro transportador. Ahora ignora de momento este cuarto y sigue por la puerta. Estaremos de nuevo fuera de la montaña. Verás a Valoo bien enojado. Sube hasta una zona parecida a una arena de batallas. Y de hecho es eso porque vendrán muchos enemigos. Elimina a todos los enemigos de la zona para liberar a Medli quien te recompensará con el Grappling Hook. Ahora usa este ítem en primera persona para asirte de la barra que se ve frente a la plataforma donde estará Medli. Cruza las siguientes zonas de práctica hasta donde está la puerta de donde llegaste. No entres aún, ves el camino de barras que baja??. Tómalo y ve hasta la plataforma baja y entra a la

puerta.

Una vez dentro mucho cuidado con el enemigo que aparece en el puente. Ahora necesitamos bajar y para ello debemos hacer caer el puente. Puedes usar la espada o un palo encendido pero trata de caer desde el centro del puente. Una vez hecho esto sal y estarás en una sala con una enorme plataforma. Sube a ella y usando el Spin Attack (mantener presionado B y soltar) rompe las cuerdas para hacerla caer. Ahora, sigue por el corredor pasando por la zona de plataformas hasta la escalera. Encontrarás una puerta cerrada, para abrirla simplemente busca algo de donde asirte con el Hook y así podrás ingresar.

Es hora de tomar la llave del jefe, para ello fíjate en el Magtrail (el gusado) de lava que sale. Usa el Grappling Hook para paralizarlo. Cuando se convierta en "pelota" tómalo y colócalo en el interruptor que se ve. Rápidamente ve al cofre y toma la Llave del Jefe. Ahora regresa a una de las zonas donde encontraste una de las vasijas transportadoras y hazlo 1 o 2 veces hasta llegar al cuarto del jefe. Usa el Grappling Hook para pasar el río de lava hasta la escalera. Súbela y toma los jarrones si te falta salud. Entra por la Puerta del Jefe.

Parásito Arácnido Armado: REINA GOHMA

De seguro este bicho es familia de Gohma, la gran diferencia es su ENORME tamaño y que es inmune a altas temperaturas. Lo que tienen en común: pues ambos son fáciles de eliminar (claro, este es un poquito más complicado). Ves la cola de Valoo que se ve en el techo??. Usa Grappling Hook cuando tengas la oportunidad para halar la cola (debes ser cuidadoso porque Gohma es rápida). Cuando esto suceda verás que le caerá la plataforma a Gohma y le quebrará su armadura. Repite el proceso dos veces más para destruir la armadura de Gohma. Una vez hecho esto espera a que su ojo esté expuesto y usa el Hook para pegarle aquí y aturdirlo. Cuando esté aturdida dale varios espadazos. Haz esto dos o tres veces más para eliminarla.

Una vez hayamos salido del calabozos y hayas visto el cinema podrás obtener la Perla de Din y de esta forma tener nuestro primer ítem importante. Si aún no has obtenido la canción Requiem de los Vientos es hora de tomarla. No te puedes ir de la isla sin ella. Recuerda, está al otro lado de la isla desde donde llegas, en un mausoleo. Simplemente checa la inscripción. Ahora si, con el Réquiem de los Vientos regresa al bote y habla con el Rey de los Dragones Rojos. Toca la canción y dirige el viento hacia el sur. Súbete al bote y allí arriba dirígete hacia el extenso océano en un larguísimo viaje hasta la isla Forest Haven Island.

=====  
3.6. Forest Haven Island:  
=====

En tu camino por el extenso mar encontrarás muchos peligros. Cerca de un volcán verás un enorme calamar con apetito voraz. Trata de eliminarlo devolviendo sus poderes, si mueres no hay problema quizá no salga más. Sigue tu ruta directamente hacia el sur hasta encontrar luego de un larguísimo recorrido la isla.

Una vez en este paraíso tropical sube por los peldaños teniendo cuidado con los Boku Babas. Elimínalos de ser posible. Cuando llegues al primer salto checa hacia arriba y usa el Hook en la barra superior. Colócate en línea con el islote y salta hacia allá. Ahora salta hacia la isla pequeña de la izquierda y cuidado con la Boku Baba. Luego a la central y regresa el disparo de los Ortorock. Usa de nuevo el Hook para llegar al otro lado y entrar por la caverna.

Dentro encontrarás un coloso árbol enorme. Sigue el riachuelo aguas arriba hasta llegar al árbol y te darás cuenta que es el Gran Árbol Deku (o su espíritu). Habla con él y te contará la historia de los Korok y la triste historia de Makar quien se

perdió en el Bosque Olvidado de las cercanías de la isla. La celebración anual de los Koroks se acerca en donde plantan las semillas del árbol Deku a muchos lugares en todo el conjunto de islas. Nuestro objetivo es encontrar a Makar en el bosque. Para ello debemos obtener el tesoro de los Koroks: la Hoja Deku.

Usa las enormes flores que ves cerca del árbol como propulsores. Si jugaste *Majora's Mask* no tendrás problemas en recordar esto. Ve de flor en flor hasta arriba donde encontrarás la Hoja Deku. Sigue usando las hojas y el Hook para llegar a una repisa donde se ve una figura de una flecha formada por pastizales. Ve por allí usando la hoja Deku como elemento flotante y calcula muy bien porque al inicio puede ser confusa la cosa. Una vez al otro lado estarás en una especie de balcón de la isla. Al frente tuyo verás una isla oscura y bastante extraña (se ve mala desde la distancia). Usa *Wind Waker* para cambiar el viento de manera que vayas a la pequeña plataforma de la izquierda (la que tiene un torbellino alrededor). Ahora usa Hoja Deku para llegar a dicha plataforma. Una vez allá rellena tu barra de magia. Ahora usa el *Wind Waker* para cambiar la dirección del viento hacia la isla oscura esa del fondo. Luego espera a que el torbellino de la vuelta y esté cerca en línea casi con la isla. Salta usando Hoja Deku y si calculas bien estarás en contacto con el torbellino (si caes empiezas, así que ni te preocupes). Si logras contactar el torbellino podrás ganar altura y con eso llegar hacia esa isla. Eso si, mucho cuidado porque en el camino hay varios enemigos voladores: un solo toque y estarás dándote un chapuzón en agua salada. Ahora si entrarás a nuestro segundo calabozo.

////////////////////////////////////  
3.7. Calabozo 2: Forbidden Woods  
////////////////////////////////////

Aquí obtenemos:

1. Mapa y Brújula
2. Llaves pequeñas
3. Boomerang
4. Llave del Jefe

En la entrada del nivel ve por la derecha para así obtener rápidamente el Mapa. Ahora ve por la izquierda y verás una enorme nuez (*Boko Nut*). La puerta del nivel está protegida por una parra pero observa bien que cuando te acercas a la puerta se cierra la flor central y cuando te alejas se abre. Ok, toma la nuez en tus manos y lánzase a la flor pero cuando esté abierta, o sea desde una distancia prudente. El mismo proceso lo debes realizar con las puertas protegidas con estas parras, lo que varía es la forma o el arma que usas pero siempre es lo mismo: alejarse para atinarle (de alguna forma debes atinarle).

El siguiente cuarto encontraremos un piso inferior. Si decides bajar encontrarás un *Knight Crest*. El cofre protegido de abajo se abre usando una de las armas de los soldados y lanzándola a la flor abierta que protege el cofre. Para subir deberás usar las *Baba Buds* (las plantas que te impulsan) y complementarlas con las Hojas Deku. Sigue subiendo con las *Baba Buds* hasta encontrar una puerta con parras que por ahora NO podemos abrir. Sigue subiendo hasta encontrar una puerta accesible en la zona norte del mapa.

En el siguiente cuarto encontraremos una góndola. Para poder subir por ella debemos activar el mecanismo de la izquierda (es fácilmente notable). Utiliza la Hoja Deku para lanzar una ráfaga de viento y mover el mecanismo que atrae la góndola. Sube a la góndola y ahora usa el viento como un sistema de propulsión a chorro, o sea, usas las ráfagas de viento en la posición contraria a donde quieres ir para

imprimirle un impulso.

En el siguiente cuarto verás a varios enemigos voladores (llamados Peahats) utilizando la hoja Deku y luego elimina a las plantas carnívoras del suelo (Baku Babas). Una de las Babas dejará una Baba Bud que podrás usar para ascender. Ahora usa este Baba Bud para subir hasta una puerta. En la siguiente zona usa la góndola nuevamente de la misma forma de antes (activa el mecanismo con la hoja y usa el principio de propulsión a chorro). Ahora destruye los tablones que protegen una gruta y toma la Boku Nut. Toma la nuez y déjala en la góndola (usando R cuando dice Drop). Ahora usa la góndola para llegar hasta la zona donde está la parra protegiendo la puerta. A una distancia decente lanza la nuez para destruir la planta y entrar por la puerta.

En el siguiente cuarto no te acerques a la nuez, en vez de eso usa la hoja deku para separar a la nuez de los tendrils y luego tómalala, destruye la parra de la forma usual y sigue por la puerta. En el siguiente cuarto por el este toma camino hasta encontrar unas lianas. Cruza con las lianas. Luego nos encontramos con el mismo sistema de nuez y puerta. Toma la nuez y lánzase a la puerta para destruir la parra y poder entrar. El siguiente cuarto posee varios Morths (esas cosas que se te pegan al cuerpo :D ). Ok, usa el Spin Attack (deja presionada B y suelta) para quitártelos de encima. Sal por la puerta oeste.

