

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time Master Quest FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to v1.10 on Oct 20, 2006



INFORMACIÓN GENERAL

Plataforma	: Nintendo64/GameCube	Guía para The Legend of Zelda
Compañía	: Nintendo	• Ocarina of Time y
Desarrollador	: Nintendo	• Ocarina of Time Master Quest
Género	: Aventura/RPG	Versión Actual: 1.1.0
Jugadores	: 1	Actualizada el: 20/10/2006
Memoria	: N64 2 Arc./GC 21 Bloq.	Autor: GregoR

INFORMACIÓN REGIONAL

	América	Europa	EL PALACIO DE SHEIK
Lanzam.:	N64 Nov/1998	Dic/1998	¿Quieres todo sobre Zelda?
	GC (MQ) Feb/2003	May/2003	Entonces visita
	GC (CE) Nov/2003	Nov/2003	El Palacio de Sheik
			http://www.sheikav.com
Clasif.:	ESRB> Everyone	PEGI> 7+	

/\

/_ \

====/\ \====

<>- - - - - /_ _ _ - - - - ->

====

(TC) T a b l a d e C o n t e n i d o s (TC)

>	Introducción.....	I
*	> Historia.....	II

	> Controles.....	III
***	> Personajes.....	IV
	> Ítems.....	V
	Ítems para C.....	V.1
	Equipamiento.....	V.2
**	Items de Estatus.....	V.3
	Ítems de Botellas.....	V.4
	Otros Ítems.....	V.5
	> Guía Completa.....	VI
	El Llamado del Destino.....	VI.1
	Inside The Deku Tree (OT).....	VI.2.1
	Inside The Deku Tree (MQ).....	VI.2.2
	Final de Inside The Deku Tree	VI.2.3
	La Princesa Zelda.....	VI.3
	Excursión en la Montaña de la Muerte.....	VI.4
	Dodongo's Cavern (OT).....	VI.5.1
	Dodongo's Cavern (MQ).....	VI.5.2
	Final de Dodongo's Cavern.....	VI.5.3
	Los Dominios Zoras.....	VI.6
	Inside Jabu-Jabu's Belly (OT).....	VI.7.1
	Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ).....	VI.7.2
	Final de Inside Jabu-Jabu's Belly.....	VI.7.3
	El Héroe del Tiempo.....	VI.8
	Hyrule 7 Años Después.....	VI.9
	Forest Temple (OT).....	VI.10.1
	Forest Temple (MQ).....	VI.10.2
	Final de Forest Temple.....	VI.10.3
	Epona, una fiel amiga.....	VI.11
	De Altas Temperaturas.....	VI.12
	Fire Temple (OT).....	VI.13.1
	Fire Temple (MQ).....	VI.13.2
	Final de Fire Temple.....	VI.13.3
	De Bajas Temperaturas.....	VI.14
	Ice Cavern (OT).....	VI.15.1
	Ice Cavern (MQ).....	VI.15.2
	Final de Ice Cavern.....	VI.15.3
	Las Profundidades del Lago Hylia.....	VI.16
	Water Temple (OT).....	VI.17.1
	Water Temple (MQ).....	VI.17.2
	Final de Water Temple.....	VI.17.3
	De Vuelta a la Niñez.....	VI.18
	Bottom of the Weel (OT).....	VI.19.1
	Bottom of the Weel (MQ).....	VI.19.2
	Obertura a la Oscuridad.....	VI.20
	Shadow Temple (OT).....	VI.21.1
	Shadow Temple (MQ).....	VI.21.2
	Final de Shadow Temple.....	VI.21.3
	Travesía en el Desierto.....	VI.22
	Spirit Temple (OT).....	VI.23.1
	Spirit Temple (MQ).....	VI.23.2
	Final de Spirit Temple.....	VI.23.3
	Poder, Sabiduría y Coraje.....	VI.24
	Inside Ganon's Tower (OT).....	VI.25.1
	Inside Ganon's Tower (MQ).....	VI.25.2
	La Contienda Final.....	VI.26
**	> Piezas de Corazón.....	VII
*	> Gold Skulltulas.....	VIII
	Ubicación de las 100 Gold Skulltulas.....	VIII.1
*	> Aventuras Laterales.....	IX
*	Botellas.....	IX.1

*	Mejora de Items.....	IX.2
*	Intercambio de Items.....	IX.3
****	Gerudo Training Ground.....	IX.4
*	> Apéndice.....	X
*	Minijuegos.....	X.1
***	Melodías.....	X.2
***	Fuentes de Hadas.....	X.3
***	Cofres Secretos.....	X.4
***	Agujeros Secretos.....	X.5
***	Gossip Stones.....	X.6
***	> Bestiario.....	XI
***	> Trucos & Secretos.....	XII
***	> Bugs.....	XIII
*	> Preguntas Frecuentes.....	XIV
	> Líneas Finales.....	XV
	Contactando al Autor.....	XV.1
	Versiones de la Guía.....	XV.2
	Agradecimientos.....	XV.3
	Copyright.....	XV.4

LEYENDA

- * Nueva sección agregada en esta versión
- ** Sección actualizada en esta versión
- *** Sección aun no disponible, pronto lo estará
- OT Explicación del calabozo para Ocarina of Time versión original
- MQ Explicación del calabozo para Ocarina of Time versión Master Quest

,. , - ¡HEY LINK! Tips de búsqueda:

- \ \. . . / / - Para encontrar una sección más fácilmente abre el buscador
- \.\, -./.' (Ctrl+F en tu navegador de internet o Ctrl+B en WordPad) y
- . () . escribe entre paréntesis () el número romano de la sección
- . `-' . que buscas. Ej: (XV.4) irá al Copyright.
- ' . ` - Si en algún momento quieres regresar a este índice escribe
- "(TC)" en el buscador (sin las comillas).

```

      /\
     /__\
=====\/  \/=====
<>- - - - - /__\/__\ - - - - -<>
=====
(I)                I n t r o d u c c i ó n                (I)
-----

```

Bienvenidos a otra guía más para The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Aquí no sólo encontrarán todo sobre el Ocarina of Time original sino también la explicación de los difíciles calabozos para Ocarina of Time Master Quest, por tanto esta misma guía será útil para aquellos que tienen el Ocarina of Time original como el Master Quest. Si conocen mis otras guías para Zelda creo que esta de más decirles que aquí encontraran TODO sobre Ocarina of Time y Ocarina of Time Master Quest: La Guía Completa para pasar el juego de principio a fin, ubicación de todas las Piezas de Corazón y Skulltulas, Trucos, Secretos y muchísimas cosas más.

Recordemos que Zelda Ocarina of Time salió originalmente para Nintendo 64 en 1998 pero luego hubieron dos relanzamientos para Nintendo GameCube. El primero de ellos fue una edición especial y exclusiva que se obsequió a aquellas personas que preordenaron The Legend of Zelda: The Wind Waker de GameCube, este disco extra traía Ocarina of Time COMPLETO más una versión inédita llamada Ocarina of Time Master Quest, esto fue en Marzo de 2003.

A finales de ese mismo año Nintendo lanza para GameCube una compilación de varios juegos de Zelda llamada "The Legend of Zelda: Collector's Edition". Este disco (otra edición especial y por tiempo limitado) contenía algunos juegos completos de la serie Zelda, entre ellos Ocarina of Time nuevamente.

Ya todos conocemos lo majestuoso que es Ocarina of Time, para los que de verdad no lo conocen (¿habrá alguien?), pues sin duda Ocarina of Time ha sido catalogado por MUCHOS como el mejor de la serie, e incluso uno de los mejores juegos de todos los tiempos... y tienen toda la razón. Ocarina of Time tiene una excelente historia, buenas gráficas y música, jugabilidad increíble... un juego que se puede definir en una sola palabra: hermoso. Tal vez hayan varias personas que no conozcan la versión Master Quest, así que paso a informarles: poco tiempo después del lanzamiento original del Ocarina of Time en 1998, Nintendo anuncia que trabaja en una "expansión" para este grandioso juego que contendría calabozos más difíciles, pero este proyecto estaba siendo trabajado para un periférico del Nintendo 64 que nunca salió a la venta (no recuerdo como se llamaba el aparato, pero sí sé que se salió sólo en Japón) y eventualmente fue cancelado. Pero sin embargo, Master Quest sí vio la luz en todo el mundo a través de un disco extra que venía junto con The Wind Waker para GameCube (ver reseña arriba). Master Quest es exactamente el MISMO Ocarina of Time pero los calabozos han sido completamente cambiados y son mucho más difíciles, de resto, todo lo demás quedó igual: los mismos personajes, localizaciones, enemigos, jefes, ítems, el mismo final, etc. En fin, Master Quest es exactamente el Ocarina of Time clásico pero con calabozos más complejos y más retadores que los del juego original.

Bien, por último te recomiendo de todo corazón que intentes terminar este juego tú sol@, así podrás disfrutarlo al máximo y sobre todo prestar mucha atención al desarrollo de la historia ya que una aventura como Ocarina of Time es irrepetible, consulta esta guía cuando de verdad estés atascad@.

IMPORTANTE: POR LOS MOMENTOS ESTA GUIA CONTIENE SOLO LA EXPLICACION DE LOS CALABOZOS PARA MASTER QUEST, PRONTO SERAN AGREGADAS LAS EXPLICACIONES PARA LOS CALABOZOS DE OCARINA OF TIME CLASICO.

```

      /\
     /__\
=====\/\  \/=====
<>- - - - - /__\/__\- - - - -<>
=====
(II)                H i s t o r i a                (II)
-----
```

Hace mucho tiempo...

Antes de que la vida apareciera, antes de que el mundo tuviera forma, tres diosas doradas descendieron a la caótica tierra de Hyrule. Eran Din, la diosa del Poder, Nayru, la diosa de la Sabiduría y Farore, la diosa del Valor.

Din, con sus poderosos brazos flamígeros, cultivó el suelo para crear la tierra. Nayru derramó su sabiduría por toda la tierra para otorgarle el Espíritu de la Ley. La enorme rica alma de Farore creó todas las formas de vida que mantendrían esa ley.

Estas tres grandes diosas regresaron a los cielos, dejando tras ellas al

Sagrada Trifuerza Dorada. Desde entonces, la Trifuerza se ha convertido en la base de la providencia de Hyrule, y el lugar donde cayó la Trifuerza ha pasado a ser tierra sagrada.

En el vasto y profundo bosque de Hyrule, el Gran Árbol Deku servía como su espíritu guardián. Los niños del bosque, los Kokiri, vivían con el Gran Árbol Deku. Cada Kokiri tenía su hada guardián, excepto uno, llamado Link.

Una mañana, muy temprano, Link estaba teniendo una pesadilla. Era la misma pesadilla que tenía cada noche: durante una tormenta, Link se encontraba a sí mismo frente a un misterioso castillo. Un jinete a caballo, llevando a una chica, pasaba velozmente a su lado. La chica miraba a Link como si le fuera a decir algo. Entonces, aparecía otro jinete. Este corpulento hombre vestido de negro miraba de forma amenazante a Link. Tras esto, Link se despertaba.

"¡Link! ¡Eh, levántate, Link! ¡El Gran Árbol Deku quiere hablar contigo!"

Cuando Link abrió sus ojos, vio a una hada flotando frente a él. El nombre de esta hada era Navi. Navi había sido enviada para llevar a Link hasta el Gran Árbol Deku.

"¡Oh Navi, ya has vuelto!", aclamaba el Gran Árbol Deku. "Gracias por venir Link. No has tenido descanso estas últimas noches, y además, has sufrido de pesadillas. Un clima de maldad está pervirtiendo este mundo. Verdaderamente tú lo has sentido. Ha llegado el momento de poner a prueba todo tu valor. He sido maldecido. Necesito que hagas desaparecer la maldición con tu valor y sabiduría. ¿Estás preparado?"

Link entró en el Gran Árbol Deku y rompió la maldición.

"¡Bien hecho Link! Sabía que llevarás a buen término mis deseos. Un malvado hombre del desierto invocó esta terrible maldición sobre mi. Utilizando sus viles poderes de hechicero, el malvado está buscando el Reino Sagrado que está conectado con Hyrule. Su objetivo es encontrar la reliquia divina, la Trifuerza, que contiene la esencia de los dioses. Aquél que sostenga la Trifuerza podrá conseguir que sus deseos se conviertan en realidad. Por eso debes de impedir que el hombre del desierto ponga sus manos sobre la sagrada Trifuerza y tampoco debes dejar que ese hombre entre en el legendario Reino Sagrado. Vete ahora al Castillo Hyrule, Link, donde seguramente te encontrarás con la Princesa del Destino. Preséntale esta piedra a dicha Princesa. Estoy seguro de que ella lo entenderá todo."

El Gran Árbol Deku otorgó a Link con la Piedra Espiritual del Bosque, antes de morir. Las últimas palabras del Gran Árbol Deku fueron "El futuro depende de ti y de tu valor, Link..."

* Tomado del manual en español del juego Europeo con leves cambios de mi parte.

```

      /\
     /__\
=====\/  \/=====
<>- - - - - /__\/__\ - - - - -<>
=====
(III)                C o n t r o l e s                (III)
-----
```

He aquí el control de The Legend of Zelda: Ocarina of Time para N64 y GC.

C-Derecha. Para fijarlos presiona START para ir al menú principal del juego y busca la subpantalla de Ítems, coloca el cursor sobre el ítem que quieres fijar y luego presiona uno de los tres C para fijar ese ítem en ese botón, después durante tu juego sólo presiona ese botón para usar ese ítem. Aquí también se encuentran los Ítems de Intercambio, estos objetos aparecen en la esquina inferior derecha de la subpantalla de Items y generalmente hay que intercambiarlos con algunas personas para obtener más y más ítems y continuar con el intercambio, al final del proceso de intercambio podrías obtener una buena recompensa.

=====

Ítems Útiles

=====

Los que puedes usar para atacar, abrirte nuevos caminos, acceder a lugares antes inalcanzables, activar algunos eventos o resolver acertijos.

Deku Stick

Puedes usar estos palitos para atacar pero son muy débiles y se rompen con facilidad. Su función más útil es que los puedes encender para usarlos como antorchas... pero se consumen rápido.

- Uso: Sólo pueden ser usados por Link niño.
- Manipulación: Fija los Deku Sticks a C y luego presiona ese botón para sacar uno, vuelve a presionar el botón para atacar con el palito.
- Localización: Se consiguen en muchos lugares como en la grama, vasijas, vencer a algunos enemigos e incluso puedes comprarlas en varias tiendas.

Deku Nut

Si tiras estas nueces con fuerza destellarán dejando aturcidos a los enemigos cercanos por unos cuantos segundos.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fíjalos a C y luego presiona ese botón para tirarlas.
- Localización: Al igual que los Deku Sticks se pueden conseguir en muchos lugares como al cortar grama, quebrar vasijas, vencer a algunos enemigos e incluso las puedes comprar en algunas tiendas.

Fairy Ocarina

Una Ocarina pequeña usada por los Kokiri del bosque para tocar sus melodías favoritas. Saria te regala una cuando abandonas el bosque como un recuerdo de su amistad.

- Uso: Ítem temporal que sólo puede ser usado por Link niño.
- Manipulación: Equipa la Ocarina a cualquier C y presiona ese botón para comenzar a tocar, toca con A y los cuatro C, cancela la melodía con B. Sólo se puede tocar una melodía que ya hayas aprendido.
- Localización: Saria te la da cuando abandones el bosque, luego de pasar tu primer calabozo.

Ocarina of Time

Una Ocarina mágica que se dice es la llave para abrir la puerta del Templo del Tiempo, su radiante color azul la hace única. La Princesa Zelda guarda esta Ocarina con todo su poder para evitar que caiga en malas manos. Este ítem reemplaza la Fairy Ocarina cuando lo obtienes.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Igual que la Fairy Ocarina.
- Localización: Zelda la tira a un río durante su escape, después de que hayas obtenido las Piedras Espirituales. Sumérgete en el río donde cayó para cogerla.

Magic Bean

Al sembrar una de estas judías en la Tierra Fértil (cuadrado del piso con un agujerito en el medio) podría brotar una pequeña planta que crecería con el tiempo. Cuando seas Link adulto la semilla habrá crecido en una gran planta voladora que si subes a ella podría llevarte a lugares normalmente inalcanzables.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link niño.
- Manipulación: Acércate a la Tierra Fértil y presiona el botón al que has fijado la judía para plantarla. Sólo puedes plantar una judía por cada Tierra Fértil.
- Localización: Las vende un sujeto en Zora's River sólo cuando eres Link niño, y con cada judía que compres le aumentará el precio en 10 Rupias. Sólo puedes comprar 10 judías, luego de eso el tipo no te venderás más, igual no necesitas más judías ya que sólo existen 10 Tierras Fértiles en todo el juego.

Fairy Slingshot

El Fairy Slingshot es una tirachinas común y corriente con la que puedes disparar Deku Seeds para eliminar enemigos o activar switches a distancia, pero ten en cuenta que con cada disparo gastarás una semilla y si te quedas sin municiones no podrás disparar más. Cuando obtengas la china comenzarás con una Deku Seed Bag con capacidad para 30 semillas, aunque se dice que por allí podrás conseguir bolsas con mayor capacidad.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link niño.
- Manipulación: Presiona el botón en el que tienes la china para cambiar la perspectiva a primera persona, apunta a tu objetivo y presiona el botón de nuevo para disparar una semilla. Si se mantiene presionado el botón C tendrás la semilla lista para dispararla en cuanto lo sueltes.
- Localización: Tesoro del calabozo Inside The Deku Tree. Los Deku Seeds (semillas) puedes conseguirlas al cortar grama, vencer enemigos o en algunas tiendas.

Bombs

Bombas altamente explosivas, para evitar que se detonen solas es necesario llevarlas en una bolsa especial llamada Bomb Bag, hecha del estómago de un Dodongo. La primera Bomb Bag que consigues tiene capacidad para 20 Bombas, sin embargo podrás conseguir luego bolsas más grande con mayor capacidad.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Presiona el botón al que tienes fijadas las bombas para sacar una. Presiona A para colocarla en el piso y si presionas el botón mientras corres la tirarás lejos.
- Localización: Tesoro del calabozo Dodongo's Cavern. Luego de obtener la Bomb Bag podrás conseguir bombas al cortar grama, eliminar enemigos o en algunas tiendas.

Bombchu

Las Bombchu son explosivos con forma de roedor que al ponerlas en el suelo caminarán automáticamente hasta chocar con algo o hasta que detonen solas, pueden andar por paredes y techos. Resultan útiles para explotar objetos altos sobre una pared o que una bomba común no pueda alcanzar.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fija las Bombchu a cualquier C y presiona ese botón para sacarla, vuelve a presionar el botón para ponerla en el piso y la bomba comenzará a andar sola.
- Localización: Las puedes encontrar en varios lugares:

- A la venta en la tienda de Bombchus en Market (esta tienda sólo abre de noche y como Link niño).
- También las puedes comprar al tipo de la alfombra voladora en Haunted Wasteland, pero las vende muy caras.
- Al coleccionar 40 Gold Skulltulas ve y habla con la persona que se ha curado de la maldición en Kakariko Village y te dará Bombchus.
- Las puedes ganar en el minijuego de Bombchus de Market (ver sección de Minijuegos para más info).
- Y podrás conseguir algunas otras en varios cofres por allí.

Boomerang

Un Boomerang muy útil que siempre regresa a ti. Sirve para atontar a los enemigos (algunos los elimina) y para coger ítems que estén lejos de tu alcance.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link niño.
- Manipulación: Fija el Boomerang a un C y luego presiona y mantén ese botón para sacar el Boomerang, apunta a tu objetivo y suelta el botón para lanzarlo.
- Localización: Tesoro del calabozo Inside Jabu-Jabu's Belly.

Fairy Bow

Un arco muy versátil con el que puedes disparar flechas a tus enemigos o a ciertos interruptores para activarlos, sobre todo muy útil para atacar a distancia sin riesgo de un contraataque. Las flechas las puedes conseguir al cortar grama, vencer enemigos, en vasijas o también las puedes comprar.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Presiona el botón en el que tienes el arco para cambiar la perspectiva a primera persona, apunta a tu objetivo y presiona el botón de nuevo para disparar una flecha. Si se mantiene presionado el botón C tendrás la flecha lista para dispararla en cuanto lo sueltes.
- Localización: Tesoro del calabozo Forest Temple.

Fire Arrow

Flechas de Fuego para ser disparadas con el arco, el disparar estas flechas consume magia. Son útiles para eliminar enemigos o quemar cosas volátiles como telarañas o algunos tipos de madera.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Igual que el arco.
- Localización: Luego de que Lake Hylia regrese a la normalidad (después de pasar el calabozo Water Temple) llega hasta la isleta que tiene el árbol y busca en esta isleta una placa en el piso con una inscripción. Párate sobre esta placa y espera a que amanezca y dispárale una flecha al sol mientras se eleva por el este justo cuando esté amaneciendo, con esto la flecha se convertirá en Fire Arrow y podrás cogerla.

Ice Arrow

Flecha de Hielo para ser disparada con el arco, el disparar estas flechas consume magia. Sirven más que todo para congelar o eliminar enemigos.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Igual que el arco.
- Localización: Tesoro en el Gerudo Training Ground, consulta la sección correspondiente en esta guía para info detallada en cómo obtener este ítem.

Light Arrow

Flechas de Luz para ser disparadas con el arco, el disparar estas flechas consume magia. Estas flechas poseen una luz sagrada capaz de penetrar la maldad más pura, son las únicas que pueden herir a Ganondorf.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Igual que el arco.
- Localización: Te las da Zelda casi al final del juego.

Hookshot

Este ítem consta de una cadena retráctil con un gancho en la punta que se puede enganchar de ciertos objetos y así podrás halarte hacia ese objeto. Es útil para alcanzar lugares altos o lejanos, incluso lo puedes usar para eliminar o paralizar enemigos y para atraer ítems hacia ti.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Presiona el botón al que tienes fijado el Hookshot para cambiar la perspectiva a primera persona y usa la mira para apuntar el objeto al que te vas a enganchar. Presiona de nuevo el mismo botón para disparar el gancho. La mira indica que el gancho está en rango.
- Localización: En el cementerio de Kakariko Village encontrarás al norte una tumba con flores (sólo cuando eres Link adulto), hala esta tumba para revelar una cripta y entra en ella. Dentro compite con el fastasma y síguelo en todo momento porque él te guiará hasta la meta. Al final del trayecto el fantasma hará aparecer un cofre con el Hookshot.

Longshot

Un Hookshot con una cadena más larga. Este ítem reemplaza al Hookshot en cuanto lo obtengas.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Igual que el Hookshot.
- Localización: Tesoro del calabozo Water Temple.

Megaton Hammer

El Megaron Hammer es un poderoso martillo muy atesorado por los Goron. Con él puedes dar un gran golpe tanto para atacar enemigos como para hundir botones oxidados que estén muy firmes. Lo malo de este martillo es que es tan pesado que necesitas las dos manos para manipularlo, por lo tanto no podrás cubrirte con el escudo mientras usas el martillo.

- Uso: Puede ser usado sólo por Link adulto.
- Manipulación: Fija el martillo a un C y luego presiona ese C para dar un golpe.
- Localización: Tesoro del calabozo Fire Temple.

Lens of Truth

Hay muchos objetos y misterios que están ocultos a los ojos de los humanos y sólo pueden ser vistos por aquél que posea el "ojo de la verdad". Esta lupa llamada Lens of Truth es el ojo de la verdad que permite ver la verdad oculta. Usar la lupa consume magia constantemente y además no se puede usar a la misma vez otros ítems que requieran magia.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fija la lupa a C y presiona ese botón para que aparezca un círculo en la pantalla que te mostrará los objetos y cosas invisibles. Mientras esté la lupa activa consumirás magia continuamente y no podrás usar otros ítems mágicos como las Flechas de Fuego o Hielo.
- Localización: Tesoro de Bottom of the Weel.

Din's Fire

Este es un hechizo que genera una barrera de fuego alrededor de Link y que puedes usar para eliminar enemigos, quemar cosas, encender antorchas, etc. Consume magia.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fijalo a un C y presiona ese botón para usarlo.
- Localización: En Hyrule Castle justo detrás de la reja en la entrada principal (donde están los guardias) hay un sector en la pared con una roca, explota esta roca con una bomba para hallar un agujerito de la pared, entra en él para encontrar la Great Fairy que te dará este ítem.

Farore's Wind

Este hechizo genera un Punto de Teletransportación (Warp Point) que puedes usar para teletransportarte hasta ese punto en cualquier momento. Consume magia y sólo se puede usar en los calabozos.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fijalo a un C y presiona ese botón para generar un Warp Point en el lugar donde lo usaste, luego más adelante presiona el botón de nuevo y se te dará la opción de elegir entre transportate al Warp Point que ya creaste anteriormente o crear uno nuevo en el lugar donde te encuentras.
- Localización: Ve a Zora's Fountain (donde se encuentra el pez Jabu-Jabu) y al sureste del mapa verás una isleta con un par de rocas. Explota con una bomba la pared de esta isleta para revelar la entrada donde está la Great Fairy que te dará este ítem.

Nayru's Love

Otro hechizo, este genera una barrera protectora a tu alrededor que evitará que recibas daño. Consume magia y la barrera desaparece luego de un tiempo, además no puedes usar ítems mágicos (como las Flechas de Fuego o el Lens of Truth) mientras la barrera protectora esté activa.

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fijalo a un C y presiona ese botón para usarlo.
- Localización: Muy cerca de la entrada a Desert Colossus, hacia el norte del mapa verás entre dos palmeras un segmento de la pared con una grieta explota esta grieta con una bomba para hallar un pasadizo que te llevará a la fuente de la Great Fairy quien te otorgará este ítem.

Botellas

Puedes coleccionar un máximo de cuatro botellas las cuales son muy útiles, ya que en ellas puedes almacenar hadas, pociones ;y muchas otras cosas!

- Uso: Puede ser usado por Link niño y adulto.
- Manipulación: Fija tu botella a C y presiona ese botón para capturar las hadas o almacenar algunas cosas como agua de las fuentes. Luego presiona ese mismo botón para usar lo que tienes en la botella.
- Localización: Consulta la sección correspondiente en esta guía.

Items de Intercambio Link Niño

Estos ítems sólo los puedes intercambiar como Link niño. Para información detallada sobre el proceso de intercambio y sobre a quién debes entregar estos ítems consulta la sección de Intercambio de Ítems de esta guía.

Weird Eeg

Un extraño huevo de cucco, incúbalo por un día y eclosionará en un Chicken. Te lo entrega Malon, la chica del rancho cerca de la entrada al Castillo de Hyrule.

Chicken

Una cucco que sale del Weird Egg, puedes usarla para despertar a Talon, el padre de Malon que duerme en el patio del castillo, además de esto no tiene otra utilidad.

Zelda's Letter

Una carta con la mismísima firma de la Princesa Zelda, te la da Zelda luego que hablas con ella en el castillo por primera vez. Entrégale esta carta al guardia de Kakariko Village y te dejará pasar a Death Mountain.

Keaton Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Es una máscara de Keaton, un zorro mágico muy popular entre los niños de Hyrule.

Skull Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Una tenebrosa máscara de una calavera que da mucho miedo.

Spooky Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Esta máscara es realmente horrible, se parece mucho a un ReDead.

Bunny Hood

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Una máscara muy graciosa con orejitas de conejo.

Goron Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Esta es la máscara de un Goron.

Zora Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Esta es una máscara de un Zora.

Gerudo Mask

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Esta es una máscara de una Gerudo del desierto.

Mask of Truth

Máscara que puedes obtener en la Happy Mask Shop. Una misteriosa máscara que pertenecía a los Sheikah, con ella puedes hablar con esas piedras muy extrañas llamadas Gossip Stones y conocer sus secretos.

=====

Items de Intercambio Link Adulto

=====

Estos ítems sólo los puedes intercambiar como Link adulto. Para información detallada sobre el proceso de intercambio y sobre a quién debes entregar estos ítems consulta la sección de Intercambio de Ítems de esta guía.

Pocket Egg

Un huevo de cucco tan pequeño ¡que cabe en un bolsillo! Incúbalo por un día y saldrá un Pocket Cucco de él ¡es el milagro de la vida!

Pocket Cucco

Una cucco que nace de un Pocket Egg. Esta cucco es tan pequeña que cabría perfectamente en un bolsillo. Adora cacarear frente a los dormilones para despertarlos de un susto.

Cojiro

Un extraño cucco de color azul, que a diferencia de los demás cuccos, rara vez cacarea... debe estar algo triste.

Odd Mushroom

Un hongo mágico que sólo crece en Lost Woods. Como casi todo lo que habita en este bosque (como los Kokiri) este hongo no sobrevivirá mucho tiempo fuera de él, por tanto llévalo rápido a su destino antes de que se pudra.

Odd Potion

Una medicina extraña cuyo ingrediente principal es el Odd Mushroom y que sólo la bruja de Kakariko Village sabe preparar. ¿Quién sabe que efectos tiene esta medicina? Sólo la bruja sabrá...

Poacher's Saw

Una sierra pequeña usada por carpinteros para labrar la madera. Al parecer no tiene mucha utilidad para Link tal vez le haga falta a algún carpintero.

Broken Goron's Sword

Una grande y poderosa espada hecha por los Goron... pero está rota, tendrás que llevarla con Biggoron en la cima de Death Mountain para que la reforje antes de poder usarla.

Prescription

Una prescripción médica recetando un medicamento para la irritación de los ojos, pero los ingredientes de este medicamento resultan algo exóticos...

Eyeball Frog

Un sapo con propiedades especiales que puede ser usado como ingrediente principal para la preparación de colirio para los ojos, aunque muchos lo consideran también una delicia gastronómica. Lo malo es que se arruina muy rápido si no se mantiene en un ambiente adecuado.

World's Finest Eye Drops

Medicina para la irritación de los ojos cuyo ingrediente principal es el

Eyeball Frog. Se hecha a perder muy rápido si no se mantiene a temperatura fresca ya que no posee ningún tipo de preservativos.

Claim Check

Un recibo para reclamar la Biggoron Sword una vez que haya sido reparada, pero recuerda que la restauración de la espada tarda un par de días así que tendrás que calmar la impaciencia y esperar un poco... o tocar Sun's Song. Después de obtenida la espada el Claim Check no sirve de nada.

----->-----
(V.2) >> Equipamiento
-----<-----

Estos son los ítems que aparecen en la subpantalla de Equipamiento.

=====
Items Equipables
=====

Estos ítems debes equiparlos tú mismo (es decir, manualmente) después de que los hayas obtenido. Para equiparlos coloca el cursor sobre el ítem y presiona A.

Kokiri Sword

Una espada pequeña tesoro de los Kokiri del bosque. Es muy resistente pero su pequeña hoja no causa mucho daño, aunque es más que suficiente para que Link niño batallas a sus enemigos. La encuentras dentro de un cofre ubicado en Kokiri Forest y sólo puede ser usada por Link niño.

Master Sword

La Master Sword es una espada sagrada única en el mundo con el poder para destruir la maldad. Se encuentra en el Temple of Time encrustada en un pedestal y sólo podrá ser extraída de allí por aquél merecedor del título de Héroe del Tiempo... la Master Sword es quien elige a su portador. Sólo la puede usar Link adulto y causa el doble de daño que la Kokiri Sword.

Giant's Knife

Una espada grande y poderosa que hace mucho más daño que la Master Sword, pero su hoja posee aleaciones tan inestables que después de varios golpes se romperá, convirtiéndose entonces en Giant's Knife (Broken). Además, es tan pesada que necesitas ambas manos para blandirla, por tanto no podrás usar el escudo mientras tengas esta espada en las manos. El Giant's Knife es creación de los Goron y la vende Medigoron por 200 Rupias, su fragua se encuentra dentro de Goron's City. Sólo puede ser usada por Link adulto.

Giant's Knife (Broken)

Una Giant's Knife rota de tanto usarla. Puedes atacar con ella pero no es muy útil en este estado ya que hace poco daño (igual que la Kokiri Sword) y prácticamente no tiene alcance (debes estar pegado al enemigo).

Biggoron's Sword

Esta espada es muy parecida a una Giant's Knife pero resistente, jamás se romperá. Posee las mismas ventajas y desventajas de su hermana la Giant's Knife: hace el doble de daño que la Master Sword pero no puedes usar el

escudo mientras tengas la espada desenfundada. Una vez que obtengas esta espada ya no podrás comprar el Giant's Knife y sólo puede ser usada por Link adulto. Para saber cómo obtener esta espada consulta la sección de Intercambio de Items.

Kokiri Shield

Un escudo pequeño pero resistente hecho de madera, sólo puede ser usado por Link niño. Resiste muchos ataques pero si recibe ataques de fuego el escudo se quemará por completo, pero puede resistir ataques eléctricos (ya sabes que la madera no es buen conductor de la corriente eléctrica). Lo puedes adquirir en varias tiendas, en algunos Bussines Scrubs y a veces dentro de cofres.

Hylia Shield

Poderoso escudo usado por las tropas del Castillo de Hyrule. Está hecho de hierro muy resistente y nunca se romperá ni quemará, pero no lo podrás usar para protegerte de ataques eléctricos. Tanto Link niño como Link adulto lo pueden usar pero es un escudo muy grande para Link niño y lo usará como una concha protectora. Adquiérela en el Bazaar.

Mirror Shield

Un bello escudo que posee un espejo en su parte delantera, este espejo es capaz de reflejar ciertos ataques y fuentes de luz. Es igual de resistente que el Hylia Shield pero sólo puede ser usado por Link adulto. Tesoro del calabozo Spirit Temple.

Kokiri Tunic

La túnica por excelencia de Link, de color verde. Originalmente esta clase de túnica es usada por los Kokiri del bosque. No adquieres habilidades de ningún tipo con esta túnica. Empiezas con ella.

Goron Tunic

Una túnica creada por los Goron, de color rojo, pero ha sido confeccionada con las medidas de un adulto por tanto no le quedará a un niño. Al ponerte esta túnica resistirás altas temperaturas sin sofocarte. La puedes comprar en la tienda de Goron's City aunque puedes conseguir una gratis si hablas con cierto Goron.

Zora Tunic

Túnica creada por los Zoras, de color azul, igualmente confeccionada para un adulto y no le quedará a un niño. ¡Con esta túnica podrás respirar bajo el agua! La puedes comprar en la tienda Zora u obtener una gratis si hablas con su alteza el Rey Zora.

Kokiri Boots

Calzado de los Kokiri, unas botas todo terreno. Son la elección favorita de Link, empieza con ellas.

Iron Boots

Botas muy pesadas que si te las pones no te permitirán saltar y caminarás muy lento, pero son ideales para caminar en el fondo de lagos y ríos. Sólo le quedan a un adulto. La encuentras dentro de Ice Cavern.

Hover Boots

Unas botas mágicas que te permitirán caminar por pocos segundos en el aire. Mientras las tienes puestas camina hacia un abismo (o hacia algún material blando como agua) y en cuanto dejes de tocar el suelo firme podrás seguir caminando en el aire por un par de segundos. Tesoro del calabozo Shadow Temple y sólo pueden ser usadas por Link adulto.

Items Auto-Equipables

=====
Estos ítems se equipan de forma automática en cuanto los obtienes. Son esos ítems que están en la columna izquierda de la subpantalla de Equipamiento. Algunos aparecen allí cuando eres Link niño y otros cuando eres un adulto. Para saber dónde obtener las mejoras de estos ítems consulta la sección de Mejora de Items de esta guía.

Bullet Bag

Bolsa pequeña para llevar municiones del Fairy Slingshot (estas municiones son llamadas Deku Seeds). Tiene capacidad para 30 semillas y la obtienes junto con el Fairy Slingshot, sin embargo podrás conseguir dos mejoras para esta bolsa, la primera incrementa la capacidad a 40 semillas y la segunda a 50 semillas (la máxima capacidad que puedes conseguir).

Quiver

Carcaj para llevar flechas para el arco. Tiene capacidad para 30 flechas y lo obtienes junto con el Fairy Bow. También puedes obtener dos mejoras para el carcaj, la primera incrementa la capacidad a 40 flechas y la segunda a 50 flechas (la máxima capacidad que puedes conseguir).

Bomb Bag

Bolsa especial hecha del estómago de un Dodongo para almacenar las bombas. Tiene capacidad para 20 bombas y es tesoro del calabozo Dodongo's Cavern, aunque también puedes conseguir dos mejoras que incrementarán la capacidad a 30 y 40 bombas respectivamente, siendo esta última la máxima capacidad que puedes obtener para la bolsa.

Goron's Bracelet

Un brazalete confeccionado por los Goron y que permite coger todas las Bomb Flowers que hay en Death Mountain. Te lo da Darunia, el jefe de los Goron cuando hablas con él por primera vez y sólo es usado por Link niño.

Silver Gauntlets

Guantes confeccionados para Link adulto que le otorgan una fuerza tremenda dándole la habilidad de levantar o empujar cosas pesadas como rocas. Es un tesoro del calabozo Spirit Temple.

Golden Gauntlets

Guantes para Link adulto aún más poderosos que el anterior. Los obtienes casi terminando el juego y además de permitirte mover y levantar cosas muy pesadas también puedes levantar unas rocas gigantescas negras que sólo hay

en el Castillo de Ganon.

Silver Scale

Una escama mágica de los Zora que te permite sumergirte en el agua por 6 metros (mantén A pulsado para sumergirte). Lo consigues si ganas en el minijuego de Zora.

Golden Scale

Una mejora de la escama anterior, esta permite sumergirse en el agua hasta por 9 metros (mantén A pulsado para sumergirte).

----->-----
(V.3) >> Items de Estatus
-----<-----

Estos son los que aparecen en la subpantalla de Quest Status. La mayoría son sólo informativos y algunos necesarios para pasar el juego.

Stone of Agony

Con este ítem el control vibrará cuando estés cerca de un agujero secreto, puedes descubrir el agujero poniendo una bomba muy cerca del punto donde el control vibra. La obtienes si coleccionas 20 Gold Skulltulas y hablas con la persona de la Casa de las Skulltulas, en Kakariko Village. Si juegas en un Nintendo 64 recuerda que necesitas el Rumble Pack (accesorio que se vende por separado) conectado al control para que vibre, si juegas en un Gamecube necesitas tener activada la opción Rumble Feature, la cual puedes activar o desactivar al cargar el juego.

Gerudo's Card

Una tarjeta de las Gerudo del desierto, con ella serás miembro oficial del clan Gerudo y podrás caminar libremente por su fortaleza sin que te metan a la cárcel. La obtienes luego de liberar a los cuatro carpinteros de la fortaleza de las Gerudo. Necesaria para avanzar en el juego.

Gold Skulltulas

En toda Hyrule se encuentran esparcidas 100 Gold Skulltulas, unas arañas doradas y que encierran una maldición. Sabrás que hay una Gold Skulltula cerca porque hacen un sonido muy peculiar, además prefieren salir de noche así que lo mejor es cazarlas de noche. Cuando elimines una de estas arañas no te olvides de coleccionar la moneda que deja, y recuerda que hay arañas en todas partes: en calabozos, dentro de las casas, en cuevas, ya tendrás que revisar cada rincón para encontrarlas todas. Al ir coleccionando las monedas de las Gold Skulltulas irá desapareciendo la maldición de la familia que vive en la Casa de las Skulltulas en Kakariko Village, cada vez que una de esas personas regrese a la normalidad habla con ellos y te darán un premio.

Piezas de Corazón (Piece of Heart)

Un importante ítem, al coleccionar cuatro de estas piezas formarás un corazón completo en tu medidor de energía, por tanto, mientras más piezas colectes más fuerte te harás. Existen 36 Piezas de Corazón en total y están regadas por toda Hyrule... ya te las verás duro tratando de conseguir las todas.

Melodías

Canciones para tu Ocarina, doce en total. Si has olvidado las notas de una canción coloca el cursor sobre la melodía y se te mostrarán las notas que la componen, si presionas A podrás practicar la canción.

Medallones

Seis medallones en total: Light Medallion, Forest Medallion, Fire Medallion Water Medallion, Spirit Medallion y Shadow Medallion. Cada uno de estos medallones representa a uno de los seis Sabios de Hyrule, sólo los podrás obtener al vencer la maldad dentro de cada uno de los templos. Reúne los seis medallones y podrás enfrentar a Ganondorf en su castillo.

Piedras Espirituales

Existen tres piedras mágicas que encierran la clave para abrir la puerta del Templo del Tiempo, estas son: Kokiri's Emerald, Goron's Ruby y Zora's Sapphire. Colecta estas tres piedras e insértalas en el altar del Templo del Tiempo.

----->-----
(V.4) >> Items de Botellas
-----<-----

Estos son los ítems que puedes almacenar en tus botellas.

Fairy

Estas pequeñas hadas habitan generalmente en las Fuentes de Hadas, aunque se pueden encontrar algunas escondidas en la grama o vasijas. Son de gran ayuda ya que restauran todos tus corazones perdidos y las puedes llevar contigo siempre en tus botellas, incluso, si caes en batalla y tienes una hadita en una botella ésta saldrá para revivirte, por lo cual es necesario que siempre lleves una hada contigo por si la necesitas.

Poción Roja (Red Potion)

Al beber esta poción restaurarás todos tus corazones perdidos. La puedes adquirir en las tiendas.

Poción Verde (Green Potion)

Al beber esta otra poción restaurarás toda tu magia. La puedes comprar en las tiendas.

Poción Azul (Blue Potion)

Al beberla actuará como una Poción Roja y Verde a la vez, restaurando todos tus corazones y magia. Sólo se puede adquirir en la Tienda de Pociones de la Bruja de Kakariko Village. Para llegar a esta tienda (sólo puedes llegar a ella como Link adulto) entra a la tienda de pociones de Kakariko Village y sal por el corredor a la izquierda del mostrador de la tienda. Pero te advierto, la poción cuesta 100 Rupias...