El siguiente cuarto posee una especie de laberinto de Tendrils (buena la verdad no es tanto un laberinto porque es solo un camino). Si jugaste el nivel Templo de Fuego de Ocarina of Time tendrás una idea de esto. Los tendrils (las raíces) saldrán de repente cuando te acerques. Ve por la izquierda con cuidado de los Tendrils y verás una flor bomba. Úsala para destruir los tablones de allí. Ahora usa la misma flor bomba para lanzar la misma por encima de los Tendrils hasta los tablones que están al otro lado. El cofre cerca de ti posee la Brújula. Ahora da la vuelta por el único camino entre los Tendrils hasta los tablones que abriste y toma la llave pequeña. Si deseas puedes tomar la Baba Bud y arriba tomar el Pendiente de Felicidad. Ahora regresa el camino hasta donde estaban los Morths y luego hasta la siguiente zona donde usastes las lianas. Allí toma camino norte hasta la puerta encadenada. Usa la llave y entra.

Usa la góndola por encima del hoyo hasta la zona de la salida (obvia el Peahat porque no muestra mucho problema). Ahora tendremos que dar una pequeña escaladita. Elimina primero a las Mothulas, Boku Babas y Peahats. Usa las Baba Buds para subir por los árboles. Cuando no veas más mira para encontrar las asas del Hook. Sigue subiendo usando Baba Buds y estas asas. Arriba encontrarás un cofre con un Pendiente de Felicidad. Usa ahora la puerta norte.

MiniJefe: Mothula

Es hora de una batalla que muchos antes ya han experimentado. Nuestra vieja enemiga Mothula. El objetivo es eliminar sus cuatro alas. Para ello debes usar la Hoja Deku para aturdira y luego lanzarle un golpe con la espada (puedes darle un golpe directo de espada si deseas). Mothula empezará su conjunto de Morths y ya sabes que hacer no?, usa Spin Attack para desquitarte de esos molestos enemigos. Ahora bien, sigue repitiendo el paso hasta que Mothula quede sin alas. Luego lánzale espadazos hasta que Mothula perezca y de esa forma tomes el ítem de este calabozo: el Boomerang. Ahora, en primera persona con el Boomerang checa los dos interruptores del sur del cuarto. Haz que seleccione a ambos y actívalos al mismo tiempo, lanza el boomerang y sal del cuarto.

En el cuarto donde escalastes usa el Boomerang para eliminar a las dos plantas que protegen las puertas y entra por ella. Ahora usa el Boomerang para eliminar a todo lo que te estorbe y usa Hoja Deku para pasar por el abismo. Sigue hasta la puerta sur sin olvidar el pendiente. Ahora llegarás al cuarto donde está la casa que está suspendida por las ligas. Allí usa el Boomerang para enfocar los 5 cables que suspenden la flor. Destruyelas y baja con la flor. Una vez abajo entra por la

puerta.

Elimina a los enemigos que vienen usando el Boomerang y ve por la derecha. Elimina a los ChuChus Verdes y sigue hasta el siguiente cuarto. Luego elimina las los tensores que suspenden la flor (son 4) usando el Boomerang. Ahora, usando la flor que dejaste caer (subido tu a ella) usa la Hoja Deku para impulsarte por el río. Ten cuidado con los Ortorcks usando el escudo. Llega al otro lado y ve por la puerta.

En este cuarto sube por el trono. Checa que hay 5 interruptores alrededor de esta especie de trono. Debes activar los 5 con el Boomerang. Para que sirva debes estar arriba en el trono y activar primero uno de los interruptores más cercanos al tronco (de preferencia aquel que está cerca de uno pero bien alejado de otro). Cuando activas los 5 interruptores aparecerá el cofre con la Llave del Jefe. Ahora vence a todos los Moblins que aparezcan en el cuarto. Cuando la lid termine regresa todo el camino hasta la casa (que parece flor) que dejaste caer desde la parte más alta del calabozo.

En esta zona sube usando los Baba Buds hasta encontrar una puerta con dos plantas que lo protegen. Usa los Boomerang para destruir las parras. Elimina luego a las Mothulas y sigue el camino (vivo con el Pendiente de Felicidad de la zona). Ahora sigue el siguiente camino hasta la puerta del jefe donde tendrás una batalla con una enorme planta que se parece mucho a Barinade de Ocarina of Time.

Planta Carnívora Suspendida: KALLE DEMOS

Este jefe es mucho más sencillo que el primero. Su ataque se basa en invocar unas de esas raíces subterráneas y hacer que te ataquen desde el piso. Evita esto y usa el boomerang para eliminar los tensores que mantienen suspendida a la enorme planta. Son muchas y solo podrás eliminar 5 a la vez como máximo. Destruye todos los tensores hasta que la planta caiga. Dale varios espadazos hasta que ceda la planta y nuevamente se suspenda. Repite el proceso una o dos veces más y pégale varias veces de ser posible. Vence a Kalle y luego de un cinema muy bueno verás tu tesoro: Perla de Farore.

=====  
3.8. La Perla de Nayru y las Estatuas Sagradas:  
=====

Prácticamente ya puedes ir a donde desees en el enorme océano pero la guía esta solo muestra lo mínimo básico para pasar el juego y nuestro objetivo es llegar a la Isla del Gran Pez (Greatfish Island). Cuando llegues allá te darás cuenta que toda la isla está en tinieblas y todo es un verdadero caos. El dios pez de esa isla, Jabun, se ha ido. Allí llegará uno de los carteros Rito que te explicará sobre los sucesos y tu destino: Isla Windfall. Ok, es hora de ir a esa isla de mercaderes, ya sabes donde es no?? (es la isla donde encontraste la vela del barco).

Isla Windfall:

Una vez de vuelta en la isla checa dos cosas: el barco pirata ha llegado a la isla y que en la Tienda de Bombas (antes de entrar al mismo pueblo, es en la casa más apartada) hay unas luces. Si deseas entrar no podrás hacerlo de la forma usual. Ve por la derecha pegado al mar mismo y vete por las repisas y sube al techo y luego entra por el agujero. Un vez dentro verás que los piratas y verás además que Tetra se dará cuenta que estás allí pero no hara nada. Tetra accederá a quedarse hasta que amanezca y partir a la isla donde están buscando su "tesoro" (que es la perla). Antes de que los piratas se vayan uno de ellos te dirá la palabra secreta (es

diferente en cada juego, por lo menos en el mío era TREASURE). Ahora ve al barco pirata: para ello colócate en la ensenada que está un poco alta al barco. Usa la Hoja Deku para llegar al barco. Una vez en el barco ve por la puerta y te preguntarán sobre la palabra secreta. Ingresa a la puerta y trata de entrar al cuarto de Tetra para que veas dos cuadros muy interesantes. Ahora baja hasta donde está Niko. Pasa su reto que resulta simplemente de cruzar con lianas y saltos. Llega al otro lado para que Niko te de ahora las Bombas. Estas bombas son activas tanto cuando estás a pie como en el bote. Regresa al barco (al del Rey de los leones rojos) y ahora lleva tu camino hasta la isla Outset (donde está tu abuela y donde empezaste tu aventura).

#### Isla Outset:

Sería bueno visitar a tu gente. Ve donde Orca para que te enseñe nuevas cosas, luego ve arriba donde su hermano para que te cuenta sobre el estado de tu abuela. Ella está enferma, no es parte de tu aventura pero la familia es primero!!!!. Recuerdas donde Tetra cayó a menos de la enorme ave??. Sube pero el puente está roto. Sube hasta la parte alta y verás una roca. Usa la roca, salta y usa Hoja Deku para llegar al otro lado de la isla. Una vez en el bosque busca la roca gris grande (hay varios enemigos aquí). Destruyela y dentro toma una de las hadas con la botella vacía. Regresa a la casa de tu abuela y abre allí la botella y haz que el hada le llene de salud. Ella a cambio te dará una Sopa muy saludable como toda abuela que cuida de sus nietos. Ahora toma camino con el bote por los alrededores de la isla y verás una extraña pared de rocas protegida por un remolino. Usa las bombas para formar un cañón y lanzarlas hacia la pared de rocas. Destruye la pared y dentro encontrarás a Jabun quien te dará la Perla de Nayru.

#### Las Estatuas:

Ahora checa el mapa y verás tres localizaciones. Simplemente llega a las tres y coloca las perlas en las estatuas de los pequeños islotes de estas coordenadas. Cuando coloques las tres velas la figura de la sagrada trifuerza aparecerá ante tu vista. Luego del centro saldrá una enorme torre. Haz llegado a la Torre de los Dioses

////////////////////////////////////  
3.9. Calabozo 3: La Torre de los Dioses  
////////////////////////////////////

Aquí obtenemos:

1. Mapa y Brújula
2. Llaves Pequeñas
3. Llave del Jefe
4. Arco del Héroe
5. Melodía del Comando

Este calabozo posee puzzles interesantes durante todo el camino. Debes notar de inmediato que el agua sube y baja periódicamente, alrededor de cada 20 segundos por lo menos en cada transición y puedes empezar por varios cuartos si deseas.

En la esquina sureste deja el bote y verás una zona baja. Cuando baje el nivel entra por la puerta. En la siguiente zona hay más agua que sube y baja. Coloca la bomba en la pared gris central y destrúyela y dentro toma el cofre con el Mapa. Si deseas destruye las demás pero luego regresas a la entrada del calabozo. Ahh se me pasaba, para eliminar a los Chuchus amarillos primero debes aturdirlos con el boomerang.

Ve por el oeste y usa las bombas para destruir el muro. Luego destruye la tinaja

con los palos y toma uno. Cuando el nivel baje enciende el palo y baja por la pendiente hasta las antorchas. Enciende ambas y toma el Pendiente de Felicidad. Toma luego la puerta noroeste.

Elimina al Bubble Rojo usando Hoja Deku y luego espada y así luego puedes tomar la Brújula. Ahora en el mismo cuarto del inicio ve por la parte noreste. Ve por la plataforma y arriba verás una especie de interruptor en el piso. Coloca un pote o una estatua en este interruptor para activar la puerta. Ahora ingresa.

El siguiente cuarto posee un pequeño estanque que sube y baja de nivel. Hay unas cajas allí también. Checa abajo cuando baja el nivel y verás que hay un interruptor. Coloca la caja en dicho interruptor cuando el nivel esté bajo y verás que aparece un puente arriba. Ahora espera que suba el agua y sube al piso. Espera a que el agua baje de nuevo y verás que la caja (si está en línea activará el interruptor. Sigue ahora hasta la siguiente zona por el puente. Toma allá la estatua en tus manos (algo se ha encendido :o). Ahora cruza de nuevo el puente de regreso con la estatua en mano, sal del cuarto hasta la zona inicial y coloca la estatua en la señalización del piso que está en la zona. Ahora una nueva puerta se abrirá. Usa el bote para llegar hasta esa zona y colocar las dos estatuas en los interruptores para ingresar.

En el siguiente cuarto verás que hay una especie de caminos de cajas. Trata de colocar una línea de cajas con distancias más o menos accesibles para saltos. Cuando tengas la línea de cajas listas rompe el pote con los palos y enciende uno. Ahora sigue el camino y enciende las antorchas del otro lado cruzando por el camino de cajas cuando la marea esté alta. Allá recibirás una llave pequeña. Cuidado con los Chuchus amarillos a la salida. Regresa al cuarto inicial.

Ve a la esquina suroeste y una vez allá abre la puerta enrejada. Dentro encontrarás a varios Chuchus amarillos. Elimínalos de la forma usual: usando el boomerang para aturdirlo y luego pégale con la espada. Una vez terminado esto una escalera aparecerá. Arriba toma la estatua y baja cuando la marea baje y sal del cuarto hacia la sala inicial. Coloca la estatua en una zona similar a la inicial y verás que la puerta de la columna central que antes estaba protegida por una fuerte corriente de agua podrá ser accedida. Ingresa a dicha puerta para llegar al segundo piso.

En este piso debemos encontrar 3 estatuas y colocarlas alrededor de la arquitectura central. Además aprenderás la canción Melodía del Comando.

Primero toma la puerta este de este piso. Pasa las plataformas eliminando a los enemigos hasta encontrar una estatua en lo alto con un mensaje inscrito. Presiona R para llamar a la estatua y ella te seguirá. Cruza el camino estrecho y cuando llegues al otro lado toma la estatua y salta hasta la puerta. Al llegar al otro lado la estatua se colocará automáticamente donde debe ir. Ahora toma la puerta oeste del cuarto.

Entrando a la puerta oeste. Una vez allá usa el Hook para cruzar el agujero (cuidado con los enemigos de fuego) y en el otro lado toma la puerta. Cruza de nuevo con el Hook hasta donde esta la estatua y allá tenemos un serio problema. Ves el interruptor, si te posas aparecerá un puente pero, y la estatua??. Toca la canción que aprendiste aquí (Melodía del Comando) y verás que podrás comandar a la estatua por el puente. Lleva la estatua al otro lado y ahora con Link (usa R para cambiar de estatua a Link) usa el Hook para llegar al otro lado. De momento no podemos hacer nada, solo ir al cuarto de la derecha. Una vez allá enfrentaremos al minijefe.

Minijefe: Iron Knuckle

Bueno, más o menos es un Iron Knuckle, creo que en el juego lo llaman diferente pero bueno es más sencillo de eliminar que un Iron Knuckle de OoT. Simplemente

acércate a él hasta que pegue y lanza el espadazo a su cuerpo. Verás que pedazos de la armadura caeran. Repite el proceso hasta que quede eliminado. Cuando haya terminado la lid toma el Arco del Héroe.

Una vez fuera usa el arco para pegarle al enorme ojo de la sala donde dejaste la estatua (si no ves ese ojo necesitas unos lentes del tamaño de ese ojo por lo menos). Pégale al ojo y verás que aparecen unas plataformas Elimina a los enemigos con fuego de allí (Red Bubble). Ahora lleva a Link donde está la estatua y salta por las plataformas hasta la sala principal y la estatua se colocará donde debe ir. Ahora la puerta norte se abrirá. Puedes regresar por la puerta este y eliminar a unos caballeros y tomar el Pendiente de la Felicidad. Sino toma la puerta norte.

En la puerta norte verás un principio simple de la física: el principio del tensor de peso (disculpa pero es que entre tanto números que tengo en la cabeza ya hablo así :p ). Ok, escoge cualquiera de las dos plataformas y coloca dos estatuas en una de ellas para que una está más alta que la otra (ten en mente: el peso de Link = al peso de 2 estatuas). Cruza al otro lado y luego por la puerta. En el siguiente cuarto verás unos rayos láseres (no me preguntes quien hizo eso) de color amarillo. Sube a una de las estatuas desde la ocaja central y ponte en la estatua (cualquiera) cercana a los láseres. Ahora salta y usa la Hoja Deku para llegar al otro lado. Luego usa la canción de comando para controlar la estatua (recuerda que primero debes llamar a la estatua antes). Haz pasar a la estatua por los rayos amarillos y de allí hasta el interruptor. Ahora haz que Link salga a salvo y lleva la estatua hasta el siguiente cuarto. Antes de subir a las plataformas con pesos coloca una tercera estatua para que no se sobrepese. Ahora si salta a la plataforma más alta y de allí hasta la puerta del final. La estatua se colocará automáticamente.

Una vez hecho esto podrás subir por el ascensor central. Arriba debes eliminar a los Beamos si deseas y colocar las dos estatuas en los interruptores. Para eliminar a los Beamos usa flechas o bombas. Cuando coloques las dos estatuas colócate tu en el interruptores restantes y toma el cofre con la Llave del Jefe.

Sal por la puerta, sube las escaleras y arriba toma la puerta del jefe.

Sagrado Sabio de Piedra: GOHDAN

El ser responsable de realizarte un test para el héroe del tiempo está en lo alto de la torre. Para eliminarlo necesitas varias flechas y bombas. Pero no te preocupes porque si se te acaban, humildemente Gohdan te dejará municiones fácilmente recuperables. Recuerda, este no es un enemigo mas si un maestro. Es una cara flotante con manos flotantes, imagínate a Bongo Bongo pero mucho más facil. Primero lánzale flechas a los ojos de las manos dos veces a cada uno (debes esperar un rato entre disparo y disparo). Luego pégale dos veces a cada ojo de la misma forma (esperando un rato entre disparo y disparo). Cuando se cierren la cabeza se posará y dejará abierta su boca. Corre y lánzale una bomba dentro hazta que explote. De nuevo empezará a lanzar más explosiones muy poderosas y repite el proceso solo que esta vez obvias las manos y apuntas directo a los ojos, eso si cuidado con las manos cuando atacan. Luego de 3 explosiones bucales terminas la batalla y te ganarás el máximo honor. Una vez arriba de la torre verás una campana. Usa el Hook para mover y sonar la campana y que se oiga por todos los mares.

=====  
3.10. Hyrule  
=====

Cuando salgas de la Torre de los Dioses verás que el Rey de los Leones Rojos te

dirá de la existencia de un lugar muy profundo en el mar. Luego de la charada se abrirá un portal en el mar. Una vez abajo podrás darte cuenta que estás en una especie de mundo paralelo. Ves un hermoso castillo al cual deberás entrar. Una vez dentro notarás que hay muchas estatuas, entre ellas una colosa estatua de Link con la espada de la victoria en alto y varios de los enemigos del Héroe del Tiempo congelados. Abajo hay un símbolo de tres triángulos equiláteros (por si no sabías es la Trifuerza) y unos cubos triangulares (existirá ese término). La idea es colocar los tres cubos sobre el símbolo de manera que conformen la figura de la sagrada Trifuerza. Debes tener en cuenta que mover los cubos tiene su física, algo que se conoce como punto de rotación y torque. Cada punta del bloque es un punto de rotación (o sea, esa punta no se mueve) y si empujar el bloque por un lado se moverá en giro respecto a ese punto. O sea, es como si pegarás una punta del bloque al piso y se mantuviese allí y movieras otro lado del bloque: el bloque rotará. Lleva los tres bloques hasta las figuras triangulares de la misma forma y así podrás abrir una puerta que te llevará a un santuario.

En el sótano encontrarás (además de los hermosísimos vitrales) la Espada Maestra, la legendaria espada con la cual Link venció a Ganondorf hace ya mucho tiempo atrás. Hay un cinema que cuenta historias muy interesantes, no te lo voy a pasar porque no quiero arruinar sorpresas. La cosa es que deberás salir de ese castillo y para hacerlo deberás vencer a todos los enemigos antes congelados. Debes vencer a todos los Moblins y caballeros de la zona. Busca por los balcones superiores. Ahh y antes checa las fotos del castillo, no hay una que te recuerde a....???. Bueno, vence a todos los secuaces de Ganondorf y seguimos adelante. Llega al bote y regresa al océano.