Lon Lon Milk

Deliciosa leche que al beberla restaurará cinco corazones, además de que cada botella de leche almacena dos tragos. Se puede adquirir en el Lon Lon Ranch por 30 Rupias si hablas con Talon después de ganarle en su minijuego.

Bug

Bichos raros que se encuentran generalmente debajo de piedras pequeñas o en la grama. Adoran introducirse en agujeritos pequeños, si encuentras uno de estos agujerito en el piso y sueltas bichos sobre él, puede que te den algo en recompensa.

Fish

¡También puedes almacenar peces en tus botellas! ¿Te servirán de algo?

Blue Fire

Fuego extraño de color azul, muy frío. Con esto puedes descongelar el hielo rojo. Abunda generalmente en Ice Cavern.

Poe

Si te encuentras un fantasma comúnmente llamado Poe y lo eliminas, podrás almacenar sus restos de espíritu en una botella. Aunque creas que es una locura puedes beberte el espíritu, y si tienes suerte podría recuperarte algunos de tus corazones... aunque también podría hacerte daño.

Big Poe

Sólo existen 10 Big Poes en Hyrule y aparecen en ciertos puntos de Hyrule Field sólomente cuando eres Link adulto y mientras montas a Epona.

----->-----

(V.5)>> Otros Ítems

-----<-----

Aquí se encuentran los ítems colectables y los que puedes encontrar en los calabozos.

=====

Ítems de Calabozos

=====

Dentro de cada calabozo hay ciertos ítems que puedes conseguir. La mayoría de ellos se encuentran dentro de cofres. Los cofres donde se guardan los ítems importantes (como el Mapa, la Brújula, etc) son más grandes.

Mapa (Dungeon Map)

Al conseguir el mapa verás el diseño completo y cada uno de los cuartos del calabozo en la subpantalla de Mapa al presionar Start. A la izquierda se presentan los pisos del calabozo (B1 - Sótano Uno, 1F - Primer Piso, etc), para ver el diseño de un piso sólo coloca el cursor en el piso que deseas ver. Los cuartos azules son en los que has estado, el cuarto que destella es el cuarto donde te encuentras actualmente y los que no tengan color son las habitaciones que aún no has visitado.

Brújula (Compass)

La brújula muestra en el mapa del calabozo la localización de los cofres y del cuarto del Jefe, además que muestra en el pequeño mapa de la pantalla tu ubicación como una flecha amarilla y la puerta por donde entraste como una flecha roja.

Tesoro

Dentro de cada calabozo se esconde un tesoro, generalmente es un ítem el cuál es necesario para pasar el mismo calabozo y derrotar el jefe. Luego de que consigas el tesoro éste permanecerá contigo.

Boss Key

Esta llave es diferente a las llaves comunes y con ella podrás entrar al cuarto del jefe. Se encuentra dentro de un cofre especial distinto a los demás, un cofre completamente dorado.

Llave Pequeña (Small Key)

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

Contenedor de Corazón

Un contenedor que le dará un corazón completo a tu medidor de energía. Sólo lo puedes obtener al vencer a los jefes de los calabozos, hay sólo ocho calabozos por lo tanto ocho jefes por lo tanto ocho Contenedores de Corazón.

=====

Ítems Colectables

=====

La mayoría de estos ítems los obtienes al cortar grama, vencer enemigos o al romper vasijas y cajas, incluso algunos se adquieren en tiendas.

Corazón

Restaura uno de tus corazones perdidos.

Jarras Mágicas

Restaura tu Medidor de Magia. Existen jarras grandes y pequeñas.

- Si tu Medidor de Magia es pequeño: La jarra pequeña restaura 1/4 del medidor y la jarra grande restaura 1/2 del medidor.
- Si tu Medidor de Magia es grande: La jarra pequeña restaura 1/8 del medidor y la jarra grande restaura 1/4 del medidor.

Deku Seed

Semillas (municiones) para el Fairy Slingshot. Restauran 5 semillas para tu bolsa de semillas.

Deku Stick

Obtienes un Deku Stick.

Deku Nut

Te da 5 Deku Nuts.

Flechas

Agrega 5 flechas a tu carcaj.

Bombas

Agrega 5 bombas a tu bolsa de bombas.

Rupias

La unidad monetaria de Hyrule, con ellas puedes comprar muchas cosas. Son de diferentes denominaciones dependiendo del color.

Rupia Verde	1 Rupia
Rupia Azul	5 Rupias
Rupia Roja	20 Rupias
Rupia Morada	50 Rupias
Rupia Dorada	200 Rupias

Piezas de Corazón

Se encuentran escondidas en muchos lugares de Hyrule. Al coleccionar cuatro de estas piezas se agregará un corazón completo a tu medidor de energía, mientras más piezas de corazón colecciones tendrás más energía.

Contenedor de Corazón

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

```

      /\
     /__\
=====\/\  \/=====
<> - - - - - /__\/__\ - - - - - <>
=====
(VI)                G u í a   C o m p l e t a                (VI)
-----
```

Esta es la Guía Completa donde encontrarás explicaciones para terminar el juego de principio a fin, tanto para Ocarina of Time como para Ocarina of Time Master Quest.

=====
NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA GUIA COMPLETA
=====

Guía Concisa

Esta guía está escrita lo más conciso posible, aquí encontrarás solamente la explicación para terminar el juego sin entrar mucho en detalles. Por lo tanto aquí NO se indican cosas como la ubicación de Piezas de Corazón, Gold Skulltulas, Botellas, Secretos y demás, para ello tendrás que consultar las secciones correspondientes.

Posibles Spoilers

Aunque la Guía Completa está escrita de forma concisa solamente para pasar el juego, algunas veces se hacen traducciones o breves explicaciones de lo que está sucediendo para que no pierdas el hilo de la historia, sin embargo estas breves explicaciones podrían contener cierto grado de SPOILERS para algunas de las personas que leen la guía, por lo tanto es recomendable que

NO LEAS MÁS ALLÁ DE DONDE TE ENCUENTRAS ACTUALMENTE EN TU JUEGO.

Ocarina of Time y Ocarina of Time Master Quest

La única diferencia entre ambos juegos son los calabozos, todo lo demás es igual. Por tanto, durante la guía sólo encontrarás una explicación que se aplica idénticamente para ambos juegos, la única excepción son los calabozos. Esta guía posee dos explicaciones para un mismo calabozo: una para Ocarina of Time (el original, por así llamarlo) y la otra para Ocarina of Time Master Quest, elige la explicación según la versión que juegas. Para que no te enredes y sepas qué calabozo estás leyendo, en cada explicación de los cuartos he puesto unas iniciales:

OT: Ocarina of Time versión original

MQ: Ocarina of Time Master Quest

Estas iniciales también aparecen en cada capítulo, para indicar cuál de ellos aplica a cuál juego (OT/MQ significa que aplica a ambos por igual).

NUEVAMENTE TE RECUERDO QUE LA UNICA DIFERENCIA ENTRE AMBOS JUEGOS SON LOS CALABOZOS, TODO LO DEMAS FUERA DE LOS CALABOZOS ES *IDENTICO* EN LOS DOS JUEGOS, INCLUYENDO LA UBICACIÓN DE PIEZAS DE CORAZON Y GOLD SKULLTULAS (A EXCEPCION POR SUPUESTO DE LAS GOLD SKULLTULAS DE LOS CALABOZOS).

Acerca de los Puntos Cardinales

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

----->-----
(VI.1) >> El Llamado del Destino

(OT/MQ)

Kokiri Forest

Luego de la escena introductoria estarás en tu casa, sal de allí y vendrá tu amiga Saria a saludarte. Habla con ella y explora el bosque si quieres y luego ve hacia el este donde está la entrada al Deku Tree, pero Mido no te dejará pasar si no tienes una espada y escudo. Para obtener el escudo hay que reunir 40 Rupias, así que colecta todas las que puedas, por allí hay muchas regadas, dentro de las casas también hay, coge las piedras y tíralas para hallar más Rupias, en la grama, etc. Para la espada debes ir al suroeste a la zona llamada Forest Training Center, ahí verás un pequeño hueco en la pared, acércate y pulsa A para pasar por ese agujero y llegar a una zona cerrada con una roca inmensa que rueda por allí, camina un poco por esa zona hasta encontrar un cofre que guarda la KOKIRI SWORD. Regresa al bosque por el mismo agujero y cuando hayas reunido las 40 Rupias ve a la tienda del bosque, habla con el encargado y compra el DEKU SHIELD.

Ahora pon pausa para ir al menú y busca la pantalla de Equipamiento (puedes consultar la sección de controles de esta guía para conocer mejor cómo ver el menú y cambiar las subpantallas). Allí verás la espada y el escudo que acabas de obtener, presiona A sobre ellos para equiparlos y ahora sí, ve y habla con el ingrato de Mido al este del bosque para que te deje pasar. En el camino elimina los Deku Baba para obtener DEKU STICKS y llegarás con Deku Tree. Te dirá que ha sido maldecido por algunas fuerzas malignas que están ganando fuerza ultimamente, cuando te lo pregunte contesta sí para que el árbol permita el paso a su interior a destruir los demonios que lo atormentan, este es tu primer calabozo.

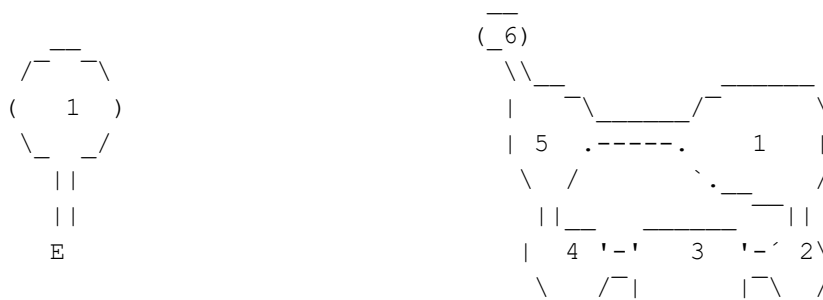
pronto

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa	1F-1	1F-1 2F-3 B1-5 B1-6
Brújula	2F-3	
Tesoro	3F-2	
Boss Key	---	

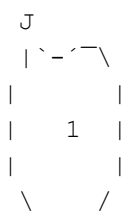
| - - - - - 3er Piso (3F) - - - - - | - - - - - 2do Piso (2F) - - - - - |



| - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - | - - - - - Sótano 1 (B1) - - - - - |



| - - - - - Sótano 2 (B2) - - - - - |



--- MQ: 1F-1 ---

Hacia tu izquierda hay una escalera de mano en la pared, sube por ella y continúa el camino hasta que Navi te hable sobre las hiedras que hay en la pared, justo allí hay un cofre grande que tiene el MAPA, acércate a él y presiona A para abrirlo. Allí mismo al lado del cofre hay una caja, rueda contra ella (corre y pulsa A) para romperla y revelar una GOLD SKULLTULA. Escala por las hiedras de la pared y llegarás al tercer piso.

--- MQ: 3F-1 ---

Al bajarte de la hiedra camina hacia tu derecha y verás un botón amarillo en el suelo, písalo para encender la antorcha de al lado que quemará la telaraña que cubre la puerta, entra por esa puerta.

--- MQ: 3F-2 ---

En este cuarto hay varios Gohma Larvas, tendrás que eliminarlos a todos. Unos cuantos cuelgan del techo para que caigan debes pasar debajo de ellos

hay otros que cuelgan del techo en el nicho de la pared del oeste y sobre el muro, para llegar hasta ellos tendrás que pisar el botón amarillo que hay cerca de la puerta y subirán unos pilares del suelo que podrás usarlos como plataformas para alcanzar las larvas. Cuando los elimines a todas se abrirá la puerta de salida y aparecerá un cofre en el nicho, ábrelo para obtener la FAIRY SLINGSHOT. Antes de abandonar el cuarto, equipa un Deku Stick y pasa la punta del palo por la antorcha que está encendida, así se encenderá el palo, rápidamente y antes de que se apague pasa la punta que está encendida por la antorcha apagada del centro del cuarto, si lo haces bien encenderás la antorcha y aparecerá un pequeño cofre con 5 Rupias... Abandona la habitación.

--- MQ: 3F-1 ---

Baja por la misma hiedra por donde subiste y cerca del cofre que tenía el mapa hay ahora una antorcha encendida, saca un Deku Stick y enciéndela en la antorcha igual como hiciste anteriormente pero ahora corre hacia esa puerta que está bloqueada por telaraña, quema la telaraña con el palito y entra por la puerta.

--- MQ: 2F-2 ---

Elimina a todos los enemigos y dispara con la china (Slingshot) al ojo que está sobre la puerta para abrirla, sigue por allí.

--- MQ: 2F-3 ---

Aquí encontrarás un cofre que contiene la BRÚJULA, para subir hasta él mata las Skullwalltulas que cuelgan de las hiedras con la china y abre el cofre. Para salir del cuarto debes disparar con la china a la escalera que cuelga del techo (Navi te marca la escalera). Regresa hasta el cofre donde estaba el mapa. Lo que resta de este párrafo explica cómo coger una Gold Skulltula pero sólo lo podrás hacer después que obtengas el Boomerang, por lo tanto tendrás que regresar más adelante por esta araña.

Obteniendo la GOLD SKULLTULA: Necesitas Bombchus y el Boomerang para tomar esta araña. Llega hasta el cofre que contenía la Brújula y podrás ver cerca unas hiedras en la pared que te llevan hasta un nicho bloqueado por rocas, vuela esas rocas con el Bombchu, sube por las hiedras y coge la araña con el Boomerang.

--- MQ: 1F-1 ---

Enciende otro Deku Stick en la antorcha y rápidamente baja hasta la entrada del calabozo, párate sobre esa telaraña que cubre el agujero del piso y agáchate (presiona R) para quemar esa telaraña y caer al sótano.

--- MQ: B1-1 ---

Hacia el norte del mapa hay un botón amarillo en el piso, húndelo para que se encienda la antorcha en el medio del cuarto, enciende un palito allí y métele candela a la telaraña para revelar otro botón, písalo y aparecerá el cofre con 5 Rupias. Ahora dispárale con la china al ojo sobre la puerta del sur y entra por allí

--- MQ: B1-2 ---

En este cuarto derrota a todos los enemigos (al Mad Scrub lo vences si le devuelves la semilla que te escupe con el escudo y luego lo golpeas) y se abrirá la puerta por donde entraste, regresa al cuarto anterior y enciende otro Deku Stick en la antorcha, entra por la puerta otra vez y enciende las dos antorchas apagadas para abrir la puerta y continuar.

--- MQ: B1-3 ---

En esta habitación encontrarás un pozo de agua y una plataforma sobre el agua que se mueve de un lado a otro. Al lado de la puerta por donde acabas de entrar hay un cofre con un corazón. Pisa el botón azul para darle fuego a la antorcha y saca un palo, pero inmediatamente corre hacia la antorcha para encenderlo pero debes ser rápido porque al poco tiempo que dejes de pisar el botón la antorcha se apaga. Con el palito encendido espera a que llegue la plataforma y sube a ella, mantén R presionado para pasar agachado por el leño con puntas y ya del otro lado enciende las dos antorchas que están apagadas para abrir la puerta de salida. Para llegar a esa puerta debes subir por el bloque azul que está allí pero la Skulltula no te deja,

para eliminarla saca un palo y enciéndelo, enfoca la Skulltula y golpéala con el palo encendido.

--- MQ: B1-4 ---

Elimina a todos los enemigos para abrir la puerta (hay un Keese por allí que casi no se ve).

--- MQ: B1-5 ---

Antes que nada elimina los Keese que están sobre las antorchas, hazlo antes de pisar el botón porque si no esos Keese se convertirán en Fire Keese que pueden quemar tu escudo. Ahora sí pisa el botón y enciende un palito en la antorcha, quema la telaraña al este del cuarto y ve por el pasadizo de la pared. Lo que resta de este párrafo y el siguiente explica cómo coger dos Gold Skulltulas pero sólo lo podrás hacer después que obtengas el Boomerang por tanto tendrás que regresar más adelante por estas arañas, sáltate el siguiente párrafo por los momentos.

Obteniendo la GOLD SKULLTULA: Para cogerla necesitas conocer Song of Time. Toca Song of Time muy cerca de las antochas doradas y verás cómo aparecen varios bloques azules en el aire, tendrás que subir por estos bloques hasta llegar al más alto y desde allí lanzar el Boomerang a la Gold Skulltula que está en el techo. Para coger otra Gold Skulltula entra por esa puerta al noroeste.

--- MQ: B1-6 ---

Aquí hay una GOLD SKULLTULA en la pared detrás del Big Deku Baba, pero sólo la podrás coger con el Boomerang.

--- MQ: B1-1 ---

Llegarás al primer cuarto del sótano pero estás en el muro de arriba. A tu izquierda hay un bloque, acércate y empújalo hacia el agua, luego ve a la antorcha que está allí y enciende un palo, rápidamente sube al muro por el bloque que empujaste (para que no caigas al agua y el palo se apague debes ir por la parte más alta del piso del agua) y quema la telaraña que bloquea el gran hueco del piso (recuerda agacharte con R para quemar esa telaraña). Caerás a otro sótano.

--- MQ: B2-1 ---

En este cuarto verás tres Mad Scrubs, debes devolverles la semilla que te escupen cubriéndote con el escudo pero en este orden: primero el Scrub de la izquierda, luego el de la derecha y por último el del medio. Al hacerlo en este orden el Scrub del medio saldrá corriendo, acércate a él y abrirá la puerta donde te espera el Jefe del calabozo.

(VI.2.3) >> Final de Inside The Deku Tree

(OT/MQ)

---· Arácnido Parasítico Blindado: QUEEN GOHMA ·---

Es una habitación muy oscura, sin embargo puedes escuchar un ruido. Cambia la perspectiva a primera persona (presiona C-Arriba) y mira hacia el techo para encontrarte en la oscuridad con un horrible ojo enorme, el ojo te ve y se acerca amenazante: es Queen Gohma. Mientras Queen Gohma esté cerca de ti te atacará con sus tenazas, simplemente enfócala y en cuanto te vaya a atacar haz un Back Flip (salto hacia atrás, presiona ATRAS en el Stick y luego A) para evadirla. Queen Gohma abrirá su rojo ojo, rápidamente saca la china y dispárale en el ojo para aturdira y antes de que se recupere acuchillala lo más que puedas. En cuanto se reponga es casi seguro que se aleje y suba al techo para poner huevos de Gohma Larva, pero si te fijas bien mientras pone los huevos tiene el ojo rojo, así que si la tienes a la mira dispárale con la china en el ojo (mientras está rojo) para que caiga aturdida y golpéala de nuevo. Si se te acaban las Deku Seeds, alrededor del cuarto hay pequeños arbustos que al cortarlos puede que te den algunas semillas. Continúa con esta técnica hasta derrotarla y coge el Contenedor de Corazón que te deja en recompensa y entra a la luz que aparece.

Aparecerás afuera del Deku Tree, quien además de agradecerte comenzará a contarte un par de cosas, primero, te dará una pista capciosa sobre el que lo maldijo: "un hombre perverso del desierto" y sobre sus verdaderas intenciones. También te contará esa mística leyenda acerca de la Trifuerza y la creación del mundo:

"Antes de que el tiempo comenzara, antes de que los espíritus y la vida existiera...

Tres diosas doradas descendieron hacia el caos que era Hyrule...

Din, la diosa del poder...

Nayru, la diosa de la sabiduría...

Farore, la diosa del coraje...

Din...

Con sus fuertes brazos en llamas, cultivó y creó la roja tierra.

Nyru...

Derramó su sabiduría a la tierra y otorgó el espíritu de la ley al mundo.

Farore...

Con su rica alma, produjo todas las formas de vida que conservarían la ley

Las tres grandes diosas, sus labores completaron, partieron hacia los cielos...

Y sagrados triángulos dorados quedaron en el punto donde las diosas abandonaron el mundo.

Desde entonces, los triángulos sagrados se han convertido en la base de nuestra providencia.

Y, el lugar de descanso de los triángulos se ha convertido en el Reino Sagrado."

El Deku Tree te encomienda detener al hombre del desierto y a hablar con la "Princesa del Destino" en el Castillo de Hyrule, pero antes te otorgará la

~ * ~ KOKIRI'S EMERALD ~ * ~

"Esta es la Piedra Espiritual del Bosque, ahora otorgada a ti por el Gran Deku Tree."

----->-----
(VI.3) >> La Princesa Zelda

(OT/MQ)

-----<-----
Kokiri Forest

Mido no te dejará pasar hasta que le cuentes todo lo que sucedió, habla con él y dirígete hacia el oeste donde queda la salida del bosque, pero cuando intentes salir Saria aparecerá para despedirse y darte la FAIRY OCARINA.

Hyrule Field

Este es Hyrule Field, un hermoso y vasto campo en el medio del Reino de Hyrule. Avanza un poco y un extraño búho te hablará para darte algunos de sus consejos, contesta sí cuando te lo pregunte y se irá. Puedes explorar todo lo que quieras de este inmenso campo, pero recuerda que debemos ir al castillo, cuando estés listo ve hacia el castillo que queda al norte (la puerta sólo está abierta durante el día).

Market

Llegarás a este pintoresco pueblo en la base del castillo. Habla con las personas si quieres pero en especial con una niña de cabellos rojos que está cerca de la fuente, se introducirá como Malon, vive en Lon Lon Ranch

y su padre es Talon, quien fue al castillo a entregar leche y no ha vuelto. Por ahora no hay mucho que hacer aquí así que continúa hacia el castillo.

Hyrule Castle

De nuevo el búho. Luego que te hable contéstale no para que te deje en paz y si intentas entrar al castillo el guardia no te deja, así que tendrás que subir por las hiedras de la pared cerca del lugar donde entraste y camina por sobre la entrada al castillo y DEJATE atrapar por uno de los guardias. El sujeto te sacará a patadas, regresa a la hiedra y verás a Malon allí, habla con ella y te dará el WEIRD EGG. Ya que tengas este huevo sube por la hiedra y esta vez sí ve con mucho cuidado para que los guardias no te atrapen. El camino es este: Sube por la hiedra y cuando llegues al marco sobre la reja lánzate al otro lado. Camina hasta que veas un letrero que pone "Dead End", dobla hacia tu izquierda y sube por esa colina que está justo frente a tí NO SIGAS POR EL CAMINO porque hay guardias. Ve por la grama hasta el final donde verás un risco, si te fijas bien verás que el risco tiene una parte como de ladrillo, sube por allí y salta al río que rodea el castillo, nada hasta el final y salte del agua, camina hacia tu izquierda y verás a un sujeto durmiendo en el piso.

Intentar despertarlo por tus medios es inútil, así que tienes que esperar por allí a que pase un día completo y el Weird Egg eclosionará para que salga CHICKEN. Ahora sí, equipa al pollo a un C y acércate al sujeto que duerme, enfócalo y saca el pollo frente a él para despertarlo. Habla con él y sabrás que es Talon y se irá corriendo a encontrarse con su hija. Al lado tuyo hay varias cajas, empújalas hacia el río por donde estaba Talon y cuando tengas las dos apiladas sube a ellas para saltar hacia ese pequeño desagüe de la pared, pasa por allí (presiona A frente al agujero).

Castle Courtyard

Sólo podrás pasar por aquí de día, en la noche hay un par de soldados que no te dejarán hacer nada. Debes ir por este patio con mucho cuidado sin que los soldados que patrullan te vean, mantente fuera de la vista de ellos y si alguno te atrapa tendrás que comenzar de nuevo. Al final del patio llegarás a una zona abierta donde está una niña de atuendos muy opulentos mirando por la ventana, habla con ella...

Después de hablarte un poco, te preguntará si tienes la Piedra Espiritual del Bosque, contesta que sí y te contará sobre su sueño revelador y se introducirá como Zelda, la princesa de Hyrule. Continúa hablando con ella y cuando te pregunte si puedes mantener un secreto contesta Ok y contará otra parte de la leyenda:

"Las tres diosas escondieron la Trifuerza que contiene el poder de los dioses en algún lugar de Hyrule.

El poder para hacer realidad los deseos de aquél que sostenga la Trifuerza en sus manos.

Si alguien con un corazón justo pide un deseo, podría conducir a Hyrule a una próspera edad de oro...

Si alguien con una mente maligna tiene su deseo cumplido, el mundo será consumido por la maldad... Eso es lo que se dice...

Así que los Sabios antiguos construyeron el Templo de los Tiempos para esconder la Trifuerza de los perversos."

Al finalizar te preguntará si entendiste todo lo que te dijo, contesta sí y ahora preguntará si quieres ver por la ventana, contesta sí y verás a un sujeto con apariencia maligna, es Ganondorf y proviene del desierto...

Después de hablarte otro poco te preguntará si le crees, contesta OK y la princesa te encomendará encontrar las dos Piedras Espirituales restantes,

y para ayudarte te dará la ZELDA'S LETTER. Cuando termine la charla Impa, la protectora de Zelda, estará esperándote en la salida, habla con ella y amablemente te enseñará una canción: ZELDA'S LULLABY.

```
      ,   Zelda's Lullaby
|--|\-----CArb-----CArb-----| |
|--|/-----CIzq-----CIzq-----|
|-/|-----CDer-----CDer-----|
|-\|' )-----|
|,-|'-|-----|
  \_'
```

Zelda's Lullaby es una canción muy importante que sólo conoce la familia real de Hyrule, tal vez nos sea muy útil. Impa te sacará del castillo.

Hyrule Field

Impa dice que tu próximo destino es la Death Mountain hacia el este, pero antes de ir allá debes regresar a Kokiri Forest. Si quieres antes puedes ir por una botella en Lon Lon Ranch, consulta la sección correspondiente para más info.

Kokiri Forest

Hacia el norte del bosque está la entrada a Lost Woods, para alcanzarla debes subir por la hiedra de la pared que está justo detrás de la casa de Mido.

Lost Woods

Debes tener mucho cuidado por donde caminas en este bosque porque puedes perderte fácilmente y terminar en la entrada. Desde la entrada debes seguir este camino, entrando por los túneles (una pista es que la música se hace más fuerte cuando estás cerca del túnel correcto por donde hay que entrar): derecha, izquierda (aparece el búho, contéstale no), derecha, izquierda, al frente, izquierda, derecha. Si lo has hecho bien llegarás a Forest Meadow.

Sacred Forest Meadow

Camina un poco y aparecerá Wolfos, véncelo y se abrirá la puerta. Esto es una especie de laberinto pero muy fácil, no será mucho problema encontrar la salida que está al norte, el mapa te muestra el camino. Al final está Saria, habla con ella y te enseñará otra canción: SARIA'S SONG.

```
      ,   Saria's Song
|--|\-----| |
|--|/-----CIzq-----CIzq-----|
|-/|-----CDer-----CDer-----|
|-\|' )--CAbj-----CAbj-----|
|,-|'-|-----|
  \_'
```

¡Si tocas esta canción podrás hablar con Saria desde lejos! Ya has acabado en el bosque por ahora, así que regresa a Hyrule Field y sube las escaleras que está más al este de la entrada al castillo, para llegar a Kakariko.

----->-----
(VI.4) >> Excursión en la Montaña de la Muerte (OT/MQ)
-----<-----

Kakariko Village

Bienvenido a Kakariko, un agradable pueblito en crecimiento. Puedes darte un par de vueltas por allí y explorar un poco, incluso ganarte otra botella si ayudas a la chica de los cuccos, pero luego dirígete al cementerio, la entrada está más a la derecha del molino.

Graveyard

Al fondo del cementerio hay una lápida inmensa, si te paras en el símbolo de la Trifuerza que hay frente a ella y tocas Zelda's Lullaby mirando hacia la lápida abrirás un pasaje secreto por donde debes entrar. Por cierto, a los lados de esa lápida hay dos lápidas más pequeñas, si las tocas saldrán los fantasmas de los compositores de la realeza, elimínalos y te contarán una pequeña historia sobre una canción que estamos a punto de aprender.

Royal Family's Tomb

Elimina a todos los Keese (son 4 en total) para que se abra la puerta por donde debes continuar, en el siguiente cuarto ve con cuidado de no acercarte mucho a los ReDead porque te paralizarán, si uno te atrapa quítatelo de encima presionando los botones rápidamente antes de que te mate. Cruzando este cuarto llegarás a otro donde hay una inscripción en la pared, léela y aprende la SUN'S SONG.

```
      ,   Sun's Song
|--|\-----CARb-----|
|--|/-----|
|-/|-----CDer-----|
|-\|' )-----CAbj-----|
|,-|-'-----|
\-'
```

Con esta canción puedes cambiar el día por la noche y viceversa, esto es muy útil para cuando tengas que hacer algo en cierto momento del día y así no tienes que esperar a que transcurra el tiempo lentamente. Para salir de esta cripta puedes tocar Sun's Song cerca de los ReDeads y esta vez serán ellos los paralizados.

Graveyard

Antes de irte de este tenebroso lugar busca una tumba con flores (sólo hay una) y hálala para descubrir un agujero, dentro hay un cofre que contiene el HYLIAN SHIELD. Este escudo nos será útil más adelante. Ahora sí regresa a Kakariko Village.

Kakariko Village

Al norte del pueblo hay un soldado que custodia la entrada a la montaña, muéstrale la Zelda's Letter y luego de burlarse de ti abrirá la entrada. Además, el sujeto te hace entender que la Happy Mask Shop en el pueblo del castillo ;ya ha abierto!

Death Mountain Trail

La Montaña de la Muerte... su nombre le hace honor. Esta montaña está llena de Tektites, peligrosos barrancos y unas criaturas llamadas Goron... aunque son muy amistosos. Sigue el único camino que hay hasta llegar a Goron City.

Goron City

No le temas a los Goron que son una raza muy (demasiado) pacífica. Ve hasta

el fondo de la ciudad y hacia el norte de este piso hay una puerta cerrada. Párate en la alfombra mirando a la puerta y toca Zelda's Lullaby para que se abra. Adentro encontrarás a un Goron algo arisco que no quiere hablar, pues toca frente a él Saria's Song para alegrarle un poco la vida. Después de un candente baile, el sujeto se presentará como Darunia el jefe de los Goron, y te revelará su problema: Dodongo's Cavern ha sido infectada con monstruos, y si quieres la Piedra Espiritual que él posee... tendrás que deshacerte de ellos. Como no hay más remedio debes acceder y para ayudarte Darunia te dará el GORON BRACELET que te permite cargar las Bomb Flowers que abundan en la montaña. Abandona la ciudad.

Death Mountain Trail

Saliendo de Goron City y yendo hacia la derecha hay un Goron grande que custodia una Bomb Flower, debes cargar esa flor (párate frente a ella y pulsa A) y tirarla hacia abajo de forma que explote la piedra gigante que bloquea la entrada a Dodongo's Cavern. Listo, ya puedes entrar al segundo calabozo.

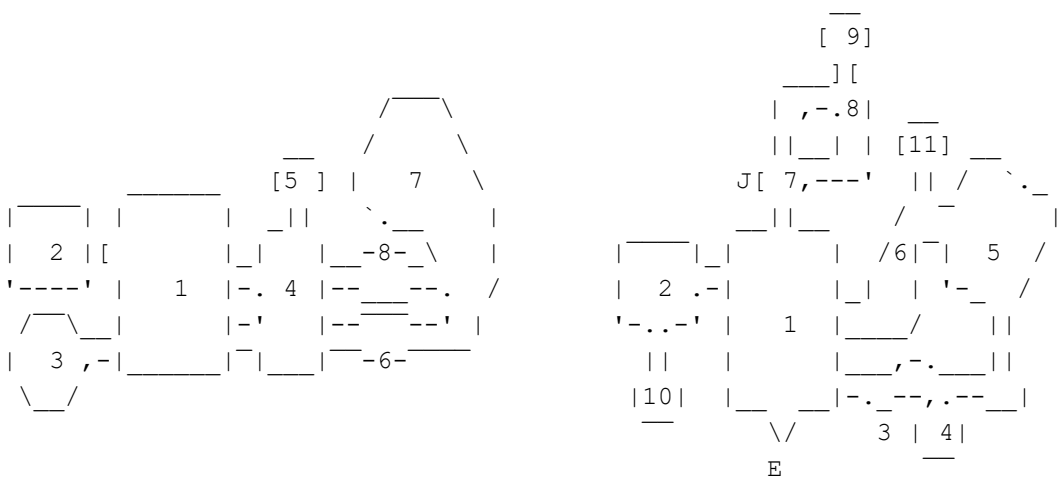
----->-----
 (VI.5.1) >> Dodongo's Cavern (OT)
 -----<-----

pronto

----->-----
 (VI.5.2) >> Dodongo's Cavern (MQ)
 -----<-----

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold	Skulltulas
Mapa	1F-1	---	2F-5 2F-7 1F-8 1F-10 1F-11
Brújula	2F-3		
Tesoro	1F-1		
Boss Key	---		

| - - - - - 2do Piso (2F) - - - - - | - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - |



--- MQ: 1F-1 ---

La entrada está bloqueada, coge una Bomb Flower de las que hay por allí y tirlala a la pared agrietada para que puedas pasar. Al fondo de esta gran sala verás una cabeza gigante de Dodongo en la pared y justo frente a ella hay una plataforma con una Bomb Flower en el medio y tres pilares que se hunden y elevan continuamente, llega hasta la Bomb Flower y espera a que el pilar que está a la derecha de la cabeza se eleve, en ese momento coge la bomba y salta al pilar para luego saltar al muro de enfrente y rápido lanza la bomba a esa pared agrietada de color marrón que hay justo frente

al pilar al que saltaste. Al volar la pared encontrarás el cofre con el MAPA. Ahora fíjate bien, a la derecha de la cabeza gigante, en el piso hay una roca grande cerca de la lava y las escaleras de mano, debes volar esa roca con la Bomb Flower para revelar un botón que al pisarlo hará que uno de los pilares se eleve más alto. Sube a ese pilar y llega lo más arriba.

--- MQ: 2F-1 ---

Salta del pilar al piso más cercano, cruza el pequeño puente que hay sobre la cabeza gigante de Dodongo y pisa el botón que hay al final para abrir una puerta en el nivel inferior por donde debes seguir.

--- MQ: 1F-2 ---

Camina un poco y verás un Beamos, carga una Bomb Flower y tásasela para eliminarlo. Al otro lado del cuarto hay otro Beamos, elimínalo con otra bomba y coge la Moneda Blanca que deja, frente a ese Beamos hay una caja rómpela rodando contra ella y toma la 2da Moneda Blanca. Ahora coge una Bomb Flower y tásala a la pared agrietada que está allí para explotarla, verás una Bomb Flower en la pared, saca un Deku Stick y enciéndelo en la antorcha de allí y pasa la punta encendida del palo por esa Bomb Flower de la pared, así caerá activada y la podrás coger. Rápídamente pon esta bomba en el espacio que hay entre la hilera de bombas que rodean la estructura central del cuarto y si lo has hecho bien formarás una explosión en cadena a lo largo de la estructura que hará que baje y forme como unas escaleras. Sube por allí. Lo que resta de este párrafo y el siguiente explica cómo obtener una Gold Skulltula pero sólo la podrás coger después que aprendas la canción Song of Time, por ahora sáltate este y el próximo párrafo y regresa por la araña más adelante. Entra por la puerta al sur del mapa.

--- MQ: 1F-10 ---

Aquí sólo conseguirás una GOLD SKULLTULA, pero necesitas Song of Time. El cuarto está lleno de bloques azules. Toca Song of Time frente a los tres bloques que están pegados de la pared a tu izquierda (la pared al este del mapa) y debajo del último bloque encontrarás la araña.

--- MQ: 2F-2 ---

Sigue por el puente de madera de la izquierda y rueda contra la caja para revelar la 3ra Moneda Blanca. Continúa hasta llegar a la puerta y escala por la hiedra que hay frente a ella para tomar la 4ta Moneda Blanca. Más a la izquierda de la puerta hay otra caja rómpela para obtener la 5ta Moneda Blanca. Al coleccionar las cinco monedas blancas se abrirá la puerta de arriba por donde debes seguir.

--- MQ: 2F-3 ---

Elimina a los tres Dodongos golpeándolos en la cola y aparecerá el cofre que guarda la BRÚJULA, sigue por la puerta que se abrió.

--- MQ: 2F-1 ---

Cruza el puente de madera (¿debo advertirte que si te caes tendrás que llegar hasta aquí de nuevo?).

--- MQ: 2F-4 ---

Bien, en este cuarto hay que resolver un pequeño acertijo. Justo frente a la entrada a esta habitación hay tres columnas y si te fijas bien en cada una de ellas cuelga una antorcha apagada. Debes mover los bloques que hay en esta habitación hasta colocar uno debajo de cada antorcha, ya que los tengas en posición sube las escaleras por donde entraste y enciende otro Deku Stick en la antorcha de allí y salta a los bloques para encender las antorchas, así se abrirá una puerta al norte del cuarto, entra por allí.

--- MQ: 2F-5 ---

La puerta se cerrará detrás de ti. En el techo cuelgan Gohma Eegs, pasa por debajo de ellos para que caigan y elimina los Gohma Larva, cuando los mates a todos se abrirá la puerta de salida y aparecerá un cofre que contiene un Deku Shield por si lo perdiste. Antes de salir, rueda contra las cajas para encontrar una GOLD SKULLTULA. Regresa al cuarto anterior.

--- MQ: 2F-4 ---

Hacia el sur del cuarto, en una de las columnas hay una antorcha amarilla, sube a esa columna usando un bloque y deberás hacer lo siguiente: enciende

un Deku Stick en la antorcha y rápidamente salta hacia la salida que hay en la pared de enfrente, pero no subas por las escaleras porque Link guardará el palo, debes saltar y agarrate del muro de la salida para continuar al siguiente cuarto con la antorcha encendida.

--- MQ: 2F-6 ---

Con el palito encendido prende la antorcha apagada y quema la telaraña para pasar, y rápido antes de que se apague la antorcha que acabas de encender, prende otro palo y enciende la otra antorcha que estaba al otro lado de la telaraña que quemaste. Baja del muro donde estás montado y hacia la derecha está un bloque, hálalo todo hacia el otro lado del cuarto para que puedas usarlo para subir a la otra plataforma (donde está la Skulltula) y prosigue por allí. En el pequeño pasillo, nuevamente enciende un palo en la antorcha (la cual estará encendida SOLO si encendiste las dos antorchas que estan en la entrada de este cuarto) y pasa la punta del palo por la Bomb Flower que está en la pared para tumbarla y tirarla hacia la pared agrietada al final del pasillo, así revelarás la puerta por donde debes continuar.

--- MQ: 2F-7 ---

Aquí derrota los dos Lizalfos para abrir la puerta del oeste, ve por allí. En este cuarto, hacia el norte hay varias piedras que puedes volar cuando consigas las Bombas más adelante, para revelar un camino donde está una GOLD SKULLTULA.

--- MQ: 2F-8 ---

Busca un cristal-switch que hay detrás de una caja que al golpearlo apagará la llama que recubre el primer pilar. Rápidamente sube a ese pilar y desde allí salta al nicho que hay en la pared donde encontrarás una Bomb Flower, cógela y úsala para volar la piedra grande que está en una esquina superior izquierda del cuarto, así revelarás un botón. Ahora pisa ese botón y lo más rápido que puedas corre al cristal-switch y golpéalo, con esto apagarás las llamas de los dos pilares por donde deberías pasar antes de que se prendan de nuevo.

--- MQ: 2F-4 ---

Otra vez en este cuarto pero ahora estás en la parte de arriba. Con mucho cuidado y sin caerte salta al muro de enfrente y sigue por la entrada que hay allí, por cierto, en uno de los pilares altos a los que puedes llegar saltando desde el muro hay un pequeño cofre con 5 Rupias... pero es mejor que no arriesgues caerte.

--- MQ: 2F-1 ---

Coge la Bomb Flower para explotar las rocas que bloquean la entrada y ahora hay que hacer algo complicado: coge esa misma Bomb Flower pero rápidamente salta hacia tu izquierda, sí, tienes que saltar desde lo alto para caer en el muro del piso de abajo y con la bomba volar la pared quebrada que está cerca de donde caes, exactamente al sudeste del mapa. Es mejor que bajes y ubiques la pared agrietada que debes volar y midas bien lo que debes hacer y cuando lo tengas todo calculado sube usando el pilar que se eleva alto y coge la bomba. Sigue por esa entrada que acabas de abrir.

--- MQ: 1F-3 ---

Verás dos pequeños pilares blancos, sube a ellos para que se eleven y coge la Bomb Flower y explota con ella la piedra que está cerca, debajo de la piedra hay otra Bomb Flower. Si explotas la pared agrietada justo frente a la bomba descubrirás un cuarto con un Business Scrub que vende Pociones Rojas. Fijate bien al fondo del cuarto donde verás varias Bomb Flowers que suben por la pared en cadena, explota la primera de ellas con la bomba que tienes cerca para causar una explosión en cadena que revelará un ojo en la pared, dispárale con la china para abrir la puerta por donde debes seguir.

--- MQ: 1F-5 ---

Derrota dos Lizalfos y continúa por la puerta que se abre.

--- MQ: 1F-6 ---

Explota la cadena de Bomb Flowers que hay al sur del mapa para abrir la puerta de salida. Lo que resta de este párrafo y el siguiente explica cómo obtener una Gold Skulltula pero sólo la podrás coger después que obtengas

el Boomerang, por ahora sáltate este y el próximo párrafo y regresa por la araña más adelante. Explota la cadena de Bomb Flowers que hay al norte del mapa (cerca de por donde entraste) para abrir una puerta, entra en ella.

--- MQ: 1F-11 ---

La GOLD SKULLTULA se encuentra arriba en toda la esquina superior derecha del mapa, elimínala con la china y coge la moneda con el Boomerang.