Una vez en el amplio mar debemos regresar a la zona donde empezamos. A la peligrosa Fortaleza Olvidada de este reino de agua salada. Recuerda que Forsaken Fortress queda en la parte más noroeste del mapa (es la isla del cuadro de la esquina superior izquierda). Llega con el bote allá y no te caería mal una paseadita por Windfall Island a ver que encuentras :).

=====  
3.11. Forsaken Fortress (II):  
=====

Una vez dentro de la fortaleza no encontraremos de momento cambios significativos. Deja el bote cerca de una zona donde puedas pasar y entra a la fortaleza por el mismo camino del inicio. Ahora llega a la entrada donde hay varias luces. No te preocupes por las luces. Ahora empieza el show, un espíritu maligno del pasado regresa con más poder que nunca.

Espíritu Maligno del Más Allá: PHANTOM GANON

Esta batalla es genial, es aquella misma batalla que encantó al mundo en Ocarina of Time. Solo que Phantom Ganon se ve más cool!!!. El fantasma te lanzará poderosas esferas de poder pero esta vez son más rápidas. Presiona R para tenerlo siempre enfocado y trata de regresar sus esferas con la espada al puro estilo de un juego de tenis. Cuando lo golpees luego de algunas sesiones de lanzamiento de esferas, Phantom Ganon caerá y entonces sale varios espadaños. Repite la secuencia hasta que muera.

Ahora tienes un cofre y dentro el Martillo Cráneo (Skull Hammer). Si deseas puedes entrar a la fortaleza a revisar que hay. Sin embargo el camino básico es por la derecha donde hay unas especies de cilindros cubiertos con púas. Usa el martillo para aplastarlas y sigue camino arriba. Ahora, lo más recomendable en mi opinión es apagar las tres torres vigías como lo hiciste al inicio. Puedes obviarlas si gustas pero si te golpean sus cañones peligrosas el caer de alturas muy grandes y empezar a subir de nuevo. Dale la vuelta a la fortaleza hasta encontrar el camino estrecho con que llegaste a la torre donde estaba Aryl la primera vez. Sigue esas escaleras

y entra al cuarto donde Aryll está. Checa que Tetra vendrá en auxilio y avisará del ave molesta secuaz de Ganondorft. El silo donde te encuentras empezará a llenarse de agua. Sube por los alrededores hasta la parte alta de la torre y allá arriba tendremos otra super batalla:

Ave Raptora de los Mares: REY HELMAROC

Este jefe es el más facil de todo el juego. Simplemeta espera a que aterrice en la torre y cuando trate de dar el picotazo usa el Martillo para darle en la cabeza y proporcionarle tremenda jaqueca. Debes darle 5 martillazos en el coco duro antes de destruir su casco metálico. Cuando lo hayas hecho el ave atacará desde el piso dando más picotazos. Cuando se trabe en el suelo dale varios espadaos y repite el proceso cuantas veces sean necesarios para vencerla.

Cuando termine toma el corazón y sube por las escaleras hasta la puerta. Allí te encontrarás con "alguien" y conocerás mucho de la historia del juego. El cinema es genial y pronto verás que paso con Hyrule. Ahora si, debemos salvar al reino sagrado.

\*\*\*\*\*

### 3.12. Templo de la Tierra

\*\*\*\*\*

Requisitos:

- 1- Balada de los Vendavales
- 2- Flecha de Fuego
- 3- Flecha de Hielo
- 4- Botas de Hierro
- 5- Brazalete de Poder
- 6- Lírica del Dios de la Tierra

Lo primero que hay que hacer es buscar un tornado de Cyclos. Si, esos enormes tornados marinos. Hay varios, entre los que recuerde hay uno cerca de la Torre de los Dioses, al noreste de la misma la verás. Cuando encuentres verás que sale Cyclos en la nube. Usa las flechas normales para pegarle (solo debes pegarle a la nube) tres veces y cuando lo hayas hecho Cyclos se presentará. En el momento la rana te enseñará La Balada de las Vendavales que te permite transportarte a cualquiera de los terrenos marcados en el mapa con el tornado de Cyclos.

Toca ahora la canción y checa la zona cercana a Outset Island, hay una isla llamada Mother and Child Island. Cuando uses los vendavales llegarás adentro del crater. Ingresa y dentro encontrarás a la Hada líder de todas las hadas quien amablemente te dará la Flecha de Hielo y la Flecha de Fuego.

Ahora debemos visitar dos islas: la Isla del Anillo de Hielo (Ice Ring Isle) y la Isla Montaña de Fuego (Fire Mountain). Primero vamos a la más cercana, la Isla del Anillo de Hielo.

Isla Anillo de Hielo:

-----  
En la última de las filas de tu mapa, en la columna 5 (al suroeste de Forest Haven y muy al sur de la Torre de los Dioses) encontrarás la Isla del Anillo de Hielo. Es una isla que a su alrededor posee fuertes ventiscas a muy baja temperatura. Lanza

una flecha de fuego a la boca del dragón y ahora por la parte de atrás baja del bote. Camina por alrededor, usando las repisas y luego pasando las plataformas hasta entrar a la boca de la piedra con forma de dragón. Una vez dentro deberás obtener el tesoro (si no te has dado cuenta, hay un contador de tiempo). Lo primero es eliminar a los molestos Keeses. Hay tres, pasa rápido el puente de hielo y trata de subir hasta la siguiente zona segura. Allí elimina a los Keeses (el tercero de ellos estará alejado, trata de enfocarlo acercándote y regresa a la zona segura). Ahora viene el tobogán. Checa con cuidado el terreno y verás que deberás tener cuidado porque es super resbaloso. Dale con cuidado y trata de realizar la curva en el tobogán con el stick hacia atrás para bajar la velocidad. Pasa esto y tendrás el cofre con las Botas de Hierro. Ahora cruza por la zona de las ventiscas usando las botas de hierro y llega hasta la entrada. Si deseas, fuera en la isla hay un cofre encerrado en hielo con un mapa. Ve ahora al bote y debemos tomar camino muy al noreste, hacia la Montaña de Fuego.

#### Montaña de Fuego:

-----

Recuerdas Dragon Roost Island (la del primer calabozo). Bueno, un cuadro hacia el sur de aquí hay una montaña que es como un volcán. Cuando llegues lanza una flecha del hielo al cráter y verás que temporalmente quedará apagado. Rápidamente baja del bote y sube por las laderas del cráter hasta entrar al mismo cráter. Dentro simplemente deberás cruzar las plataformas y tener cuidado en hundirte. Elimina a los Keeses y Magtrails si tienes el tiempo y toma el tesoro al otro lado. Ahora podrás obtener la fuerza de un Goron con tus Brazaletes de Poder.

#### Buscando el templo:

-----

Muy bien, ahora hacia el Templo de la Tierra. Checa en el mapa que hay dos marcadores, uno al norte y otro al sur. Nuestro objetivo es aquel en el sur. Al este de Outset Island estará la Isla Cabeza de Piedra (Headstone Island). Usando los brazaletes alza la roca y lánzala lejos. Dentro encontrarás una especie de inscripción en piedra. Pégate a ella y saca el Wind Waker para que aparezca la canción. Toca la canción y aprenderás La Lírica del Dios de la Tierra. Una zora de nombre Naruto te dirá que es una de las sabias atacada por los monstruos que Ganondorf colocó dentro del templo. Además te dirá que para eliminar el enorme sello de roca deberas encontrar a alguien con un harpa similar al que ella tiene en sus manos.

La persona quien tiene esa harpa es Medli de la tribu Rito. Deberás hacer el viaje hacia Dragon Roost Island o si deseas simplemente invoca los tornados de Cyclos para transportarte rápidamente. Allí sube hasta la entrada de la tribu y ve al segundo piso, sal de la ciudadela y habla con Medli quien estará en una de las construcciones de madera salientes a la montaña. Enséñale la canción que aprendiste en la entrada del templo (la lírica) y ella la tocará contigo. Aparecerá un cinema y luego estarás con Medli en el bote. Puedes darle un paseo romántico por el eterno mar pero puedes invocar los tornados de Cyclos. La cosa es regresar a Headstone Island y dentro ella tocará la Lírica del Dios de la Tierra. Ahora si podrás entrar al templo.

////////////////////////////////////  
Calabozo 4: Templo de la Tierra:  
////////////////////////////////////

Aquí obtenemos:  
1: Mapa y Brújula

- 2: Llaves Pequeñas
- 3: Escudo Espejo
- 4: Llave del Jefe

Antes de entrar primero debes saber que en todo el calabozos debemos colaborar con Medli si queremos vencer. Primero toma a Medli y lánzala hasta la plataforma del otro lado antes de la puerta. Luego usa Hoja Deku para llegar hasta allá. Toma de nuevo a Medli y entra por la puerta (aunque Medli te siga ella no podrá abrir puertas; la única forma es que abras la puerta con ella en tus manos).

La siguiente sala posee a tres Moblins que debes vencer de inmediato. Deja a Medli presionando R en un lugar seguro antes de hacer esto. Ahora elimina a los soldados y regresa para tomar a Medli. Subes las escaleras de la izquierda hasta la parte superior. Medli te dirá algo. Ahora, checa la columna o pilar del otro lado. Con Medli en tus manos salta y ella te llevará volando hasta la columna del otro lado. Ahora deja a Medli y colócate en el interruptor. Una vez sobre el interruptor toca la canción Melodía del Comando para que puedas manejar a Medli. Checa la columna del otro lado (a la derecha). Llega volando hasta allá y pon a Medli en el interruptor. Con los dos interruptores accionados al mismo tiempo abrirás la puerta.