--- MQ: 1F-1 ---

¡Hasta que al fin! El cofre con el tesoro: ¡¡el BOMB BAG!! Ya puedes volar cosas con tus propias bombas. Sube al pilar que se eleva más alto y en el piso de arriba camina hasta el puente que está sobre la cabeza del Dodongo gigante. Ese puente tiene un par de huecos, tienes que lanzar una bomba por cada hueco de esos de manera que caigan en los ojos del Dodongo y exploten allí. Si lo haces bien los ojos se ponen rojos y revelarás una entrada.

--- MQ: 1F-7 ---

Sigue por la entrada del este.

--- MQ: 1F-8 ---

En el centro de este cuarto hay tres lápidas, hala la lápida que está en frente de las llamas y sube a ella. Del otro lado del fuego hay un cristal-switch que puedes enfocar, lánzale una bomba desde la lápida para activarlo y se apagará el fuego, cruza al otro lado. Entra por la puerta del norte.

--- MQ: 1F-9 ---

Mueve la lápida para descubrir un cofre con 5 Rupias y dale "matarile" al Poe para regresar... no hay nada más interesante aquí.

--- MQ: 1F-8 ---

Hacia el fondo verás muchas estatuas que cubren el camino, lánzales bombas para que cobren vida (realmente son Armos) y elimina las que puedas, sólo mueren con bombas. En la pared al lado de donde estaban los Armos hay una Bomb Flower, explótala con una de tus bombas para crear otra explosión en cadena y activar una plataforma blanca transparente. Sube a esa plataforma y desde allí salta a la pared de tu izquierda para agarrate de ella, sube y camina por el muro para encontrar una GOLD SKULLTULA. Ahora sí continúa por la puerta del oeste (la que está subiendo por los cristales blancos).

--- MQ: 1F-7 ---

Llegarás con una lápida, hálala para revelar un botón que debes pisar, y al hacerlo se abrirá la puerta donde aguarda el Jefe del calabozo.

----->-----
(VI.5.3) >> Final de Dodongo's Cavern (OT/MQ)
-----<-----

¡En el cuarto del jefe no hay nadie! Bueno, pero si te fijas bien hay una parte del piso extraña, pon una bomba allí y se abrirá un agujerote en el piso pero antes de hacer cualquier cosa hazte con las bombas que hay en el pequeño cofre de allí, las necesitarás. Ahora debes hacer un salto suicida por ese hueco del piso... no te de miedo, confía en mi.

----- Dinosaurio Infernal: KING DODONGO -----

Caerás sano y salvo a un sótano tenebroso, y detrás de ti está un monstruo gigantesco: ¡¡King Dodongo!! Bueno, debes permanecer cerca de las paredes porque como puedes haberte dado cuenta, en el centro del cuarto hay mucha lava, ahora, cuando veas a King Dodongo aspirar muy fuerte aléjate porque escupirá fuego. Además de eso puede enrollarse y rodar para hacerte daño, simplemente pégate de la pared lo más que puedas y cúbrete con el escudo y no te hará nada (sin el escudo puede que también funcione). La técnica para eliminar a esta criatura es quedarte cerca de él y en cuanto veas que aspira no huyas como tal vez tu instinto diga que debes hacer, mejor hazle caso a lo que dice tu cerebro (o esta guía, en su defecto ^_^) y saca una bomba, tírasela a la boca para que se la trague y le explotará dentro. King Dodongo caerá aturdido y podrás golpearlo con la espada. Sigue este proceso

algunas veces más hasta derrotarlo. Si se acaban las bombas debes usar las Bomb Flowers que hay por allí. Cuando mates a la bestia coge el Contenedor de Corazón que te deja y entra a la luz.

Aparecerás frente a la entrada a Dodongo's Cavern donde te espera Darunia para agradecerte y cumplir su palabra, tal como lo prometió te dará el

~ * ~ GORON'S RUBY ~ * ~

"Esta es la Piedra Espiritual del Fuego pasada de generación en generación por los Goron"

¡¡Sólo te resta una Piedra Espiritual!! Y a pesar de los buenos afectos que sienten los Goron hacia Link ha sido muy prudente escapar de sus peligrosos abrazos...

----->-----
(VI.6) >> Los Dominios Zoras (OT/MQ)
-----<-----

Death Mountain Trail

Siguiendo la recomendación de Darunia, debemos subir a la cúspide de Death Mountain para visitar a la Great Fairy que vive allí. Sigue el camino hacia el este de Dodongo's Cavern para llegar con un banderín rojo y sube por la empinada de allí. Hay muchas piedras que bloquean esta subida, tienes que volarlas con bombas (hay una de ellas que está sobre un risco al que debes saltar, para quitarla debes sacar la bomba y justo cuando vaya a explotar lanzarla hacia esa piedra de forma que explote en el aire cerca de ella). Al comenzar a subir por esta área se activará el volcán, es hora de equipar el Hylian Shield. El objetivo es llegar al final del camino donde hay una pared inmensa, mantente corriendo hacia allá pero cuando veas una sombra sobre ti presiona R para cubrirte con el escudo porque caerán algunas rocas volcánicas que podrían herirte. Si no tienes el Hylian Shield puedes pegar una carrera hacia esa pared pero es inevitable que no resultes herido, por lo que si sientes que no llegarás vivo es mejor que vayas al pueblito del castillo a comprar un Hylian Shield en el Bazaar.

Cuando llegues a la pared podrás escalar por ella, pero primero elimina a las Skullwalltulas que puedas con la china. En la cima está el búho, pero antes de hablar con él explota la pared extraña que hay a su izquierda para revelar una entrada. Allí adentro párate sobre el símbolo de la Trifuerza junto a la fuente y toca Zelda's Lullaby para que aparezca la Great Fairy of Power, quien amablemente te otorgará la habilidad del Spin Attack y el Medidor de Magia. Sal de la fuente y habla con el búho para que te baje hasta Kakariko Village y ve a Hyrule Field.

Hyrule Field

Sigue la corriente del río que está cerca de la entrada a Kakariko Village en sentido contrario para que veas una cueva grande de donde sale el río, entra por allí para llegar a Zora's River.

Zora's River

De nuevo está el búho y otra vez a escucharle. En fin, cuando termines de hablar con él vuela las piedras que cubren la entrada y busca a un sujeto que está por allí sentado y cómprale algunas MAGIC BEANS, este tipo es el único en todo Hyrule que vende estas semillas, las cuales son necesarias

para alcanzar unas cuantas Piezas de Corazón, Rupias y otros premios que están por allí ocultos, para info detallada sobre el uso de las semillas ve la sección de Items. Cerca hay una cucco (la gallina), cárgala y úsala para cruzar al otro lado del río, por donde debes seguir. Sigue el camino hasta que llegues al este del mapa, donde hay una cascada. Frente a la cascada hay una placa en el piso párate en ella y toca Zelda's Lullaby mirando a la cascada para que cese el agua y puedas entrar a esa cueva que ocultaba la cascada.

Zora's Domain

Bienvenido a la tierra de los Zoras (¿o debería decir aguas de los Zoras?). Estos seres son de hábitat acuático y muy amigables. Si hablas con algunos al poco tiempo te enterarás que la hija del Rey Zora se ha extraviado y no la encuentran por ninguna parte... pero mejor sube hasta la recámara del Rey y hacia la izquierda del trono hay una cueva que te llevará al tope de la cascada. Allí en el tope está un Zora que si hablas con él te pondrá un minijuego de buceo, para ganar debes sumergirte (presionando A) y coger las monedas del fondo, si las coges todas antes que se acabe el tiempo podrás subir nuevamente y reclamar el SILVER SCALE, esto permite sumergirse más profundo. Ya con el Silver Scale nada hasta frente a la cascada donde si te fijas bien, hay una espelunca en el fondo del agua, sumérgete para ir por esa cueva (no la alcanzarás sin el Silver Scale).

Lake Hylia

Esa cueva te trajo hasta Lake Hylia, un grande y hermoso lago de aguas muy cristalinas. Cerca de donde sales mira hacia el fondo para encontrar una cosa extraña transparente como una botella, Navi la señala. Sumérgete para cogerla (no la alcanzarás sin el Silver Scale) y en efecto resulta ser una botella con ¿una nota dentro? Si lees la nota sabrás que es de la Princesa Zora Ruto, diciendo que está ¿dentro de Lord Jabu-Jabu? En fin, aunque no entiendas qué está sucediendo mejor regresa a Zora's Domain por la misma espelunca por donde llegaste.

Zora's Domain

Muéstrale la nota que conseguiste al Rey Zora (equipa la botella a C, ponte en la plataforma frente al rey y pulsa ese C) y aunque algo consternado, se quitará para darte paso a Zora's Fountain, donde reposa Lord Jabu-Jabu, un pez gigantesco al cual los Zoras adoran y quien supuestamente se comió a la princesa, pero antes de ir allá debes llevarle una ofrenda a Jabu-Jabu. Un poco más a la derecha de la cascada dentro de Zora's Domain nadan felices algunos peces de color azul, captura uno en la botella y esa es la ofrenda a Lord Jabu-Jabu. También puedes comprar el pez en la tienda de los Zoras, pero no vale la pena pagar por algo que puedes conseguir gratis. Ahora sí ve por el acceso detrás del Rey Zora.

Zora's Fountain

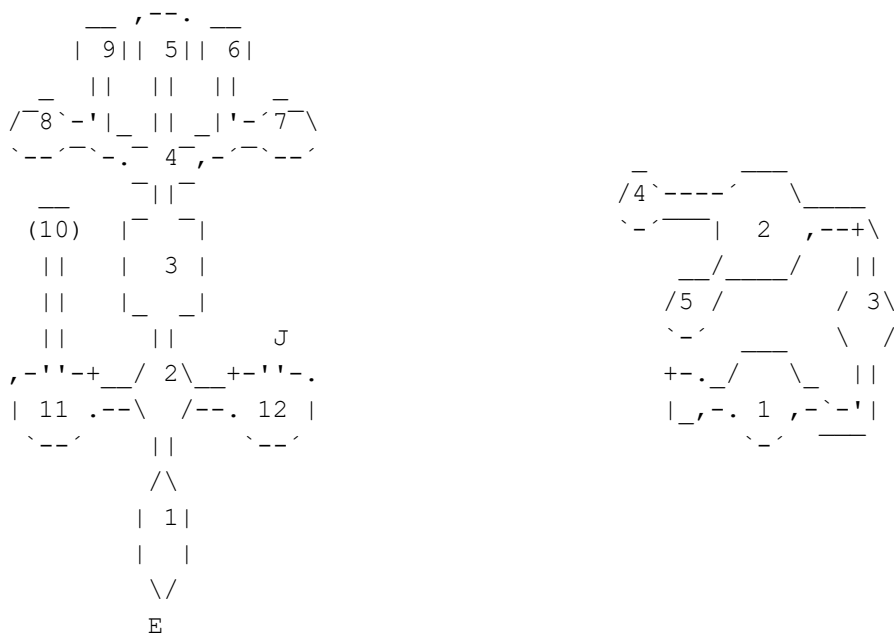
Allí está Lord Jabu-Jabu. Párate frente a él y suelta el pez para que Lord Jabu-Jabu se lo coma... junto contigo.

----->-----
(VI.7.1) >> Inside Jabu-Jabu's Belly (OT)
-----<-----

pronto

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa	1F-1 ---	B1-3 B1-5 1F-9 1F-12
Brújula	B1-1	
Tesoro	B1-3	
Boss Key	---	

| - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - | - - - - - Sótano 1 (B1) - - - - - |



--- MQ: 1F-1 ---

Síp, este es tu tercer calabozo: el interior de un pez gigante. Si en algún momento quieres salir, simplemente acércate a la boca del pez, que aunque esté cerrada la abrirá para que salgas. Elimina a los enemigos para que no molesten y explota la roca que está allí para revelar un... ¿botón?, písallo y aparecerá el cofre con el MAPA. Ahora dispárale con la china a esas... ¿vacas? que están en las... ¿paredes? En fin, una de ellas soltará un cofre con varias Deku Nuts y la otra abrirá la... ¿puerta? por donde debes ir.

--- MQ: 1F-2 ---

Hacia la izquierda hay unas cosas raras como gelatina que se mueven y no te dejan pasar, si le disparas con la china a la vaca de la pared aparecerá un cofre. Espera a que llegue una plataforma y sube a ella para bajar a B1.

--- MQ: B1-1 ---

Baja de la plataforma al pequeño piso y desde allí dispara con la china a la vaca que está en el fondo del agua, de esta manera aparecerá un cofre, para llegar a él sumérgete por donde está la vaca para cruzar al otro lado del cuarto, abre el cofre y toma la BRÚJULA. Allí mismo hay un botón que al pisarlo abrirá una puerta en el piso de arriba, espera a que llegue la plataforma flotante para subir.

--- MQ: 1F-2 ---

Desde la plataforma flotante salta hacia la puerta al norte del mapa y ve por allí.

--- MQ: 1F-3 ---

En esta habitación encontrarás a una chica Zora que resulta ser Ruto, la Princesa Zora, pero su necedad hará que se caiga por un agujero del piso, salta por ese mismo agujero.

--- MQ: B1-2 ---

Habla con Ruto dos veces y te permitirá el honor de cargarla, hazlo y pisa ese botón amarillo que está allí para que salga un chorro de agua que te permitirá alcanzar el botón azul. Coloca a la pequeña Ruto sobre el botón

azul para que se mantenga abierta la puerta del este. Antes de irte dispara con la china a las vacas de este cuarto para que aparezcan dos cofres, uno tiene Deku Nuts útiles para derrotar los Biri (medusas) y el otro tiene las BOMBCHUS, las cuales necesitaremos después. Sigue por la puerta del este.

--- MQ: B1-3 ---

Coge más Deku Nuts del cofre pequeño y elimina a todos los enemigos de este cuarto para que aparezca un cofre en el nicho de la pared. Hay dos enemigos llamados Stingers que no se ven porque están enterrados en el piso y sólo muestran una pequeña aleta, debes pasar sobre ellos para que salgan y los puedas eliminar con la china. Para subir al nicho donde está el cofre pisa el botón amarillo y subirá el nivel del agua, escala por las membranas de la pared y abre el cofre que contiene el BOOMERANG ¡¡súper!! Al abrir el cofre cesarán los chorros de agua y podrás continuar por la puerta del sur (pisa el botón amarillo para subir el nivel de agua). Por cierto, seguro que escuchas una GOLD SKULLTULA por allí, está debajo del bloque azul pero para quitar ese bloque debes tocar frente a él Song of Time, pero aun no te la sabes así que tendrás que regresar aquí cuando la aprendas.

--- MQ: B1-1 ---

Espera a que llegue la plataforma flotante para subir.

--- MQ: 1F-2 ---

Sigue por la puerta del norte.

--- MQ: 1F-3 ---

Este es el cuarto donde encontraste a Ruto. Hacia tu derecha hay una pila de rocas arriba en la pared, enfócalas con Navi y saca una Bombchu para que suba por la pared y explote esas rocas, si no tienes las Bombchus te recuerdo que estas se encuentran justo debajo de este cuarto, dispara a las vacas de allí para que aparezca el cofre con las Bombchu. Al explotar esas rocas revelarás una vaca, actívala y se abrirá la puerta del norte. Para pasar por esa puerta dispara el Boomerang a la cosa gelatinosa roja para que deje de moverse.

--- MQ: 1F-4 ---

Justo frente a ti hay unas rocas al final del pasillo, vuélalas y verás un botón azul, ahora ve hacia el oeste y levanta una de las cajas pequeñas de allí para ponerla sobre ese botón azul, así se mantendrá abierta la puerta del norte donde debes entrar.

--- MQ: 1F-5 ---

Derrota al tentáculo con el Boomerang y trata de no acercarte mucho porque esa cosa te golpeará. Al eliminarlo pensarás que no pasó nada... pero ya verás luego. Sal del cuarto.

--- MQ: 1F-4 ---

Ahora entra por la puerta del noreste.

--- MQ: 1F-6 ---

Hay un par de vacas, actívalas a ambas y caerán dos LikeLike, véncelos y mágicamente pasarán tres cosas: se abrirá la puerta de salida, se encenderá la antorcha y aparecerá un cofre con Deku Sticks. Como debes imaginarte, debes encender un palito en esa antorcha y salir rápidamente del cuarto con el palo encendido.

--- MQ: 1F-4 ---

Quema la telaraña que bloquea la puerta del este y entra en ella.

--- MQ: 1F-7 ---

Otro tentáculo, mávalo y regresa.

--- MQ: 1F-4 ---

Al eliminar el tentáculo anterior han desaparecido aquellos tentáculos que bloqueaban las puertas del oeste y noroeste, esto es lo que sucede al matar los tentáculos, y son tres en total, llevas dos y el último se esconde en la puerta del oeste.

--- MQ: 1F-8 ---

Elimina al tercer tentáculo que es verde y regresa, entra por la última puerta que queda (noroeste).

--- MQ: 1F-9 ---

Arriba en la pared del este hay más rocas, explótalas con una Bombchu para descubrir una GOLD SKULLTULA, la cuál podrás tomar con el Boomerang. Ahora regresa todo hasta 1F-3 donde encontraste a Ruto por primera vez y déjate caer por cualquier agujero.

--- MQ: B1-2 ---

Podrás darte cuenta que los tentáculos que bloqueaban las puertas ya no están. Lo que resta de este párrafo y el siguiente es para coger una Gold Skulltula pero para ello necesitas el Lens of Truth y Din's Fire que ahora no posees, así que tendrás que regresar aquí cuando los tengas, por ahora sáltate este y el próximo párrafo. Entra por la puerta al suroeste sin la princesa.

--- MQ: B1-5 ---

Con el Lens of Truth ubica a todos los enemigos invisibles y elimínalos con la china (dos Stinger en el agua y tres Keese), con esto aparecerá un pilar en el agua al que podrás subir para alcanzar el otro lado del cuarto, con Din's Fire quema la telaraña que recubre la GOLD SKULLTULA y cógela con el Boomerang. Para salir del cuarto sumérgete y presiona el botón bajo el agua.

--- MQ: B1-2 ---

Levanta a la princesa Ruto y pisa el botón amarillo para que el chorro de agua te eleve y puedas alcanzar la puerta del oeste, por donde debes ir.

--- MQ: B1-4 ---

Ruto se emocionará mucho por una extraña piedra brillante que hay sobre la plataforma de allí... te pedirá que la subas a la plataforma así que tirlala allí para que obtenga la ;;Piedra Espiritual!! ¿pero por qué ella? Acércate a la plataforma y ;wops! ésta subirá repentinamente y un enemigo te atacará, es Bigocto. Para vencerlo tienes que enfocarlo y correr en el mismo sentido en que él se mueve tratando de alcanzarlo por la espalda, mientras corres y lo tienes enfocado presiona A para saltar y rodar, aunque no lo creas esto te da un poco de velocidad, pero ten cuidado con las puntas que salen de la plataforma. Cuando estés cerca de Bigocto lánzale el Boomerang para que lo dejes paralizado y revelará su punto débil en el... en la espalda, golpéalo allí preferiblemente con un Jump Attack (presiona A) para hacerle más daño. Con unos cuantos golpes en su punto débil lo verás caer derrotado y podrás subir a la plataforma a por Ruto...

--- MQ: 1F-10 ---

¡La princesa no está! Bien, cálmate y prosigamos. Dispara con la china a la cabeza de vaca para abrir la puerta y sal de este cuarto.

--- MQ: 1F-11 ---

Si disparas a la vaca en la pared aparecerá una vaca completa en el centro del cuarto... pero lo más importante es que también aparecerán un par de cajitas cerca de la puerta por donde entraste. Lanza el Boomerang a estas cosas gelatinosas para paralizarlas y rápidamente coge una de esas cajas y usa las gelatinas (que ya las paralizaste) como plataformas para llegar hasta la puerta de salida, pon la caja en el botón azul y sal.

--- MQ: 1F-2 ---

Con cuidado Y SIN CAERTE sube a la plataforma que está allí y esta bajará para que puedas alcanzar la puerta del este.

--- MQ: 1F-12 ---

En este cuarto hay dos vacas en la pared, una de ellas activa un cofre que tiene un Deku Shield y a la otra debes pegarle tres veces para abrir la puerta donde mora el Jefe del calabozo. Para coger la GOLD SKULLTULA que está en este cuarto sube por las hiedras de la plataforma y cuando estés arriba usa Din's Fire para quemar la telaraña que encierra la araña, con el fuego también matarás la araña, enfoca la moneda que deja y lánzale el Boomerang para cogerla.

- - - - - Anemona Bio-eléctrica: BARINADE - - - - -

Una criatura muy rara emergerá para acabar contigo, es Barinade. Barinade se cubrirá con varios Jellys y mientras esté cubierto no lo puedes dañar. Mientras mantienes el movimiento para que los rayos eléctricos no te den enfoca los tentáculos que pegan del techo y córtalos a los cuatro con el Boomerang para que el Jefe caiga y suelte los Jellys, enseguida enfoca el cuerpo de Barinade y tírale el Boomerang para que los Jellys queden paralizados, rápidamente elimina todos los Jellys que puedas con el Boomerang antes de que Barinade se recupere, si se recupera lánzale el Boomerang de nuevo para que suelte los Jellys. Cuando le destruyas todos los Jellys el jefe cambiará de táctica: se moverá por toda la habitación sacudiendo los pocos Jellys que le quedan, la técnica es la misma, lanzarle el Boomerang al cuerpo de Barinade para que suelte esas medusas y destruirlas a todos. Cuando Barinade ya no tenga el apoyo de los Jellys desesperado comenzará a volar por todo el cuarto disparándote sus rayos, mantenlo siempre enfocado y no dejes de moverte para evadir sus ataques, acércate y en cuanto tengas la oportunidad dale con el Boomerang para que caiga aturdido y acuchillalo sin piedad. Si en algún momento necesitas energía por allí hay vasijas que podrían darte algunos corazones si las rompes. Varios golpes con tu espada harán pedazos (literalmente) a Barinade, reclama tu Contenedor de Corazón y la princesa Ruto aparecerá allí para... ¿¿reclamarte?? ¿como si tuvieras la culpa!

- - - - -

Ya afuera de Lord Jabu-Jabu, la pequeña Ruto intentará (muy en vano) pues hacerse amiga "íntima" tuya y te hará una pregunta, contesta lo que sea y obtendrás lo que realmente quieres de ella...

~ * ~ ZORA'S SAPPHIRE ~ * ~

"Esta es la Piedra Espiritual del Agua pasada de generación en generación por los Zoras"

¿Es realmente Zora's Sapphire un anillo de compromiso? No sabes que quiso decir Ruto con esto, ¿pero al fin tienes las tres Piedras Espirituales!! ¿Es hora de ir con la Princesa Zelda!

----->-----
(VI.8) >> El Héroe del Tiempo (OT/MQ)
-----<-----

Hyrule Field

Regresa rápidamente al castillo para hablar con la Princesa Zelda y verás cómo aquel sueño que tanto te atormentaba se hace realidad. Este primer encuentro con Ganondorf te deja un poco deprimido, eres la única salvación de Hyrule y a pesar de tu coraje... no eres contendiente para él. ¿Pero no hay que perder las esperanzas! ¿Hay que continuar hasta el final!

La princesa tiró algo al río, ve a cogerlo porque es la ¿¿OCARINA OF TIME!! Una imagen mística vendrá a ti para enseñarte la SONG OF TIME.

, Song of Time
--	\-----
--	/-----
-/	----CDer-----CDer-----
-\|')-----CAbj-----CAbj-----	
,-	-'-----A-----A-----
`-`

Esta bella canción abre las puertas del Temple of Time... ¿Recuerdas aquel misterioso templo ubicado en Market, el pueblo del castillo? Bueno, ese es Temple of Time y si confías en Zelda debes ir allá.

Temple of Time

Tal como dijo Zelda toca la Song of Time frente al altar de este templo y mágicamente las Piedras Espirituales se colocarán sobre el altar para así abrir la puerta donde reposa una espada... la legendaria MASTER SWORD... Acércate a esa espada y sácala del pedestal pero algo muy extraño sucederá.

Chamber of Sages

ADVERTENCIA: ¡¡MAYORES SPOILERS AQUÍ!!

No sabes muy bien que ha sucedido, pero despertarás en un lugar extraño con un sujeto llamado Rauru hablándote. Este Sabio sí que no pierde el tiempo y te cuenta toda la historia, que procedo a traducir para aquellas personas que no conocen muy bien el inglés y que realmente quieren saber que pasó:

"Rauru: Hace tiempo, nosotros los Sabios antiguos construimos el Templo del Tiempo para proteger la entrada al Reino Sagrado... Esta es la Cámara de los Sabios, dentro del Templo de la Luz... El Templo de la Luz, situado en el pleno centro del Reino Sagrado, es el último baluarte en contra de las fuerzas malignas de Ganondorf. La Espada Maestra -la espada que vence la maldad y que extraíste del Pedestal del Tiempo- era la última llave al Reino Sagrado. Link... no te sobresaltes... y mírate.

Navi: ¡Mira Link! ¡¡Eres grande ahora!! ¡¡Has crecido!!

Rauru: La Espada Maestra es una daga sagrada la cual los perversos nunca podrán tocar... Sólo alguien merecedor del título "Héroe del Tiempo" puede sacarla del Pedestal del Tiempo... Sin embargo, eras muy joven para ser el Héroe del Tiempo... así que tu espíritu fue sellado aquí por siete años. Y ahora que tienes la edad suficiente, ha llegado el momento para que te alces como el Héroe del Tiempo. ¿Entiendes tu destino?

si contestas NO repetirá todo de nuevo

Rauru: Pero recuerda... Aunque abriste la Puerta del Tiempo en nombre de la paz... Ganondorf, el Rey Gerudo de los Ladrones, la usó para entrar a este Reino Sagrado prohibido. Él obtuvo la Trifuerza del Templo de la Luz y con todo ese poder, se convirtió en el Rey del Mal... Sus poderes malignos irradiaron de los templos de Hyrule y en siete cortos años, transformó toda Hyrule en un mundo de monstruos. Mi poder ahora tiene poca influencia incluso aquí en el Reino Sagrado, mejor dicho, esta Cámara de los Sabios. Pero aun quedan esperanzas... el poder de los Sabios permanece. Cuando el poder de todos los Sabios despierte... el Sello de los Sabios contendrá todo el poder maligno en el vacío del Reino... Yo, Rauru, soy uno de los Sabios... Y... Tu poder para luchar junto con los Sabios te hace el Héroe del Tiempo! El Héroe del Tiempo, elegido por la Espada Maestra! Mantén mi espíritu contigo... Y, encuentra el poder de los otros Sabios y une sus poderes junto con el tuyo!"

Raruru te otorgará el

~ * ~ LIGHT MEDALLION ~ * ~

"¡Rauru el Sabio, une su poder al tuyo!"

----->-----

-----<-----
Temple of Time

¡¡Wow, que sucesos tan impactantes!! Ahora eres grande, te llaman el Héroe del Tiempo y todos te creen capaz de derrotar la oscuridad que ha acaecido sobre Hyrule... menuda responsabilidad. Bien, ya tienes tus ordenes, buscar a los otros Sabios, pero cuando intentes abandonar el templo un sujeto algo extraño aparecerá detrás de ti. No temas, este sujeto con apariencia muy enigmática (y que suele hablar con cierto aire poético) te ayudará durante toda tu búsqueda, su nombre es Sheik y es descendiente de los Sheikah. Te dirá que el primer Sabio te espera en el Templo del Bosque (ya imaginarás cuál bosque) pero también te dice que necesitas una "habilidad" para llegar a este templo, la cual se puede adquirir en Kakariko Village. Si le crees encamínate hacia allá. Ah por cierto, tal como te mencionó Navi, ahora que eres grande no podrás usar algunos de los ítems que usabas cuando pequeño (como el Slingshot), estos ítems que no puedes equipar aparecen en color gris en el menú.

Kakariko Village

Como pudiste darte cuenta en la travesía hasta aquí, Ganondorf ha hecho de las tuyas en todo este tiempo ¡no debes permitirlo Link! De hecho... ya lo permitiste... ¡pero debes enmendarte! Dirígete hacia el cementerio.

Graveyard

Hacia el norte del mapa hay una tumba con flores, hálala para revelar una cripta a la que debes entrar.

?

-

En esta enorme cripta mora el fantasma de Dampé, el sepulturero de cuando eras niño. Te propondrá una carrera, debes seguirlo a toda velocidad sin perderlo a través de toda la cripta, que parece más bien un laberinto. Si te pierdes tendrás que comenzar desde el principio... vamos, que no es tan difícil. Cuando llegues a la salida habla con el fantasma y hará aparecer un cofre, ábrelo para obtener el ¡HOOKSHOT! Esta belleza de la tecnología dispara una cadena retráctil que si la logras enganchar en algo te halará hasta allí donde la enganchaste ¡pruébala en las antorchas de la cripta! También sirve para coger ítems distantes, la mira roja indica que la cadena está en rango. Ok cuando termines entra por la puerta detrás del cofre y un extraño bloque azul obstruye el camino, párate frente a ese bloque y toca Song of Time en tu Ocarina para quitarlo y sube por las escaleras. Bien, ya tienes la "habilidad" de la que hablaba Sheik para entrar al templo, así que dirígete sin dilación a Kokiri Forest.

Kokiri Forest

¡Cielos que le sucedió a tu hogar! Está todo lleno de monstruos. Si entras a las casas de los Kokiris verás que todos siguen siendo niños... además, puedes darle una visita a tu casa para la nostalgia. Cuando estés listo ve a Lost Woods (recuerda que la entrada está hacia el norte del mapa).

Lost Woods

Debes ir por este bosque encantado hasta llegar a aquel lugar donde en el pasado Saria te enseñó una canción, si no recuerdas este es el camino desde la entrada: derecha, izquierda, derecha y encontrarás a Mido bloqueando la entrada (toca Saria's Song frente a él y te dejará pasar), luego ve por el

frente, izquierda y derecha.

Sacred Forest Meadow

Tal como te dice Navi, estos pasillos del bosque están lleno de monstruos, con mucho cuidado debes pescar a uno por la espalda (si te ve te atacará despiadadamente) y dispararle el Hookshot en la espalda para eliminarlo (una bomba también hace el trabajo). Avanza cautelosamente hasta llegar a las escaleras al norte donde un enemigo tiene un mazo gigante y golpea el suelo, generando una onda que te daña, debes ir avanzando en zig-zag para esquivar las ondas hasta cruzar al enemigo y mátalos por la espalda. Cuando llegues al tope aparecerá Sheik, quien luego de cautivarte con sus sabias palabras te enseñará MINUET OF FOREST.

```

, Minuet of Forest
|--|\-----CArb-----|
|--|/-----CIzq-----CIzq-----|
|-/|-----CDer-----CDer-----|
|-\|'-----|
|,-|'-----A-----|
  \_

```

Al tocar esta canción viajarás rápidamente a Sacred Forest Meadow. Ahora, justo allí hay una entrada arriba que no puedes alcanzar, pero si disparas el Hookshot a la rama del árbol que cuelga sobre la entrada podrás llegar sin problemas a uno de los mejores calabozos de todo el juego.

```

----->-----
(VI.10.1) >> Forest Temple (OT)
-----<-----

```

pronto

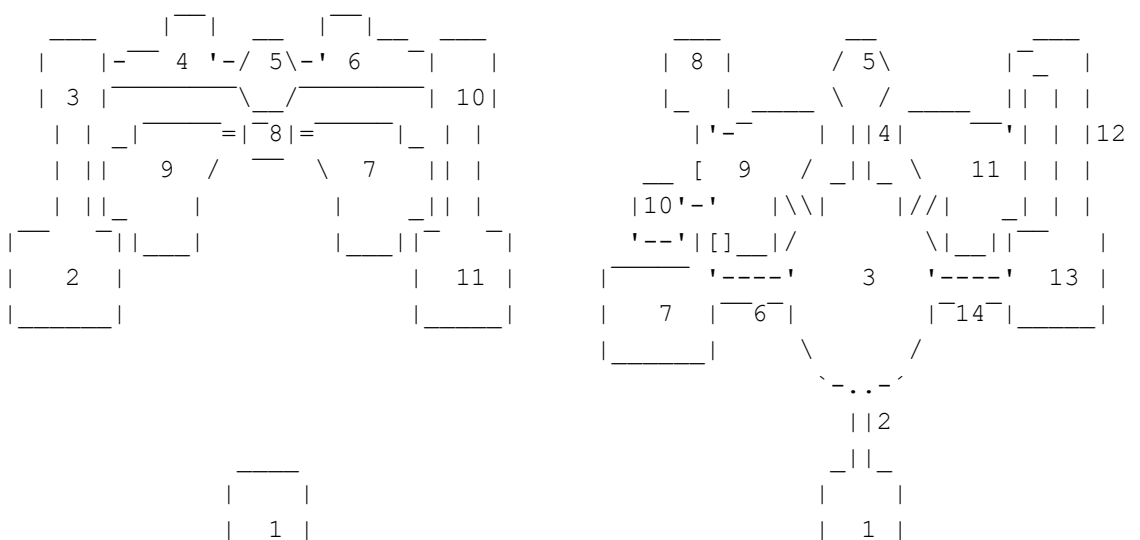
```

----->-----
(VI.10.2) >> Forest Temple (MQ)
-----<-----

```

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold	Skulltulas
Mapa	2F-4	1F-1 1F-5 1F-10	1F-2 1F-7 1F-11 1F-9 B1-1
Brújula	2F-6	2F-7 B1-1 1F-11	
Tesoro	2F-5		
Boss Key	2F-3		

| - - - - - 2do Piso (2F) - - - - - | - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - |



|_ _|
''

|_ _|
''

E

| - - - - - Sótano 1 (B1) - - - - - | - - - - - Sótano 2 (B2) - - - - - |

J

|_ |

| |
| |
| 1 , -
/ , - /
- |_ |

| _____ |
| 1 |
| _____ |

--- MQ: 1F-1 ---

Hacia tu derecha hay unas hiedras que cubren la pared, desde abajo elimina con el Hookshot a todas las Skullwalltulas que puedas pero quedarán un par más arriba que no podrás matar, sube por esas ramas esquivando a los bichos hasta llegar al tope del árbol, desde ese árbol salta al otro que está al lado y pisa el botón amarillo para que caiga un cofre sobre el árbol y que contiene una LLAVE PEQUEÑA. Desciende y abre la puerta.

--- MQ: 1F-2 ---

Elimina las Skulltulas con el Hookshot y arriba de la puerta encadenada y detrás de las ramas se oculta una GOLD SKULLTULA, cógela con el Hookshot. Usa la llave para abrir la puerta.

--- MQ: 1F-3 ---

En esta gran habitación (que llamaremos "sala principal") verás como unos fantasmas roban el fuego de las antorchas. Estas son las Poe Sister. Entra por la puerta que tienes más adelante de ti, al otro lado de la sala.

--- MQ: 1F-4 ---

Toca Song of Time frente al bloque azul para quitarlo.

--- MQ: 1F-5 ---

La puerta se cerrará detrás de ti... y dos Wolfos harán acto de presencia. Elimínalos y te dejarán un cofre con otra LLAVE PEQUEÑA. Vuelve a la sala principal.

--- MQ: 1F-3 ---

Sube al muro que está al suroeste para alcanzar una puerta por donde debes seguir (hay un par de puertas con barrotes las cuales obviamente no puedes abrir todavía, por tanto queda una sola puerta -que no es la de salida- a la que debes entrar, búscala bien en la oscuridad del cuarto).

--- MQ: 1F-6 ---

En este estrecho pasillo tendrás que vencer un Stalfos para que se abran las puertas y puedas continuar.

--- MQ: 1F-7 ---

Camina hacia tu izquierda para hallar una GOLD SKULLTULA en el piso entre la columna y la pared. Ahora sube las escaleras de mano frente a la puerta. Lo que viene puede parecer algo enredado, así que sigue todo al pie de la letra. En cuanto subas las escaleras de mano camina un poco hasta ver unas flechas amarillas en el suelo (Navi te lo hace notar), hacia tu izquierda hay un bloque inmenso de color marrón, cógelo y hálalo todo lo que puedas y entra por esa entrada que obstruía el bloque que acabas de mover y sube por las escaleras de mano que están allí (casi no se ven).

--- MQ: 2F-2 ---

Sigue el único camino (sin caerte de donde estás) hasta que llegues a otro bloque marrón, cógelo y hálalo todo hasta que no de más y baja nuevamente por las escaleras por las que acabaste de subir.

--- MQ: 1F-7 ---

Sigue el camino (sin caerte) hacia la izquierda de las escaleras por donde acabas de bajar hasta encontrarte con otro bloque grande de color verde. A este bloque debes empujarlo todo hasta que encaje en el piso (escucharás la típica tonada de Zelda de cuando descubres algo), usa ese bloque para subir.

--- MQ: 2F-2 ---

El camino está obstruido por otro bloque marrón, empujalo todo (este bloque no se puede empujar si no moviste el otro bloque marrón que está al otro lado) hasta encajarlo en el piso y úsalo para subir. Hay un cristal-switch que DEBES golpear para que aparezca un pequeño pilar blanco, es vital que actives el cristal-switch porque necesitaremos ese pilar más adelante. Ve hacia la derecha del cristal-switch, sube las escaleras de mano y usa la llave en la única puerta encadenada que encontrarás.

--- MQ: 2F-3 ---

Al fondo del pasillo hay una habitación donde está un cofre dorado, baja con cuidado del muro donde estás y ábrelo para obtener la BOSS KEY (estate alerta del Wallmaster que aparece porque si te coge te llevará al inicio del nivel, corre en cuanto veas una sombra sobre ti). Ahora salta por el agujero del piso que está cerca del cofre dorado.

--- MQ: 1F-8 ---

Elimina a Floormaster para abrir la puerta.

--- MQ: 1F-9 ---

Debes caminar por el muro cuidando de no caerte y entrar por la puerta que está entre las columnas hacia tu derecha (la que no tiene pomo).

--- MQ: 1F-10 ---

Elimina al ReDead, coge la LLAVE PEQUEÑA del cofre y regresa.

--- MQ: 1F-9 ---

Ahora sí entra por la otra puerta al final del muro (la con pomo amarillo).

--- MQ: 1F-7 ---

Golpea el cristal-switch que tienes frente a ti y sucederán tres cosas: se quitarán los cristales que bloquean el camino, un pasillo se torcerá... y aparecerán varias plataformas flotantes en el cuarto donde estás. Baja del muro y dispara el Hookshot a un pilar blanco que está al lado de las plataformas flotantes para subir, salta por esas plataformas flotantes y dispara el Hookshot sobre el otro pilar blanco que está más arriba de la plataforma (este pilar no estará si no activaste el cristal-switch hace rato cuando te dije, ver más arriba la explicación del cuarto 2F-2).

--- MQ: 2F-2 ---

Continúa hasta la puerta que anteriormente estaba encadenada (cerca de los Blue Bubbles).

--- MQ: 2F-3 ---

¡El pasillo está torcido! Camina por aquí hasta llegar a la habitación del fondo y usa la llave que tienes en la puerta encadenada.

--- MQ: 2F-4 ---

Aquí verás algunos cuadros con la imagen de un fantasma, ignóralo por ahora y continúa hasta la siguiente habitación.

--- MQ: 2F-5 ---

Tendrás que derrotar a un Stalfos y cuando lo hagas vendrán dos más, pero estos dos tienen la peculiaridad de que se arman al poco tiempo de que los eliminaste, por tanto apenas derrotes uno debes vencer al otro rápidamente. Cuando los derrotes a todos aparecerá el cofre con el FAIRY BOW ¡ya puedes disparar flechas! Continúa al siguiente cuarto.

--- MQ: 2F-6 ---

Aquí también hay cuadros y en uno de ellos está la imagen de un fantasma de color azul, debes dispararle una flecha a cada cuadro en donde aparezca el fantasma (son tres en total) pero dispara desde lejos porque si te acercas mucho el fantasma se moverá a otro cuadro. Hazlo bien y el espectro saldrá del último cuadro y podrás luchar con él y si te fijas, esta es una de las Poe Sisters que robaron el fuego de las antorchas de la sala principal. Si la eliminas se encenderá la antorcha con llama azul y aparecerá el cofre que contiene la BRÚJULA. Para continuar necesitamos una llave que aun no tenemos, así que regresa por donde venías.

--- MQ: 2F-4 ---

Nuevamente tendrás que eliminar a otra fantasma del cuadro pero esta es de color rojo, sigue la misma técnica del fantasma anterior. Cuando la mates (sí, sé que es una paradoja decir "matar un fanstasma", pero en fin, tú me

entiendes) aparecerá el cofre con el MAPA y la antorcha se encenderá con fuego naranja. Continúa hasta llegar a la sala principal (1F-3).

--- MQ: 1F-3 ---

Notarás que dos de las cuatro antorchas en el centro de la sala están encendidas con llamas azul y naranja... Hacia el noreste de la sala hay una puerta con barrotes, sobre el marco de esta puerta está un ojo-interruptor al que debes dispararle una flecha para abrirla (nota: aquí hay dos puertas idénticas con ojo-interruptores sobre sus marcos, debes entrar por la del noreste).

--- MQ: 1F-11 ---

Justo sobre la puerta por donde entraste hay una GOLD SKULLTULA que puedes coger sin problemas con el Hookshot. Hacia el sur del mapa hay un pozo con agua, párate en el borde del pozo y mirando hacia el fondo busca un ojo-interruptor dentro del pozo (busca bien) y dispárale una flecha para drenar toda el agua pero no bajes por el pozo aún, déjalo así y lanza el Hookshot sobre el gancho que está justo sobre la puerta por donde entraste para que puedas subir al muro sobre la puerta. Ahora mientras estás sobre ese muro mira hacia la izquierda donde hay un bloque azul flotando en el aire y que no puedes alcanzar, verás cómo Navi vuela hacia un punto en el aire y se pone verde, mirando hacia ese lugar donde Navi se pone verde toca la Song of Time y harás aparecer un bloque azul flotando en el aire, salta a ese bloque y luego al otro y cuando estés en este segundo bloque nuevamente tu hada se irá volando al frente y se pondrá verde, mientras miras hacia ese punto donde Navi se pone verde toca Song of Time y aparecerá otro bloque salta a él y luego a las hiedras que cuelgan de la pared (¡elimina primero al Skullwalltula para que no te tumbe!), escala por esa hiedra hasta llegar a un balcón donde está un cofre con la LLAVE PEQUEÑA... ¡Puf! Muy cerca hay otro balcón con una puerta, dispara el Hookshot al gancho sobre la puerta para llegar a ese balcón y ve por allí.