Entra por dicha puerta (recuerda llevar a Medli en tus brazos) hasta una sala donde hay varios Chuchus: verdes, rojos y una nueva variedad: el ChuChu negro. De momento deja a Medli. Elimina primero a los verdes y rojos. Ahora checa que en el cuarto hay un haz de luz que cae. Espera a los Chuchus negros allí y verás que se convertirán en piedra. Usa Martillo Cráneo para eliminarlos. Ahora toca la canción para comandar a Medli. Coloca a Medli debajo del haz de luz y verás que de su arpa se reflejará el rayo. Presiona A apuntando hacia la izquierda del cuarto donde se ve una silueta de un cofre. Espera hasta que la luz haga aparecer el cofre. Si gustas puedes desaparecer las estatuas de elefantes a la derecha del haz. Cuando termines esto cambia a Link, ve al cofre y reclama el Mapa.

Seguidamente, si eliminaste a todos los Chuchus podrás salir hasta la sala principal del templo. En dicha sala hay una enorme cabeza de una especie de deidad terrenal. Hay dos haces de luz. Ve al de la derecha y cambia a Medli. Con Medli observa que entre el humo color morado hay una especie de interruptor (frente al haz de luz derecho). Apunta con tu arpa el línea recta hacia el interruptor para que disipes la nubosidad. Ahora cambia a Link y saca el martillo cráneo. Baja por el camino de luz que Medli hizo y pégale al interruptor con el martillo. Si eres tocado por la nubosidad serás incapaz de usar armas por un momento. Ahora si, con esto accionado abrirás la puerta derecha. Toma a Medli en tus manos y dirígete a dicha puerta.

El siguiente cuarto posee dos Bubbles rojos que salen de dos ataúdes. Elimínalos a ambos con un simple espadazo. Ahora camina hacia adelante como Link y sube las escaleras de la izquierda. Arriba hala el bloque hasta el espacio de manera que un haz de luz penetre el cuarto. Ahora comanda a Medli tocando la canción y lleva a la Rito hacia el haz de luz. Apunta con tu arpa la luz hacia el cofre que ves frente a ti. Cuando el cofre aparezca cambia a Link y toma una llave pequeña. De momento obvia el cuarto cercano y mucho cuidado al salir. Recuerda llevarte a Medli y ten cuidado con las Manos Muertas. Regresa a la sala de la deidad del templo.

Ahora ve a la puerta opuesta y usa la llave (recuerda cargar a Medli). En el siguiente cuarto hay una sala con varios Chuchus en el centro. Checa las paredes y verás unos mantones rojos. Uno de ellos tiene unos haces de luz que sobresalen. Usa la Flecha de Fuego para quemar el mantón y haz que la luz entre al cuarto. Ahora trata de que dos Chuchus negros se acerquen a la luz. Cuando se conviertan en piedra álzalos y colócalos en los dos interruptores de la zona para que aparezcan unas escaleras. Con Medli en tus manos sube la escalera. Arriba empuja el enorme bloque hasta el nivel inferior para que abras la puerta. Escapa con Medli en tus

manos.

Ahora debemos mover varios bloques. Primero mueve el bloque que ves hasta el espacio marcado (posee un dibujo). Ahora controla a Medli para que ilumines con el reflejo de luz de su arpa a la estatua de piedra en forma de elefante que está sobre el otro bloque. Además ilumina todos los dibujos de las paredes que veas. Verás que encontrarás un tercer bloque tras una pared y una vasija transportadora. Ahora bien, empuja todos los bloques hasta los espacios correspondientes y cuando esto suceda aparecerá un cofre con la Brújula. Dicha brújula no solo te ayudará a ver los cofres de los calabozos sino también la localización de Medli que se ve como un círculo morado. Ahora empuja el bloque hasta la ranura de la pared opuesta a donde llegaste. Tira a Medli hasta el nivel superior. Sube por el bloque y toma a Medli para salir del cuarto.

El siguiente cuarto posee muchos Moblins. Deja a Medli en un lugar seguro y elimina a los condenados. Además hay unos Poes, de momento simplemente espera a que te ataquen los Poes y te hechicen por un rato. Puedes ahora si deseas comandar a Medli y volar hasta el nivel donde hay una escalera y desde allí reflejar la luz hasta las estatuas elefantes del otro lado y reclamar el Pendiente de la Felicidad. Pero sino simplemente cuando hayas eliminado a todos los enemigos podrás ver otras escaleras. Sube por ellas hasta un piso superior. Si estás debil o necesitas ítems checa en los cráneos. Ahora entra por la puerta de la derecha y llévate a Medli. Cuando entres al cuarto deja a Medli en la entrada y baja. Una vez abajo verás varios sarcófagos. De izquierda a derecha acércate a ellos y verás que de algunos aparecerán unos demonios. Espera a que te asusten y cuando estés paralizado presiona B varias veces, de manera que cuando se te quite la parálisis ya estés dando espadazos (la B no se usa para quitar la parálisis, sino para golpear desde que sales de este estado). Debes darle muchos espadazos seguidos. Uno de los sarcófagos posee una rupia amarilla. Cuando hayas eliminado a todos los demonios una escalera bajará. El último sarcófago posee una llave pequeña.

Sal del cuarto de los sarcófagos con Medli en mano y ve por la puerta de la izquierda (la cerrada con llaves). Dentro enfrentarás a un grupo de Stalfos. Estos Stalfos son muy fáciles de eliminar. Simplemente pégalos varias veces hasta que el cráneo se separe. Empieza ahora a lanzarle espadazos al pobre huesudo. Cuando elimines al primero aparecerán dos Stalfos más. Nada de problemas porque simplemente debes hacer lo mismo. Ahora aparecerá el cofre con el Escudo Espejo. Regresa al cuarto anterior y busca a Medli (checa el mapa). Ahora ve al nivel donde está el haz de luz en ese MISMO cuarto. Ilumina la pared con los dibujos y aparecerá un corredor. Si deseas puedes combinar a Link y Medli como espejos para abrir las otras paredes y ganar buena cantidad de rupias pero esa es tu decisión. Sigue por el corredor hasta que llegues al cuarto donde estaba la deidad del inicio. Baja hasta donde están los dos haces de luz frente a la enorme estatua.

Coloca a Medli en un haz y apunta con su arpa hacia un ojo de la estatua hasta que la mitad de su cara quede iluminada. Ahora con Link colócate en el otro haz y con su escudo apunta hacia el otro ojo de la estatua y la otra mitad de la cara quedará iluminada. Cuando esto suceda la puerta de la estatua se abrirá y podrás bajar. Recuerda tomar a Medli contigo. Una vez abajo habrán unos Bubbles azules. Puedes usar la flecha de hielo o la Hoja Deku para paralizarlo y luego pegarle su espadazo. Trata de que ambos queden eliminados. Si deseas ir por las plataformas de la izquierda debes usar a Medli. Al otro lado hay rupias a montón. De nuevo en el puente lleva a Medli contigo e ingresa por la puerta.

Ahora, el siguiente cuarto tiene algunos Remuertos. Elimínalos de la forma usual o si gustas usa el espejo para reflejarles luz. Cuando esto suceda usa el escudo para iluminar la enorme estatua frente a ti en el bloque. Luego usa los dos espejos para iluminar las otras dos estatuas que protegen las puertas. Ahora ve por la puerta oeste (deja a Medli). Una vez en el siguiente cuarto verás que hay mucha nubosidad y hay muchas de esas manos (Floor Masters). Evita a toda costa estos enemigos,

recuerda que si te atrapan te dejarán lejos de aquí y que además no puedes golpearlas de momento. Llega hasta el otro lado del camino de pilares donde encontrarás una llave pequeña. Si eliminas a todas las manos que salen del piso ganas un mapa de tesoros. Regresa al cuarto donde dejaste a Medli.

Ahora ve por la puerta este pero con Medli en manos. Usa a Medli para sobrevolar la zona de niebla morada llena de Floor Masters por doquier. Al otro lado empuja el enorme espejo hasta el espacio correspondiente. Ahora checa arriba donde hay un interruptor. Usa el martillo para accionarlo. Una vez accionado la luz se reflejará hasta el cuarto del otro lado de la reja. Regresa al cuarto de donde viniste.

Una vez de vuelta con Medli empuja el bloque y haz que Medli llegue hasta arriba. Escala el bloque y sube hasta la puerta encerrada con llaves. El siguiente cuarto ya debe tener un enorme haz de luz que anteriormente activamos. Ahora pon atención: solo puedes reflejar la luz cuando ella golpea tu escudo. O sea, si te pones de espaldas hacia su fuente obviamente nunca podrás reflejar hacia adelante. La reflexión ocurre cuando la luz cambia de dirección. Antes de realizar todo este proceso primero elimina a los enemigos. Ahora checa las estatuas: las dos más pegadas no son importantes, la importante es la alejada en la otra pared. Coloca a Medli de manera que apuntes hacia una dirección 45° al oeste del haz de luz (el norte sería hacia donde va el haz). Ahora cambia a Link y usa el haz reflejado del arpa de Medli para desaparecer la estatua solitaria de la pared. Ingresa con Medli por la puerta.

Ahora encontrarás a muchos sarcófagos con Remuertos y Stalfos. Toma las rupias y otros ítems de por aquí incluyendo las 20 rupias del cofre alejado (checa el mapa). Ahh, recuerda tener a Medli contigo. Verás ahora una piedra similar a la que vimos al inicio en la entrada del templo. Toca ahora la Lírica del Dios Tierra con Medli al lado tuyo. Ambos tocarán la canción y se abrirá la piedra. Ingresa. El siguiente cuarto es una especie de enorme silo. Checa hacia al frente y verás la puerta del jefe. Obviála de momento. Ve con Medli bajando las escaleras hasta la puerta que se ve debajo. El siguiente cuarto posee un interesante aunque simple acertijo.

Al estilo del Templo de los Espíritus pero más descarada, este puzzle simplemente te exige mover cosas hasta lugares determinados. Esas cosas son espejos. Pero primero lo primero. Cuando entras ves una especie de estructura central. Usa a Medli y vuela hacia dicho lugar y acciona el interruptor para que el haz de luz aparezca. Ya hicimos lo más duro del nivel. Ahora baja y elimina a los enemigos que veas antes de empezar. Dirígete hacia el haz de luz que abriste con Medli. Mueve los espejos que veas (hay un camino obviamente visible, mueve el espejo hacia su lugar final. Uno de ellos posee una estatua elefante frente (está cerca del haz). Quita la estatua y empuja ese también. Ahora la luz se reflejará hacia dicho espejo y de allí hasta un pedestal alto. Usa a Medli y colócate en el pedestal y apunta la luz hacia el sur: hacia una entrada donde hay un pequeño pedestal con la figura de un arpa y cerca una pared con logotipos del sol. Cuando la luz se apunte hacia allá usa a Link para reflejar la luz hacia la pared y destruye los cuatro pedazos. Empuja y luego hala el enorme espejo hasta su lugar final. Ahora checa los otros espejos: hay uno que no se puede mover de su lugar. Sigue el camino y encontrarás otro espejo que deberás empujar. Hay otro espejo que está detrás de otra estatua elefante. Elimina la estatua con una luz cercana y aparecerá otro espejo. Llévalo hacia su lugar. Ahora coloca de nuevo a Medli en el pedestal y usa a Link para reflejar la luz hacia la pared con los logotipos del sol. Empuja este último espejo. Cuando todos los espejos reflejen se abrirá una puerta. Puedes tomar los dos cofres invisibles apuntándolos con luz. Entra con Medli a la puerta. Si deseas entrar encontrarás un mapa del tesoro. Ahora checa la estatua que vimos al inicio del templo. Mira que los espejos han proporcionado luz a los dos pedestales de los lados. Usa a Medli y Link para reflejar la luz hasta ambos ojos y así se abrirá una nueva puerta. Puedes dejar a Medli si gustas.

Ahora deberás eliminar a los Bubbles azules que veas usando flecha de hielo o Hoja

Deku, luego elimina al Darknut de la forma usual y acabas finalmente obteniendo la Llave del Jefe. Sal del cuarto hasta el cuarto de los espejos. Sube las escaleras y lleva a Medli hasta el cuarto en forma de silo. Cambia a Medli para que vuele hasta las escaleras superiores y luego Link escala por las parras de la pared del silo. Una vez arriba sigue subiendo las escaleras y ve hasta donde está la vasila teletransportadora. Desde esa altura toma a Medli y salta para que te lleve volando al otro lado. Entra a la puerta del jefe.

Poe Gigante: JALHALLA

Bueno cada vez los jefes son más fáciles no???. Simplemente espera a que el Poe se acerque y usa los haces de luz para reflejarles la luz al cuerpo. Espera a que quede paralizado y podrás luego acercarte a él. Agárralo y lánzalo hasta una de las columnas con púas que rodean la arena. Cuando esto suceda el Poe quedará separado. Usa Hurricane Spin para eliminar a los Poes pequeños hasta que se forme otra vez. Repite el proceso hasta que muera. Solo debes tener cuidado a los ataque con fuego y a las ráfagas de fuego que lanza, de allí, Jalhalla es un simple peluche gigante. Al final toma el corazón y verás que tu espada es ahora más poderosa.

\*\*\*\*\*

### 3.13. Templo del Viento

\*\*\*\*\*

Requisitos:

1. Aria del Dios Viento

Forest Haven

-----

Checa que cuando llegas, de las cascadas del inicio salen unas notas musicales. Colócate en el filo del terreno y usa el Hook. Checa el palo arriba y balancéate para penetrar la cascada. En el otro lado encuentras a Makar quien toca una canción. Enséñale el Wind Waker y verás que aparecerá un cinema. Ahora Makar te enseñará el Aria del Dios Viento.

Ahora, toca la canción de Cyclos y dirígete hacia Windfall Island. De allí toma dirección norte hasta la Isla de los Vendavales (Gale Island). Usa botas de hierro para caminar hacia la entrada. Dentro toca el Aria del Dios Viento y podrás ingresar a este templo.

////////////////////////////////////

Calabozo 5: Templo del Viento:

////////////////////////////////////

Aquí obtenemos:

1. Mapa y Brújula
2. Llaves Pequeñas
3. Hookshot
4. Llave del Jefe

El primer cuarto tiene ya un interesante acertijo. Ves esos resortes que hay??. Si usas tu mente notarás que para hacerlos funcionar necesitas un peso y si sueltas ese peso saldrá disparado. Bueno, si Link se sube es un peso pero no el suficiente.

Ahora si le colocas las botas de hierro verás que el resorte cede. Cuando quitas entonces las botas de hierro el resorte transferirá toda la energía y podrás impulsarte. Usa la Hoja Deku para flotar y llegar más lejos. Es importante que sepas esto porque es básico para el templo.

Lo primero que debemos hacer es controlar a Makar (Melodía del Comando). Usa a Makar y vuela por las corrientes de aire. Al otro lado activa el interruptor. De esta forma quitas el viento. Ahora controla a Link y déjate caer hacia la zona baja. Allí elimina a los enemigos que veas si te molestan (hay un Stalfo al otro lado). Ahora usa el resorte como te explique en el primer párrafo de esta sección de la guía. Llega a donde está Makar, cárgalo y pasa la puerta.

Elimina a los enemigos de la siguiente zona. Mueve el interruptor con la Hoja Deku de manera que abras la compuerta. Controla a Makar y busca los montículos de tierra. Haz que Makar siembre unas semillas y haga aparecer dos raíces para abrir la puerta. En el siguiente cuarto, cuando realices la misma operación de siembra con Makar verás que será atrapado por un Floormaster. Pobre chico, bueno es la vida del Korok común si se alía con Link. Verás luego que Makar estará encerrado tras una reja y una enorme estatua. No podemos hacer nada de momento. Ve por el este y cuidado con los Armor Knights. Usa bombas para eliminarlos cuando abran sus bocas. Entra por la puerta.

Ahora hay varias opciones en el siguiente cuarto. Aquí te presento una: ve por el agujero y abajo ten cuidado con el Floormaster. Ahora usa Hoja Deku para mover el interruptor. Usa el resorte como ya debes saber para de nuevo subir de donde bajaste. Pasa por el nuevo camino hasta el otro lado. Entra a la puerta.

Ahora estarás en un cuarto con varias corrientes de aire que salen del piso. Necesitas usar la Hoja Deku para pasar la zona. Ve para llegar hasta la zona sur del cuarto donde encontrarás el Mapa. Ahora ve hacia el oeste hasta la zona donde están los Peahats (las flores que flotan) y uno de los hechiceros tucanes. Elimina a los enemigos y pasa por la zona de corrientes de aire hasta el otro lado donde está la puerta. Ahora regresarás a un nivel superior de la sala central (el silo). Presiona el interruptor con las Botas de Hierro. Ahora se abrirá una enorme compuerta. Antes de lanzarte lanza una bomba hacia la vasija transportadora. Ahora si, déjate caer hasta el nivel inferior del silo y entra por la puerta sur.

Ahora usa las botas de hierro para destruir uno de los mosaicos que se rompen. Abajo mueve el bloque con el resorte hasta la marca al final del cuarto (checa el techo para guiarte si gustas). Empuja el otro bloque y pégalo al del resorte de manera que te puedas subir. Sube al resorte e impúlsate de la manera usual. Arriba toma el cofre con la llave pequeña. Si deseas, eliminando a los enemigos de abajo podrás obtener un mapa del tesoro. Ahora si, sal al silo en su parte inferior y entra por la puerta encerrada con llaves de aquí.

Ahora tendremos una batalla muy fuerte. Hay muchos hechiceros que salen de repente e invocan algunos enemigos como Keeeses, Peahats y Darknuts. Elimina rápidamente a los hechiceros y cuando salgan los enemigos lidia con estos primero. Al final debes eliminar a todos los enemigos y hechiceros para obtener el tesoro del este templo: el Hookshot. Usa el Hookshot para asirte por los blancos de plataforma en plataforma hasta subir y activar el interruptor con el martillo. Ahora si, sal del cuarto hasta el silo.