--- MQ: 2F-8 ---

Mata la Skulltula y ponte detrás de la antorcha mirando hacia la telaraña que cubre la puerta, prepara una flecha y dispárala hacia la telaraña de manera que pase primero por el fuego de la antorcha y se encienda, si lo haces bien la flecha encendida quemará la telaraña y podrás salir.

--- MQ: 1F-9 ---

Elimina a la Skulltula y pega un brinco hacia abajo pero nunca sueltes la palanca, así cuando caigas rodarás y milagrosamente no te harás daño. Ve hacia el pozo al sur del cuarto y sube por la hiedra de la pared sobre el pozo para alcanzar una GOLD SKULLTULA. Baja por el pozo usando la hiedra (el pozo debería estar vacío si le disparaste al ojo-interruptor en 1F-11).

--- MQ: B1-1 ---

Cerca de donde entras al oeste del mapa hay una GOLD SKULLTULA. Al final del pasillo hay un cofre con otra LLAVE PEQUEÑA, cógela y sal del pozo y regresa a la sala principal.

--- MQ: 1F-3 ---

Ya que tienes llaves deberás regresar al cuarto donde obtuviste la BRÚJULA (el mismo cuarto donde derrotaste al fantasma azul) y seguir por la puerta encadenada, si no te recuerdas el camino es por la puerta del oeste. Antes de ir asegúrate de tener 2 llaves si no las tienes es porque te faltó coger la del balcón o la del pozo.

--- MQ: 2F-10 ---

Sigue por el pasillo del sur y usa tu última llave en la puerta cerrada.

--- MQ: 2F-11 ---

Sobre la plataforma donde está el ojo-interruptor congelado hay una caja pequeña, cógela para ponerla sobre el botón azul que está en el pilar del centro del cuarto, con esto se encenderá la antorcha de ese pilar (si por alguna razón destruyes la caja sal del cuarto y vuelve a entrar). Ahora sube a alguna de las plataformas que giran y prepara una flecha (esto es mantén el botón del arco presionado) y apunta hacia el ojo-interruptor que está congelado pero suelta la flecha cuando pases detrás de la antorcha de

manera que la flecha pase por el fuego, se encienda y descongeles el ojo-interruptor. Al hacerlo bien se torcerá el pasillo de al lado. Para salir destruye la caja que presiona el botón.

--- MQ: 2F-10 ---

Cruza todo el pasillo y tírate por el agujero del piso.

--- MQ: 1F-12 ---

¡Cuidado con el techo de este cuarto! ya que es una trampa y te aplastará. Debes atravesar este cuarto pero fíjate bien cuando el techo caiga porque podrás ver que tiene agujeros, deberás calcular qué sector del suelo se corresponde con los agujeros del techo y llegar hasta ese sector de forma que cuando el techo caiga no te aplaste. Por cierto, estas áreas seguras suelen estar custodiadas por Skulltulas, debes enfocarlas y matarlas con un flechazo rápidamente antes de que mueras aplastado. Pisa ambos botones amarillos y uno hará aparecer un cofre con flechas y el otro abrirá una puerta cerca de donde entraste, sigue por esa puerta.

--- MQ: 1F-11 ---

Aparecerás en uno de los patios internos sobre un muro. Debes bajar de ese muro donde estás pero despacio y con cuidado para caer sobre otro muro que está justo debajo, allí hay un cofre con la LLAVE PEQUEÑA. Si saltas muy lejos caerás al patio y tendrás que repetir todo hasta aquí. Para subir de nuevo sube al bloque azul que está allí, toca Song of Time y aparecerá un bloque azul al que debes subir, desde este segundo bloque toca Song of Time nuevamente y aparecerá otro bloque que te permitirá alcanzar la puerta.

--- MQ: 1F-12 ---

Llega hasta el fondo del pasillo y abre la puerta con la llave.

--- MQ: 1F-13 ---

Dispara una flecha al cuadro grande con el fantasma y caerán varios cubos del techo. Son cinco en total y cada uno de ellos tiene parte de la imagen del fantasma amarillo del cuadro, como has de imaginarte debes mover estos cubos hasta armar la imagen del cuadro, en realidad necesitas mover sólo cuatro cubos porque uno tiene la imagen que no corresponde de un fantasma azul, este cubo sólo está para estorbar. Si se acaba el tiempo los cubos se invertirán y tendrás que comenzar de nuevo. Al armar la imagen saldrá la fantasma amarilla y la podrás derrotar para que regrese la llama verde y se abra la puerta de salida.

--- MQ: 1F-14 ---

¿Debo decirte qué hacer aquí?

--- MQ: 1F-3 ---

De nuevo en la sala principal pero ahora la última fantasma de color morado está en el centro de la sala, llorando. Acércate para comenzar la batalla. Meg tiene una técnica distinta, hace aparecer imágenes falsas de si misma que girarán a tu alrededor, y obviamente debes golpear (no con la espada, sino con una flecha o el Hookshot) a la verdadera. Estate muy atento porque cuando aparecen las imágenes lo hacen girando y una de ellas hace un giro de más, ésta es la fantasma verdadera a la que debes golpear. Tú solamente quédate quieto sin moverte y espera a que aparezcan las fantasmas. Derrota a Meg con cinco flechazos y al restaurar el fuego de las cuatro antorchas podrás subir al extraño elevador en el centro del cuarto que te llevará al sótano secreto.

--- MQ: B2-1 ---

Las paredes de este sótano tienen un par de muro que sobresalen de ellas, empuja esos muros para que la pared completa gire en la dirección contraria de las agujas del reloj (respecto al mapa). Al hacer esto podrás entrar al pequeño cuarto superior-izquierdo del mapa y coger Flechas del cofre, las necesitarás. Vuelve a empujar la pared en sentido contrario de las agujas del reloj y en el pequeño cuarto de la derecha verás un cristal-switch en el techo, dispárale con el Hookshot (o una flecha, pero te recomiendo que guardes todas las que puedas para la batalla contra el jefe) y se abrirá la reja, pisa el botón y abrirás otra reja. Empuja dos veces la pared en sentido contrario de las agujas del reloj y podrás entrar al cuarto del

sur, allí dispara una flecha al ojo-interruptor que está sobre la entrada y abrirás la reja del norte y ya podrás alcanzar la Puerta del Jefe, donde requieres la Boss Key para abrirla.

----->-----
(VI.10.3) >> Final de Forest Temple

(OT/MQ)
-----<-----

Camina un poco y explora esta extraña sala con sus seis cuadros exactamente iguales y tenebrosos, como no hay nada intenta abandonar la habitación pero ¡Ganondorf aparecerá para acabar contigo!...

-- Espiritu Maligno del Más Allá: PHANTOM GANON --

No, no es Ganondorf, es su fantasma. Este espectro se meterá en los cuadros así que párate en el centro de la sala y mantén una flecha lista, ponte muy atento mirando a todos los cuadros (hay seis como dije) y en dos de ellos al azar aparecerá la imagen de Phantom Ganon, uno es falso y el otro es el verdadero. Para pillar al Phantom Ganon verdadero (y al que debes disparar la flecha) fíjate bien en la máscara que tiene ya que será más brillante, el falso tiene una máscara opaca. Si no asetas rápido al Phantom Ganon verdadero este saldrá del cuadro para dispararte un poderoso rayo, si esto pasa huye inmediatamente del centro de la sala porque es hacia allí donde Phantom Ganon lanzará su rayo. Después que logres acertarle tres o cuatro flechas (si no tienes usa el Hookshot) Phantom Ganon perderá el caballo y comenzará a volar por la sala. Enfócalo y espera a que dispere su bola de energía la cual tendrás que devolverle con la espada (si te cubres con el escudo la bola de energía se esfumará). Mantente devolviéndole la bola de energía y eventualmente Phantom Ganon recibirá su propio ataque para caer aturdido, aprovecha este momento para golpearlo con la espada todo lo que puedas antes de que se eleve. Repite estas técnicas hasta derrotarlo pero Ganondorf te dejará un mensaje: este encuentro fue con su fantasma, cuando luches contra él de verdad no será nada fácil.... mejor coge el Contenedor de Corazón y entra a la luz.

Chamber of the Sages

Llegarás a la Cámara de los Sabios en el Templo de la Luz, donde Saria, tu pequeña amiga Kokiri despertará algo melancólica como el Sabio del Bosque (vamos, que no era un secreto para nadie). Saria te otorgará el

~ * ~ FOREST MEDALLION ~ * ~

"¡Saria despierta como un Sabio y une su poder al tuyo!"

----->-----
(VI.11) >> Epona, una fiel amiga

(OT/MQ)
-----<-----

Kokiri Forest

Aparecerás muy cerca del antiguo Deku Tree, y un brote crecerá súbitamente para contarte toda la verdad sobre tu origen: resulta que no eres un Kokiri sino más bien un Hylian (por esto es que has crecido, los Kokiri del bosque nunca crecen). Entre otras cosas te dice que llegaste al bosque cuando eras bebé mientras tu madre huía de la guerra, y fue el Deku Tree quien sintió algo poderoso en ti y decidió dejarte en el bosque. Bien, ahora que sabes de donde vienes pues es hora de decirte a donde vas... Abandona el bosque y regresa a Temple of Time.

Temple of Time

Acércate al Pedestal del Tiempo donde te espera Sheik, quien te dice que si colocas la espada de nuevo en el pedestal regresarás en el tiempo a cuando eras niño, pero además te enseñará a tocar PRELUDE OF LIGHT.

```

,   Prelude of Light
|--|\----CArb-----CArb-----|
|--|/-----CIZq-----|
|-/|-----CDer-----|
|-\|' )-----|
|,-|'------|
\-'

```

Con el Prelude of Light podrás transportarte rápidamente hasta el templo. Ahora coloca la espada en el pedestal y regresarás a tu tiempo original. Por ahora debemos hacer un par de cosas como niño, así que dirígete hacia el castillo de Hyrule.

Hyrule Castle

Sube por las hiedras de la pared que ya conoces para cruzar la entrada y un poco más adelante de la reja hay un letrero y justo detrás de él una roca en la pared, explota esta roca con una Bomba y entra por el agujerito de la pared para llegar a una Fuente del Hada. Toca Zelda's Lullaby en el símbolo de la Trifuerza para que aparezca la Great Fairy of Magic, quien te dará el DIN'S FIRE. Ahora ve hacia Lon Lon Ranch, en el mero centro de Hyrule Field.

Lon Lon Ranch

Procura llegar de día, aquí en el rancho (así como en los pueblos y otros lugares) el tiempo no transcurre, por tanto si llegaste de noche tendrás que tocar Sun's Song para que sea de día, o si no sabes Sun's Song pues sal hasta Hyrule Field y espera que amanezca. La pequeña Malon estará cantando en el corral cerca de un pequeño caballo, habla con ella y te dirá que ese caballito (que en realidad es una yegua) se llama Epona. Después habla con ella dos o tres veces más hasta que te diga que su madre compuso la canción que canta, en este momento saca la Ocarina frente a ella y te enseñará su canción favorita: EPONA'S SONG.

```

,   Epona's Song
|--|\----CArb-----CArb-----|
|--|/-----CIZq-----|
|-/|-----CDer-----|
|-\|' )-----|
|,-|'------|
\-'

```

Parece ser que a Epona le agrada mucho esta canción... Bien ya que termines tu visita en el rancho regresa a Temple of Time.

Temple of Time

Saca la espada del pedestal para volver a ser grande. Como ves, y si no lo habías deducido ya, podrás viajar en el tiempo todas las veces que quieras, con sólo regresar la espada al pedestal volverás a ser niño, y al sacarla serás grande otra vez. Encamínate de nuevo a Lon Lon Ranch pero asegúrate de llevar por lo menos 70 Rupias, las necesitarás.

Lon Lon Ranch

Cerca del establo está Ingo, quien se volvió dueño de la granja y echó al pobre Talon por ordenes de Ganondorf. Ingo te dejará entrar al establo para que montes sus caballos si le pagas 10 Rupias, hazlo y dentro del establo toca Epona's Song para que un fornido y bello caballo se acerque a ti... ¡es Epona, la pequeña yegua!, bueno, ya no es tan pequeña. Si no tocas la canción no podrás siquiera acercarte a ella, ya que es muy tímida. Súbete a Epona y si saltas las dos rejas que están allí y a toda velocidad podrás recuperar tu diezmo. Espera que se termine el tiempo y paga otras 10 Rupias para entrar al establo, sube a Epona y mientras estás sobre ella habla con Ingo para que proponga una carrera de caballos, acepta pero debes pagarle 50 Rupias.

Si intentas correr con otro caballo que no sea Epona, de seguro perderás ya que ninguno es tan rápido como ella. Ganarle a ese sujeto no es tan difícil si usas las zanahorias con prudencia y no te las gastas todas de una vez, si las usas todas se tardarán mucho tiempo en recargarse y puede que Ingo te adelante, lo mejor es usar las zanahorias constantemente para mantener rápida a Epona pero no gastarlas todas. Si ganas Ingo propondrá una segunda carrera donde te promete ¡¡regalarte el caballo!! si le ganas nuevamente... pero esta vez Ingo será más salvaje y rápido, así que muestra lo mejor de ti y gana. Ingo en efecto te dará a Epona, pero no te dejará abandonar la granja, aunque le hayas ganado honestamente. Sin embargo no permitirás que se salga con la suya, así que toma impulso desde lejos y acelera a Epona a toda velocidad para saltar la reja de Ingo y escapar. También puedes saltar por cualquiera de las rejas de menor altura que están detrás del corral.

¡Epona es tuya!! Ya la puedes llamar cuando quieras tocando Epona's Song para montarla, pero esto sólo lo podrás hacer mientras eres grande y hay lugares donde no puedes montar a Epona, generalmente la podrás montar en espacios muy abiertos como Hyrule Field o Lake Hylia. Muy bien, debemos continuar a nuestro siguiente templo. ¿No te preocupa ese anillo de fuego muy extraño que rodea Death Mountain? Si es así, deberías ir allá.

----->-----
(VI.12) >> De Altas Temperaturas (OT/MQ)
-----<-----

Death Mountain Trail

Llega hasta Goron's City, pero ten mucho cuidado con las piedras gigantes que ruedan por toda la montaña.

Goron's City

¡Vaya! la ciudad está completamente vacía, sólo hay un Goron rodando en el segundo piso. Si quieres saber qué rayos pasó debes hablar con este Goron, pero si te acercas sale huyendo, así que tírale una bomba para que explote muy cerca de él y se detenga, si no tienes bombas tendrás que usar la Bomb Flower que hay por allí. Este es... Link ¿un Goron con tu nombre? Resulta ser el hijo de Darunia y te contará que un dragón terrible que vive en Fire Temple se ha raptado a todos los Goron porque gusta comérselos. Cuando el Goron empieza a llorar sigue hablando con él seleccionado las dos opciones que te dan, primero una y después la otra, con esto el Goron te otorgará el GORON TUNIC, un traje que te permite resistir altas temperaturas, y además abrirá las dos entradas en el piso inferior. Entra al cuarto de Darunia que el Goron abrió y hala el ídolo grande que está allí para revelar la entrada secreta en la pared, por donde obviamente debes entrar.

Death Mountain Crater

Estás dentro del crater volcánico y el calor es tan intolerable que tienes pocos segundos antes de morir sofocado, pero si equipas el Goron Tunic no tendrás ningún tipo de problemas, de hecho, necesitas de esta túnica para recorrer el siguiente calabozo que está dentro de este cráter. Muy cerca de donde sales hay un puente roto a la izquierda, dispara el Hookshot al leño que está sobre el puente al otro lado y aparecerá de nuevo Sheik, quien te enseñará otra canción: BOLERO OF FIRE.

```

, Bolero of Fire
|--|\-----|
|--|/-----|
|-/|-----CDer-----CDer-----|
|-\|' )--CAbj-----CAbj-----CAbj-----CAbj--|
|,-|'------A-----A-----|
\`

```

Bolero of Fire permite transportarse hasta la entrada del calabozo que está dentro del crater: Fire Temple.

```

----->-----
(VI.13.1) >> Fire Temple (OT)
-----<-----

```

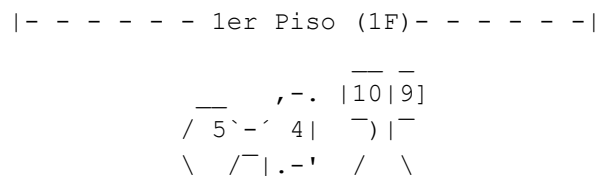
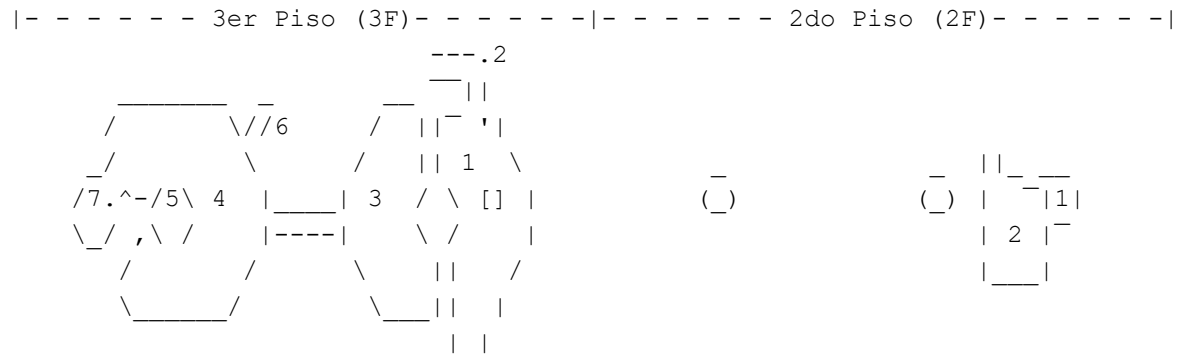
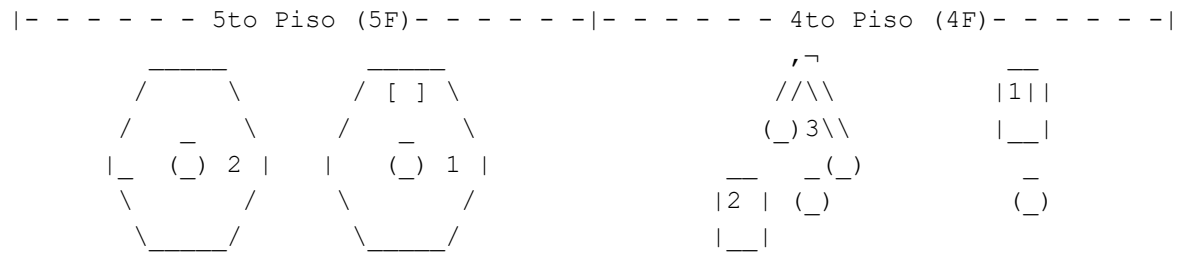
pronto

```

----->-----
(VI.13.2) >> Fire Temple (MQ)
-----<-----

```

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas			Gold Skulltulas					
Mapa	1F-6	1F-2	1F-8	3F-2	1F-9	3F-5	3F-6	4F-3	5F-1
Brújula	2F-2	3F-6	5F-2						
Tesoro	1F-5								
Boss Key	1F-10								



--- MQ: 1F-5 ---

En esta habitación aparecerá Flare Dancer quien quiere eliminarte. Para derrotarlo enfócalo y lánzale una bomba mientras baila y la cabeza caerá pero comenzará a correr, rápidamente persíguela (la alcanzas rápido si tú corres en sentido contrario a como corre la cabeza) y en cuanto la tengas cerca proporcióname varios espadazos. Luego de un rato la cabeza regresará al fuego para formarse en Flare Dancer y tendrás que repetir este proceso. Cuando Flare Dance esté derrotado aparecerá el cofre con el MEGATON HAMMER y además se abrirá la puerta por donde debes salir.

--- MQ: 1F-6 ---

En el suelo hay un botón oxidado que no podrás hundir normalmente, pero sí con un golpe del martillo, con esto abrirás las rejas para liberar un Goron y donde se encuentra el cofre con el MAPA. Por cierto, si hablas con estos Goron que liberas puede que te den algunas pistas. Si el Like Like se come tu traje debes eliminarlo para recuperarlo, y volverlo a equipar (aparecerá un cofre con 5 Rupias).

--- MQ: 1F-1 ---

Llegarás a la entrada. Sube las escaleras (ya sabes, por los muros) y verás que la puerta del este está bloqueada por un tótem, al cual puedes hacer añicos con tu poderoso martillo para despejarla y seguir por allí.

--- MQ: 1F-7 ---

Usa las rocas y plataformas sobre la lava para alcanzar el sur del mapa donde hay llamas que no te deja alcanzar la puerta. Sube a la plataforma que se mueve de un lado a otro y usa el Hookshot en la antorcha sobre las llamas para subir a otra plataforma. La puerta que hay aquí no se ve, pon una bomba a la pared para explotarla y revelar la puerta.

--- MQ: 1F-8 ---

Hay una antorcha de la pared apagada, usa Din's Fire para encenderla y se abrirá la puerta para liberar un Goron y encontrar un cofre con una LLAVE PEQUEÑA. Regresa.

--- MQ: 1F-7 ---

Justo al salir usa Din's Fire para encender la antorcha y luego ve al otro lado de la sala (sur), allí busca una plataforma sobre la lava que al subir en ella se elevará para llevarte a un nicho en la pared que está arriba, en este nicho hay una antorcha pequeña que deberás encender con Din's Fire, al prender las dos antorchas se abrirá la puerta del sur. La puerta que acabas de abrir está en lo alto del muro, pero antes de intentar subir entra por la puerta que está abajo de la que abriste.

--- MQ: 1F-9 ---

Hunde oxidado el botón con el martillo para liberar un Goron y hallar una GOLD SKULLTULA, regresa a la sala anterior.

--- MQ: 1F-7 ---

Ahora sí, sube al muro usando el Hookshot en el pilar y entra por la puerta que abriste.

--- MQ: 1F-10 ---

Cúbrete del ataque de las baldosas y el cofre dorado está cubierto por las llamas, para cruzar este fuego dispara el Hookshot a la antorcha y coge la BOSS KEY del cofre. Para salir del fuego usa el Hookshot nuevamente en la otra antorcha y regresa a la sala anterior.

--- MQ: 1F-7 ---

Cruza el puente y usa la llave para abrir la puerta encadenada.

--- MQ: 1F-11 ---

Verás un bloque grande que sube y baja por el impulso del fuego. Escala por la reja para que alcances la parte superior de las columnas y tendrás que saltar desde allí a este bloque pero justamente cuando comience a subir, si saltas al bloque cuando está en el piso te quemarás.

--- MQ: 2F-1 ---

El bloque te ha subido hasta aquí. Sigue por la única puerta.

--- MQ: 2F-2 ---

Sube por los muros de tu izquierda y verás algo así como una antorcha pero

más grande, usa Din's Fire para encenderla y aparecerá un pilar que podrás usar para subir los otros muros y luego escalar por la reja (un Dinofol te atacará por sorpresa, así que pilas).

--- MQ: 3F-1 ---

Este gran cuarto parece un laberinto aunque realmente no lo es. Bien, como aun no tenemos la brújula no puedo decirte "noreste", "sur", etc porque tu ubicación no se muestra en el mapa y como esta sala es muy confusa entonces aplicaremos el "algoritmo para resolver laberintos". Consiste en tocar una pared con una de tus manos y NUNCA separar la mano de la pared mientras se recorre el laberinto, tal vez no sea eficiente pero con esto siempre podrás encontrar la salida o regresar a la entrada si no hay salida. Haremos algo parecido, obviamente no puedes poner la mano de Link en la pared, pero pega tu hombro izquierdo en la pared que está justo frente a la puerta por donde entraste para comenzar a caminar hacia la derecha pero NUNCA despegues el hombro de la pared, camina siempre pegado a ella sin importar cuantos muros se te atraviesen o cuantos enemigos te ataquen. Llegarás a una reja y tras de ella hay algunas cajas, pégate de la reja y carga un Spin Attack que al soltarlo abrirá la reja, rompe las cajas para encontrar un cofre con bombas las cuales serán necesarias. Continúa pegado de la pared hacia la derecha de la reja y llegarás a otra reja que está arriba, dispara una flecha al cristal-switch detrás de la reja para abrirla y luego usa el Hookshot en una de las cajas más grande para subir hasta allí, encontrarás dos cajas pequeñas coge una y cuidala (si rompes las cajas grandes encontrarás un cofre con bombas), continúa caminando con tu hombro izquierdo en la pared. Pendiente porque cerca de donde cae el tercer Lizalfos hay un sector de la pared un poco diferente (un método para ubicarla es dar un espadazo a la pared hasta que oigas un sonido distinto). Explota esta pared (¡cuidado destruyes la cajita que llevas!) y descubrirás una puerta y un botón azul, deja la caja sobre el botón y entra por la puerta.

--- MQ: 3F-2 ---

Libera al Goron pero acuérdate de coger la LLAVE PEQUEÑA del cofre antes de regresar.

--- MQ: 3F-1 ---

Nuevamente con tu hombro izquierdo en la pared camina un poquito y llegarás a otra pared falsa (se escucha una Skullwalltula), explótala para revelar el botón oxidado que al hundirlo con el martillo hará aparecer pilares en los muros. Ya no es necesario que andes con el hombro en la pared... ahora usa el Hookshot en uno de estos pilares para subir a los muros y busca un muro que tiene una gran grieta en el piso, explótala para abrir un agujero y baja por las rejas de este agujero.

--- MQ: 2F-2 ---

Rompe todas las cajas para encontrar otro botón oxidado, húndelo y al fin podrás reclamar la BRÚJULA del cofre, vuelve a subir por la reja.

--- MQ: 3F-1 ---

Lo que sigue es para tomar una Gold Skulltula, si no te interesa sáltate este párrafo y los siguientes dos. En cuanto llegues al tope mira hacia la izquierda y verás cómo Navi se pone verde y vuela sobre un punto en el aire, súbete al tope del pilar a tu lado y toca la Song of Time mientras miras al punto donde vuela Navi para que así aparezca un bloque azul, salta a este bloque y desde allí ubica una pequeña plataforma más arriba que tiene otro pilar, dispara el Hookshot a ese pilar para subir a la plataforma, enfrente tienes otra plataforma pequeña, lanza el Hookshot al gancho que hay en ella y te llevará hasta el siguiente piso.

--- MQ: 4F-1 ---

Frente a la entrada hay una imagen extraña en la pared (Navi la señala), dispárale con el Hookshot o una flecha para abrir una puerta más arriba por donde debes seguir.

--- MQ: 5F-1 ---

Sube la empinada por la parte menos empinada (cerca de la pared) hasta que llegues a un bloque rodeado de llamas, detrás de este bloque hay un botón

oxidado que debes hundir con el martillo, así aparecerá un pilar donde se puede enganchar el Hookshot. Brinca por el muro frente a este pilar para caer en la entrada (¡cuidado te caes por el hueco!) y presiona ese botón amarillo para que se apague el fuego del bloque y rápidamente dispara el Hookshot al pilar que hiciste aparecer para subir y empuja el bloque antes de que vuelva el fuego, debajo del bloque se esconde la GOLD SKULLTULA. Si moviste el bloque pero el fuego apareció y no te dejó coger la skulltula podrás tomarla con el Hookshot. Regresa todo hasta la sala-laberinto.

--- MQ: 3F-1 ---

Sube a los muros y llega hasta la puerta encadenada al noroeste del mapa.

--- MQ: 3F-3 ---

Camina por las rejas sobre la lava y cuando llegues a la tercera reja mira hacia tu izquierda para ver una caja grande y dos cajitas sobre un muro, usa el Hookshot en la caja grande para subir al muro (puedes llegar con un salto también) y coge una cajita ¡pero no destruyas la caja grande!, salta hacia la izquierda de la caja para llegar al otro lado de esta reja verde donde hay un botón azul sobre el cual debes dejar la caja, al hacerlo se encenderán algunas antorchas. Ahora usa el Hookshot en la caja sobre el muro para subir (si la destruiste tendrás que salir por la puerta y repetir todo). Ahora ve a la segunda reja (la que tiene las antorchas encendidas) y ubica una antorcha apagada que cuelga arriba de la pared del este (sobre esta antorcha apagada hay una encendida). Lo que debes hacer es disparar una flecha que pase por alguna de las dos antorchas que están cerca de ti y así la flecha se encenderá y con ella puedas prender esa antorcha de la pared, con un poco de medición podrás conseguirlo, no es tan difícil. Con esto abrirás la puerta por donde debes seguir, la cual alcanzas dando un salto desde la reja y agarrándote del muro.

--- MQ: 3F-4 ---

Bien, todo lo que sigue es para coleccionar las 3 Gold Skulltulas que faltan, si no te interesa tomarlas puedes saltarte todo hasta el penúltimo párrafo. Primero sube al bloque azul y de allí a la extraña estructura frente al bloque para que puedas alcanzar una puerta. Entra en ella.

--- MQ: 3F-5 ---

Acércate un poco al borde del muro hasta que puedas ver un pequeño bloque con gancho detrás del fuego en el otro muro. Usa el Hookshot en este bloque y cruzarás el fuego sin hacerte daño, allí hay un botón oxidado que puedes hundir con el martillo, con esto se abrirá una puerta que está abajo de ti. Vuelve a usar el Hookshot para cruzar el fuego y sal por la misma puerta por donde entraste.

--- MQ: 3F-4 ---

Justo a tu izquierda verás como Navi se va volando a un punto en el aire y se pone verde, mirando hacia ese punto toca Song of Time para que aparezca un bloque azul, sube a él y pega un salto para cruzar la barrera de fuego y ya podrás alcanzar la puerta del noreste.

--- MQ: 3F-6 ---

Coge la GOLD SKULLTULA que está al fondo del pasillo y regresa.

--- MQ: 3F-4 ---

Camina hacia la izquierda de la puerta para ver a Navi de nuevo ponerse de color verde, toca Song of Time mirando hacia ella para que aparezca este bloque azul que te permitirá salir de la barrera de fuego, aunque no creas estás encerrado porque si caminas por las barreras el fuego se elevará en todas direcciones y no hay forma de escapar excepto usando ese bloque azul para saltar al otro lado. Llega hasta la extraña estructura en el centro del cuarto y ve hacia su izquierda (hacia el sur del mapa) pero camina con cuidado porque el fuego aparece sólo cuando estás cerca, busca el camino entre las llamas hasta encontrar una puerta.

--- MQ: 3F-5 ---

Estás en el cuarto en llamas pero en la parte de abajo de los muros. Justo a tu derecha hay una pared falsa que puedes volar para descubrir una GOLD SKULLTULA. Sal por la puerta de enfrente (estará cerrada si no presionaste

el botón oxidado sobre los muros).

--- MQ: 3F-4 ---

Sólo queda una Gold Skulltula pero para cogerla necesitas Scarecrow's Song y si no la sabes no hagas lo que sigue porque estarás perdiendo el tiempo, salta hasta el penúltimo párrafo para culminar el calabozo y vuelve por esta Skulltula después cuando sepas la canción. Si ya conoces esta canción, pues continuemos. Ve hacia tu izquierda (norte del mapa) donde hay mucho fuego que bloquea una entrada, cerca hay un botón amarillo que al pisarlo quitará ese fuego y ya podrás alcanzar la puerta.

--- MQ: 3F-7 ---

De nuevo aparecerá Flare Dancer, elimínalo igual que antes (si no tienes bombas pégale con el martillo) y el fuego en la plataforma del centro se apagará, sube a esta plataforma y comenzará a elevarse pero de inmediato salta porque debajo de ella se esconde una LLAVE PEQUEÑA. Tómala rápido antes que la plataforma te aplaste y vuelve a subir a ella para que ahora sí te lleve al piso de arriba.

--- MQ: 4F-2 ---

Sube por las rejillas de la pared hasta alcanzar la puerta encadenada que está arriba, usa la llave para abrirla.

--- MQ: 5F-2 ---

Este es otro cuarto circular con un agujero inmenso en el centro. Sube al muro y sigue todo el camino (no por los muros, sino por debajo) hasta que llegues casi al sur del mapa donde hay un botón amarillo, PERO ANTES DE PISARLO verás que Navi se va volando sobre el muro y se pone verde, ponte cerca de Navi y mirando hacia ella (mientras está verde) toca Scarecrow's Song para que aparezca el espantapájaros sobre el muro. Ahora sí pisa el botón y el fuego que recubre el cofre se apagará pero sólo por unos segundos, rápido dispara el Hookshot al espantapájaros para que subas y ya puedas alcanzar ese cofre que guarda una LLAVE PEQUEÑA. Brinca del muro para llegar a la puerta por donde entraste y a su izquierda hay un cristal-switch, si lo golpeas aparecerán varios pilares nada útiles, mejor dale con el martillo al bloque del piso que está junto al cristal-switch y con esto descubrirás un agujero por donde debes bajar.

--- MQ: 4F-2 ---

Usa la llave en la puerta encadenada, vence al Stalfos y verás un pequeño pilar que al hundirlo con un martillazo abrirá un camino como escaleras, en la pared bajando por estas escaleras hay otra imagen extraña (Navi la señala) que si le disparas con el Hookshot abrirá la puerta al fondo de las escaleras y allí tienes tu GOLD SKULLTULA. Para salir hunde con el martillo el bloque del piso y tírate por allí.

--- MQ: 3F-4 ---

Sube a la estructura en el centro de este cuarto usando el bloque azul y golpea con el martillo a la columna que hay en ella para caer tres pisos abajo... milagrosamente no te harás daño alguno.

--- MQ: 1F-2 ---

Ya podrás alcanzar la puerta del jefe que custodia este templo saltando por el pilar que tumbaste desde 3F-4.

----->-----
(VI.13.3) >> Final de Fire Temple (OT/MQ)
-----<-----

----- Dragón de Lava Subterráneo: VOLVAGIA -----

Llega hasta la plataforma sobre la lava y Volvagia, el temible dragón del templo, aparecerá para acabar contigo. La plataforma donde se lleva a cabo la batalla tiene muchos agujeros, Volvagia asomará la cabeza por alguno de ellos (sabrás por cuál si te fijas en el fuego que sale), rápidamente dale un martillazo en la cabeza y el dragón caerá aturdido por unos segundos, tiempo suficiente para darle un espadazo. Volvagia se sumergirá para luego

salir volando y aquí es cuando atacará de formas distintas: te perseguirá para escupirte fuego (por lo tanto mantente lejos de él) o se elevará muy alto para tumbar piedras del techo que obviamente te harán daño si te caen encima, esquivalas corriendo. Mientras él vuela no podrás hacerle nada así que espera a que se esconda en uno de los agujeros y repite todo el proceso hasta derrotarlo, pero ten en cuenta que luego de pocos golpes te engañará soltando fuego de varios agujeros para que no sepas por cuál de ellos se asomará. Pero aquí hay un truco para evadir todos los ataques de Volvagia: en cuanto salga volando corre hacia la lava y Link se agarrará de la pared de la plataforma, quédate allí y el dragón no te verá y se meterá en sus agujeros de nuevo, también con esto puedes estar a salvo de las rocas que tira. Una vez derrotada esta terrible amenaza, hazte con el Contenedor de Corazón y entra a la luz.

El fuego siniestro y las nubes grises en la montaña desaparecerán... y el cielo de Death Mountain se volverá a pintar de color azul.

Chamber of the Sages

De nuevo en la Cámara de los Sabios. Darunia, el jefe de los Goron, es el nuevo Sabio de Fire Temple y además de agradecerte por liberar a los Goron de las garras del dragón te dará el

~ * ~ FIRE MEDALLION ~ * ~

"¡Darunia despierta como un Sabio y une su poder al tuyo!"

----->-----
(VI.14) >> De Bajas Temperaturas (OT/MQ)
-----<-----

Death Mountain Crater

Ve hacia el puente roto y para cruzarlo dispara el Hookshot a la parte del puente que cuelga de la pared de forma que puedas agarrarte de la pared y subir. A la izquierda hay otro puente, crúzalo y verás una cueva que está tapada por dos rocas grandes, estas rocas no se revientan con bombas sino con martillazos, así podrás despejar la entrada a la Fuente del Hada donde vive la Great Fairy of Wisdom, quien amablemente te concederá el Medidor de Magia Grande. Bien, tus labores en el crater han terminado, sal de allí.

Hyrule Field

Tal como Navi dice, un viento muy frío sopla de Zora's River... ¿que tal si vamos allá a ver que pasa?

Zora's River

Todo parece normal. Y ya que estamos por aquí vamos a darle una visita a nuestros amigos Zoras, tal vez sepan algo sobre los Sabios. Ya te sabes el camino a Zora's Domain y ya que eres grande podrás cruzar el río saltando, recuerda tocar Zelda's Lullaby frente a la cascada.

Zora's Domain

¡Cielos que ha sucedido aquí! Todo está absolutamente congelado y no queda ni un Zora, hasta el rey ha sido congelado con un extraño hielo rojo... No hay mucho que hacer con todo esto congelado, mejor ve a Zora's Fountain, recuerda que la entrada está detrás del trono del rey.

Zora's Fountain

Jabu-Jabu no está, todo indica que una gran tragedia acabó con los Zoras... Antes de continuar es recomendable que tengas por lo menos dos botellas. Aquí tendrás que saltar por las capas de hielo que flotan en el agua hasta alcanzar una cueva al norte del mapa, en esta cueva se oculta un ítem muy importante para continuar con nuestra búsqueda.

(VI.15.1) >> Ice Cavern

(OT)

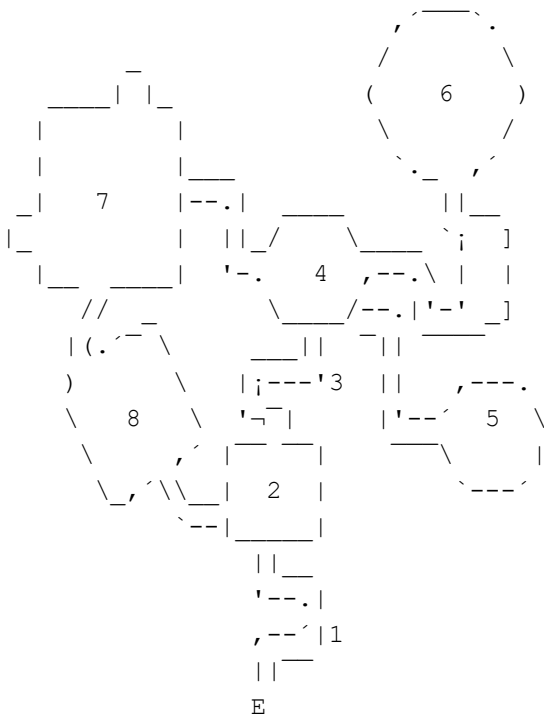
pronto

(VI.15.2) >> Ice Cavern

(MQ)

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa	1F-5	1F-6 1F-7 1F-7
Brújula	1F-6	
Tesoro	1F-8	
Boss Key	---	

| - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - |



--- MQ: 1F-1 ---

Esta caverna es muy parecida a un calabozo pero más corto. Si quieres todas las Gold Skulltulas que se esconden en esta mazmorra necesitarás conocer el Sacarecrow's Song. Varias rocas te recibirán rodando queriendo aplastarte, esquiválas hasta alcanzar una sala.

--- MQ: 1F-2 ---

Elimina a los enemigos y la entrada está bloqueada por hielo blanco, hacia la derecha de esta entrada fíjate bien para ver varios cristales, entre ellos se mimetiza un cristal-switch que debes golpear con el Hookshot o una flecha para quitar el hielo y continuar.

--- MQ: 1F-3 ---

Continúa tu camino rompiendo las estalagmitas con la espada y esquivando las rocas que ruedan.

--- MQ: 1F-4 ---

En el centro de este cuarto aparecerá White Wolfos, elimínalo y también a los Freezard que hay por allí, casi no se ven y son dos. Cuando los venzas a todos se abrirá una entrada por donde debes seguir, rompe con la espada las estalagmitas que bloquean el camino.

--- MQ: 1F-5 ---

Hacia tu izquierda verás una Skullwalltula en la pared y justo debajo de ella hay un cristal-switch, actívalo y aparecerá un cofre dentro del hielo rojo. Ahora acércate a la llama azul y usa una botella para coger Blue Fire en ella, por cierto este fuego es frío. Echa el fuego azul sobre el hielo rojo (que es caliente) para ¿descongelarlo o enfriarlo?, en fin, el hielo se derretirá y podrás reclamar el MAPA del cofre. Llena todas tus botellas con Blue Fire y regresa al cuarto anterior.

--- MQ: 1F-4 ---

Justo a tu derecha podrás subir por los muros y encontrarás otra entrada bloqueada con hielo rojo, échale el Blue Fire para descongelarlo.

--- MQ: 1F-6 ---

Fíjate bien en el piso en el centro del cuarto porque podrás ver una punta blanca que sale de él, coloca una bomba sobre esa punta para que se quiten los hielos que aprisionan la PIEZA DE CORAZÓN, sube por las columnas para tomar la pieza y coge Blue Fire, acércate al hielo rojo que encierra a la GOLD SKULLTULA y toca Song of Time para que aparezca el típico bloque azul, sube a este bloque y mirando hacia el hielo rojo toca otra vez Song of Time y aparecerá otro bloque que ya te permitirá echar el fuego para derretir el hielo y hacerte con la Skulltula. Por último, coge la BRÚJULA del cofre que está sobre la columna, luego llena tus botellas con Blue Fire y regresa.