Ahora debes subir por las plataformas que tiene los blancos del Hookshot. A medio camino encontrarás que deberás cruzar hasta el lado opuesta del silo. Al otro lado está el cofre con la Brújula. Sigue subiendo con la ayuda del Hookshot y llega hasta donde está Makar encerrado. Checa la estatua que lo protege, tiene un blanco pero si usas Hookshot verás que te halará. Necesitamos empujar la piedra y no que ella nos hale así que, por ley física simplemente debemos tener más peso y para ello necesitamos las botas de hierro. Con las botas de hierro lanza el Hookshot

hasta el blanco en la cabeza de la estatua de piedra para halarla y hacerla caer. De esa manera Makar estará libre (así funciona con todas las estatuas que están incrustadas en la pared).

Con Makar libre debemos ahora bajar todo el camino hasta B1 (en el silo). Una vez abajo siembra con Makar en los montículos libres de esa zona para hacer funcionar el enorme abanico. Ahora ve al primer piso usando la Hoja Deku (debes ir con Makar así que debes volar con él). Una vez allá ve por la puerta este hasta encontrar un corredor con un procedimiento ya conocido por nosotros. Arriba encontrarás una enorme roca con la canción que aprendiste. Con Makar a tu lado toca el Aria del Dios Viento. Ingresas por la nueva puerta. En el siguiente cuarto hay muchos Darknut (son de verdad 3). Elimina a los tres de la forma usual y cuando los hayas vencido ganas la Llave del Jefe.

Ahora regresa hasta la zona donde debes subir las plataformas con las raíces. Primero debes sembrar las raíces y subir por ellas usando el Hookshot. Mucho cuidado con los enemigos que la hagan daño a Makar. Una vez arriba ve por la puerta. Ahora coloca a Link y a Makar en los interruptores (está de más decir que debes controlar a Makar primero y luego cambiar a Link). Ahora se abrirá la compuerta de la rejilla del abanico y la rejilla frente a ti. Usa las corrientes de aire para llegar hasta la puerta sur del piso superior. Una vez arriba entra por la puerta y elimina a los 7 caballeros del cuarto. Ahora toma la llave pequeña.

Déjate caer hasta la zona del abanico con Makar. Ahora espera a que se apague y baja por la rejilla ahora abierta. Ahora entra por la puerta cerrada con llave y elimina a los hechieros primero y todos los enemigos hasta que aparezca la cancioncita clásica. Ahora necesitamos abrir la puerta. Para ello deberás usar el Hookshot para pasar de plataforma en plataforma usando los blancos de las cabezas de estatua pegada en la pared. Arriba acciona el interruptor con las botas de hierro. Si deseas un mapa del tesoro empuja todas las cabezas pegadas a la pared y elimina a los dos enemigos que salen. Sal por la puerta.

Ahora deberás eliminar a los enemigos que veas, en especial los Floormasters. Ahora al otro lado haz que Makar sobrevuele las corrientes de aire (que no lo toquen). Al otro lado siembra en los montículos y se desactivarán los abanicos. Ahora usa el Hookshot con las raíces recién plantadas y llega al otro lado. Elimina a los enemigos que puedas y con Makar ve al siguiente cuarto.

Este es el cuarto más complicado del calabozo y tiene una forma fácil y otra difícil. Checa que hay un grupo de spikies en el piso y muchas corrientes de aire. El truco es pegarte a una pared: la derecha o la izquierda. Ahora vuela con Makar pero ve pegado a la pared. Ve hasta el otro lado y déjate caer. Notarás que Makar será llevado por el aire pero checa que al rato las columnas pegadas a la pared lo detienen. Deja a Makar allí y ahora se Link (bueno, has sido Link siempre :p pero tu me entiendes). Empuja uno de los bloques de manera que detengas el paso de los spikies del piso (usa las botas de hierro para esto). Empuja hasta la zanja y deja caer allí el bloque. Ahora empuja otro bloque obstruyendo a los spikies como lo hiciste antes y pasa el bloque hasta el otro lado donde está el último spiky y obstruye su paso. Ahora toma a Makar que debe estar cerca de aquí y pasa al otro lado. Usa una bomba para destruir el tablón que protege la vasija transportadora. Ahora si, entra a la puerta para una genial batalla.

#### Gran Serpiente de las Arenas: MOLGERA

Este jefe es genial (gráficamente espectacular). Coloca entre tus ítems al Hookshot. Acércate al centro de donde sale Molgera y espera a que salgan sus fauces. Ahora checa su "lengua". Usa Hookshot para halarla y dale sus espadaos. La primera parte es simple pero cuando Molgera salga de nuevo verás que aparecerán pequeñas serpientes de arena. Elimínalos dándoles dos espadaos a cada uno. Cuando sean eliminados Molgera sacará su lengua de nuevo y deberás repetir el proceso.

Finalmente, Molgera empezará a moverse más. Espera a que esté desprotegido y abra su boca y dale su nueva dosis de Hookshot + Espada. Al final vencerás a Molgera, tomarás el corazón y el nuevo poder de la espada maestra.

=====  
3.15 Mapas y Pedazos de la Trifuerza  
=====

Ahora debemos coleccionar los 8 mapas. Para esta parte de la guía se colocará un sistema de coordenadas. El eje vertical será representados por letras: A, B, C y así. El eje horizontal será representado por números: 1, 2, 3 y así. Si coloco la coordenada B4 me refiero al cuadro del mapa donde B y 4 concuerdan. Deberás tu mismo ponerle las letras y números. Además debes saber que para este momento debes buscar en cualquier caja postal la IN-credibile Chart que te permite ver la localización de todos los mapas.

Cuando tengas todos los mapas llévalos a la Isla Tingle para que Tingle te lo traduzca por la "módica" suma (si claro) de 389 rupias. De esa forma podrás ver la localización exacta del pedazo de la trifuerza.

Mapa Trifuerza 1:

Ve a la posición E2 (Isla de Acero) donde encuentras a varios barcos cañones patrullando el área. Elimina a todos los barcos y entra a la isla que tiene forma de fortaleza. Adentro simplemente toca el Réquiem de los Vientos. Cuando lo lledes a Tingle el mapa mostrará la Isla del Gran Pez (Greatfish Isle) en la posición B4.

Mapa Trifuerza 2:

Esta tiene sus partes. Primero colecta 20 Pendientes de Felicidad (las mariposas) y ve a Windfall Island y ve a la escuela. Habla con Miss Marie y entrégale los 20 pendientes. Cuando esto suceda ella te dará a cambio el Título de Propiedad de la Cabaña. Ve al Oasis Privado de la posición E5 y entra a la cabaña (enséñale el título de propiedad). Una vez dentro checa el techo y usa Hook para apagar la chimenea y verás una entrada secreta. Ahora verás unos laberintos. Aún así difícilmente te perderás. Baja por las escaleras y toma cualquier camino y espera a ver otra escalera, sube y acciona los interruptores para abrir las rejillas. En dicha rejilla abierta hay otra escalera, pasa el laberinto y sal de nuevo y sigue hasta encontrar el mosaico del viento. Toca Réquiem de los Vientos y toma el mapa. Cuando se lo lledes a Tingle el mapa mostrará la posición A4 en la Isla de las Ventiscas (Gale Island, donde está el Templo del Viento).

Mapa Trifuerza 3:

Ve al norte de Forest Haven hacia la Roca Pico de Ave donde encontrarás varios picos con nidos. Frente hay una isla pequeña donde puedes desembarcar. Trata de lanzarle flechazos a los buitres de los nidos. Trata de eliminar a aquellos que están tranquilos en sus nidos (el más alto sobrevuela, ese déjalo). Ahora asegúrate tener varias peras Hyoi (esas que vende Beedle, el comerciante del barco que rodea las islas). Controla una gaviota y ve de nido en nido activando los interruptores hasta que se pongan todos amarillos. Activa el del ave que dejaste viva pero cuidado cuando te persiga. Cuando todos estén activados ingresa por la puerta abierta y dentro toca Réquiem de los Vientos y toma el mapa. Cuando tengas el mapa legible por Tingle mostrará la Isla Piedra Vigilante (Rock Watcher Island) en la posición E3.

Mapa Trifuerza 4:

Ve a la isla Diamond Steppe en la posición F1. Ahora desde el bote usa Hookshot para asirte en la palmera. Ve de palmera en palmera hasta el agujero arriba. Una vez abajo usa los palos para quemar las partes superiores de las vasijas. Luego entra a la vasija que está en la pared opuesta a la vasija de donde llegaste. Luego

verás dos vasijas transportadoras pegadas: toma la vasija de la derecha. Toma ahora el Mapa del Barco Fantasma. Ahora con la ayuda de dicho mapa deberás buscar el barco fantasma. Checa el mapa y dirá según la posición de la luna a donde aparecerá el barco fantasma esa noche. El mapa principal del reino también posee el icono del barco. Cuando lo encuentres podrás entrar al barco con solo pegarte a él. Una vez dentro elimina a todos los enemigos: hechiceros, stalfos y Poes y al final toma el Mapa de la Trifuerza. Cuando Tingle lo lea verás que esta pieza estará en Outset Island (G2).

Mapa de la Trifuerza 5:

Ve a la Isla Rocas Aguja (Needle Rock Island) en la posición E1 y verás que aparecen varios barcos de esos que te lanzan balas de cañón. Elimina al barco de color dorado y cuando quede destruido busca el tesoro que deja usando el Hook del braco tuyo para obtener el mapa del fondo del mar. Este mapa te llevará a Cliff Plateau Isle en la posición F7.