--- MQ: 1F-4 ---

Derrete el hielo que bloquea la puerta del este y continúa por allí ;y ten cuidado con las rocas que ruedan! podrían cogerte por sorpresa.

--- MQ: 1F-7 ---

Para alcanzar el Blue Fire del nicho en la pared toca Song of Time frente a él y aparecerá el bloque azul. Ahora vamos por las dos GOLD SKULLTULAS que hay en este cuarto. La primera está en el nicho de la pared del norte, la alcanzas si tocas Scarecrow's Song cerca del nicho y luego disparas el Hookshot al espantapájaros. Para coger la que está dentro del hielo debes dispararle con el Hookshot o una flecha al cristal-switch que cuelga del techo cerca de la entrada a esta área (busca bien porque se mimetiza con las estalactitas), luego de coger la Skulltula vuelve a activar el cristal-switch para que aparezca el hielo otra vez que te permitirá alcanzar la salida al sur. Antes de continuar asegúrate de llevar más Blue Fire, este lo usaremos para descongelar al Rey Zora después y si quieres descongelar la tienda Zora entonces lleva dos botellas con Blue Fire para que no tengas que regresar aquí después.

--- MQ: 1F-8 ---

Al final del pasillo abre la puerta que casi no se ve en la pared y en la última habitación te espera Stalfos muy furioso, enséñale quien manda y aparecerá el cofre con el tesoro: las IRON BOOTS.

----->-----
(VI.15.3) >> Final de Ice Cavern (OT/MQ)
-----<-----

En cuanto tomes las botas del cofre tu amigo Sheik hará su típica aparición repentina pero esta vez para confirmarte lo que sospechabas: los Zoras han sido eliminados bajo este hielo mortal y sólo se salvó la princesa Zora... pero también te dice que si eliminas la maldad en Water Temple puede que Zora's Domain regrese a la normalidad. Nuevamente Sheik te enseñará otra

canción teletransportadora: SERENADE OF WATER.

```

      ,   Serenade of Water
|--|\-----|
|--|/-----CIZq-----|
|-/|-----CDer--CDer-----|
|-\|' )-----CAbj-----|
|,-|-'-----A-----|
|_-'

```

Esta bella melodía te transportará hasta Lake Hylia. Ahora probaremos tus nuevas botas, equípalas y sumérgete en ese pequeño pozo de agua que está detras del cofre, como puedes ver, estas botas tan pesadas permiten caminar bajo el agua, aunque no son muy útiles fuera de ella. Bajo el agua abre la puerta para regresar a la primer sala y abandona la caverna y regresa hasta Zora's Domain.

```

----->-----
(VI.16) >> Las Profundidades del Lago Hylia (OT/MQ)
-----<-----

```

Zora's Domain

Espero que hayas traído Blue Fire de la caverna, si no tendrás que volver a por él. Descongela al Rey Zora y habla con él desde la plataforma para que te regale el ZORA TUNIC, esta túnica permite a su portador respirar bajo el agua y es necesaria para pasar nuestro próximo calabozo. También se puede adquirir esta túnica en la tienda Zora pero cuesta 200 Rupias e igualmente necesitas descongelar la entrada con Blue Fire. Toca Serenade of Water para ir hasta Lake Hylia.

Lake Hylia

Aunque el lago está vacío sumérgete con las Iron Boots (y Zora Tunic para que no te ahogues) en el pocito de agua que queda, bajo el agua encontrarás una puerta, dispara el Hookshot al extraño switch sobre la puerta para que se abra y puedas tener acceso a uno de los calabozos más intrincados...

```

----->-----
(VI.17.1) >> Water Temple (OT)
-----<-----

```

pronto

```

----->-----
(VI.17.2) >> Water Temple (MQ)
-----<-----

```

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa 3F-3	B1-1 1F-9	2F-3 3F-4 1F-4 1F-8 1F-12
Brújula 1F-3		
Tesoro 2F-2		
Boss Key 1F-6		

```

| - - - - - 3er Piso (3F) - - - - - | - - - - - 2do Piso (2F) - - - - - |
  +--+
  | 8|
  ____][____
|
|
| / / \ _

```


de regresar dispara el Hookshot al relieve de la pared (Navi la señala) y aparecerá el cofre con el MAPA. Ahora sí sal.

--- MQ: 3F-2 ---

A tu izquierda hay un relieve de la Trifuerza en la pared, párate frente a ella y toca Zelda's Lullaby y el nivel del agua bajará todo, tírate por el agujero para llegar al primer piso (tranquilo, no te harás daño).

--- MQ: 1F-2 ---

Estás en el mismo cuarto donde encontraste a Ruto. Prende las dos antorchas a los lados de la puerta (ya sea con Din's Fire o disparando flechas por la antorcha ya encendida) para abrirla, entra por esa puerta.

--- MQ: 1F-3 ---

Vence a todos los enemigos y toma la BRÚJULA del cofre que aparece y si le disparas al relieve de la pared obtendrás algunas Rupias de compensación.

Regresa al cuarto anterior.

--- MQ: 1F-2 ---

Habrán aparecido algunos pilares justo frente a la puerta por donde acabas de salir, sube a uno de ellos y apunta el Hookshot hacia arriba, ubica otro bloque pequeño donde puedes enganchar el Hookshot para alcanzar el segundo piso. El Hookshot estará en rango sólo si estás montado sobre uno de los pilares, desde el piso no llega.

--- MQ: 2F-2 ---

Entra por la gran abertura de la pared y dispara el Hookshot al relieve y aparecerá el cofre con el LONGSHOT, este es un Hookshot con una cadena el doble de larga. Baja al piso inferior y regresa a la sala principal.

--- MQ: 1F-1 ---

Camina hacia tu izquierda y entra por la puerta de la gran columna en el centro de la sala.

--- MQ: 1F-C ---

Estás dentro de la gran columna. Mira hacia arriba y lanza el Longshot al gancho para subir a la plataforma, allí hay otro relieve con la Trifuerza, toca Zelda's Lullaby frente a él para que el nivel del agua suba un piso. Sal por la puerta del segundo piso.

--- MQ: 2F-1 ---

De nuevo en la sala principal, el agua debería llegar sólo hasta este piso. Lo que sigue a continuación es para coger una Skulltula nada más, si no te interesa puedes saltarte este y el próximo párrafo. Entra por la puerta al sur del mapa (pisa el botón para abrir la reja).

--- MQ: 2F-3 ---

Encontrarás una reja y detrás de ella hay una GOLD SKULLTULA, usa el Din's Fire cerca de esta reja para abrirla y puedas coger la Skulltula. Camina hacia la izquierda de la reja y verá otro hueco en el techo (¡cuidado con el Lizalfos!), dispara el Longshot al gancho que está arriba para subir y pisa el botón para abrir la reja y salta al agua para llegar a 2F de nuevo.

--- MQ: 2F-1 ---

Ve por la entrada al este del mapa.

--- MQ: 2F-4 ---

Sube usando el Longshot en los ganchos y llegarás a un cuarto con muchas cajas, coge una caja pequeña y regresa a la sala principal.

--- MQ: 2F-1 ---

Ten cuidado de no caer al agua porque destruirás la caja, salta a la gran columna central y camina por la baranda hasta encontrar un botón azul, deja la cajita sobre el botón para que se abra la puerta por donde debes seguir (la del oeste del mapa).

--- MQ: 2F-5 ---

Destruye la caja justo al lado de la puerta por donde entraste para ver un cristal-switch que al activarlo hará aparecer un pilar con gancho arriba del hueco en el techo, dispara el Longshot a este pilar para subir.

--- MQ: 3F-4 ---

Rompe la caja a la izquierda del pilar con gancho para encontrar una GOLD SKULLTULA, sal por la puerta.

--- MQ: 3F-1 ---

Llegarás a la sala principal y justo a tu lado hay un grabado de Trifuerza en la pared, ya sabes, toca Zelda's Lullaby frente a este grabado para que el agua suba hasta el tercer piso. Ahora deberás hacer lo siguiente: ponte las botas para sumergirte un poco (como hasta el segundo piso), quítatelas y trata de nadar mientras te elevas hasta la baranda de la gran columna del segundo piso, cuando estés sobre esta baranda ponte de nuevo las botas para caer en ella. El caso es que estés caminando sobre la baranda del segundo piso y puedas entrar por la puerta de la gran columna al norte.

--- MQ: 2F-C ---

Estás dentro de la gran columna nuevamente, quítate las botas para subir hasta la superficie del agua (que debería llegar hasta el tercer piso) y móntate en la plataforma marrón que flota en el agua y toca Song of Time para que aparezca el bloque azul. Sube a este bloque y sobre él usa Din's Fire para encender las cuatro antorchas que cuelgan en las esquinas, con esto se abrirá una reja que está hasta el fondo, entra por allí.

--- MQ: B1-1 ---

Ve hasta el final del camino en este sótano hasta llegar a la esquina noroeste del mapa, allí verás dos paredes marrones mucho más bajas de tamaño, salta sobre ellas para hundirlas y revelarás un cristal-switch que si lo activas con el Longshot abrirá una reja en el techo. Si rompes las cajas cerca de este cristal-switch encontrarás otro, pero si lo activas vendrán varios enemigos, mejor sube por la reja que abriste en el techo y dispara el Longshot al relieve en la pared para que caiga un cofre con una LLAVE PEQUEÑA. Regresa a la sala principal y sube a la superficie (recuerda que la salida del interior de la gran columna está en 2F, debes equipar las Iron Boots para poder abrir la puerta).

--- MQ: 3F-1 ---

Hacia el este hay una puerta encadenada que ya deberías abrir con la llave.

--- MQ: 3F-5 ---

Este cuarto es un abismo por donde fluye una cascada. Salta a esa pequeña plataforma marrón que está en el barranco debajo de ti y mira hacia arriba por donde saltaste, verás un cristal-switch en la pared que debes activar con un flechazo (el Longshot también llega), con esto aparecerán varios bloques con ganchos en la cascada. Bien, aquí viene algo complicado, los bloques en la cascada aparecen así (viéndolos desde la plataforma marrón mientras apuntas con el Longshot):

/	[A]	\	A es el bloque en la salida de la cascada.
/		\	Desde la plataforma donde estás dispara el
/	[]	\	Longshot al bloque B y caerás en C, desde
/ [B]		\	allí verás como Navi se va volando hasta el
/		[] \	relieve de la pared más arriba, dispárale
/		\	el Longshot a este relieve y el bloque A se
/ [C]		[] \	elevará como un pilar y ya podrás dispararle
/	[]	\	para alcanzar la salida sobre la cascada.

--- MQ: 3F-6 ---

Salta del muro donde estás y tres Stalfos querrán hacerte papilla, véncelos y los pilares con ganchos se elevarán. Dispara el Longshot al gancho del muro por donde entraste y de allí al pilar frente a ti. Cruza al otro muro igualmente con el Longshot y sube por el pilar que está enterrado para que puedas alcanzar los dos últimos pilares y llegar a la entrada al norte del mapa (cruza las puntas disparando el Longshot al gancho del techo).

--- MQ: 3F-7 ---

En esta gran habitación algo hipnótica camina hasta la pequeña isla en el centro, después camina lejos de ella y acércate de nuevo pero esta vez te aguarda un temible enemigo: ¡tú mismo! Este es Dark Link, la imagen oscura y maligna de Link, enfócalo para que comience la batalla. Dark Link es muy poderoso y no hay una técnica específica para derrotarlo, todo ataque que hagas con tu espada Dark Link lo bloqueará o lo esquivará, por lo tanto es muy difícil (casi que imposible) golpearlo con la espada. Al principio no

te atacará pero luego de un rato sí lo hará, así que evita atacarlo con la espada porque realizará contraataques devastadores. Inicialmente podrás herirlo con Din's Fire sin embargo Dark Link será capaz de evadir varios de estos ataques. Cuando te quedes sin magia tendrás que atacarlo como sea, la mejor técnica es no enfocarlo y atacarlo usando el martillo, si tienes suerte le podrás asestar un buen golpe. Otra forma de atacarlo es darle con el martillo mientras él te ataca a ti ya que tendrá la guardia baja, aunque siempre será inevitable que te baje mucha salud. Eso es todo lo que puedo decirte, sólo me queda desearte suerte y sobre todo mucha paciencia. Si te elimina deberías ir por pociones y hadas antes de volver a la lucha con él. Una vez derrotado Dark Link la ilusión se desvanecerá y la puerta del norte estará abierta.

--- MQ: 3F-8 ---

Ya sabes, dispara el Longshot al relieve de la pared para abrir la reja en el piso por donde deberías bajar.

--- MQ: 1F-4 ---

Te encuentras en esta caverna con forma de serpiente. Mucho cuidado si caes al agua porque los remolinos podrían tragarte, lo mejor es usar el Longshot en los pilares e ir avanzando de pilar en pilar hasta alcanzar la salida en la "cola" de la serpiente (justo sobre el 4to pilar hay una GOLD SKULLTULA). Si ves que un remolino comienza a absorberte escapar nadando será difícil, entonces equípate las Iron Boots y trata de no caerte por el agujero del remolino, luego dispara el Longshot a cualquier pilar cercano y listo.

--- MQ: 1F-5 ---

Sumérgete al fondo del agua y dispara el Longshot para entrar al nicho del este donde hay varias cajas, al fondo de este nicho hay un agujero en el techo, dispara nuevamente el Longshot al gancho en el techo para subir y una vez arriba usa Din's Fire para encender las antorchas en las esquinas (si no tienes magia dispara al relieve de la pared). Con esto se abrirá la puerta de salida.

--- MQ: 1F-6 ---

Golpea el cristal-switch para que se eleve un chorro de agua, salta a este chorro y usa Din's Fire sobre él para abrir la reja, detrás de ella está el cofre dorado con la BOSS KEY y un pozo de agua por donde debes sumergirte para salir.

--- MQ: 1F-1 ---

De nuevo en la sala principal, pisa el botón para abrir la reja. Todo lo que sigue es para coger las dos Gold Skulltulas que faltan. Te advierto: para coger ambas necesitas saber Scarecrow's Song, y para hacerte con la última requieres las Flechas de Fuego las cuales obviamente aun no posees, por lo tanto tendrás que regresar por esta Gold Skulltula en cuanto tengas las Flechas de Fuego. Si no quieres coleccionar las Gold Skulltulas salta todo hasta el penúltimo párrafo. Al pisar ese botón amarillo se abrieron todas las rejas al fondo de la sala principal, ve por la del norte y sumérgete en el agujero del piso.

--- MQ: 1F-7 ---

Sal del agua con el Longshot y dispáralo al gancho sobre la puerta, sigue por esa puerta.

--- MQ: 1F-8 ---

Hacia la izquierda de donde entraste verás un nicho en la pared y Navi se irá volando hacia allí, toca Scarecrow's Song mirando hacia el lugar donde está Navi y aparecerá el espantapájaros, dispara el Longshot al espantapájaros para subir al túnel por donde sale el agua, colócate las Iron Boots y sumérgete por el agujero al fondo del túnel, ve por ese camino submarino hasta llegar a una puerta.

--- MQ: 1F-9 ---

Un Stalfos te atacará en este pequeño cuarto, véncelo y destruye las cajas a la derecha de la puerta para encontrar una LLAVE PEQUEÑA, aunque para ser sinceros esta llave no servirá de nada ya que no hay más puertas cerradas. En fin, para recargar tu magia dispara el Longshot al relieve en la pared

ya que necesitaremos mucha magia pronto. Regresa al túnel donde estaba el espantapájaros.

--- MQ: 1F-8 ---

Entra por la puerta que está un poco más a la izquierda del espantapájaros, en el mismo túnel por donde fluye agua.

--- MQ: 1F-10 ---

Bien, aquí debes actuar rápido y tener suficiente magia. Baja del muro y párate sobre el primer o el tercer chorro de agua que sale del piso (no el del medio), luego dispara el Longshot al cristal-switch y se elevarán los tres chorros de agua, rápidamente y mientras vas subiendo usa Din's Fire y de inmediato llega hasta el otro chorro (el otro que no es el del medio) y vuelve a usar Din's Fire. Debes hacer todo esto muy rápido para encender las cuatro antorchas de la habitación, te recomiendo que practiques bien lo que hay que hacer antes de malgastar la magia. Si tienes las Flechas de Fuego entonces es mejor que enciendas las antorchas con ellas en vez de con Din's Fire. Continúa por la puerta que se abre al encender las cuatro antorchas.

--- MQ: 1F-11 ---

Este cuarto está infectado de Dodongos, elimínalos con bombas desde arriba (si no tienes bombas hay algunas vasijas sobre un muro con bombas). Cuando hayas acabado con todos la puerta por donde debes salir se abrirá (la del sur).

--- MQ: 1F-8 ---

Allí esta la GOLD SKULLTULA dentro de una caja a tu derecha. Regresa todo por el mismo camino por donde viniste, aunque si tienes puntería puedes subirte a una de las cajas y apuntar el Longshot al gancho del techo que está al otro lado de la reja, con esto te ahorras el camino de regreso. Vuelve a la sala principal y entra por la puerta al sur del mapa.

--- MQ: 1F-12 ---

Sube disparando el Longshot al pilar de arriba y de allí a la plataforma sobre el agua. Desde esta plataforma enciende con Flechas de Fuego las tres antorchas que cuelgan de la pared del este, al hacerlo se abrirá la reja que encierra la GOLD SKULLTULA en el techo. Desde la misma plataforma mira hacia la reja y verás a Navi volar lejos y ponerse verde, toca Scarecrow's Song y dispara el Longshot al espantapájaros. Un par de Stalfos intentarán detenerte, ya deberías haberlos eliminado y haber cogido la Gold Skulltula que está en el techo detrás de la reja. Regresa a la sala principal.

--- MQ: 3F-1 ---

Al norte del último piso hay un pilar con un gancho, dispara el Longshot a él para cruzar el agua y alcanzar la puerta del norte.

--- MQ: 3F-8 ---

Una empinada con tres peligrosos Razor Traps te separan de la puerta del jefe, pero sobre esta puerta hay un cristal-switch bien escondido (sólo se ve la punta), actívalo para que aparezcan pilares a los que puedes disparar el Longshot y ya podrás alcanzar la puerta del jefe sin problemas.

----->-----
(VI.17.3) >> Final de Water Temple (OT/MQ)
-----<-----

En esta gran habitación sólo hay una piscina y muchas puntas en las paredes que obviamente te harán daño si las tocas. Sube a cualquier plataforma del agua y una extraña criatura emergerá para atacarte: ¡Es el jefe!

-.-.-.-.- Ameba Acuática Gigante: MORPHA -.-.-.-.-

En realidad el jefe es esa pequeña bolita (la ameba) que flota en el agua, aunque te recomiendo que no la subestimes. Morpha puede manipular el agua creando unas especies de tentáculos que te cogerán para lanzarte lejos, ten mucho cuidado con estos tentáculos porque hacen mucho daño, no permanezcas mucho tiempo estático frente a uno porque te cogerá, mantente en movimiento.

Este es el único ataque de Morpha, y para derrotarla debes extraerla de su entorno, para esto enfócala y espera que te lance un tentáculo, obviamente debes esquivarlo y enseguida disparar el Longshot a Morpha para sacarla, lo mejor para hacer esto es en el suelo que rodea la piscina y no en las plataformas del agua. El jefe comenzará a dar tumbos mientras está afuera del agua, pero antes de que se reponga aprovecha para darle todos los espadazos que puedas. Como tip puedo decirte que si un tentáculo te atrapa comienza a apretar los botones continuamente para que te suelte y no te dañe tanto pero caerás al agua donde eres vulnerable a Morpha, ya que si caes al agua ella personalmente te atacará. Sigue con esta técnica hasta eliminarla y el agua extraña desaparecerá del cuarto. Busca tu Contenedor de Corazón entre las columnas de la ya vacía piscina y sumérgete en la luz...

Chamber of the Sages

Tu prometida la Princesa Ruto despertará como el Sabio del Agua (esto era predecible) quien luego de otorgarte algunas palabras alentadoras te dará

~ * ~ WATER MEDALLION ~ * ~

"¡Ruto despierta como un Sabio y une su poder al tuyo!"

----->-----
 (VI.18) >> De Vuelta a la Niñez (OT/MQ)
 -----<-----

Lake Hylia

Verás cómo el agua de Lake Hylia comienza a fluir, llenando nuevamente al lago en todo su esplendor. Sheik estará allí para hablar sobre tus hazañas y luego partirá silenciosamente. Antes de abandonar la pequeña isla donde apareciste busca una placa marrón en el suelo y que tiene una inscripción, párate en ella y dispárale una flecha al sol mientras se eleva por el este (es decir, mientras amanece) para que la flecha caiga transformada como la ¡FIRE ARROWS! Si te has dado cuenta está amaneciendo justo cuando sales del calabozo por tanto si te apuras podrás obtener las Flechas de Fuego de una vez, si no tendrás que esperar el siguiente amanecer (o tocar Sun's Song). Ahora, observa el lago... ¿ese bello lago no te da fuerzas para continuar? Si es así, deberías encaminarte hasta Kakariko Village.

Kakariko Village

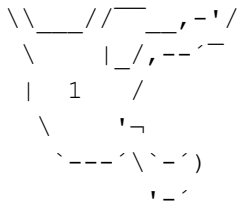
¡El pueblo está en llamas! Y allí está Sheik mirando el pozo. Luego del suceso donde puedes ver que algo tenebroso ha salido del pozo, Sheik te hablará sobre Impa y como siempre terminará enseñándote otra canción: el NOCTURNE OF SHADOW.

```

,   Nocturne of Shadow
|--|\-----|
|--|/----CIzq-----CIzq-----|
|-/|-----CDer--CDer-----CDer-----|
|-\|' )-----CAbj-----|
|,-|'------A-----|
\-'

```

Esta misteriosa melodía te transportará hasta la entrada de Shadow Temple, pero necesitas un importante objeto para poder pasar este calabozo, por lo tanto hay que hacer algunas cosas antes de ir al templo. Primero, entra al molino y habla con el sujeto que está allí y saca la Ocarina frente a él para que te enseñe SONG OF STORMS.



--- MQ: B1-1 ---

Este lugar es muy parecido a un calabozo pero más pequeño. Para comenzar, entra por el agujerito de la pared y vence al ReDead. Ahora ve hacia el norte del mapa hasta que veas una imagen de la Trifuerza en el suelo y en frente de ella una estatua en la pared que echa agua por la boca. Activa el cristal-switch que la estatua tiene en la mano y el agua se irá, después toca Zelda's Lullaby sobre la Trifuerza para abrir las rejas que permitirán entrar a coger el MAPA del cofre. Sal por la reja detrás del cofre con el Mapa y llegarás a la entrada, justo frente a la entrada hay un hueco largo en el piso que anteriormente estaba lleno de agua, baja en él.

--- MQ: B2-1 ---

Pasa agachado por el agujero de la pared y encontrarás una puerta, ábrela.

--- MQ: B1-2 ---

Llegarás a un cuarto muy raro con cuatro manos que salen del piso, deja que una de ellas te coja para que aparezca una criatura: Dead Hand. Pulsa los botones rápidamente para liberarte de la mano antes de que la criatura te ataque. Para derrotarlo debes enfocarlo y esperar que agache la cabeza ya que ese es su único punto débil. Después de pocos golpes se ocultará en la tierra, aléjate porque la tierra que suelta te hace daño, luego deja que te coja otra mano para que emerja y repite la técnica, recuerda presionar los botones rápido para que la mano te suelte. Una vez derrotado Dead Hand el cofre que contiene la BRÚJULA aparecerá. Antes de abandonar esta habitación busca un montón de escombros en el piso que tienen como una hendidura roja, destrúyela con una bomba para hallar una LLAVE PEQUEÑA, si no tienes bombas corta la grama que rodea este montón para hallar algunas. Ahora sí regresa a la entrada del calabozo.

--- MQ: B1-1 ---

Bien, ahora camina hacia la esquina superior derecha de esta zona y entra por el agujerito de la pared. Verás una imagen misteriosa en la pared y si te fijas bien podrás ver la punta de un cristal-switch, dispárale con la china para abrir la puerta y continuar.

--- MQ: B1-3 ---

Ignora a los enemigos y abre la puerta encadenada.

--- MQ: B1-1 ---

Coloca una bomba en el montículo debajo de las Skullwalltulas para revelar un botón que al pisarlo abrirá la reja que está justo detrás del cofre que tenía el mapa, llega hasta allí y lánzate por ese agujero detrás del cofre.

--- MQ: B3-1 ---

Caerás justo sobre una plataforma de madera en la que hay un botón, si lo pisas aparecerá un cofre al este de esta área, ve por allí (la entrada que tiene las llamas azules) pero muchos ReDeaths custodian el cofre, toca Sun's Song para paralizarlos y ya puedas coger el LENS OF TRUTH del cofre, esta lupa mágica permite ver la verdad a su portador, al usarlo muestra ciertas cosas que normalmente están ocultas, aunque consume magia continuamente. Es todo, lo que sigue es para obtener las Gold Skulltulas que se ocultan en esta mazmorra, si no las quieres coleccionar puedes salir del pozo y continuar con el próximo capítulo. Bien, si sigues leyendo es porque te interesan las Skulltulas, pues continuemos. En este mismo sótano hay una GOLD SKULLTULA, exactamente al noroeste del mapa pero el camino está repleto de enemigos invisibles, usa la lupa para verlos. Sube hasta la entrada del calabozo.

--- MQ: B1-1 ---

Entra al cuarto donde encontraste el Mapa y en una de las celdas verás un cristal-switch en la pared, actívalo para abrir la puerta enfrente de esa

celda. Para abrir la otra puerta debes pisar el botón que está en la otra celda pero no intentes saltar el agujero en la entrada de la celda porque caerás, a esta celda accedes desde afuera explotando las rocas que tapan la entrada. Entra por la puerta frente a la celda con el botón que acabas de pisar.

--- MQ: B1-4 ---

Equipa la lupa para que puedas ver a los enemigos invisibles y elimínalos a todos, luego hala la lápida para descubrir la GOLD SKULLTULA, regresa al cuarto anterior y entra por la puerta frente a la otra celda.

--- MQ: B1-5 ---

¡Verás algunas vasijas flotando en el aire! Usa la lupa para ver el suelo invisible y puedas alcanzar una LLAVE PEQUEÑA. Regresa.

--- MQ: B1-1 ---

Ve por el pasillo al oeste y abre la puerta encadenada.

--- MQ: B1-6 ---

Justo frente a ti hay un Gibdo que inevitablemente te paralizará, elimínalo para que no moleste y la GOLD SKULLTULA se oculta tras una de las estatuas al fondo de este cuarto. Si enciendes las antorchas apagadas se abrirán las tumbas que contienen enemigos, cosa que no te conviene. Ya hemos terminado aquí, regresa a Kakariko Village.

----->-----
(VI.20) >> Obertura a la Oscuridad (OT/MQ)
-----<-----

Kakariko Village

¡Wow! Nadie creería todo lo que hay dentro de ese inocente pozo. En fin, ya que tienes el Lens of Truth regresa a Temple of Time y extrae la espada del pedestal para volver a ser grande, después toca aquella canción Nocturne of Shadow para transportarte al cementerio.

Graveyard

Aparecerás en esa entrada misteriosa arriba de las tumbas y pues ya sabes a donde conduce: a Shadow Temple, pero para abrir la entrada párate en el pedestal del centro y usa Din's Fire para encender todas las antorchas.

----->-----
(VI.21.1) >> Shadow Temple (OT)
-----<-----

pronto

----->-----
(VI.21.2) >> Shadow Temple (MQ)
-----<-----

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa	B2-3	B2-2 B2-3 B3-2 B4-2 B4-6 B4-7 B4-8 B4-13
Brújula	B1-3	B4-2 B4-6 B4-10
Tesoro	B1-4	
Boss Key	B4-11	

| - - - - - Sótano 1 (B1) - - - - - | - - - - - Sótano 2 (B2) - - - - - |

la derecha del cofre que contenía el mapa hay un nicho en la pared con otra Skulltula, véncela y camina hacia el fondo del nicho para caer por un hueco invisible del piso (el cual, obviamente puedes ver con la lupa). Para no hacerte daño al caer mantén el Stick presionado hacia adelante. Allá abajo usa la lupa para ver una Skulltula invisible y un cofre también invisible, ábrelo para obtener una LLAVE PEQUEÑA. Vuelve a subir escalando por la reja al cuarto con las estatuas de La Muerte.

--- MQ: B2-3 ---

Para abrir la puerta de salida elimina todas las Skulltulas del cuarto y regresa donde estaba la estatua del ave, al inicio del calabozo.

--- MQ: B1-1 ---

Detrás de la estatua y hacia la derecha de las cajas verás una pared falsa si usas la lupa, esta pared cubre otra pared rara que puedes explotar con una bomba para revelar una puerta encadenada, ábrela con tu llave.

--- MQ: B1-2 ---

Equipa la lupa para ver las paredes falsas y entra por una puerta hacia la derecha de donde entraste que está bloqueada por una pared falsa (la pared te hablará cuando te acercas).

--- MQ: B1-3 ---

La puerta se cierra detrás de ti y debes eliminar varios ReDeads, ya sabes, toca Sun's Song para que sea más fácil. Al acabar con todos ellos se abrirá la puerta y aparecerá el cofre con la BRÚJULA. Regresa al cuarto anterior.

--- MQ: B1-2 ---

Camina hacia tu derecha para ver dos vasijas frente a una pared falsa, si ves con la lupa detrás de la pared falsa hay bloques azules, toca Song of Time para que se vayan y puedas continuar. Hacia tu izquierda hay tres ojo-interruptores, dos de los cuales son falsos y te atacan con fuego. Lanza una flecha al ojo-interruptor del medio y se quitará el hielo que recubre la puerta del oeste, ve por allí (nuevamente la puerta está cubierta por una pared falsa).

--- MQ: B1-4 ---

Tendrás que enfrentar a un amigo de la infancia: Dead Hand. Ya sabes cómo vencerlo, si no recuerdas pues déjate coger por una mano para que aparezca, libérate de la mano presionando los botones rápidamente y ataca a Dead Hand cuando agache la cabeza. Al golpearlo se irá, déjate coger por otra mano y repite el proceso. Una vez derrotado aparecerá el cofre con el tesoro del calabozo: las HOVER BOOTS. Al equipar estas botas y correr hacia un abismo seguirás caminando en el aire por pocos segundos, ya lo veremos. Regresa a aquél cuarto donde esta el Beamos (el cuarto al lado del que tenía el Mapa).

--- MQ: B2-1 ---

Detrás del Beamos hay una pared de esas raras, explótala con una bomba para descubrir una puerta encadenada, ábrela con una llave.

--- MQ: B2-4 ---

Ve por estos pasillos llenos de mortales trampas y enemigos hasta llegar a un cuarto amplio con un abismo inmenso.

--- MQ: B3-1 ---

Con toda tu habilidad de aventurero llega hasta una plataforma que tiene dos Beamos y una Bomb Flower. Destruye los Beamos con bombas (si no tienes pues allí está la Bomb Flower). Hacia la izquierda de esta plataforma hay un ojo-interruptor congelado en la plataforma de enfrente, equipa la lupa para ver una plataforma invisible y salta a ella y desde ella dispárale la Flecha de Fuego a este ojo-interruptor para activarlo, pero recuerda que no puedes usar objetos mágicos mientras tienes el Lens of Truth activado. Con esto aparecerán unas plataformas transparentes al otro lado del abismo detrás de ti, pero aun no vayas por allí, salta a la plataforma que tenía el ojo-interruptor congelado y alcanza una puerta al este, recuerda usar la lupa para ver las plataformas invisibles.

--- MQ: B3-2 ---

En esta sala hay dos estatuas de La Muerte invisibles ¿debo recordarte que actives la lupa para verlos? Espero que no. Nuevamente colecta diez Rupias

Blancas (rueda por debajo de las cuchillas de las estatuas para que no te den, y para coger la de la esquina que está alta debes tocar Song of Time frente a ella para que aparezca el ya clásico bloque azul y puedas subir a él) y se abrirá una reja, dentro de ella hay dos cofres (uno de ellos es invisible) que contienen 5 Rupias y lo que realmente interesa: una LLAVE PEQUEÑA. Regresa a la habitación grande con el abismo inmenso.

--- MQ: B3-1 ---

Nuevamente llega hasta la plataforma con los dos Beamos y la Bomb Flower y hacia la derecha están las plataformas flotantes que aparecieron al activar el ojo-interruptor congelado, salta por ellas para alcanzar el piso que hay más abajo.

--- MQ: B4-1 ---

En esta plataforma a donde llegas hay dos cuchillas (Razor Traps) y Rupias Blancas, coléctalas todas (para coger las más altas dispara el Longshot al gancho del techo) y caerá un cofre cerca con... flechas. Allí mismo hay una reja cerrada con un cristal-switch detrás de ella, haz un Spin Attack para activarla (incluso un simple golpe a través de la reja la activará) y bueh, se abrirá la reja, entra por allí.

--- MQ: B4-2 ---

Más trampas, esta vez puntas que caen. Cerca hay un letrero que pone algo interesante: "Solo aquél con el ojo de la verdad encontrará la sombrilla de piedra que protege de la lluvia de cuchillas", claro que esto es una pista así que activa tu lupa y en la pared enfrente del letrero verás un bloque incrustado, hálalo para sacarlo y luego empújalo por las cuchillas que caen y así no te aplastarán, por cierto, a ambos lados de las puntas hay celdas con una GOLD SKULLTULA (la cual coges con el Longshot) y un cofre pequeño con flechas. Empuja este bloque todo hasta el final y ya podrás subirte a él (puedes subirte sólo desde el suelo que está un poco más alto). Arriba salta a la plataforma con las puntas y de allí al otro muro, en este hay un cofre con 5 Rupias y un botón que al pisarlo hará aparecer otro cofre en el otro muro, salta a la plataforma con puntas para alcanzarlo porque tiene una LLAVE PEQUEÑA (o dispárale el Longshot al cofre). Regresa hasta la habitación con el gran abismo.

--- MQ: B4-1 ---

Antes de continuar asegúrate de tener dos llaves, ok, las tienes. Justo al lado de las plataformas-flotantes-blancuzcas-transparentes hay un caminito angosto que te llevará a una plataforma con un letrero y una guillotina. Ha llegado la hora de equiparte las Hover Boots, activa la lupa para que veas las plataformas invisibles al otro lado de la guillotina y salta a través de la guillotina para alcanzar la primera plataforma, frente a esta hay una que se mueve de un lado a otro, sube a ella y de allí camina con las botas puestas para alcanzar una puerta encadenada al norte, pero ten en cuenta que sin las botas NO llegarás a la puerta incluso con las botas es un poco difícil. Obviamente, abre la puerta para continuar.

--- MQ: B4-3 ---

Activa la lupa porque hay puntas invisibles en el suelo. Como puedes ver hay muchas Rupias Blancas, pero estas no son muy importantes ya que tan sólo te llevarán a un cuarto con 100 Rupias, pero igual digo cómo cogerlas para aquellos que quieran esas Rupias. Sigue esto al pie de la letra para coleccionarlas todas:

En el centro del cuarto:

- 01- Justo frente a la puerta que acabas de entrar (y detrás de las puntas invisibles) hay una.
- 02- Arriba de esta primera rupia hay una muy alta que alcanzas si disparas el Longshot al gancho del techo.
- 03- Hay otra más alta justo al lado de la anterior, igualmente dispara el Longshot al gancho del techo.

En el área este del cuarto:

- 04- Hay una justamente sobre unas puntas invisibles, ponte las Hover Boots y corre sobre las puntas para cogerla sin problemas.

05- En la pared, al lado de la anterior hay una Rupia Blanca que alcanzas si disparas el Longshot al gancho en la pared.

En el área oeste del cuarto:

06- Otra en la pared más a la derecha de la puerta por donde entraste, sólo dispara el Longshot al gancho sobre la Rupia para cogerla.

07- En la esquina superior-izquierda del cuarto equipa la lupa para ver un muro invisible con una Rupia Blanca sobre él, dispara el Longshot al gancho sobre el muro (el gancho también es invisible) para llegar a la Rupia.

08- Ya que estás sobre este mismo muro invisible equipa las Hover Boots y corre hacia la Rupia Blanca frente a ti, no la puedes alcanzar sin las botas.

Y quedan sólo dos Rupias:

09- Ubica la Rupia sobre el muro justo donde está la puerta encadenada del norte, pon la lupa para ver arriba en el techo otro gancho invisible al que debes dispararle el Longshot para alcanzar esta Rupia.

10- Desde el muro donde está la puerta encadenada equipa las Hover Boots y corre hacia la última Rupia Blanca hacia el este del cuarto, again, no llegas sin estas botas.

Al cogerlas todas se abrirá la puerta del oeste pero aparecerán plataformas blancas flotantes. Antes de hacer nada elimina a los dos ReDeads que están por allí para que aparezca un cofre con 5 Rupias. Ahora sí, entra por la puerta que se abrió al oeste.

--- MQ: B4-4 ---

Busca dos Stalfos (uno en el centro del cuarto y el otro arriba) para que aparezca el cofre con tus Rupias, regresa al cuarto anterior.

--- MQ: B4-3 ---

Si cogiste todas las Rupias Blancas entonces han aparecido las plataformas flotantes, para alcanzar la puerta encadenada dispara el Longshot a los ganchos sobre estas plataformas para subir a ellas y de allí alcanzar la puerta. Si no cogiste las Rupias Blancas mira con la lupa al techo sobre la puerta encadenada para ver un gancho invisible al que puedes disparar el Longshot.

--- MQ: B4-5 ---

En estos pasillos debes equipar las Iron Boots para que los ventiladores no te empujen, luego de pasar dos ventiladores te encontrarás con un abismo y un ventilador al otro lado, párate en el borde del abismo y mantén las Iron Boots equipadas hasta que el ventilador que está al otro lado del abismo deje de soplar, rápidamente ponte las Hover Boots y cruza el abismo antes de que el ventilador comience a solpar de nuevo. Llegarás a una especie de puente con ventiladores a los lados, ponte las Iron Boots otra vez y cruza el puente para entrar a la puerta que está al fondo.

--- MQ: B4-6 ---

Coge la GOLD SKULLTULA que está en la pared desde lejos con el Longshot, y luego toca Sun's Song para destruir todos los ReDeads y además puede que aparezca una de esas hadas grandes que llenan toda tu salud y magia. Equipa el Lens of Truth y busca un cofre invisible cerca de la pared donde estaba la Gold Skulltula para coger una LLAVE PEQUEÑA. Regresa al "puente".

--- MQ: B4-5 ---

Con la lupa y las Iron Boots equipadas mira a la pared hacia la izquierda de la puerta por donde acabas de salir para ver una entrada secreta, debes posicionarte en el puente justo frente a esta entrada y detrás de ti hay un ventilador, espera a que empiece a soplar fuerte y enseguida cambia a las Hover Boots, con esto el ventilador te impulsará a través del vacío hasta la entrada secreta en la pared (debes caminar, ya que el ventilador solo no te impulsará tan lejos, sólo te dará un empujoncito). Antes de cambiar las botas asegúrate de estar bien posicionado al frente de la entrada, si no caerás al vacío.

--- MQ: B4-7 ---

Elimina los dos Gibdos y aparecerá el cofre con 5 Rupias, luego explota con

bombas los dos montículos que están en las esquinas para hallar una GOLD SKULLTULA y otro cofre (invisible) con flechas. Abre la puerta encadenada.

--- MQ: B4-8 ---

Esta es una sala inmensa con un barco fantasmal que navega las tinieblas. Hacia la izquierda de la puerta por donde entraste busca un bloque grande y empújalo hasta que encaje en el piso debajo de las escaleras de mano a la derecha de la puerta, esto es para que puedas alcanzar esas escaleras y subir al barco. En el barco toca Zelda's Lullaby sobre el símbolo de la Trifuerza y el traste comenzará a andar. Pendiente porque un par de Stalfos abordarán la nave para atacarte, debes derrotarlos lo más rápido que puedas y estar muy alerta porque cuando el barco llegue al final del camino (casi al oeste del mapa) tendrás un par de segundos para saltar del barco hacia el suelo a babor (izquierda) antes de que la nave se hunda en la oscuridad. Mantente observando el mapa y cuando veas que ya estás en el área al oeste deja de atacar a los Stalfos y prepárate para saltar desde babor. Ya en el suelo firme ubica al otro lado del vacío una estatua alta de un ave y en su base verás muchas Bomb Flowers, dispárale una flecha a estas bombas para tumbar esta estatua y puedas usarla como puente para cruzar al otro lado. Hay una GOLD SKULLTULA allí en la pared del vacío donde cayó la punta de la estatua, la cual puedes coger con el Longshot. Ahora busca un bloque azul y toca la Song of Time frente a él para quitarlo y revelar un ojo-interruptor que al activarlo con una flecha hará aparecer un pilar en esa plataforma de arriba a la izquierda, sube hasta allí con el Longshot y pisa el botón para abrir la puerta del oeste por donde debes continuar.

--- MQ: B4-9 ---

Activa el Lens of Truth para ver las paredes invisibles y llega hasta la puerta del oeste por donde debes entrar.

--- MQ: B4-10 ---

Hay tres cráneos gigantes dando vueltas y justo detrás de ellos está una LLAVE PEQUEÑA. Si lanzas bombas desde arriba al interior de los cráneos que giran obtendrás algunos premios como Rupias y magia. Regresa.

--- MQ: B4-9 ---

Ya podrás abrir la puerta encadenada del norte.

--- MQ: B4-11 ---

Las paredes de madera con puntas comenzarán a cerrarse lentamente con la intención de aplastarte, rápidamente elimina con flechas a los Keese que están en las paredes de concreto y enseguida usa Din's Fire para quemar las paredes de madera. Si no eliminaste a los Keese estos se convertirán en Fire Keese cuando uses Din's Fire, y te harán más daño si te golpean. Allí está el cofre dorado con la BOSS KEY y un cofre pequeño con 5 Rupias. Regresa al cuarto anterior.

--- MQ: B4-9 ---

Sólo queda la puerta del sur pero allí no hay nada importante, ahora, si quieres saber que hay en ese cuarto lee el siguiente párrafo y después regresa a la sala donde llegaste con el barco.

--- MQ: B4-12 ---

Verás un montón de Bomb Flowers. Con la lupa ubica una sombra en el piso (busca bien) y ponle una bomba encima para que aparezca... Dead Hand de nuevo. Derrótalos golpeándolo en la cabeza (continuamente se enterrará y tendrás que buscar con la lupa la sombra y ponerle otra bomba) y aparecerá un cofre con flechas... te lo dije, no había nada interesante aquí, pero tú insististe.

--- MQ: B4-8 ---

Entra por la puerta del sur, cruzando el abismo.

--- MQ: B4-13 ---

Allí podrás ver la última GOLD SKULLTULA flotando en la nada, pero si usas la lupa podrás ver el suelo invisible. Para saltar por estos suelos debes equipar las Hover Boots y buscar el ángulo correcto que te permita coger la Skulltula con el Longshot, luego ya podrás abrir la puerta del jefe.

Tírate por el agujero del piso para caer en un sótano donde hay dos manos grandes que comenzarán a tocar el bongó bajo de tus pies, esa rara criatura es el jefe.

----- · Bestia Sombría Fantasmal: BONGO BONGO ·-----

El cuerpo de Bongo Bongo es invisible y solamente se revelará ante el lente de la lupa, sin la lupa sólo podrás ver sus manos con las que mayormente te atacará, por lo tanto no hay necesidad de mantener el Lens of Truth todo el tiempo activo ya que estarás gastando magia. Constantemente el jefe tocará el bongó y eso hace imposible que estés quieto, si equipas las Hover Boots saltarás menos y podrás caminar en el aire pero ten en cuenta que es algo difícil caminar con estas botas ya que el suelo parece resbaladizo. Estate alerta de sus manos y esquiva los ataques que son muchos: puede aplastarte, cogerte, golpearte, apretujarte, etc, si te coge aprieta los botones rápido para que te suelte. Lo que debes hacer es golpearle ambas manos con lo que sea (espada, flecha, Longshot, martillo) y éstas se pondrán azules pero hay que hacerlo rápido porque las manos se recuperan a los pocos segundos. La mejor manera de hacer esto es cuando te ataque con una mano, ya que la otra la dejará quieta y podrás golpearla sin problemas. Cuando le hayas herido ambas manos enseguida equipa la lupa y verás que Bongo Bongo abre el ojo y se abalanza hacia ti, enfócalo y dispárale una flecha (o el Longshot) en el ojo antes de que te golpee y caerá aturdido y ya podrás darle espadazos en su ojo, recuerda que sólo podrás ver su cuerpo con la lupa, si no tienes magia tendrás que atacarlo en el ojo a ciegas. Constantemente las manos te darán magia y flechas cuando las golpeas, así que no debes preocuparte por esto, aunque sin embargo es recomendable que no las malgastes y creo que está de más decirte que el piso fuera del bongó te hace daño, si caes allí regresa al bongó rápidamente. Sigue estas técnicas hasta derrotarlo, tarea que no te será nada fácil debido a que Bongo Bongo es uno de los jefes más formidables de todo el juego, pero con habilidad podrás eliminarlo. ¿Debo recordarte que tomes el Contenedor de Corazón cuando acabes con él?

Chamber of the Sages

Tal como dijo Sheik, Impa es la Sabio de Shadow Temple. Luego de hablarte un poco sobre lo que sucedió hace 7 años, te otorgará lo que ya sabías:

~ * ~ SHADOW MEDALLION ~ * ~

"¡Impa despierta como un Sabio y une su poder al tuyo!"

¡Sólo resta un medallón!

Graveyard

Estamos cerca de reunir a los seis sabios, sólo nos queda uno, además Impa mencionó que pronto nos encontraremos con Zelda después de 7 años.... En fin, hay que continuar. Nuestro próximo destino está al oeste de Hyrule, llega hasta Hyrule Field y busca al oeste una entrada que te conducirá a Gerudo Valley.

Gerudo Valley

El puente está roto y para cruzarlo debes disparar el Longshot a la pequeña placa de madera que cuelga sobre el trozo de puente al otro lado, ten en cuenta que la corta cadena del Hookshot no alcanza, necesitas el Longshot. Otra manera es disparar el Longshot al trozo de puente que cuelga en la pared y agarrarte de él para subir, en fin, ya del otro lado hay una tienda y si hablas con el sujeto que hay fuera de ella te dirá que es un carpintero que estaba reparando el puente pero sus hombres fueron capturados por las salvajes Gerudos, si los ayudas a regresar tal vez terminen el puente, pues ya veremos que hacemos por ellos. Sigue tu camino.

Gerudo's Fortress

Te encuentras en dominios de las Gerudos, ladronas guerreras del desierto. Son hostiles ante extranjeros, si una te pilla te encerrará. Aquí tenemos que liberar a los cuatro carpinteros que están encerrados en algún lugar de toda la fortaleza, esto es necesario para podernos ganar el acceso hacia el desierto, que es a donde realmente nos interesa ir. Todo lo que viene es un poco complicado de explicar, así que te recomiendo que sigas todo al pie de la letra. Para comenzar déjate atrapar por una Gerudo para que te envíen a la celda, sí, escuchaste bien, déjate atrapar.

--- Carpintero 1 ---

En la celda mira hacia arriba para encontrar una ventana de madera que está abierta, dispara el Longshot a esta ventana para subir a ella. Desde allí cambia la vista a primera persona y mira hacia abajo a la izquierda para encontrar una puerta muy cerca justo debajo de ti, lánzate (tranquilo, no te harás daño) y entra por esta puerta. Allí mismo encontrarás la prisión donde está el primer carpintero, habla con él y una Gerudo te atacará por la espalda. Lucha con ella hasta vencerla pero debes tener especial cuidado cuando veas que se agacha un poco porque te atacará dando un salto con sus dos cuchillas y si te golpea caerás al piso e irremediablemente te enviará a la celda, cúbrete con el escudo para que no te de con este ataque. Cuando la venzas dejará una LLAVE PEQUEÑA con la que podrás liberar al carpintero (¡habla con él después que le abras la puerta!). Sal por la otra puerta.

--- Carpintero 2 ---

Estarás afuera justo en el área con las cajas, entra por la puerta a tu izquierda y a partir de ahora encontrarás dentro de la fortaleza algunas Gerudos patrullando, no dejes que te vean o te encerrarán, atácalas con flechas para atontarlas (por esta razón es necesario ahorrar las flechas). Apenas entres camina un poco hacia tu derecha (cuidado con una Gerudo al fondo del pasillo) y verás una rampa que te sacará de la fortaleza, sal por la puerta subiendo esta rampa. Justo afuera presiona Z/L para centrar la cámara detrás de Link y camina hacia tu izquierda sin bajarte del muro donde estás. Sobre el muro verás una Gerudo que debes atontar para que no te coja y entra por la puerta cerca de esta Gerudo. Has llegado al lugar donde tienen al carpintero, habla con él y derrota la Gerudo para liberarlo (nuevamente te recuerdo que debes hablar con el carpintero después que le abras la puerta). Sal por la misma puerta por donde se fue el carpintero.

--- Carpintero 3 ---

De nuevo afuera, entra por la puerta de al lado para llegar a la concina de la fortaleza, desde arriba atonta a las dos Gerudos de la cocina y sal por la puerta que está subiendo la otra rampa de enfrente. Presiona Z/L para centrar la cámara tras Link y salta del muro por tu derecha para caer en otro muro pequeño con una única puerta, entra en ella. Adentro verás una caja frente a ti, ocúltate tras ella y espera porque una Gerudo pasará por el pasillo frente a la entrada, dispárale una flecha por arriba de la caja

para darle en la cabeza y eliminarla, sigue tu camino para llegar al lugar con el tercer carpintero, ya sabes qué hacer. Regresa todo hasta salir.

--- Carpintero 4 ---

Salta del muro y caerás en otro donde hay una única puerta, entra a ella y encontrarás al cuarto carpintero.

Cuando liberes al último carpintero aparecerá una misteriosa Gerudo quien te dará el GERUDO'S MEMBERSHIP CARD, con esto ya puedes andar por todas las áreas de la fortaleza sin que las Gerudo te atrapen y hasta podrás hablar con ellas. Ahora ve hacia el noroeste del mapa donde verás la entrada hacia el desierto cerrada, sube las escaleras de mano que están cerca y habla con la Gerudo de arriba para que abra la puerta y ya puedas acceder al desierto.

Haunted Wasteland

Este horrible desierto es muy traicionero y si caminas sin rumbo alguno te perderás y regresarás a la entrada. Para pasar por aquí es necesario tener el Longshot, el Lens of Truth y mucha magia. Camina un poco hasta encontrar una caja y un río de arena movediza, cuidado no te acerques al río porque te tragará, mejor dispara el Longshot a aquellas cajas que están en la otra orilla del río para cruzarlo. Ahora tendrás que seguir el camino indicado por las banderas rojas (cerca de los primeros banderines podrás encontrar un sujeto en una alfombra voladora, este tipo sólo vende Bombchus y a un precio exageradamente alto, pero si igual deseas hablar con él pues sólo podrás alcanzarlo con las Hover Boots). Al final del trayecto llegarás a una estructura en el medio del desierto, sube al techo para encontrar una placa con una inscripción, activa el Lens of Truth para ver a un fantasma que de inmediato avanzará, síguelo sin perderlo porque te guiará por el resto del camino. Cuando llegues a una caja estate alerta porque el fantasma avanzará otro poco y hasta allí debes seguirlo. Hacia el este verás dos banderines a lo lejos, camina hacia ellos para salir de este laberinto sin paredes (es decir, el desierto).

Desert Colossus

Aquí podrás ver una construcción inmensa con una imagen como de esfinge, entra a ella porque es tu octavo y último calabozo: Spirit Temple.... pero la emoción durará poco porque no podrás hacer nada dentro del calabozo por los momentos, así que sal y Sheik te estará esperando afuera. Como siempre te enseñará la canción teletransportadora REQUIEM OF SPIRIT.

```
      ,   Requiem of Spirit
|--|\-----|
|--|/-----|
|-/|-----CDer-----|
|-\|' )-----CAbj-----CAbj-----|
|,-|-'-----A-----A-----A-----|
|_`
```

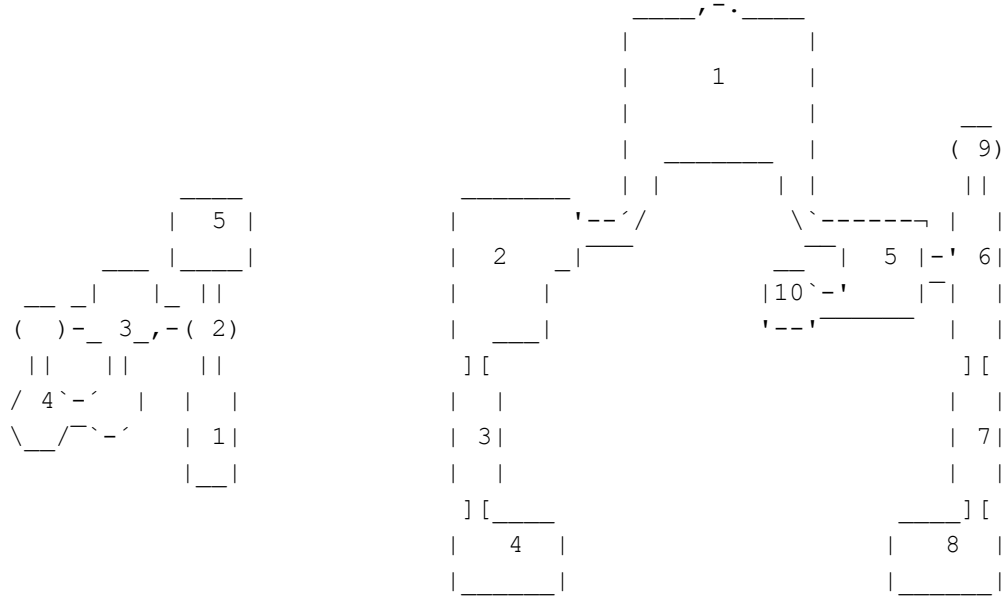
Con esta melodía llegaras directo a Desert Colossus sin tener que atravesar el desierto. Tal como dijo Sheik hay que regresar al pasado, así que toca Prelude of Light para viajar al templo y regresar a tu niñez, luego toca el Requiem of Spirit para viajar a Desert Colosus y entrar al templo como niño.

----->-----
(VI.23.1) >> Spirit Temple (OT)

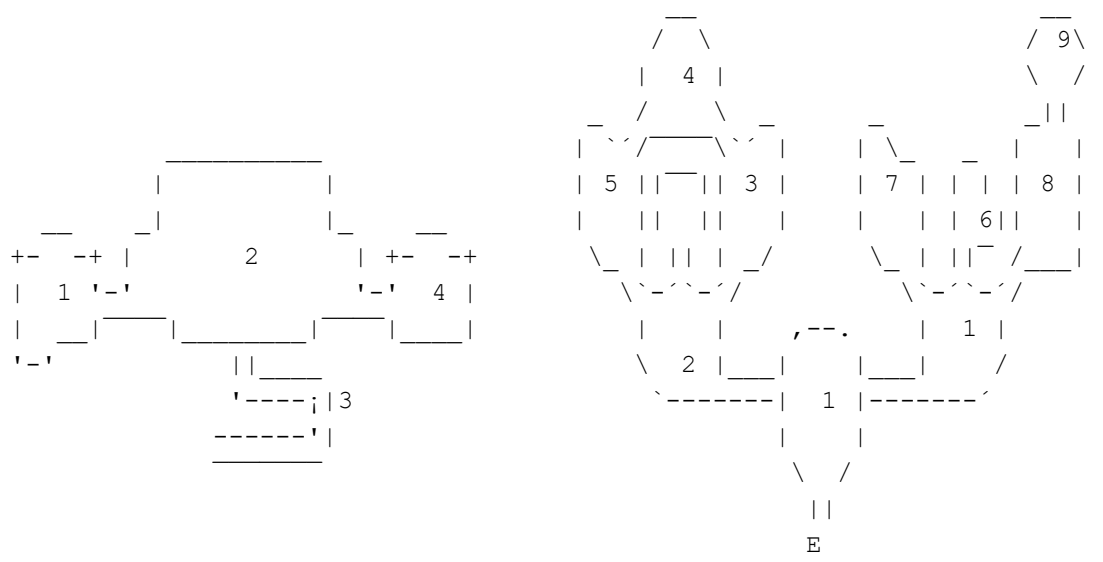
-----<-----
pronto

Ítems del Calabozo	Llaves Pequeñas	Gold Skulltulas
Mapa	1F-5	1F-1 1F-5 2F-3
Brújula	2F-2	3F-2 1F-7 1F-9 4F-5 4F-5
Tesoros	2F-1 2F-1 1F-2 1F-1	
Boss Key	3F-4/3F-8 4F-4	
	3F-9	

| - - - - - 4to Piso (4F) - - - - - | - - - - - 3er Piso (3F) - - - - - |



| - - - - - 2do Piso (2F) - - - - - | - - - - - 1er Piso (1F) - - - - - |



LINK NIÑO

--- MQ: 1F-1 ---

Hay que pasar parte de este calabozo como niño. Sube las escaleras y abre el pequeño cofre para obtener algunas Bombchus, las necesitarás después. Un poco a la derecha del cofre justo detrás de la estatua grande de serpiente, verás una roca, explótala para revelar un ojo-interruptor que si lo activas hace aparecer otro cofre en la alfombra roja y que tiene una LLAVE PEQUEÑA. A la izquierda verás una mujer espiando por un agujerito en la pared, habla con ella y te hará una pregunta, contesta la tercera opcion y te hará otra pregunta, contesta lo que sea y la chica se introducirá como Nabooru. Luego

de hablarte sobre Ganondorf y las Gerudo te pedirá que entres al templo y le traigas los Silver Gauntlet, al terminar te hará una pregunta, contesta que sí y Nabooru se quitará para que puedas pasar agachado por el agujerito de la pared.

--- MQ: 1F-2 ---

Apenas entres rompe el frasco para encontrar bombas. Allí verás dos Torch Slugs que sólo se pueden eliminar con bombas, destrúyelos y se abrirá una puerta, entra por esa puerta (la de la derecha).

--- MQ: 1F-3 ---

Elimina al Gibdo y hala las lápidas para revelar un botón que al pisarlo tumbará una reja al otro lado del abismo. Ahora fíjate bien donde cayó la reja, al otro lado hay una roca justo frente a la reja caída, céntrate muy bien mirando hacia esa roca y suelta un Bombchu para que pase por el abismo suba la pared del abismo y siga por la reja caída hasta explotar esa roca ;y cuidado con gastarte todas las Bombchus!! deja una o dos para después. Detrás de la roca hay un ojo-interruptor que al activar con la china hará aparecer una plataforma que te permitirá cruzar el abismo. Elimina los dos Gibdos (ya sabes, con Sun's Song es más fácil) para abrir la puerta.

--- MQ: 1F-4 ---

Sube a la extraña plataforma giratoria y lucha con un Stalfos, vécelo para abrir la puerta por donde debes continuar.

--- MQ: 1F-5 ---

Hala la lápida para revelar otro botón que al pisarlo tumbará la reja para que te sirva como puente. Elimina a todos los enemigos (varios Keese y una Anubis -serpiente voladora- que se muere sólo con Din's Fire, ten cuidado con los Keese porque podrían convertirse en Fire Keese que quemarán tu Deku Shield) y aparecerá un cofre con una LLAVE PEQUEÑA. En esta misma sala está el cofre con el MAPA. Sal por la puerta cerca del cofre que tenía el mapa.

--- MQ: 1F-2 ---

En la pared del norte, entre las puertas podrás ver un agujero en la pared, si intentas entrar por él verás que está bloqueado, así que debes meter un Bombchu por ese agujerito para desbloquearlo y puedas pasar por allí. Abre la puerta encadenada que encontrarás (por cierto fíjate en el botón oxidado de allí, recuerda su ubicación porque tendremos que venir a por él luego).

--- MQ: 2F-1 ---

Activa el cristal-switch y cuidado porque caerá LikeLike, derrótalo y sube por los ladrillos de la pared. Una vez arriba elimina todos los enemigos (incluido el Beamos que sólo se muere con bombas) para que aparezca de la nada un cofre con Bombchus. Ahora fíjate en lo que Navi señala en la pared: una grieta por donde entra la luz, enfoca dicha grieta y explótala con una Bombchu para que entre la luz que al iluminar el sol del piso hará que un cofre caiga sobre el muro, este cofre no lo puedes alcanzar por ahora, así que déjalo allí. Usa la llave en la puerta encadenada para continuar.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Bien, en este cuarto inmenso hay una gran estatua con una esfinge como la de afuera del calabozo. Brinca del muro donde estás y ve hacia la izquierda de la estatua gigante para encontrar un ojo-interruptor que debes activar para que aparezca el cofre con la BRÚJULA. Ahora, enfrente al cofre con la brújula hay una puerta cerrada con barrotes y sobre ella un ojo-interruptor congelado, utiliza Din's Fire cerca de esta puerta para descongelar el ojo-interruptor que al activarlo la abrirá, entra por ella.

--- MQ: 2F-3 ---

Camina hacia tu izquierda hasta encontrarte con un gran agujero en el piso, párate en el borde y pon la china para buscar un ojo-interruptor que está en la pared de este agujero, actívalo y aparecerá el cofre que contiene la LLAVE PEQUEÑA, cógela y regresa a la sala anterior.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Hacia el oeste de la sala verás un bloque azul flotando en el aire con una caja pequeña sobre él, sube al muro cerca de este bloque escalando por los ladrillos y sube las escaleras todo hasta arriba (cuidado con los jarrones

que te atacan). Desde arriba deberás saltar y caer sobre este bloque azul, ahora y mientras estás sobre el bloque toca Song of Time para que aparezca otro bloque azul. Ahora coge la caja y salta al bloque azul que apareció, pero ten cuidado de no caerte porque la idea es subir las escaleras con la caja en tus manos, si te caes o destruyes la caja tendrás que salir de la sala y regresar para que vuelva a aparecer el bloque azul con la cajita y hacer todo de nuevo, esta vez bien. En el tope de las escaleras verás una puerta bloqueada con barrotes, pon la caja por allí con cuidado y frente a la puerta cerrada hay un abismo y al otro lado un muro, verás que Navi se pone verde en este abismo frente a la puerta, toca la Song of Time para que aparezca otro bloque azul allí y úsalo para cruzar al otro muro SIN LA CAJA para que primero destruyas los jarrones enemigos que hay en ese muro, ahora sí, regresa por la caja (ya sabes, si te caes tendrás que salir de la sala y regresar para hacerlo todo de nuevo) y salta desde el muro hacia la mano de la estatua donde hay un botón azul, deja la caja sobre el botón para abrir esa puerta que está arriba de las escaleras, entra por ella y ve por el pasillo con mucho cuidado con la trampa de fuego.

--- MQ: 3F-2 ---

La puerta se cerrará detrás de ti y verás mucho fuego en todo el cuarto, por esto recomiendo que equipes el Hylian Shield ya que si tienes equipado el Deku Shield y tocas el fuego perderás el escudo. Tendrás que activar el cristal-switch en el centro de la sala (ya sea con la china o el Boomerang) para apagar las llamas y puedas hacer todo lo que sigue sin problemas, pero cuidado porque el fuego reaparece después de un rato. Hacia el oeste verás una pequeña ventana en la pared por donde entra luz y cerca hay dos bloques con soles juntos (muy cerca del cristal-switch) empuja estos dos bloques a la luz porque uno hace aparecer un cofre con... un corazón y el otro abrirá la puerta de salida (la del sur). Los otros bloques que tienen soles atraen Wallmasters si los llevas a la luz, y para coger la Gold Skulltula que está en este cuarto... pues no podrás todavía, mejor sigue por la puerta del sur.

--- MQ: 3F-3 ---

Golpea la Skulltula con el Bumerang para que puedas pasar y abrir la puerta con la llave.

--- MQ: 3F-4 ---

Verás un Iron Knuckle sentado en su trono, golpéalo para despertarlo y que comience la batalla. Este tipo es duro, la mejor técnica es golpearlo y de inmediato huir a toda velocidad antes de que su devastadora hacha te pique en dos, si necesitas corazones haz que tumbe los pilares con el hacha para así obtener algunos. Cuando Iron Knuckle caiga derrotado se abrirá la puerta detrás del trono, sal por ella para llegar a la parte exterior del calabozo donde te espera tu amigo el búho y un gran cofre con el primer tesoro: los SILVER GAUNTLETS, si has leído bien, en este calabozo reposan dos tesoros. Luego de coger los guantes verás una escena de cómo las brujas que habitan el templo atrapan a Nabooru. No puedes hacer nada y además los guantes no le quedan a un niño... por tanto tendrás que regresar a Temple of Time para hacerte grande, luego tocar Requiem of Spirit para volver a Desert Colossus y entrar al templo como Link adulto.

- - - - -
LINK ADULTO
- - - - -

--- MQ: 1F-1 ---

Ahora hay que pasar lo que resta del calabozo como Link adulto. Para coger más Bombchus saca el arco y dispara una flecha a ese cristal-switch pequeño que está justo arriba de la entrada al calabozo, en una de las columnas, y con esto caerá el cofre con tus Bombchus. Ahora párate en la alfombra roja y mira hacia arriba para ver un agujero en el techo bloqueado con una roca, debes liberar un Bombchu que suba por la pared, recorra el techo y explote esa roca, al hacerlo verás un gancho arriba en el agujero del techo, lanza

el Longshot en él para subir.

--- MQ: 2F-3 ---

Con tus poderosos Silver Gauntlets podrás empujar ese inmenso bloque que obstruye el pasillo para continuar hacia la gran sala con la esfinge.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Bien, tenemos que ir por una llave muy fastidiosa pero necesaria, no hay de otra. Ve hacia el oeste (cerca del bloque azul que flota) y sube por los ladrillos del muro para alcanzar la puerta del oeste, sal por allí.

--- MQ: 2F-1 ---

Si cuando niño explotaste la roca de la pared entrará luz que dará al sol del piso y habrá aparecido un cofre sobre el muro de la pared del sur, si no pues debes explotar la grieta en la pared con una Bombchu para que entre la luz del sol. Sólo podrás alcanzar ese pequeño cofre con el Longshot ya que contiene una LLAVE PEQUEÑA. Bien, esta no es la llave odiosa de la que te hablé, ahora vamos por ella: golpea el cristal-switch de este cuarto y se abrirá la reja del piso, tírate por allí para llegar al piso de abajo (si te tiras te harás daño, pero puedes bajar con cuidado escalando por los ladrillos de la pared).

--- MQ: 1F-2 ---

Justo al lado de la puerta verás un botón oxidado en el piso, húndelo con el martillo y aparecerá un cofre pequeño en el otro lado del cuarto. Ese cofre no lo puedes alcanzar de ninguna forma como Link adulto, así que de nuevo debes tocar Prelude of Light para viajar al templo, hacerte niño y tocar Requiem of Spirit para regresar a Desert Colossus y entrar al templo como Link niño.

- - - - -

LINK NIÑO

- - - - -

--- MQ: 1F-1 ---

Entra por el agujerito de la pared del oeste.

--- MQ: 1F-2 ---

En este cuarto debería haber un cofre pequeño que apareció al hundir aquel botón oxidado, ábrelo porque contiene una LLAVE PEQUEÑA. Listo, ya tienes la llave odiosa, vuelve a transportarte al templo y hazte grande y regresa nuevamente al calabozo como Link adulto.

- - - - -

LINK ADULTO

- - - - -

--- MQ: 1F-1 ---

Bien ya deberías tener dos llaves. Nuevamente sube por el agujero del techo disparando el Longshot al gancho.

--- MQ: 2F-3 ---

Sal por la puerta al final del pasillo.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

De nuevo en esta sala inmensa con la esfinge. Si te interesa coger una Gold Skulltula entonces continua leyendo éste y el próximo párrafo. Sube por los ladrillos cerca del bloque azul y sube las escaleras, desde arriba tírate para que caigas al bloque azul (que debería tener una cajita en él) y una vez sobre el bloque toca Song of Time para que aparezca otro bloque azul, coge la cajita y salta al bloque que apareció para subir otra vez por las escaleras con la caja en tus manos, al llegar arriba pon la cajita en un lugar seguro y toca Song of Time en el abismo frente a la puerta cerrada y aparecerá un tercer bloque azul, coge la caja y usa este bloque para llegar al muro de enfrente y de allí saltar a la mano de la esfinge. En la mano está un botón azul en el que debes dejar la caja para que la puerta sobre las escaleras se mantenga abierta y puedas seguir por allí.

--- MQ: 3F-2 ---

Estás en el cuarto con fuego. Fíjate muy bien en ese solitario bloque con la imagen del sol que está justo a la izquierda del cristal-switch (viendo desde la puerta por donde entraste), debes empujar ese bloque hasta la luz que entra por la ventana del oeste, recuerda activar el cristal-switch para apagar el fuego y puedas llevar el bloque hasta allá, ten en cuenta que el fuego reaparece a los pocos segundos. Cuando el sol del bloque coja la luz aparecerán algunas plataformas blancas en el techo, dispara el Longshot al gancho del techo para caer en una de estas plataformas y puedas coger con el Longshot la GOLD SKULLTULA que está en la otra plataforma blanca. Para abrir la puerta de salida debes empujar hacia la luz el primer bloque con sol de los dos que están muy cerca del cristal-switch. Sal por la puerta del este y regresa a la sala con la esfinge.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Sube las escaleras del oeste (cerca del bloque azul) hasta llegar con una antorcha encendida que está en el descanso a mitad de las escaleras, luego dispara el Longshot a la otra antorcha que está en las otras escaleras para llegar hasta esas escaleras y súbelas, también puedes alcanzarlas si tocas Scarecrow's Song mirando hacia la base de estas escaleras (donde tu hada se pone verde) y disparas el Longshot al espantapájaros. Sube todo para llegar con una puerta encadenada, ábrela. Por cierto, en esta sala de la esfinge han quedado dos cofres, uno está en el muro frente a la puerta encadenada (exactamente el muro que está en toda la esquina superior derecha del mapa), este cofre es invisible y contiene un simple corazón y para alcanzarlo hay que activar la lupa para ubicarlo y dispararle el Longshot. El otro cofre aparece si llegas a la mano izquierda de la esfinge (saltando desde el muro con el cofre anterior) que tiene un símbolo de la Trifuerza y tocar Zelda's Lullaby sobre el símbolo, con esto el cofre caerá detrás de unas cajas a la derecha de la esfinge, rueda contra esas cajas para romperlas y liberar ese cofre que contiene 5 meras Rupias. Bien, continuemos, entra por la puerta encadenada que abriste y para cruzar el fuego dispara el Longshot al gancho del techo.

--- MQ: 3F-5 ---

Llegarás a un cuarto con abismos y varios Beamos. Destruyelos a todos con bombas y se abrirá la puerta por donde entraste además de aparecer un cofre con flechas. Ahora debes hacer lo siguiente tal cual como se indica: hacia el norte está un bloque azul en el piso (no el que flota), ponte cerca de este bloque azul y toca Song of Time para que desaparezca y revele un botón azul. Del otro lado frente a la puerta encadenada deben haber dos bloques azules sobre el abismo, ponte muy cerca de estos bloques y mirando hacia ellos toca Song of Time dos veces seguidas. Si lo has hecho bien debería haber ahora una caja pequeña sobre el bloque del abismo, coge esta caja y ponla sobre el botón azul del norte. Si lo hiciste mal y la caja cayó al vacío tendrás que salir del cuarto y regresar para repetirlo. Al poner la caja en el botón se abrirá la puerta del este por donde hay que continuar (ignoremos la puerta encadenada por ahora).

--- MQ: 3F-6 ---

Derrota los dos Dinofols y verás un cofre en el centro del cuarto ;pero no lo abras porque es una trampa! si lo abres te dañará con hielo, enfócalo y dale un espadazo para abrir la puerta del sur, sigue por allí.

--- MQ: 3F-7 ---

Verás la puerta bloqueada pero cuidado porque hay un Floormaster invisible, elimínalo para abrir la puerta y continuar.

--- MQ: 3F-8 ---

Llegarás a otro cuarto con un Iron Knuckle en su trono, golpéalo para que despierte. Ya sabes cómo derrotar a esta cosa (recuerda que si necesitas corazones puedes hacer que tumbe los pilares con su hacha) y al hacerlo se abrirá la puerta detrás del trono, sal por ella para llegar al exterior del calabozo donde está un cofre con el segundo tesoro: el MIRROR SHIELD. Sin dilación equipa tu nuevo escudo y regresa al cuarto con los dos Dinofols y

el cofre falso.

--- MQ: 3F-6 ---

Elimina los Dinofols y toca Song of Time frente al bloque azul para que se quite y bloquee la puerta cerrada del norte, ahora ponte bajo la luz que entra por la pared y con el Mirror Shield refléjale luz al sol de la pared, con esto se abrirá la puerta bloqueada por el bloque azul, como ya sabes, toca Song of Time frente a él para quitarlo y puedas entrar por allí.

--- MQ: 3F-9 ---

Inmediatamente apenas entres al cuarto toca Sun's Song para paralizar al Gibdo que custodia el cofre dorado antes de que él te paralice a ti, así podrás coger sin problemas el BOSS KEY. Regresa a 3F-5.

--- MQ: 3F-5 ---

Si quieres dos Gold Skulltulas vuelve a la sala con la gran esfinge y sigue con los siguientes 10 párrafo, si no las quieres coleccionar entonces abre esa puerta encadenada y entra por ella y sáltate los siguientes 10 párrafos.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Al rededor de la esfinge hay tres columnas y cada una tiene en el tope una antorcha apagada. Colócate cerca del cofre que tenía la Brújula a los pies de la estatua y desde allí enciende con Flechas de Fuego las tres antorchas para abrir la puerta del este, entra por ella.

--- MQ: 2F-4 ---

Hay varios soles en la pared, elimina primero los Stalfos y el Wallmaster para que no molesten y luego rebota la luz del sol con el escudo a los tres soles de la pared ;pero cuidado! con cada vez que lo hagas caerá un Wallmaster que debes aniquilar. Cuando mates a todos los malos (incluidos los tres Wallmasters que caen al iluminar los soles) se abrirá la reja del piso por donde debes bajar.

--- MQ: 1F-6 ---

Esquiva los Razor Traps y sigue por la puerta.

--- MQ: 1F-1 ---

Has llegado al cuarto inicial, pero estás en el área del este. Primero que nada entra por la puerta a tu derecha (la que no está encadenada).

--- MQ: 1F-7 ---

En el techo está la GOLD SKULLTULA que podrás tomar con el Longshot. Aquí podrás encontrar un cofre con 50 Rupias, para ello brinca hasta la arena y mantente eliminando a todos los Leever que salgan y luego de un rato saldrá un Leever gigante, elimínalo para que aparezca el cofre que alcanzas con el Longshot. Para salir toca Zelda's Lullaby sobre el símbolo de la Trifuerza.

--- MQ: 1F-1 ---

Deberías tener una llave para poder abrir la puerta encadenada.

--- MQ: 1F-8 ---

Hunde el botón oxidado con un martillazo y se abrirá la reja del nicho que tiene un bloque azul encima, entra a este nicho y toca Song of Time para que se abra otra reja que tiene una caja de vaca, entra a ese nicho y toca Epona's Song para que se abra la reja con el sol, entra a este y toca Sun's Song y nuevamente se abrirá otra, dentro de esta toca Song of Storms para abrir la última reja en la que debes tocar Zelda's Lullaby. Al hacer todo esto se abrirá la puerta del norte, entra por ella.

--- MQ: 1F-9 ---

¡Cuidado! Este cuarto está infectado de Skulltulas, elimínalas todas con el Longshot (hay una invisible sobre el cofre) y la GOLD SKULLTULA está en la pared, obviamente la coges con el Longshot. En el cofre hay 50 Rupias más. Regresa al cuarto inicial.

--- MQ: 1F-1 ---

Tenemos que recuperar esa llave que usaste para coger la última Skulltula. Si te fijas podrás ver varias Rupias Blancas por allí, colecciona una que está al lado de la puerta y otra cerca del botón oxidado, ahora hunde este botón oxidado con el martillo y el chorro de agua que bloquea la entrada bajará, rápidamente colecciona la Rupia Blanca que está sobre el chorro de agua y sal por esa entrada antes de que el chorro vuelva a subir, ten cuidado con esto

porque si no tomas la Rupia del chorro de agua antes de cruzar al otro lado no podrás regresar cuando el chorro de agua vuelva a bloquear la entrada, si esto pasa tendrás que dar un vueltón para llegar otra vez al área este y coger las monedas de nuevo, recuerda que necesitamos la llave. Bien, si has hecho todo bien deberías haber colectado tres Rupias Blancas y haber cruzado el chorro de agua y estarás en la entrada del calabozo, cerca de las estatuas de serpiente frente a la entrada hay dos rocas, explótalas y revelarás las dos últimas Rupias Blancas. Cuando hayas colectado las cinco Rupias Blancas caerá un cofre sobre la alfombra roja con la LLAVE PEQUEÑA. Listo, dispara el Longshot al gancho en el agujero del techo para regresar a la gran sala con la esfinge.

--- MQ: 2F-2/3F-1 ---

Entra por la puerta superior del este, recuerda que para alcanzar las escaleras que te llevarán a esa puerta debes llegar al descanso de las escaleras del oeste y disparar el Longshot a la antorcha encendida de las otras escaleras.

--- MQ: 3F-5 ---

Ahora sí usa la llave para abrir la puerta encadenada de este cuarto y ve por allí.

--- MQ: 3F-10 ---

Debes escalar por esa pared corrediza con mucho cuidado, pero primero es recomendable que elimines todos los Keese para que no molesten. Para subir por esta pared debes escalar por los ladrillos cuando se alinien, pero si tocas las paredes con puntas caerás y tendrás que repetirlo, hay sectores que no se mueven, puedes descansar allí un poco mientras calculas que se alinien los sectores corredizos, no te olvides tampoco de colectar las 5 Rupias Blancas que hay en la pared.

--- MQ: 4F-1 ---

Al haber escalado la pared y colectado las cinco Rupias Blancas se abrirá la puerta por donde debes entrar.

--- MQ: 4F-2 ---

Hay una puerta encadenada y frente a ella un símbolo de la Trifuerza, toca Zelda's Lullaby sobre este símbolo para que se abra la puerta del oeste.

--- MQ: 4F-3 ---

Verás un espejo inmenso en la pared inclinada, baja y rompe las cajas a la izquierda del espejo para revelar un botón oxidado que debes hundir con el martillo para abrir la puerta.

--- MQ: 4F-4 ---

Podrás ver un espejo en forma de serpiente que refleja luz a donde estás, utiliza esa luz para reflejarla con tu escudo al sol que está sobre la entrada, con esto liberarás un segundo espejo-serpiente que está un poco más adelante, rápidamente llega hasta este segundo espejo y empújalo por los asideros de forma que el espejo quede mirando hacia el espejo gigante inclinado que está en el otro cuarto, debes hacerlo rápido antes de que el fuego envuelva el segundo espejo, si esto pasa tendrás que alumbrar al sol nuevamente. Bien, ahora gira el espejo que refleja la luz hacia el segundo espejo que ya giraste, con todo esto la luz debería rebotar por los dos espejos-serpiente hasta dar con el espejo grande inclinado del otro cuarto pero antes de regresar asegúrate de coger la LLAVE PEQUEÑA que hay en un cofre invisible justo frente al segundo espejo-serpiente.

--- MQ: 4F-3 ---

La luz debería llegar hasta el espejo inclinado. Si quieres colectar las Gold Skulltulas que faltan lee todo lo que sigue, si no, saltate todo hasta el último párrafo. Olvidemos el espejo inclinado por un momento y sal por la puerta del este.

--- MQ: 4F-2 ---

Ya tienes llave para abrir la puerta encadenada.

--- MQ: 4F-5 ---

En el centro del cuarto hay un Iron Knuckle, golpéalo y cobrará vida. Debes hacer que este Iron Knuckle rompa con su hacha esos extraños muros que hay

en las paredes (y que parecen como sillas), para ello colócate cerca de los muros para que el Iron Knuckle se acerque hasta allí y cuando vaya a darte el hachazo esquivalo con toda tu habilidad de guerrero y el tipo le dará a los muros haciéndolos añicos. Detrás de estos muros se esconden dos GOLD SKULLTULAS. Si eliminaste al enemigo y no hiciste que tumbara los muros no te preocupes, sal del cuarto y vuelve a entrar y listo. Regresa al cuarto con el espejo inclinado.

--- MQ: 4F-3 ---

Ahora sí colócate bajo el espejo y refleja la luz con tu escudo al sol de la pared, con esto la plataforma donde estás bajará para colocarte justo en frente de la cara de la esfinge. Ten cuidado porque un Wallmaster hará un último intento en detenerte y caerá sobre ti, da vueltas en la plataforma (sin caerte) para que no te coja y elimínalo. Ahora refléjale luz al rostro de la esfinge con el escudo para destruirla y revelar una reja que podrás alcanzar disparando el Longshot, entra por la puerta del jefe detrás de esa reja. Si te caes o en algún momento sales y debes regresar a la plataforma frente al rostro de la esfinge, no es necesario subir hasta 4F, simplemente dispara el Longshot a las cadenas que sostienen la plataforma y listo.

----->-----
(VI.23.3) >> Final de Spirit Temple

(OT/MQ)
-----<-----

Verás un cinema donde hay dos brujitas frente a un Iron Knuckle, son Koume y Kotake. Las brujas te mandarán al Iron Knuckle, acaba con él para darte cuenta de quién era en realidad (así es, estaba poseída) pero las brujitas atraparán a Nabooru cuando intenta escapar. Hay que acabar con estas brujas latosas, entra por la puerta detrás del trono para llegar a una gran sala con una plataforma grande en el centro, escala por los ladrillos para subir a esta plataforma y enfrentarte con las jefas de este calabozo.

----- Hermanas Hechiceras: TWINROVA -----

Koume y Kotake

Tal como sospechas estas dos brujas hermanas manipulan el fuego y el hielo. Para vencerlas debes esperar que una te ataque y rebotarle su ataque a la otra bruja con el escudo, ya que una es vulnerable al poder de la otra (ya sabes, el fuego y hielo no se llevan bien). Lo mejor es no enfocarlas para que puedas mover el escudo mientras te cubres y puedas apuntar bien hacia la otra bruja, aunque también puedes enfocar a la bruja que te ataca, sacar el escudo y de inmediato presionar Z/L para enfocar a la otra bruja y así rebotarle el ataque directamente, aunque esto requiere que las dos brujas estén cercas una de otra, suelen estarlo. Hiere a cada bruja unas dos veces y las hermanas se fusionarán en una sola...

Twinrova

Ok aquí empieza lo bueno. Twinrova ataca con fuego y hielo y nuevamente hay que devolverle su propio ataque pero esta vez es diferente: el ataque se va acumulando en el escudo. Mantenla enfocada y cuando ella ataque cúbrete con el escudo para abosorber su ataque, acumula tres ataques DEL MISMO ELEMENTO y el escudo soltará todo este ataque acumulado, si le das a Twinrova caerá herida, desenfócala y ácercate a ella para golpearla todo lo que puedas con la espada antes de que se eleve otra vez. Mientras acumulas en el escudo un ataque debes evitar bloquearte con el escudo ante los ataques del otro tipo de elemento contrario al que acumulas, si esto pasa el ataque acumulado en el escudo se anulará y tendrás que comenzar de nuevo, por esto mantente muy alerta del ataque que lanzará Twinrova, si es el que acumulas absórbelo con el escudo, si no huye rápidamente y no te cubras con el escudo. Sigue esta

técnica hasta derrotar a las brujas, quienes regresarán a su forma original y jurarán venganza y blah blah blah, en fin, coge tu Contenedor de Corazón y entra a la luz.