Mapa de la Trifuerza 6:

Ve a Outset Island y ve sube por la colina del este (no es que la que te lleva a donde estaba Tetra al inicio). Ahora coloca el viento hacia el oeste y llega hacia la parte superior donde está una enorme cabeza de piedra. Destruye la misma y dentro tendrás un reto de resistencia y técnica. Son en total 50 transportaciones que hay que hacer. No solo enfrenarás Stalfos, Moblins y Darknuts sino que además Mothulas, Poes, Chuchus, Redead, etc. Siempre usa el transportador y cuando llegues al número 30 encontrarás el Mapa del Tesoro. Si deseas seguir puedes obtener en la transportación 50 una pieza del corazón. Este mapa te llevará a la Isla Triangular del Sur (Southern Triangular Island, E4).

Mapa de la Trifuerza 7:

Ve a la Isla del Vigia (Stone Watcher Island, E3) y alza la piedra con el Brazalete de Poder. Dentro deberás entrar a los 4 cuartos y vencer a todos los enemigos para encender las antorchas. Luego sales y enfrentas a unos Darknuts y tomas finalmente tu premio. Este mapa cuando sea leído te llevará a la Isla de las 7 Estrellas (Seven Star Island, A6)

Mapa de la Trifuerza 8:

Ve a Overlook Island y usa el Hookshot para lanzar la cadena a una de las palmeras (obviamente las más bajas, ayúdate con las olas). Ve de palmera en palmera usando el Hookshot y entra al agujero. Nuevamente recorre los 4 cuartos con antorchas apagadas y vence a los enemigos que hay dentro para encender las antorchas. Cuando estén encendidas todas sal, vence a lo que resta y toma el mapa. Este mapa te llevará al Arrecife de los Dos Ojos (Two-Eye Reef, G4).

Ya que tenemos todas las piezas de la Trifuerza estamos listos para zarpar hacia la Torre de los Dioses. Cuando ingreses podrás ir a Hyrule. Cuando entres al castillo ve al sótano donde verás a la Princesa Zelda. Esta será raptada. Sal del sótano y ve hacia arriba donde hay unos enemigos. Vence a los Darknuts y sal por el lado opuesto del castillo. Para destruir la pared invisible de poder que está al otro lado simplemente debes dar un espadazo. Sigue el único camino posible para llegar así a nuestro último reto: La Torre de Ganon

\*\*\*\*\*

3.14. LA TORRE DE GANON:

\*\*\*\*\*

Una vez dentro de la torre verás que hay 4 caminos que puedes escoger. Uno al noreste, otro al noreste, otro al sureste y otro al suroeste. Vienes del camino sur y la puerta grande del camino norte es la que necesitamos abrir.

#### Camino Suroeste (Lava):

Ignora las vasijas con agua que ves. Usa el Hook para ir entre las asas superiores. Luego cae en la plataforma y repite el paso para la siguiente asa y caer con cuidado en la siguiente plataforma. Cuando te agarres de la tercera asa no hagas el movimiento pendular. En vez de eso, presiona R y sube por la cuerda hasta arriba. Luego presiona Arriba en el stick para agarrarte y posarte en el asa. Usa la Hoja Deku para dar el último salto y abre la puerta. Notarás que serás transportado hacia la primera batalla con Reina Gohma. Vence a Gohma de la forma usual otra vez.

#### Camino Sureste (Viento):

Elimina al hechicero de Froto Loops que aparece aquí porque es muy molesto. Ahora usa el mismo sistema de resorte, botas de hierro y salto para evitar las púas. Recuerda usar la Hoja Deku para sobrevolar las púas. Ahora si, cuando nuevamente veas el resorte y decidas impulsarte no recomiendo ir por el centro aunque si se puede. Fácilmente evitas problemas yendo por la izquierda o derecha de los abanicos. Pasa a la puerta donde encontrarás a Molgera que debes vencer otra vez.

#### Camino Noroeste (Planta):

Sube a la góndola y activa el interruptor. Ve ahora usando Hoja Deku por las plataformas en las raíces de las plantas. Recuerda movilizarte desde el punto más alto al más bajo. Ve de plataforma en plataforma hasta la góndola del fondo y pasa así de esa forma hasta la puerta donde debes vencer otra vez a Kalle Demos.

#### Camino Noreste (Tierra):

Primero hay un corredor con varios Redead que puedes ignorar. En la siguiente sección aparece un ChucChu oscuro. Usa el escudo espejo para reflejarle luz y paralizarlo. Rápidamente colócalo en el interruptor y acciona las escaleras del fondo del corredor. Sube las escaleras. El tercer corredor tiene algo similar solo que los Chuchus oscuros están al fondo. Parálizalos con la luz reflejada, luego lleva el bloque de piedra hasta el interruptor al inicio del tercer corredor y corre como loco hasta las escaleras. Vence ahora si a Jalhalla (puedes evitarte aquello de los Chuchus usando las vasijas del inicio).

Ahora la puerta de las cuatro bestias colapsará y podrás entrar. En la siguiente zona tienes dos opciones. La derecha donde no es necesario y la puerta izquierda. Si te vas por la derecha verás que hay unos candelabros: uno tiene una vela encendida, otro dos y así. Ve ahora a la puerta izquierda de la zona anterior y checarás que en vez de candelabros hay interruptores. Pégalos a los interruptores en el orden que los candelabros mostraron (le pegas un flechazo al interruptor del lado del candelabro que tenía una vela encendida, luego un flechazo al interruptor de dos velas y así). Harás aparecer en portal que Ganondorf usaba para ir al mundo superior.

De regreso a la puerta derecha déjate caer por el agujero. Abajo enfrentarás a Phantom Ganon. Véncelo dándole un golpe: tiene tres ataques: la bola de poder blanca que debes "batear" con tu espada y cuando lo golpees caerá y podrás darle el zarpazo final. La bola de poder roja que debes evitar a toda costa y el ataque de Aghanim de confusión donde hay 4 Phantom Ganon pero uno solo es real: simplemente sal del centro del círculo y espera a que aparezca el real cuando los demás desaparecen, se rápido y elimínalo. Cuando los destruyas verás que solo queda su espada negra. Ahora checa hacia donde apunta el MANGO (donde agarras la espada) de la misma. Dirígete hacia la puerta que el mango apunta. Repite el proceso una y otra vez hasta al final obtener la Flecha de Luz.

Ahora regresarás al cuarto de inicio donde otra vez está Phantom Ganon. Usa la Flecha de Luz para eliminarlo de una buena vez. Ahora usa su espada oscura para destruir la muralla de bloques del frente. Ahora sigue el camino de las escaleras eliminando a todos los enemigos que veas hasta el final. Aprovecha los items entre ellos hadas, corazones y jarrones de magia. Ahora si, llega la batalla final.

La batalla final tiene 4 fases de ataque y veamos cada una de ellas:

#### Ganon Maniquí:

Este enorme maniquí además de verse genial es sencillo. Usa el Boomerang para destruir los cordeles que lo sostienen suspendido. Nos importa el de la cola pero es importante que paralicés sus brazos ya que es su arma más rápida. Normalmente es difícil eliminar el de la cola de último. No necesariamente debes tener el cordel a la vista, simplemente apunta a su cuerpo y verás que se enfoca en el boomerang si pegas en la misma línea. Cuando caiga la cola usa la flecha de luz para atinarle. Repite el proceso tres veces y lo vences.

#### Ganon Araña:

Coloca la cámara alejada y espera a que la araña caiga. Checa muy bien su cola que es la misma esfera azul. Búscala cuando caiga de manera que caigas dentro de sus límites y dispara rápidamente hacia la esfera azul. Repite el proceso tres veces para vencerla.

#### Ganon Serpiente:

Quizá sea la más dificultosa por lo rápida que es la serpiente y porque debes atinarle exactamente en su cola azulada. Lanza la flecha a su cola tres veces y todo depende de ti. Cuidado cuando su cabeza se acerque, quizá no te deje en paz hasta que te alejes de nuevo.

Ahora debemos subir hacia la parte superior de la torre. Usa la soga para subir y usa el Hook en las asas que veas. Recuerda ir lleno de ítems para la batalla con Gandorft:

#### El Gran Rey del Mal: Ganondorft

Debes trabajar en equipo. Cuando veas a Zelda preparar la flecha manten a Ganondorft ocupado para que Zelda le atine con su flecha de luz y de esa forma puedas pegarle un buen espadazo. Hay ocasiones en que el botón A de ataque en movimiento aparece de repente pero no siempre. Mejor trabaja con Zelda y evita pegarte mucho. De momento Zelda será atacada y quedará aturdida. En ese lapso espera a que Ganondorft se acerque y mantente atento al botón A cuando "flashea" para darle así su espadazo. Muchas veces recibirás golpes. Cuando Zelda se levante acércate a ella quien te recomendará usar el escudo para rebotar la flecha de luz. Haz esto para que Ganondorft recibe un buen golpe y de esa forma puedas vencerlo.

\*\*\*\*\*

#### 4. Guía de Corazones:

\*\*\*\*\*

-----> En construcción <-----

\*\*\*\*\*

#### 5. Copyrights

\*\*\*\*\*

Esta guía está autorizada para las siguientes páginas:  
www.sectorn.net: la mejor página de Nintendo en español.  
www.gamefaqs.com: la mejor página de FAQs en el mundo.

Cualquiera consulta, duda, error en la guía o comentario pasarlo a  
fragojr@yahoo.com.

Si deseas la guía en forma parcial o total avisar al autor por su email.

Chitré, Herrera, Panamá.

Copyrights 2003, TurokJr (Juno64)

This document is copyright TurokJr and hosted by VGM with permission.