Chamber of the Sages

¡Al fin el último Sabio! Esta vez es Nabooru quien despertará como la Sabio del Spirit Temple. Luego que te hable un poco de lo que le pasó te otorgará el último medallón:

~ * ~ SPIRIT MEDALLION ~ * ~
";Nabooru despierta como un Sabio y une su poder al tuyo!"
;;;Ya tienes los seis medallones!!!

----->-----
(VI.24) >> Poder, Sabiduría y Coraje

(OT/MQ)
-----<-----

Desert Colossus

Rauru el Sabio se comunicará contigo para decirte lo que ya sabes: que has despertado a todos los seis Sabios y que la batalla final está cerca, pero antes debes "reencontrarte con el que te espera en el Templo del Tiempo". Ya oiste, toca Prelude of Light para llegar al templo rápidamente.

Temple of Time

ADVERTENCIA: ;¡MAYORES SPOILERS AQUÍ!!

Quien te espera en el templo es Sheik y luego de hablarte un poco sobre tus logros, contará otra parte de la leyenda:

"Si buscas el triángulo sagrado, escucha bien... El lugar de descanso del sagrado triángulo, el Reino Sagrado, es un espejo que refleja lo que hay en el corazón... el corazón del que entre allí... Si es un corazón malvado el Reino se llenará de maldad, si es puro, el Reino se convertirá en un paraíso. La Trifuerza... el triángulo sagrado... es una balanza que pesa las tres fuerzas: Poder, Sabiduría y Coraje. Si el corazón del que obtenga el triángulo sagrado tiene las tres fuerzas en balance, será él quien gane la Verdadera Fuerza para gobernarlo todo. Pero, si su corazón no está en balance, la Trifuerza se separará en tres partes: Poder, Sabiduría y Coraje. Sólo una parte permanecerá en el que tocó la Trifuerza... la parte representando la fuerza en la que más cree. Si aquél busca la Verdadera Fuerza, entonces debe adquirir las otras dos partes extraviadas. Estas dos partes serán llevadas por otros escogidos por el destino, quienes portarán la marca de la Trifuerza en la parte posterior de sus manos."

Sheik te dirá que aunque Ganondorf pudo entrar al Reino Sagrado y robar la Trifuerza no tenía su corazón en balance y el triángulo sagrado se dividió, quedando en él sólo la Trifuerza del Poder, sin embargo la gran ambición de Ganondorf lo llevó a buscar aquellos destinados a portar las otras 2 piezas de la Trifuerza... y tú, Link, eres el que lleva la Trifuerza del Coraje, y el que lleva la Trifuerza de la Sabiduría es el Séptimo Sabio... ;¡y Sheik revelará su verdadera identidad!! Es Zelda, la portadora de la Trifuerza de la Sabiduría. Luego de esta sorpresa Zelda te contará lo que pasó hace 7 años y te dará un importante ítem para acabar con la maldad: LIGHT ARROWS. Pero todo esto era muy lindo para ser verdad, y Ganondorf capturará a Zelda para obligarte a ir a su castillo, donde tiene planeado quitarles el poder a ambos. Es hora de poner fin a toda esta tragedia, cuando creas que estás preparado ve como Link adulto a lo que era antes el Castillo de Hyrule.

Ganon's Castle

Acércate un poco al borde (por donde están unas escaleras enterradas) y si ya has colectado los seis medallones, los Sabios harán aparecer un puente de amor y justicia sobre el abismo para que puedas cruzarlo y adentrarte al horrible castillo de Ganondorf.

----->-----
(VI.25.1) >> Inside Ganon's Castle (OT)

pronto

----->-----
(VI.25.2) >> Inside Ganon's Castle (MQ)

Tesoro: Puerta Spirit Medallion (naranja), 2do cuarto

Llaves Pequeñas:

- Puerta Forest Medallion (verde), 1er cuarto
- Puerta Shadow Medallion (morado), 1er cuarto
- Puerta Spirit Medallion (naranja), 2do cuarto

Ganon's Castle se parece mucho a un calabozo, incluso hay un tesoro, pero no tiene Mapa ni Brújula. Para abrir la entrada debes eliminar a todos los enemigos, que son dos Green Bubbles (destrúyelos con flechas), dos Armos (las estatuas sobre los pedestales) y un Iron Knuckle.

En esta gran sala verás que la torre central está bloqueada por una barrera mágica cuyo poder se emite de seis puntas sobre seis entradas, cada una de estas entradas tiene una imagen de un medallón sobre ellas. Tal como has de imaginar, debes entrar a cada una de estas puertas y destruir alguna fuente de energía que alimente la barrera mágica que cubre la torre. Llamaremos a esta sala la "sala principal". Para comenzar entra por la puerta que tiene el Forest Medallion (color verde).

Puerta Forest Medallion (verde)

Lucha con dos Stalfos y se abrirá la puerta por donde debes continuar, pero antes mira hacia arriba de la puerta para ver una LLAVE PEQUEÑA, espera que el ventilador deje de soplar y dispara el Longshot a la antorcha para subir y coger esa llave, ahora sí entra por la puerta que se abrió. Párate en el borde de la plataforma donde estás y mira hacia el ventilador de tu derecha para ver un ojo-interruptor dentro de él, actívalo y aparecerá un cofre con flechas cerca de ti. Ahora fíjate en la plataforma hacia tu izquierda que tiene un Beamos y un Armos, elimina al Armos con flechas y si tienes suerte es posible que destruya al Beamos, ahora equipa las Hover Boots y espera a que el ventilador de la izquierda comience a soplar y desde la plataforma donde estás camina hacia esa plataforma de la izquierda que tenía el Armos, esa plataforma está un poco lejos pero el impulso del ventilador debería permitirte llegar. Bien, desde esta plataforma podrás ver frente a ti otro ventilador con un ojo-interruptor congelado dentro de él, actívalo con una Flecha de Fuego y aparecerá un cofre con bombas allí donde estás. Con las bombas elimina al Beamos que está más cerca de ti en la pequeña columna del centro y llega hasta esa columna (siempre con las Hover Boots equipadas). Desde allí llega hasta la puerta que está cerrada y justo a la derecha de esa puerta hay una pequeña columna con un Beamos y un ventilador muy cerca,

elimina al Beamos y espera a que el ventilador deje de soplar para llegar hasta esa pequeña columna y una vez sobre ella inmediatamente colócate las Iron Boots para que el ventilador no te tumbe. Sobre esta columna toca Song of Time dos veces y una estatua caerá en el botón azul y abrirá la puerta por donde debes continuar, ¡pero cuidado!, espera que el ventilador deje de soplar para quitarte las Iron Boots.

Llegarás al cuarto con la Barrera del Bosque. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Ahora entra por la puerta con el Spirit Medallion (naranja).

Puerta Spirit Medallion (naranja)

Elimina a todos los enemigos y luego dispara una flecha al ojo-interruptor que está justo arriba de la puerta por donde entraste para que aparezca un Iron Knuckle. Golpéalo para que despierte y has que destruya con su hacha los extraños muros que parecen sillas en el centro del cuarto, con esto se revelará un botón oxidado, húngelo con el martillo y prosigue al siguiente cuarto (elimina al Iron Knuckle si quieres, pero no es necesario). Mata al Green Bubble con flechas y abre el cofre para obtener unas cuantas Bombchu, ahora fíjate en la reja y podrás ver una pequeña abertura en la reja cerca del techo, debes soltar una Bombchu que suba por la reja y entre por esa pequeña abertura y siga su trayecto hasta explotar cerca del cristal-switch que abrirá la puerta. Al cruzar esa puerta elimina al Green Bubble y toca Sun's Song para que puedas destruir más fácilmente los ReDeads que moran en ese cuarto. Llegarás a un área con muchos soles en las paredes, dispara una Flecha de Fuego a la telaraña en el techo para que entre la luz y refleja luz con tu escudo a todos los soles menos al que está justo sobre el arco de la entrada ya que ese hace aparecer un Wallmaster. Al iluminar todos los soles aparecerán un par de cofres con corazones, otro con una LLAVE PEQUEÑA y el cofre con el tesoro: los GOLDEN GAUNTLETS. Por último refleja luz al símbolo del Spirit Medallion sobre la puerta para abrirla.

Llegarás al cuarto con la Barrera del Espíritu. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Ahora que tienes los Golden Gauntlets es muy recomendable que salgas del castillo y vayas por la Mejora de Corazones que reducirá todo el daño que recibas a la mitad, este se encuentra muy cerca del castillo de Ganondorf, busca hacia el este del mapa un pilar inmenso de color negro y cárgalo para revelar una entrada donde reposa la Great Fairy que te dará la mejora, más detalles en la sección correspondiente de esta guía. Ya que estés preparado regresa al castillo y entra por la puerta con el Water Medallion (azul).

Puerta Water Medallion (azul)

Busca cerca de las paredes una mano que sale del piso y dispara una flecha a la pared justo detrás de la mano para que baje el chorro de agua y puedas coger Blue Fire en una botella, echa el fuego sobre los hielos rojos para liberar la puerta encadenada, pero antes de abrirla lleva dos botellas con Blue Fire, (si te lo preguntas, en el pequeño cofre congelado sólo hay 20 Rupias). En el próximo cuarto elimina todos los Keese para que no molesten y procedemos a coleccionar las Rupias Blancas, esta es una imagen del cuarto:

_____	S	_____	E: Entrada	S: Salida	#: Rupias	[]: Bloques
		4		1- Dentro del agujero en el centro del cuarto está la		
				primera.		
__	[A]	°		2- Sube a uno de los bloques (ten cuidado y no los		
5 3	2			muevas todavía) y salta para coger la segunda, que		

[B]	1 °	flota entre los bloques.
		3- La tercera está muy cerca de los bloques, en la
		abertura de la pared.
E		4- Esta flota sobre el agujeros de la esquina, debes
		saltar para cogerla pero obviamente no debes caerte,

mide bien y salta en diagonal desde un lado del agujero hasta el otro lado.

5- La última está un poco complicada pero antes de hacer lo que sigue ya deberías de tener Blue Fire, guíate en la imagen de arriba. El bloque que está identificado como A empujalo hacia el norte a donde está la puerta de salida, sube a ese bloque y descongela los hielos que bloquean la entrada. Baja del bloque y empujalo hacia uno de los agujeros de las esquinas para que caiga y reaparecerá en su posición inicial. Ahora nuevamente empuja el bloque A hacia la derecha hasta que choque con la piedra y luego empujalo hacia abajo y caerá dentro del agujero del centro del cuarto. Ahora empuja el bloque B hacia la derecha y chocará con la piedra (claro, esto si ya metiste el otro bloque en el agujero), ahora empujalo hacia arriba y luego a la izquierda hasta que puedas alcanzar la última Rupia Blanca, la cual debes descongelar con Blue Fire. Cuando hayas tomado las 5 Rupias Blancas se abrirá la puerta de salida que puedes alcanzar normalmente subiendo por el muro.

Llegarás al cuarto con la Barrera del Agua. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Ahora entra por la puerta con el Shadow Medallion (morado).

Puerta Shadow Medallion (morado)

Ubica una pequeña plataforma hacia la derecha donde hay una Rupia Blanca y una Bomb Flower y dispárale una flecha a esta Bomb Flower que al explotar hará aparecer un cofre en la pequeña plataforma de la izquierda. Elimina con una flecha al Green Bubble y dispara el Longshot al cofre que cayó en la plataforma de la izquierda y una vez allí equipa las Hover Boots y el Lenf os Truth para ver una plataforma invisible que flota en el abismo de un lado a otro, espera que se acerque y sube a esta plataforma (rueda en el aire para llegar) y coge la Rupia Blanca que flota en el abismo ubicándote bien en la plataforma invisible. Ahora desde la plataforma invisible llega hasta la que tiene la Bomb Flower (rueda en el aire para alcanzarla) y coge la Rupia Blanca que hay en ella, vuelve a subir a la plataforma invisible y llega al suelo en el centro del cuarto donde hay un Beamos, el cual debes destruir con bombas porque debajo de el está la tercera Rupia Blanca. Ahora fíjate bien en el suelo para ver una pequeña antorcha apagada, enciéndela con una Flecha de Fuego para que aparezca una plataforma flotante que te permitirá alcanzar el siguiente piso donde hay dos Beamos, mátalos a ambos y voltea hacia la plataforma donde estabas anteriormente para ver un ojo-interruptor en la pared del abismo, actívalo y caerá un cofre con una LLAVE PEQUEÑA. Usa la lupa para ver un par de puentes invisibles y muy estrechos sobre el abismo, el de la izquierda te llevará a la plataforma que tiene un Beamos que debes eliminar para coger otra Rupia Blanca. Ahora anda por el otro puente invisible y con cuidado toma la última Rupia Blanca sin que la guillotina te pique en dos. Al coleccionar todas las Rupias Blancas se abrirá la puerta del norte.

Llegarás al cuarto con la Barrera de la Sombra. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Ahora entra por la puerta con el Fire Medallion (rojo).

Puerta Fire Medallion (rojo)

Es recomendable que mantengas las Hover Boots siempre puestas. Sube a la primera plataforma que se mueve y de allí a las cuatro que están juntas, una de estas cuatro se elevará muy alto para que puedas alcanzar la primera Rupia Blanca pero aquí pasa algo muy extraño, no puedes coger la Rupia de forma normal aunque la toques y tienes que aplicar un pequeño truco: mantén Z/L presionado y justo cuando la plataforma esté en lo más alto presiona el Stick hacia atrás junto con A para hacer un Back Flip (salto hacia atrás) y coger la moneda al saltar, esta es la única forma de tomar esa moneda. Ahora muy cerca de la plataforma que sube hay una en la lava que se mueve hacia adelante y atrás, sube a ella para que te lleve a otra plataforma con un Beamos, destrúyelo y allí mismo verás un pilar negro muy grande que parece como de mármol, cárgalo (sólo podrás cargarlo si tienes los Golden Gauntlets) y colecta la Rupia Blanca que había debajo de ella. Ahora llega hasta la parte oeste del cuarto y dispara el Longshot al pilar para coger otra Rupia Blanca y de allí sube a la plataforma que se mueve y coge la Rupia Blanca y luego sube a otra plataforma con un pilar negro y dos Torch Slug, carga el pilar para tirarlo a otro lado, ahora desde donde estás dispara el Longshot al pilar con gancho cercano y justo frente a este pilar hay una plataforma que se eleva alto, debes esperar que se eleve y desde lo alto saltar al pilar negro en la lava (al que cargaste) ya que sobre él está la última Rupia Blanca. Esto es un poco peligroso porque es muy fácil caer a la lava, pero es la única manera. Al coger todas las Rupias Blancas se abrirá la puerta del norte la cual alcanzas si disparas el Longshot al pilar con gancho al lado de la puerta.

Llegarás al cuarto con la Barrera del Fuego. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Sólo queda una barrera y es la amarilla, pero la puerta está bloqueada con otro de esos pilares negros inmensos, cárgalo para quitarlo (sólo puedes si tienes los Golden Gauntlets) y entra al último cuarto.

Puerta Light Medallion (amarillo)

Elimina todos los enemigos y se abrirá la puerta. En el siguiente cuarto abre la puerta encadenada con una de tus llaves (si tocas Zelda's Lullaby sobre el símbolo de la Trifuerza caerá un cofre con un corazón. La próxima habitación es un cuarto circular con una roca que rueda a su alrededor, en el centro del cuarto hay muros y sobre ellos un Beamos. Si tienes Bombchus (o incluso bombas normales) destruye el Beamos y sube al muro disparando el Longshot al gancho techo, así será más fácil cruzar el cuarto si no tendrás que reocorrer el cuarto cuidando que la roca no te aplaste. Abre la puerta encadenada con tu última llave. Llegarás a un cuarto muy parecido a los que tienen la barrera, si usas la lupa verás que la pared es falsa, sin embargo está bloqueada. Bien, fíjate en los dos pebeteros con fuego que están allí, uno tiene una Skullwalltula pero el otro tiene adentro un cristal-switch y para activarlo debes ponerte cerca de este pebetero y soltar un Spin Attack con esto despejarás la entrada en la pared falsa y podrás seguir por allí.

Llegarás al cuarto con la Barrera de la Luz. Dispárale una Flecha de Luz a la extraña nuez para destruir la barrera y regresar a la sala principal (cerca de la puerta hay vasijas con flecha y magia por si acaso necesitas). Cuando hayas desactivado las seis barreras, desaparecerá la barrera mágica que recubre la torre central y ya podrás entrar en ella. Prepárate, porque estás a punto de enfrentar al maligno en persona...

Es muy recomendable que antes de seguir estés lo más preparado posible, es decir, tengas al menos 10 corazones, la Mejora de Corazones que reduce el daño recibido, botellas con hadas y Pociones Verdes, carcaj con capacidad para muchas flechas y sobre todo el Medidor de Magia grande, recuerda que puedes salir del castillo de Ganon cuando quieras, buscar lo que te falta y regresar cuando estés listo.

En el primer piso no pierdas el tiempo con los Keese y sube las escaleras para entrar al primer cuarto, vence los enemigos para abrir las puertas y continúa subiendo la torre sin detenerte. Tendrás que pasar algunos cuartos en los que las últimas fuerzas de Ganondorf intentarán detenerte, hay que eliminarlos a todos para abrir las puertas y seguir subiendo, por cierto, en el segundo cuarto está el cofre dorado con la BOSS KEY. En el tope de la torre está la puerta del jefe donde se oculta Ganondorf, ábrela con la Boss Key y sube.

Allí está Ganondorf tocando su órgano diabólico y Zelda aprisionada en la cápsula. Podrás ver como la Trifuerza en tu mano y la de Zelda se estremece y esto te da fuerzas, llenando toda tu salud. Ganondorf lo presiente y dice que esto es porque al fin se han reunido las tres piezas de la Trifuerza: Zelda, Tú y obviamente, Ganondorf. Irónicamente los tres están unidos por el destino, pero sólo hay una forma de poner fin a los perversos planes de Ganondorf... ¡la batalla decisiva al fin ha comenzado! Por cierto, Navi no podrá ayudarte debido a la inmensa oscuridad que envuelve a Ganondorf, esto significa que no podrás enfocarlo.

----- Gran Rey del Mal: GANONDORF -----

En cuanto tengas control de Link huye rápidamente hacia las paredes porque Ganondorf golpeará el piso con fuerza, esto además de hacerte daño tumbará algunas parcelas del suelo. Este ataque lo realizará cuando estés muy cerca de él (Ganondorf nunca se moverá del centro del cuarto), y con cada uno de estos golpes que de al piso tumbará más y más parcelas, por eso sería bueno que equiparas las Hover Boots para que los huecos en el piso no sean mucho problema, también considera que el suelo en las esquinas nunca se caerá con los golpes de Ganondorf, puedes permanecer allí mientras haces lo siguiente. Debes esperar a que te ataque con una bola de energía para devolvérsela con la espada, tal cual como hiciste antes con Phantom Ganon aunque esta vez no lo puedes enfocar, además, si te cubres con el escudo la bola desaparecerá. Eventualmente herirás a Ganondorf con su propio ataque y quedará paralizado por un par de segundos en el aire, tiempo suficiente para sacar una Flecha de Luz y dispararle (sólo las Flechas de Luz le dañan). Ganondorf caerá en la plataforma central y tendrás que llegar hasta él rápido antes de que se recupere para golpearlo con la Master Sword, lo más rápido es con las Hover Boots aunque también puedes dispararle el Longshot al mismo Ganondorf, por cierto, mientras está herido sí podrás enfocarlo. Después de golpearlo dos o tres veces se elevará, huye rápido antes de que golpee el piso (o dispara el Longshot a los vitrales) y repite la misma técnica, si caes podrás subir escalando por la plataforma central, además en la parte de abajo hay muchas vasijas con flechas, magia y corazones por si necesitas. Después de varios golpes Ganondorf mostrará un ataque nuevo: elevará las manos para acumular un poderoso ataque que si te da te hará añicos, tienes dos formas de evadir esto: dispárale una Flecha de Luz directamente cuando lo veas acumulando la energía, o haz lo propio y carga un Spin Attack y suéltalo cuando el ataque te vaya a dar, si tienes suerte herirás a Ganondorf con su ataque y podrás dispararle la Flecha de Luz. Sigue con estas técnicas hasta que Ganondorf caiga derrotado.... ¡¡¡has vencido al Rey del Mal!!!

Con su último aliento Ganondorf destruirá la torre y caerá muerto, con esto

Zelda es liberada, y el verla libre te dará tanta alegría que llenará toda tu magia y corazones.... pero la felicidad es efímera y la torre comenzará a derrumbarse enseguida, y tienes pocos minutos para escapar. Debes seguir a Zelda en todo momento, ella sabe el camino, tú preocúpate más bien de no retrasarte y de evadir los escombros que caen. En uno de los cuartos Zelda será atrapada por algunos enemigos, debes vencerlos rápidamente y continuar el descenso. Una vez afuera de la torre esta colapsará por completo, y sólo quedarán los escombros de lo que fue el Castillo de Ganondorf ¡¡¡al fin haz salvado Hyrule de su oscuro destino!!! ¡pero espera! Un sonido proviene de los escombros, ácercate para descubrir ¡que es Ganondorf!, aun vive y no se dará por vencido. Ganondorf usará todo el poder que aun reside dentro de él (te guste o no, él aún posee una pieza de la Trifuerza) para convertirse en una horrenda criatura que sin duda quiere acabar con Zelda y contigo.

----- GANON -----

Asi es, has perdido tu espada y tendrás que batallar sin ella, te las verás duro Link, pero ánimo que Navi sí podrá ayudarte esta vez (es decir, puedes enfocar a Ganon). Su punto débil está en la cola, pero Ganon no se dejará golpear allí tan fácilmente, tienes dos maneras de hacerlo: lo enfocas y le disparas una Flecha de Luz en la cabeza para aturdirlo y de inmediato ve a su cola y golpéala con algo (el martillo, flechas, el Longshot, el Giant's Knife -si ya lo tienes claro-) o la segunda manera es no enfocar lo y correr hacia él y cuando estés muy cerca de él rueda para pasar entre sus piernas, de inmediato date vuelta y golpea su cola. El segundo método es el que más recomiendo porque es sencillo y no estarás gastando flechas ni magia, pero si fallas en rodar entre sus piernas de seguro te golpeará con sus espadas. Si haces que Ganon destruya los escombros con sus espadas podrás obtener algunas cosas como magia, bombas, corazones, etc. Sigue con estas técnicas hasta que caiga y la barrera de fuego desaparecerá momentáneamente, rápido ve y coge la Master Sword y regresa a la batalla. Continúa con los mismos procedimientos pero ahora debes golpearlo en la cola con la Master Sword, es OBLIGATORIO que lo golpees con esa espada, si lo hieres en la cola con otra cosas NUNCA lo derrotarás, sólo la Master Sword puede hacerlo. Después de sucesivos golpes Ganon caerá de nuevo pero esta vez Zelda lo paralizará con su poder, dándote el momento preciso para que le des la estocada final con la Master Sword que destruirá al maligno de una vez por todas.

Ganon se volverá como loco dando espadazos y Zelda invocará a los Sabios, quienes unirán todo su poder para crear un sello en el Reino Sagrado en el que encerrarán a Ganondorf.... ¿para siempre?

¡¡FELICITACIONES, HAS TERMINADO THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME!!
 ¡Link, has salvado a tu tierra Hyrule y
 has demostrado ser el Héroe del Tiempo!

```

      /\
     /__\
=====\/  \/=====
<>- - - - - /__\/__\- - - - -<>
=====
(VII)                P i e z a s   d e   C o r a z ó n                (VII)
-----

```

Las Piezas de Corazón son un importante ítem ya que al coleccionar cuatro de ellas formarás un Contenedor de Corazón que incrementará tu energía en un corazón, pero muchas de estas piezas no son nada fácil de conseguir. Aquí encontrarás la lista con todas las 36 Piezas de Corazón que puedes hallar, ordenadas por nombre del área donde se encuentran. Estas 36 piezas hacen

9 contenedores, más 8 de los Jefes de los calabozos y 3 con que empiezas hacen un total de 20 corazones, que es el máximo que puedes obtener en el juego.

NOTA 1: Algunas piezas tienen más de una forma de obtenerse, aquí se listan todas las formas posible de obtener la pieza.

NOTA 2: Cada pieza tiene un cuadro (casilla de verificación), imprime esta lista y marca el cuadro de las piezas que ya hayas conseguido, así será más fácil saber cuáles tienes y cuáles te faltan.

[] Pieza de Corazón #01

- Ubicación: Death Mountain Crater
- Link: Niño o Adulto
- Requerimientos: Ninguno

Accede al cráter por la entrada en la cima de la montaña y sin miedo camina hacia el abismo más adelante de la entrada (como si quisieras saltar a la lava) y Link se agarrará de la pared del abismo, desciende por esta pared hasta encontrar un agujero donde está la pieza de corazón. Recuerda que si no tienes el Goron Tunic tienes pocos segundos para coger la pieza antes de morir sofocado.

[] Pieza de Corazón #02

- Ubicación: Death Mountain Crater
- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Bolero of Fire, Magic Beans

Como Link niño toca Bolero of Fire para transportarte al cráter y siembra una semilla en la Tierra Fértil (cuadro en el piso con un agujerito en el medio) que está cerca del lugar donde apareces. Después regresa como Link adulto y sube a la planta que ha crecido, estate pendiente porque pasará muy cerca de un risco en cuya punta está la pieza, debes saltar de la hoja hasta el risco cuando pase cerca.

[] Pieza de Corazón #03

- Ubicación: Death Mountain Trail

Esta pieza se encuentra justo sobre la entrada a Dodongo's Cavern.

MÉTODO 1

- Link: Niño
- Requerimientos: Goron's Bracelet

Llega hasta esa Bomb Flower que usaste para abrir la entrada a Dodongo's Cavern y colócate justo al lado de la bomba, dando la espalda a la pieza de corazón que está justo sobre la entrada al calabozo. Quita la bomba para que no moleste y haz un Back Flip (salto hacia atrás, presiona ATRAS en el Stick y A mientras mantienes Z/L pulsado), si lo has echo bien saltarás la pequeña reja y caerás en el muro donde está la pieza, pero ten en cuenta que esta caída te quitará 1/2 corazón.

MÉTODO 2

- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Magic Beans

Planta una semilla en la Tierra Fértil (cuadrado del piso con un agujerito

en el medio) que está justo en la entrada a Dodongo's Cavern, luego vuelve como adulto y sube a la planta que creció para alcanzar la pieza.

[] Pieza de Corazón #04

- Ubicación: Desert Colossus

- Link: Niño y Adulto

- Requerimientos: Requiem of Spirit, Magic Beans

De niño toca Requiem of Spirit para llegar al desierto y planta una semilla en la Tierra Fértil (cuadro en el suelo con un agujerito en el medio) que está muy cerca de la entrada al calabozo. Regresa al desierto cuando grande para que la planta haya crecido, sube a ella y te llevará hasta esa columna extraña justo frente al calabozo, sobre ella hay una pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #05

- Ubicación: Gerudo Valley

- Link: Adulto

- Requerimientos: Hookshot

Párate en todo el borde del barranco hacia la izquierda del puente y cambia la vista a primera persona para ubicar una saliente de la pared muy cerca y que tiene una roca gris, salta hasta ella y luego dispara el Hookshot a la caja en la saliente de la pared de enfrente, rueda contra esta caja para romperla y encontrar la pieza.

[] Pieza de Corazón #06

- Ubicación: Gerudo Valley

- Link: Niño o Adulto

- Requerimientos: Ninguno

Llega hasta el puente y haz un salto suicida desde la derecha del puente hacia el río que está debajo. Una vez en el agua nada en sentido contrario a la corriente para alcanzar la cascada, detrás de la cascada hay escaleras de mano, sube por ellas para encontrar una pieza.

[] Pieza de Corazón #07

- Ubicación: Gerudo's Fortress

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Es preferible que vengas por esta pieza luego de haber obtenido el Gerudo Membership Card, para que las Gerudo no te molesten. Ábrete camino hasta llegar a la azotea de la fortaleza donde podrás ver un cofre, dísparale el Longshot para alcanzarlo y ábrelo porque tiene una pieza dentro.

[] Pieza de Corazón #08

- Ubicación: Gerudo's Fortress

- Link: Adulto

- Requerimientos: Epona

Juega junto con Epona al minijuego de puntería de las Gerudo y podrás ganar una pieza de corazón, más info en la sección de Minijuegos.

[] Pieza de Corazón #09

- Ubicación: Goron City
- Link: Niño
- Requerimientos: Bombas

Dirígete a la habitación de Darunia (el jefe de los Goron, en planta baja) y enciende un Deku Stick en la antorcha de allí, sal y deberás encender las cuatro antorchas apagadas allí mismo en planta baja, están cerca del jarrón gigantesco en el centro de la ciudad, al encender las antorchas este jarrón comenzará a girar. Ahora sube un piso y deberás lanzar bombas al interior del jarrón hasta que salga la "cara feliz" del jarrón, así obtendrás la pieza. Si no tienes bombas puedes usar la Bomb Flower que está cerca.

[] Pieza de Corazón #10

- Ubicación: Graveyard
- Link: Niño o Adulto
- Requerimientos: Sun's Song

Llega al cementerio y busca la segunda fila de tumbas, hacia la derecha de lo que era la Cripta Real (donde aprendiste Sun's Song) hay cinco tumbas en fila, hala la segunda tumba (contando de izquierda a derecha) para hallar un agujero y tírate por allí (si eres Link niño sólo podrás hacer esto de noche ya que durante el día hay un mocososo que no te deja mover las tumbas). Dentro de la cripta encontrarás un ReDead, véncelo y toca Sun's Song cerca de donde estaba para que aparezca el cofre con tu premio.

[] Pieza de Corazón #11

- Ubicación: Graveyard
- Link: Niño
- Requerimientos: Muchas Rupias

En el cementerio podrás encontrar a Dampé el sepulturero entre las 18:00 y las 23:59 (para saber la hora puedes preguntar al soldado que está en la entrada de Kakariko Village). Dampé sigue el camino adoquinado de entre las tumbas pero si te fijas este camino tiene partes donde no hay piedras sino tierra, habla con Dampé cuando esté sobre estas partes de tierra y si le pagas 10 Rupias desenterrará a ver que encuentra. La pieza de corazón está en alguno de estos sectores de tierra, ya es cuestión de probar en todas a lo largo del camino adoquinado hasta encontrarla.

[] Pieza de Corazón #12

- Ubicación: Graveyard

Dentro de la caja sobre el muro cerca de la entrada te espera una pieza.

MÉTODO 1

- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Magic Bean

De niño planta una semilla en el Tierra Fértil (cuadrado del piso con un

agujerito en el medio) y de Link adulto podrás subir a la planta que habrá crecido, esta planta te llevará sobre el muro donde hay una caja, rómpela rodando porque dentro de ella está la pieza

MÉTODO 2

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Otra forma de alcanzar esta caja es disparándole el Longshot mientras estás montado sobre una de las tumbas cercanas, ten en cuenta que con el Hookshot es imposible alcanzar la caja.

[] Pieza de Corazón #13

- Ubicación: Graveyard

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Llega hasta la cripta de Dampé (la tumba con flores) y compite nuevamente en la carrera contra Dampé, ¡pero debes llegar a la meta en 1:00 minuto o menos! con esto Dampé te regalará una Pieza de Corazón. Es algo difícil y para hacerlo debes correr y jamás soltar el Stick, siguiendo el camino sin perderte y evadiendo todos los obstáculos, pero el truco está casi al final del camino: cuando llegues a la parte donde el camino se eleva justo cerca de la puerta final no vayas por ese camino, mas bien desde la base dispara el Longshot (el Hookshot no alcanza) a esa antorcha que está al tope del camino al lado de la puerta final, con esto te ahorras la subida y llegas justo a tiempo, sin este truquito es practicamente imposible llegar a la meta en menos de 1:00 minuto. Es casi seguro que no lo logres a la primera pero ya sabes lo que dicen: la práctica hace al maestro.

[] Pieza de Corazón #14

- Ubicación: Hyrule Field

- Link: Niño o Adulto

- Requerimientos: Bombas, Golden Scale o Iron Boots

Al norte de Hyrule Field, específicamente hacia el oeste de la entrada del castillo hay un riachuelo rodeado de algunos árboles, busca cerca un árbol que está solitario (un poco apartado de los demás) y coloca una bomba en su base para descubrir un agujero secreto. Dentro del agujero encontrarás un pequeño pozo de agua, en el fondo reposa la pieza que podrás alcanzar solamente con las Iron Boots o sumergiéndote si tienes el Golden Scale.

[] Pieza de Corazón #15

- Ubicación: Hyrule Field

- Link: Niño o Adulto

- Requerimientos: Bombas, 10 Rupias

Justo en la entrada hacia Lake Hylia (al sur) hay unas rejas, llega hasta dentro del perímetro de estas rejas y coloca una bomba en el suelo cerca del centro para descubrir un agujero, adentro encontrarás un Business Scrub al que debes atacarlo con un Deku Nut (o dispararle una flecha o un chinazo) habla con él y te venderá la pieza por tan sólo 10 Rupias.

[] Pieza de Corazón #16

- Ubicación: Ice Cavern
- Link: Adulto
- Requerimientos: Ninguno

Dentro del calabozo Ice Cavern hay una pieza de corazón en el cuarto 1F-6, para info detallada de cómo obtenerla consulta la sección correspondiente en la Guía Completa ya que la obtención de la pieza varía según juegues el OoT clásico o Master Quest.

[] Pieza de Corazón #17

- Ubicación: Kakariko Village
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

Fíjate en el techo de una de las casas para ver un sujeto sentado en él (la con techo azul). Debes alcanzar a este sujeto y hablar con él para que te regale esta pieza, pero para ello necesitas del Longshot (con el Hookshot es difícil). Justo frente a la puerta del molino hay una cerca pequeña de madera, súbete a ella y desde allí podrás apuntar sin problemas el Longshot al techo de la casa donde está el sujeto.

[] Pieza de Corazón #18

- Ubicación: Kakariko Village

Justo sobre el corral de la chica de las cuccos podrás ver una agujero en la pared de la casa, entrando a esa casa por este agujero te llevará a la pieza de corazón.

MÉTODO 1

- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

De niño sube hasta la cima de Death Mountain y habla con el búho que está allí para que te de un aventón hasta Kakariko Village, te dejará justo en el techo de la casa.

MÉTODO 2

- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

De niño coge una cucco (gallina) y sube por los ladrillos apilados de la casa en construcción, hay que subir tirando primero la cucco sobre estos ladrillos y luego subir tú antes de que la cucco se vaya. Desde allí salta a la columna de la casa en construcción (donde corre el tipo) y acércate lo más que puedas a la casa (cuidando que el tipo no te tumbe) y salta hacia ella con la cucco por supuesto para alcanzar el agujero. Este método es algo complicado.

MÉTODO 3

- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

De adulto simplemente dispara el Longshot a los techos de las casas hasta llegar a la que tiene el agujero en la pared.

[] Pieza de Corazón #19

- Ubicación: Kakariko Village

Dentro del molino podrás ver una pieza sobre un muro.

MÉTODO 1

- Link: Niño

- Requerimientos: Boomerang

De niño lánzale el Boomerang desde abajo a la pieza para cogerla, pero es un poco complicado encontrar el ángulo correcto para que el Boomerang le de a la pieza, y más con esa cosa girando, pero sí es posible hacerlo.

MÉTODO 2

- Link: Adulto

- Requerimientos: Ninguno

Para alcanzarla debes llegar como Link Adulto desde la cripta de Dampé y saltar a través de la madera que gira (o disparar el Hookshot al piso de madera del muro donde está la pieza para alcanzarla fácilmente). Recuerda que la entrada a la cripta de Dampé está en el cementerio, hala la tumba que tiene flores.

[] Pieza de Corazón #20

- Ubicación: Kakariko Village

- Link: Niño o Adulto

- Requerimientos: 50 Gold Skulltulas

Cuando hayas colectado 50 Gold Skulltulas ve a la Casa de las Skulltulas y habla con el sujeto que ha regresado a la normalidad y te dará una pieza.

[] Pieza de Corazón #21

- Ubicación: Lake Hylia

Esta pieza se encuentra en el tope de la pequeña atalaya sobre la casa del biólogo del lago.

MÉTODO 1

- Link: Niño y Adulto

- Requerimientos: Magic Beans

De niño planta una semilla en la Tierra Fértil (cuadro en el piso con un agujerito en el medio) y regresa como Link adulto para subir a la planta que ha crecido, ésta te permitirá alcanzar el techo de la casa para luego subir por las escaleras de mano hasta el tope de la atalaya.

MÉTODO 2

- Link: Adulto

- Requerimientos: Scarecrow's Song, Hookshot

Acércate a la casa y mira hacia el techo para ver a Navi volar hacia un punto y ponerse de color verde, mientras miras hacia ese punto donde está Navi toca Scarecrow's Song en tu Ocarina y aparecerá el espantapájaros, dispárale el Hookshot para subir al techo y luego a la atalaya.

[] Pieza de Corazón #22

- Ubicación: Lake Hylia

- Link: Niño

- Requerimientos: Rupias

De niño ve al Fishing Pond y captura al pez de 10 libras, luego habla con el encargado y reclama tu premio: una pieza de corazón. Si quieres más info detallada sobre este minijuego de pesca consulta la sección de Minijuegos.

[] Pieza de Corazón #23

- - Ubicación: Lake Hylia
- Link: Adulto
- Requerimientos: Golden Scale

Cuando ya tengas el Golden Scale entra a la casa del biólogo en el lago y sumérgete en el pozo de agua dentro de la casa hasta tocar el fondo, luego habla con el anciano y te otorgará la pieza.

[] Pieza de Corazón #24

- - Ubicación: Lon Lon Ranch
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Entra al granero detrás del corral y verás varias cajas juntas, organízalas empujándolas y halándolas hasta que reveles un agujero en la pared que las cajas tapan, entra por este agujero para encontrar una pieza.

[] Pieza de Corazón #25

- - Ubicación: Lost Woods
- Link: Niño
- Requerimientos: Saria's Song

Desde la entrada de Lost Woods ve hacia la izquierda y sube a ese pequeño muñón. Al subirte a él aparecerá en el tronco más alto un Skull Kid, saca la Ocarina y toca Saria's Song y el Skull Kid te dará una pieza.

[] Pieza de Corazón #26

- - Ubicación: Lost Woods
- Link: Niño
- Requerimientos: Ocarina

Desde la entrada de Lost Woods ve hacia la derecha y llegarás a un área con varios troncos, sube al pequeño muñón que está allí y saca la Ocarina para tocar las canciones de los Skull Kids. Ellos tocarán una canción al azar y tendrás que memorizarla para luego tocarla igual. La primera vez ganarás 1 Rupia, la segunda vez 5 Rupias y la tercera vez la pieza de corazón, pero ten en cuenta que con cada vez que juegues se incrementa el número de notas de la canción, por tanto tienes que memorizar más.

[] Pieza de Corazón #27

- - Ubicación: Market
- Link: Niño
- Requerimientos: Rupias

Entre los premios que puedes ganar en el minijuego de Bombchus de Market se encuentra esta pieza de corazón. Para más info sobre este juego consulta la sección de Minijuegos.

[] Pieza de Corazón #28

- Ubicación: Market (de noche)
- Link: Niño
- Requerimientos: Lens of Truth

Llega hasta la última habitación en el minijuego de cofres en Market, allí encontrarás la pieza dentro de un cofre. Para esto es casi que obligatorio poseer el Lens of Truth ya que así podrás ver el cofre que tiene la llave. Para más información consulta la sección de Minijuegos.

[] Pieza de Corazón #29

- Ubicación: Market (de noche)
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Tienes tres maneras de entrar a Market de noche:

- Entrar de día y tocar Sun's Song.
- Entrar de día y dirigirte hacia el castillo, en esta zona del castillo si transcurre el tiempo, espera allí a que anochezca y regresa a Market.
- Esperar afuera en Hyrule Field a que anochezca y tocar Prelude of Light para transportarte al templo y puedas llegar a Market ya de noche.

Una vez en Market verás muchos perritos corriendo por allí, acércate a ese perrito blanco que está detrás del toldo justo debajo del único sujeto que está asomado por la ventana. El perrito comenzará a seguirte, ve hacia el Back Alley (la entrada está muy cerca del minijuego de cofres) y entra a la casa de la señora gorda, habla con ella y te dará una pieza de corazón por haber traído de vuelta a su mascota.

[] Pieza de Corazón #30

- Ubicación: Zora's Domain
- Link: Niño
- Requerimientos: Deku Stick

Ve hasta el Rey Zora y enciende un Deku Stick en la antorcha que está cerca de él, rápidamente baja las escaleras y enciende la antorcha en la base de las escaleras. Ahora deberás encender cuatro antorchas que están apagadas con otro Deku Stick pero debes hacerlo rápido porque se extinguen al poco tiempo, esta es la ubicación de las antorchas:

- Justo frente a la tienda Zora.
- Más hacia el norte de la anterior y hacia la derecha de la cascada.
- En el nicho secreto detrás de la cascada están las dos últimas.

Enciéndelas en ese orden. No caigas al agua profunda o se apagará el palito, para alcanzar el nicho de la cascada donde están las dos últimas antorchas debes caminar desde la segunda antorcha pegado de la pared. Cuando se hayan encendido las cuatro antorchas aparecerá el cofre que tiene la pieza en el nicho detrás de la cascada.

[] Pieza de Corazón #31

- - Ubicación: Zora's Fountain
- Link: Adulto
- Requerimientos: Ninguno

En Zora's Fountain (el lago donde estaba el pez Jabu-Jabu) hay varias capas de hielo que flotan en el agua, sobre una de estas capas reposa una pieza.

[] Pieza de Corazón #32

- Ubicación: Zora's Fountain
- Link: Adulto
- Requerimientos: Iron Boots

Ponte las Iron Boots y sumérgete hasta el fondo del lago en Zora's Fountain (el lago donde estaba el pez Jabu-Jabu) en lo más profundo está otra pieza.

[] Pieza de Corazón #33

- Ubicación: Zora's River

Esta pieza se encuentra sobre una columna en el río, casi a la mitad del recorrido del río.

MÉTODO 1

- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Llega lo más cerca que puedas a la columna con la pieza y desde abajo tira el Boomerang para cogerla. Es algo difícil encontrar el ángulo y posición adecuados para acertarle a la pieza pero sí es posible hacerlo.

MÉTODO 2

- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Este método es difícil, pero factible. Coge la cucco (gallina) cerca de la entrada a Zora's River y úsala para cruzar el río. Ya del otro lado avanza hasta llegar al risco más alto cercano a la columna con la pieza (siempre con la gallina en tus manos por supuesto), justo frente a este risco verás una saliente en la pared más pequeña y que tiene una grama solitaria, con la gallina salta a esa saliente y justo cuando la toques presiona A para soltar la gallina y agarrarte de la saliente y subir en ella. Ya que estés sobre esta saliente céntrate bien y salta a la columna que tiene la pieza de corazón para cogerla.

MÉTODO 3

- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Magic Bean

De niño planta una semilla en la Tierra Fértil que está justo al lado del sujeto que vende las mismas semillas. Regresa cuando seas adulto y sube a la planta que ha crecido y te llevará hasta la columna con la pieza.

MÉTODO 4

- Link: Adulto
- Requerimientos: Hover Boots

Cruza el río y llega hasta el risco más cercano a la columna que tiene la pieza, colócate las Hover Boots y corre desde el risco hacia esa pequeña saliente de la pared que tiene una grama solitaria, ya desde allí podrás llegar sin problemas a la columna con la pieza.

[] Pieza de Corazón #34

- Ubicación: Zora's River
- Link: Niño
- Requerimientos: Song of Storms

Busca un tronco que ha caído en el río (cerca de la columna que tenía la pieza anterior) y sube a este tronco y camina en él hasta llegar a la punta que flota en el río. Navi te dirá que varias ranas te ven, saca la Ocarina y las ranas saldrán del agua, toca Song of Storms y te darán una pieza.

[] Pieza de Corazón #35

- Ubicación: Zora's River
- Link: Niño
- Requerimientos: Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song y Song of Time

Llega con las mismas ranas de la pieza anterior y toca estas melodías en tu Ocarina: Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song y Song of Time, con esto cada una de las cinco ranas irá creciendo. Cuando todas sean adultas saca nuevamente la Ocarina y te propondrán un juego: debes tocar la nota musical que representa a cada rana justo cuando aparezca una mariposa sobre ellas, pero debes tener buenos reflejos porque la mariposa cambia de rana muy rápido. Estas son las notas que representan a cada rana:

- Rana cyan: Botón A
- Rana morada: C-Izquierda
- Rana blanca: C-Arriba
- Rana roja: C-Derecha
- Rana amarilla: C-Abajo

Usualmente estas son las notas que debes tocar:

A CIzq CDer CAbj CIzq CDer CAbj A CAbj A CAbj CDer CIzq A
Hazlo bien y te darán la pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #36

- Ubicación: Zora's River

Esta pieza se encuentra en una saliente justo frente a la cascada que lleva a Zora's Domain.

MÉTODO 1

- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Coge la cucco (gallina) que está en la entrada a Zora's River y llega con ella hasta la cascada y úsala para alcanzar la saliente con la pieza. Ten cuidado de no lanzar la gallina al agua porque se irá.

MÉTODO 2

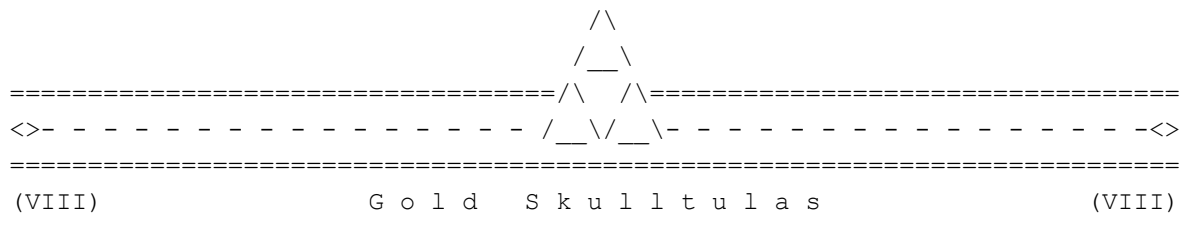
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Lánzale el Boomerang a la pieza para cogerla, esta vez sí es fácil.

MÉTODO 3

- Link: Adulto
- Requerimientos: Hover Boots

Igualmente la puedes alcanzar con las Hover Boots.



En toda Hyrule hay esparcidas un total de 100 arañas doradas conocidas como "Gold Skulltulas". Estas arañas son fácilmente reconocibles porque además de su color dorado emiten un sonido metálico muy característico y nunca se mueven del punto donde están. Estas arañas se encuentran ocultas en muchos lugares: en cuevas, calabozos, casas, riscos, etc, y si quieres coleccionarlas todas tendrás que explorar hasta el último rincón de Hyrule. Una vez que ubiques una Gold Skulltula, elimínala y colecta la moneda que deja.

¿Necesito las Gold Skulltulas para terminar el juego?

Las Gold Skulltulas NO son necesarias para terminar el juego, pero sí son un buen agregado para darle más vida y prolongar tu juego (y ganar algunos premios), pasarás muchas horas explorando e intentado capturar estas arañas.

¿Para qué sirven las Gold Skulltulas?

En Kakariko Village hay una casa especial llamada House of Skulltulas (Casa de las Skulltulas). Adentro encontrarás una familia que ha sido maldecida y todas las personas han sido convertidas en Skulltulas, la única manera de que todos regresen a la normalidad es cazando las 100 Gold Skulltulas que encierran la maldición, a medida que vas cazando las arañas los miembros de la familia irán regresando a la normalidad y si hablas con ellos te darán muchos premios.

Premios

Los siguientes son los premios que te darán las personas de la Casa de las Skulltulas cuando hayas colectado cierto número de Gold Skulltulas:

Arañas	Premio
10	Adult's Wallet - Permite cargar hasta 200 Rupias
20	Stone of Agony - El control vibra cerca de los agujeros secretos
30	Giant's Wallet - Permite cargar hasta 500 Rupias
40	Bombchu
50	Pieza de Corazón #20
100	200 Rupias infinitamente (cada vez que hables con el sujeto)

Iconos en el Mapa

Cuando colectes todas las arañas de un área aparecerá el icono de una Gold Skulltula en el nombre del área en la subpantalla del Mapa, con el cursor muévete por las distintas áreas del mapa y si aparece el icono de una araña al lado del nombre del área entonces no busques más en esa área porque ya cazaste todas las arañas de allí. Igualmente en el mapa de los calabozos aparecerá el icono de una Gold Skulltula si ya colectaste todas las arañas dentro del calabozo.

Tips para cazar arañas

- 01- Recuerda siempre colectar la moneda que deja la araña al vencerla, si no la colectas no se contará como haberla cazado.
- 02- Explora TODO: calabozos, riscos, casas, cuevas, debajo de las piedras, árboles, nichos secretos, incluso los lugares que menos imaginas.

- 03- Las arañas suelen aparecer más en la noche, es muy recomendable que las busques durante la noche.
- 04- Estate muy alerta de todos los sonidos, recuerda que la única manera de ubicar una Gold Skulltula que no ves es a través del sonido metálico que emiten.
- 05- Echa bichos en los agujeritos donde plantas semillas cuando Link niño, esto te dará arañas, pero sólo una por cada agujerito.
- 06- Hay muchas arañas que se encuentran en lugares muy altos, para cazarlas es necesario tener el Boomerang, Hookshot o Longshot.
- 07- Ten en cuenta que algunas aparecen sólo cuando eres niño y otras cuando eres adulto, algunas otras aparecen en ambas épocas.
- 08- El Stone of Agony es muy útil para descubrir agujeros secretos donde tal vez podrían haber Gold Skulltulas.

----->-----
 (VIII.1) >> Ubicación de las 100 Gold Skulltulas
 -----<-----

Bueno, directo al grano: en esta lista encontrarás la ubicación de todas y cada una de las 100 Gold Skulltulas del juego. La lista está ordenada por el nombre de las áreas que se muestran en la subpantalla del Mapa, y cada una de éstas se dividen en más subáreas. Cuando colectes todas las arañas de un área se mostrará el ícono de una Gold Skulltula en el nombre del área en la subpantalla de Mapa. Ten en cuenta que el nro de cada araña NO indica el orden en que se pueden coleccionar. Puedes imprimir la lista y marcar en la casilla de verificación las arañas que ya tienes y las que te faltan.

NOTA: LA UBICACIÓN DE LAS GOLD SKULLTULAS ES EXACTAMENTE LA MISMA TANTO EN OCARINA OF TIME "CLASICO" COMO EN MASTER QUEST, LA UNICA EXCEPCIÓN ES CON LAS SKULLTULAS DE LOS CALABOZOS.

=====
 Death Mountain - 18 Gold Skulltulas en total
 =====

- 04 Gold Skulltulas en Death Mountain Trail
- 02 Gold Skulltulas en Death Mountain Crater
- 02 Gold Skulltulas en Goron City
- 05 Gold Skulltulas en Dodongo's Cavern
- 05 Gold Skulltulas en Fire Temple

[] Gold Skulltula #001

- Ubicación: Death Mountain Trail
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Boomerang/Hookshot

Entra a Death Mountain desde Kakariko Village y siguiendo el camino cerca de la entrada verás un sector de la pared algo extraño, explótalo con una bomba para encontrar la Skulltula.

[] Gold Skulltula #002

- Ubicación: Death Mountain Trail
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Echa bichos en la Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes sembrar las semillas) que está en la entrada a Dodongo's Cavern.

[] Gold Skulltula #003

- Ubicación: Death Mountain Trail
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Megaton Hammer

Como Link adulto llega hasta el área donde estaba la Bomb Flower que usaste cuando niño para abrir la entrada a Dondongo's Cavern, allí hay una piedra roja, rómpela con dos martillazos para encontrar la araña.

[] Gold Skulltula #004

- Ubicación: Death Mountain Trail
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Megaton Hammer

En el área donde el volcán se activaba cuando eras niño (subiendo hacia la cima de la montaña) encontrarás varias rocas rojas, rompe la que está más pegada de la pared con martillazos para revelar esta araña.

[] Gold Skulltula #005

- Ubicación: Death Mountain Crater
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Accede al cráter por la entrada en la cima de la montaña y verás cerca de la entrada una caja, rómpela rodando para encontrar la Gold Skulltula.

[] Gold Skulltula #006

- Ubicación: Death Mountain Crater
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs, Bolero of Fire

Echa bichos en la Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes sembrar las semillas) que está muy cerca de donde apareces cuando tocas Bolero of Fire.

[] Gold Skulltula #007

- Ubicación: Goron City
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

En la parte más alta de la ciudad verás una pequeña plataforma en el medio del aire sostenida por tres mecates, la Gold Skulltula está detrás de esta plataforma y sólo podrás alcanzarla con el Longshot.

[] Gold Skulltula #008

- Ubicación: Goron City
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bombas

En el piso más alto ve hacia el oeste para encontrar un área con muchas rocas, explota con bombas las rocas de color claro hasta llegar al fondo del cuarto donde verás una caja, rómpela para encontrar la araña.

[] Gold Skulltula #009

- Ubicación: Dodongo's Cavern
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 2F-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #010

- Ubicación: Dodongo's Cavern
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 2F-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #011

- Ubicación: Dodongo's Cavern
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 1F-8

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #012

- Ubicación: Dodongo's Cavern
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 1F-10

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #013

- Ubicación: Dodongo's Cavern
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 1F-11

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #014

- Ubicación: Fire Temple
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 1F-9

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #015

- Ubicación: Fire Temple
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 3F-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #016

- Ubicación: Fire Temple
> Ocarina of Time: En el cuarto ???
> Master Quest: En el cuarto 3F-6

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #017

- Ubicación: Fire Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 4F-3

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #018

- Ubicación: Fire Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 5F-1

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

=====

Gerudo Valley - 04 Gold Skulltulas en total

=====

- 04 Gold Skulltulas en Gerudo Valley

[] Gold Skulltula #019

- Ubicación: Gerudo Valley
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

En toda la entrada a Gerudo Valley verás un tronco puesto como puente sobre el pequeño pozo de agua, en la noche aparecerá la araña justo en la salida de agua de la pared.

[] Gold Skulltula #020

- Ubicación: Gerudo Valley
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Salta desde el puente hasta el río abajo y nada hasta subir al piso cerca del río. Allí encontrarás una Gerudo, una vaca y Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes sembrar semillas), echa bichos allí para que salga una Gold Skulltula.

[] Gold Skulltula #021

- Ubicación: Gerudo Valley
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

Al otro lado del puente está la tienda de los carpinteros, la araña aparece en la pared detrás de la tienda, cógela con el Longshot.

[] Gold Skulltula #022

- Ubicación: Gerudo Valley
- Aparece de: Noche

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

En frente de la tienda de los carpinteros hay muchas piedras rojas y justo adelante de estas piedras hay un pilar alto, en este pilar aparece la araña hacia arriba, alcánzala con el Longshot.

=====

Gerudo's Fortress - 02 Gold Skulltulas en total

=====

- 02 Gold Skulltulas en Gerudo's Fortress

[] Gold Skulltula #023

- Ubicación: Gerudo's Fortress

- Aparece de: Noche

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Llega hasta la entrada de la fortaleza que tiene un par de cajas afuera y entra por la puerta justo frente a las cajas para llegar hasta la cocina de la fortaleza. Sube por la rampa hacia la derecha del caldero gigante y sal por la puerta sobre esta rampa, en cuanto salgas podrás ver a la araña en la pared hacia tu derecha, la cual alcanzas con el Longshot.

[] Gold Skulltula #024

- Ubicación: Gerudo's Fortress

- Aparece de: Noche

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Aparece en una de las dianas del minijuego de puntería de las Gerudo, para ser exactos en la diana al norte del mapa.

=====

Haunted Wasteland - 09 Gold Skulltulas en total

=====

- 01 Gold Skulltulas en Haunted Wasteland

- 03 Gold Skulltulas en Desert Colossus

- 05 Gold Skulltulas en Spirit Temple

[] Gold Skulltula #025

- Ubicación: Haunted Wasteland

- Aparece de: Día y Noche

- Link: Adulto

- Requerimientos: Longshot

Cruza el desierto hasta llegar a la construcción extraña en el medio del desierto donde aparece el fantasma invisible que te guía. En la base de la construcción encontrarás una entrada que te lleva al sótano, en ese sótano encontrarás una araña.

[] Gold Skulltula #026

- Ubicación: Desert Colossus

- Aparece de: Día y Noche

- Link: Niño

- Requerimientos: Bugs, Requiem of Spirit

Como niño toca Requiem of Spirit para llegar al desierto y echa bichos en la Tierra Fértil (cuadrado en el piso con un agujerito en el centro) cerca de la entrada al calabozo.

[] Gold Skulltula #027

- Ubicación: Desert Colossus
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

Justo al sur del mapa encontrarás un oasis seco y varias palmeras, sobre una de estas palmeras aparece la araña.

[] Gold Skulltula #028

- Ubicación: Desert Colossus
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Magic Bean, Requiem of Spirit

De niño toca Requiem of Spirit para viajar al desierto y planta una semilla en la Tierra Fértil cerca de la entrada al calabozo. Regresa cuando grande y sube a la hoja que ha crecido, esta pasará por una columna pequeña donde está la araña, salta de la hoja a la columna para cogerla.

[] Gold Skulltula #029

- Ubicación: Spirit Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 3F-2

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #030

- Ubicación: Spirit Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 1F-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #031

- Ubicación: Spirit Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 1F-9

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #032

- Ubicación: Spirit Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - > Master Quest: En el cuarto 4F-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #033

- Ubicación: Spirit Temple
 - > Ocarina of Time: En el cuarto ???

> Master Quest: En el cuarto 4F-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

=====

Hyrule Field - 03 Gold Skulltulas en total.

=====

- 01 Gold Skulltulas en Market (esta araña aunque está en Market la cuentan para Hyrule Field, no me pregunten por qué...)
- 02 Gold Skulltulas en Hyrule Field

[] Gold Skulltula #034

- Ubicación: Market
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Accede al castillo desde Hyrule Field y muy cerca de la entrada hay una puerta y un soldado, entra a la puerta para llegar a un cuarto con muchas vasijas. Rueda contra una de las cajas cerca del soldado para descubrir a la Gold Skulltula.

[] Gold Skulltula #035

- Ubicación: Hyrule Field
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño y Adulto
- Requerimientos: Bombas, Boomerang/Hookshot

Saliendo de Kakariko Village ve hacia tu derecha para encontrarte un árbol solitario, pon una bomba en su base para revelar un agujero secreto, dentro de este agujero busca a la araña en una de las telarañas de la pared, la alcanzar con el Boomerang o Hookshot.

[] Gold Skulltula #036

- Ubicación: Hyrule Field
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Megaton Hammer, Hookshot, Din's Fire/Fire Arrow

Cerca de la entrada a Gerudo Valley verás muchas rocas rojas, busca una que está rodeada de piedras pequeñas y rómpela con martillazos y luego da un martillazo al piso donde estaba la piedra para revelar un agujero (o pon una bomba). Adentro quema las telarañas con Din's Fire o Flechas de Fuego y arriba de la vaca en la pared está la araña, cógela con el Hookshot.

=====

Kakariko Village - 16 Gold Skulltulas en total

=====

- 06 Gold Skulltulas en Kakariko Village
- 02 Gold Skulltulas en Graveyard
- 03 Gold Skulltulas en Bottom of the Weel
- 05 Gold Skulltulas en Shadow Temple

[] Gold Skulltula #037

- Ubicación: Kakariko Village

- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno
Rueda contra el único árbol en el centro del pueblo.

[] Gold Skulltula #038

- Ubicación: Kakariko Village
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno
En los ladrillos apilados de la casa en construcción.

[] Gold Skulltula #039

- Ubicación: Kakariko Village
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno
Detrás de la Casa de las Skulltulas.

[] Gold Skulltula #040

- Ubicación: Kakariko Village
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Fairy Slingshot
Aparece en las escaleras de mano de la atalaya alta cerca de la entrada a Death Mountain. Elimínala desde abajo con la china y sube por las escaleras para cogerla.

[] Gold Skulltula #041

- Ubicación: Kakariko Village
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno
En la pared de la casa justo frente a la entrada a Death Mountain.

[] Gold Skulltula #042

- Ubicación: Kakariko Village
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot
De noche sube por los techos de las casas usando el Longshot y llega hasta el techo de la casa más grande al sur del pueblo, en la pared detrás del techo está la araña.

[] Gold Skulltula #043

- Ubicación: Graveyard
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs
Echa bichos en la Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes sembrar las semillas) que está hacia la izquierda entrando al cementerio.

[] Gold Skulltula #044

- Ubicación: Graveyard
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

En la pared al sureste del mapa del cementerio (cerca de la Cripta Real).

[] Gold Skulltula #045

-
- Ubicación: Bottom of the Weel
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B3-1

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #046

-
- Ubicación: Bottom of the Weel
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-4

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #047

-
- Ubicación: Bottom of the Weel
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-6

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #048

-
- Ubicación: Shadow Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B4-2

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #049

-
- Ubicación: Shadow Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B4-6

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #050

-
- Ubicación: Shadow Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B4-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #051

-
- Ubicación: Shadow Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B4-8

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa

y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #052

- Ubicación: Shadow Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B4-13

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

=====

Kokiri Forest - 07 Gold Skulltulas en total

=====

- 03 Gold Skulltulas en Kokiri Forest
- 04 Gold Skulltulas en Inside the Deku Tree

[] Gold Skulltula #053

- Ubicación: Kokiri Forest
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Echa bichos a la Tierra Fértil (cuadro del piso donde puedes sembrar las semillas) que está justo detrás de la tienda y obtendrás la araña.

[] Gold Skulltula #054

- Ubicación: Kokiri Forest
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Aparecerá detrás de la casa cerca del lugar donde encontraste tu primera espada. Cógela con el Boomerang o un Back Flip.

[] Gold Skulltula #055

- Ubicación: Kokiri Forest
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

En una casa cerca de la entrada que lleva al Deku Tree aparecerá la araña en la parte de atrás y en lo más alto de la casa. Cógela con el Hookshot.

[] Gold Skulltula #056

- Ubicación: Inside the Deku Tree
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-1

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #057

- Ubicación: Inside the Deku Tree
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 2F-3

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #058

- Ubicación: Inside the Deku Tree
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #059

- Ubicación: Inside the Deku Tree
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-6

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

- - - - -

=====

Lake Hylia - 10 Gold Skulltulas en total

=====

- 04 Gold Skulltulas en Lake Hylia
- 01 Gold Skulltulas en Lakeside Laboratory
- 05 Gold Skulltulas en Water Temple

[] Gold Skulltula #060

- Ubicación: Lake Hylia
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Echa bichos en la Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes sembrar las semillas) cerca de la única casa del lago.

[] Gold Skulltula #061

- Ubicación: Lake Hylia
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Nada hasta la pequeña isleta donde caen las Fire Arrows y en uno de los pilares en esa isleta aparecerá la araña en la noche.

[] Gold Skulltula #062

- Ubicación: Lake Hylia
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Detrás de la casa del lago, colócate en el puente y lánzale el Boomerang para cogerla.

[] Gold Skulltula #063

- Ubicación: Lake Hylia
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Longshot

Llega hasta la isla con el árbol y dispara el Longshot al tope del árbol

para subir a la única rama que tiene, debes buscar el mejor ángulo de forma que al disparar el Longshot caigas en la rama. En el tope aparecerá esta araña de noche.

[] Gold Skulltula #064

- Ubicación: Lakeside Laboratory
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot, Iron Boots

Entra a la casa del biólogo en el lago y ponte las Iron Boots, sumérgete hasta el fondo de la piscina dentro de la casa y rueda contra la caja que está en el fondo para hallar la araña, la cual eliminas con el Hookshot.

[] Gold Skulltula #065

- Ubicación: Water Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 2F-3

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #066

- Ubicación: Water Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 3F-4

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #067

- Ubicación: Water Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-4

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #068

- Ubicación: Water Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-8

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #069

- Ubicación: Water Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-12

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

=====
Lon Lon Ranch - 04 Gold Skulltulas en total
=====

- 04 Gold Skulltulas en Lon Lon Ranch

[] Gold Skulltula #070

- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Rueda contra el único árbol de la granja para que caiga esta araña.

[] Gold Skulltula #071

- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Podrás ver a la araña en una de las ventanas de la casa cerca de la entrada a la granja, cógela con el Boomerang.

[] Gold Skulltula #072

- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Aparecerá en la parte de atrás de la reja del corral de los caballos.

[] Gold Skulltula #073

- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

En la pared hacia la derecha del granero, detrás del corral de los caballos.

=====

Lost Woods - 09 Gold Skulltulas en Total

=====

- 03 Gold Skulltulas en Lost Woods
- 01 Gold Skulltulas en Sacred Forest Meadow
- 05 Gold Skulltulas en Forest Temple

[] Gold Skulltula #074

- Ubicación: Lost Woods
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Entra a Lost Woods desde Kokiri Forest y desde el inicio sigue este camino: izquierda dos veces. Llegarás con Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes plantar semillas), echa bichos allí para obtener la Gold Skulltula.

[] Gold Skulltula #075

- Ubicación: Lost Woods
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Bugs

Entra a Lost Woods desde Kokiri Forest y desde el inicio sigue este camino:

derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda. Llegarás a un sitio con mucha grama, busca la Tierra Fértil (cuadro en el piso donde puedes plantar semillas) de allí y echa bichos para obtener la araña.

[] Gold Skulltula #076

- Ubicación: Lost Woods
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Magic Bean

De niño llega hasta el mismo lugar de la Gold Skulltula anterior y planta una semilla en la Tierra Fértil, regresa aquí cuando seas grande y sube a la planta que ha crecido, te llevará a un nicho donde se oculta la araña.

[] Gold Skulltula #077

- Ubicación: Sacred Forest Meadow
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

Toca Minuet of Forest para llegar a Sacred Forest Meadow y desde el lugar donde apareces baja las escaleras y cruza al enemigo con el mazo para ver unas escaleras de mano en el primer muro que encuentres, sube por ellas y justo en la pared a tu izquierda está la Gold Skulltula, la cual alcanzas con el Hookshot.

[] Gold Skulltula #078

- Ubicación: Forest Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-2

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #079

- Ubicación: Forest Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #080

- Ubicación: Forest Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-11

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #081

- Ubicación: Forest Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-9

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #082

- Ubicación: Forest Temple
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-1

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

=====

Market - 03 Gold Skulltulas en total.

=====

- 02 Gold Skulltulas en Hyrule Castle.
- 01 Gold Skulltulas en Ganon's Castle.

[] Gold Skulltula #083

- Ubicación: Hyrule Castle
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Llega al área del castillo desde Market y verás un único árbol en el camino por donde vienes, rueda con este árbol para que caiga la Skulltula.

[] Gold Skulltula #084

- Ubicación: Hyrule Castle
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Song of Storms, Bombas y Boomerang

Llega al área donde estaba dormido Talon (nadando por el río que rodea al castillo) y muy cerca hay un único árbol solitario (en las orillas del río), acércate a este árbol y toca Song of Storms para descubrir un agujero en el piso, entra en él, destruye las paredes con bombas y coge la araña con el Boomerang.

[] Gold Skulltula #085

- Ubicación: Ganon's Castle
- Aparece de: Día y Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

Dirígete a las afueras del Castillo de Ganon y sigue el camino hasta pasar un arco de concreto que está destruido, justo detrás de este arco y a la izquierda está la araña en un risco peligroso, alcázala con el Hookshot.

=====

Zora's Domain - 15 Gold Skulltulas en total.

=====

- 04 Gold Skulltulas en Zora's River
- 01 Gold Skulltulas en Zora's Domain
- 03 Gold Skulltulas en Zora's Fountain
- 03 Gold Skulltulas en Ice Cavern
- 04 Gold Skulltulas en Inside Jabu-Jabu's Belly

[] Gold Skulltula #086

- Ubicación: Zora's River
- Aparece de: Día y Noche

- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Rueda contra el árbol que está en la entrada viniendo desde Hyrule Field.

[] Gold Skulltula #087

- Ubicación: Zora's River
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Fairy Slingshot

Muy cerca de la cascada que da a Zora's Domain hay unas escaleras de mano pequeñas en uno de los riscos que salen del agua, la araña aparecerá sobre la escalera de noche, elimínala con la china y sube por las escaleras para coger la moneda.

[] Gold Skulltula #088

- Ubicación: Zora's River
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

En la mitad del camino hay una gran meseta sobre el río (risco rectangular) en la parte de atrás de ella hay unas escaleras de mano, llega hasta allí y sube por esas escaleras, una vez en el tope salta hacia ese otro risco que tiene un agujero, en la pared de este segundo risco aparecerá la araña de noche que podrás coger con el Hooshot.

[] Gold Skulltula #089

- Ubicación: Zora's River
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

Llega hasta el puente de madera que está cerca de la cascada y en la noche aparecerá arriba en la pared cercana a este puente la araña, cógela con el Hookshot.

[] Gold Skulltula #090

- Ubicación: Zora's Domain
- Aparece de: Noche
- Link: Adulto
- Requerimientos: Hookshot

Entra a Zora's Domain de noche y sube hasta el cuarto del Rey Zora, ve por la cueva de la izquierda (donde estaba el Zora que te dió el Silver Scale cuando niño) y párate justo en el tope de la cascada congelada, en la pared de al lado está la araña la cual alcanzas con el Hookshot.

[] Gold Skulltula #091

- Ubicación: Zora's Fountain
- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Ninguno

Llega hasta la isla justo en la esquina inferior-derecha del mapa y rueda contra el árbol de allí para que caiga la Skulltula.

[] Gold Skulltula #092

- Ubicación: Zora's Fountain

- Aparece de: Noche
- Link: Niño
- Requerimientos: Boomerang

Sube al tronco que sale del agua y verás la araña en la pared frente a este tronco, cógela con el Boomerang.

[] Gold Skulltula #093

-
- Ubicación: Zora's Fountain
 - Aparece de: Noche
 - Link: Adulto
 - Requerimientos: Silver Gauntlets, Bombas

Llega hasta la isla en toda la esquina inferior-derecha del mapa y levanta la roca grande gris (necesitas los guantes), después coloca una bomba justo donde estaba la piedra para revelar un agujero, tírate por él y tendrás que ir por un pasadizo lleno de enemigos invisibles (que puedes ver con el Lens of Truth), luego sube por la pared y arriba podrás encontrar la araña.

[] Gold Skulltula #094

-
- Ubicación: Inside Jabu-Jabu's Belly
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-3

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #095

-
- Ubicación: Inside Jabu-Jabu's Belly
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto B1-5

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #096

-
- Ubicación: Inside Jabu-Jabu's Belly
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-9

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #097

-
- Ubicación: Inside Jabu-Jabu's Belly
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-12

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #098

-
- Ubicación: Ice Cavern
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-6

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #099

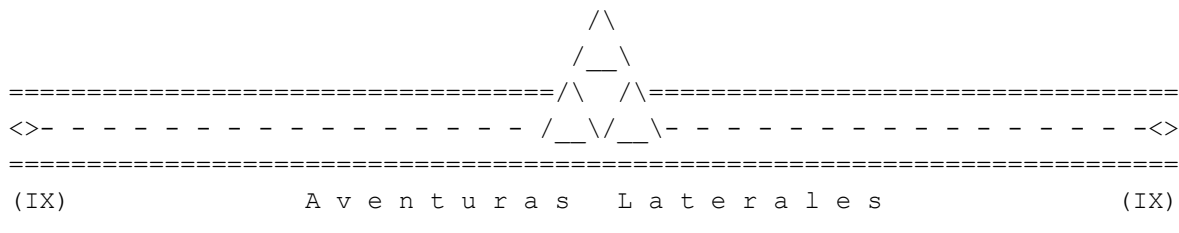
- Ubicación: Ice Cavern
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.

[] Gold Skulltula #100

- Ubicación: Ice Cavern
 - Ocarina of Time: En el cuarto ???
 - Master Quest: En el cuarto 1F-7

Consulta la explicación del calabozo en la Guía Completa para ver el mapa y para más detalles en cómo obtener esta araña.



Las Aventuras Laterales o Side Quests son cosas que puedes hacer para ganar algunos ítems o mejoras que podrían incrementar tus habilidades, pero sin embargo ninguna es realmente esencial para terminar el juego, es decir, puedes terminarlo sin necesidad de hacer alguno de estos Aventuras Laterales. En esta sección está una compilación de las aventuras laterales más importantes del juego.

----->-----

(IX.1) >> Botellas

-----<-----

Puedes coleccionar un máximo de 4 botellas, recuerda que son muy útiles ya que en ellas puedes almacenar hadas, pociones y demás.

Botella #1

- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Link: Niño
- Requerimiento: Rupias

Gana por primera vez en el minijuego de Talon en la granja y te dará una botella llena de nutritiva leche. Para jugar al minijuego de Talon debes haberlo despertado en el castillo, consulta la sección de minijuegos para más información.

Botella #2

- Ubicación: Kakariko Village
- Link: Niño
- Requerimiento: Ninguno

Enfrente de la entrada al cementerio verás a la chica de las cuccos, habla con ella y te dirá que ha extraviado todas sus gallinas y debes ayudarla a encontrarlas. Son 7 cuccos en total y debes cogerlas y tirarlas al corral detrás de la chica, a continuación explicaré cómo hacerlo, ten en cuenta que todas están en Kakariko Village, no necesitas salir del pueblo:

- 1- Coge la cucco que está justo allí frente a la chica, llévala al corral.
- 2- Ahora ve cerca de la entrada principal del pueblo donde encontrarás la

segunda, de igual manera llévala al corral.

- 3- Ahora rompe la caja en la base de las escaleras que te llevan a la entrada de Death Mountain para encontrar otra cucco, pero aun no la lleves al corral, la necesitaremos para coger la próxima cucco.
- 4- Con la cucco anterior en tus manos salta desde la casa en construcción hasta esa cucco que está sobre el muro de la Casa de las Skulltulas, luego tira las dos gallinas hacia abajo del muro y llévalas a ambas al corral.
- 5- Cerca de la entrada a Death Mountain está otra gallina, cógela pero no la lleves al corral porque la necesitaremos para coger las dos últimas.
- 6- Esta es un poco complicada. Con la cucco anterior en tus manos llega hasta la puerta del molino pero no entres al molino, camina hasta la punta del risco cerca de la entrada al molino y desde allí salta hacia la reja de madera de enfrente y justo cuando toques la reja presiona A para soltar la gallina y agarrarte de la reja, esto tal vez requiera un poco de práctica. Si la gallina que tenías quedó sobre la reja cógela y tírala hacia donde estabas, ahora salta al otro lado de la reja donde podrás encontrar la sexta cucco, cógela e igualmente tírala hacia donde estabas y déjala allí, aun no cruces la reja que falta la última cucco.
- 7- Cerca de donde estaba la cucco anterior hay unas escaleras de mano en la pared, súbelas para llegar a un risco detrás del molino, allí se oculta la última gallina.

Ahora sólo lleva las gallinas 5, 6 y 7 al corral y habla con la chica para que te otorgue la botella.

Botella #3

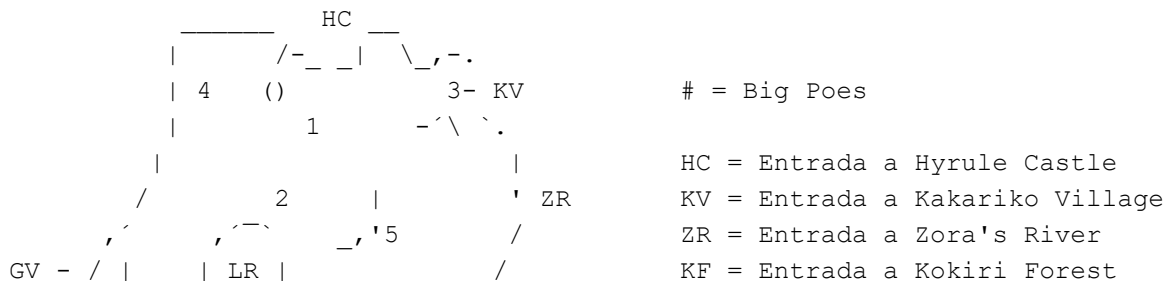
- Ubicación: Lake Hylia
- Link: Niño
- Requerimiento: Silver Scale

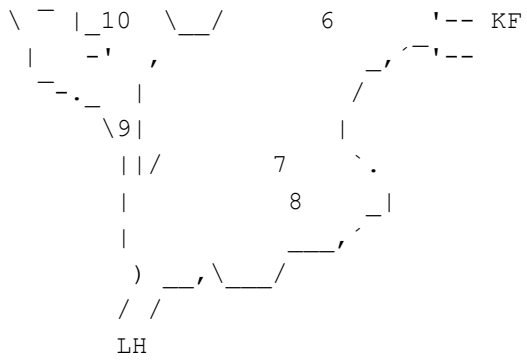
En Lake Hylia, cerca del túnel submarino que comunica con Zora's Domain hay una botella en el fondo pero para alcanzarla necesitas el Silver Scale para sumergirte hasta donde está, el Silver Scale lo ganas en el minijuego Zora en Zora's Domain. Dentro de esta botella encontrarás una carta, dásela al Rey Zora y la botella será tuya. Esta botella es la única necesaria para terminar el juego.

Botella #4

- Ubicación: Hyrule Field
- Link: Adulto
- Requerimiento: Fairy Bow y Epona

En ciertos puntos de Hyrule Field hay 10 fantasmas gigantes llamados Big Poe, pero ellos sólo aparecen mientras cabalgas a Epona. Cuando pases por uno de estos puntos aparecerá el fantasma y deberás eliminarlo con flechas, luego coge en una botella los restos de espíritu que deja y llévaselos al fantasma que vive en la entrada de Market, te lo comprará por 50 Rupias. Cuando le hayas vendido los 10 Big Poes el fantasma te recompensará con la última botella. A continuación se muestra un mapa de Hyrule Field y están marcados con números los lugares donde aparecen Big Poes, recuerda que sólo salen cuando montas a Epona y una vez que los vendas al fantasma de Market NO aparecerán más.





LR = Lon Lon Ranch
 LH = Entrada a Lake Hylia
 GV = Entrada a Gerudo Valley

- 01- Muy cerca del letrero frente a la entrada al castillo.
- 02- En el árbol frente a la entrada a la granja.
- 03- Este Poe aparece entre el árbol frente a la entrada a Kakariko Village y la orilla del río que pasa por debajo del risco, busca bien por allí.
- 04- Pasa por los arbustos pequeños cerca del río.
- 05- Recorre los alrededores del muro en forma de L cerca de la granja, ve lo más pegado que puedas del muro.
- 06- Siguiendo el camino de tierra pasarás cerca de una roca grande gris cerca de la reja, cabalga pegado de esa roca para que salga Big Poe.
- 07- Pasa cerca del árbol solitario más apartado del bosque al sureste de Hyrule.
- 08- Cerca del anterior cabalga por la roca en el bosque (si explotaste la roca habrá un agujero).
- 09- Pasando por debajo del "túnel" que se forma por el risco en esta área.
- 10- Por el árbol solitario al oeste de la granja, a veces aparece arriba del risco como si fueras hacia Gerudo Valley.

Por cierto, como dato adicional te digo que si pasas por estos puntos a pie (sin Epona) aparecerá un Poe común, pero estos no sirven para la botella.

----->-----
 (IX.2) >> Mejora de Ítems
 -----<-----

Algunos de los ítems de tu inventario pueden ser mejorados.

=====
 Bullet Bag (Fairy Slingshot)
 =====

Cuando obtengas el Fairy Slingshot obtendrás también una bolsa para llevar hasta 30 semillas. Existen dos mejoras para esta bolsa, la primera que obtengas incrementará la capacidad a 40 semillas y la segunda hasta 50, la máxima capacidad. Ambas mejoras las obtienes como Link niño.

Mejora de Bullet Bag #1

- Requerimientos: Fairy Slingshot
 Entra a Lost Woods como Link niño y desde la entrada ve por el túnel de la derecha. Allí verás un tronco en el que cuelga una diana, dispárale con la china en todo el centro a la diana para hacer 100pts tres veces seguidas y saldrá un Deku quien te dará esta mejora.

Mejora de Bullet Bag #2

- Requerimientos: Fairy Slingshot y Rupias
 En Market (el pueblito del castillo) está la tienda del juego de puntería, juega en ella y la primera vez que ganes obtendrás esta mejora. Más info sobre este minijuego en la sección de Minijuegos de esta guía.

=====
Deku Sticks
=====

Comienzas con capacidad para 10 palitos, la primera mejora que consigas te permite cargar hasta 20 palitos y la segunda hasta 30, la máxima capacidad. Ambas mejoras las obtienes como Link niño.

Mejora de Deku Stick #1

- Requerimientos: 40 Rupias
Entra a Lost Woods y desde la entrada ve por este camino: izquierda 2 veces. Con esto llegarás al área donde está el puente que lleva a Hyrule. Baja del muro donde estás y busca al final del área un Business Scrub, retórnale con el escudo la semilla que dispara (o tírale un Deku Nut) y saldrá para que puedas hacer negocios con él, te venderá la mejora por 40 Rupias.

Mejora de Deku Stick #2

- Requerimientos: Skull Mask
Cuando ya tengas la Skull Mask (ver sección de Intercambio de Items) ve a Lost Woods y desde la entrada sigue este camino: der, izq, der, izq e izq. Llegarás a un área con mucha grama y dos Business Scrubs. Aquí busca varias mariposas que vuelan juntas en un punto sobre la grama, acércate a ellas y camina cerca de ellas hasta que caigas por un agujero (el cual no se ve por la grama). Llegarás a una cueva, ponte la Skull Mask y párate en la luz al lado del letrero para que salgan muchos Dekus, luego acércate al Deku más grande que está enterrado y saldrá para darte la mejora.

=====
Deku Nuts
=====

Inicialmente tendrás capacidad para 20 Deku Nuts, pero podrás conseguir dos mejoras, la primera que obtengas incrementará la capacidad de Deku Nuts a 30 y la segunda a 40, la máxima capacidad. Ambas mejoras las obtienes como Link niño.

Mejora de Deku Nut #1

- Requerimientos: 40 Rupias
Entra a Lost Woods y desde la entrada ve por este camino: der, izq, der, izq, adelante e izq. Encontrarás una roca, explótala para hallar un agujero y entra en él y compra la mejora por 40 Rupias al Business Scrub (recuerda que debes devolver la semilla al Business Scrub con el escudo o lanzarle un Deku Nut).

Mejora de Deku Nut #2

- Requerimientos: Mask of Truth
Cuando tengas la Mask of Truth (ver sección de Intercambio de Items) ve a Lost Woods y desde la entrada sigue este camino: der, izq, der, izq e izq. Llegarás a un área con mucha grama y dos Business Scrubs. Aquí busca varias mariposas que vuelan juntas en un punto sobre la grama, acércate a ellas y camina cerca de ellas hasta que caigas por un agujero (el cual no se ve por la grama). Llegarás a una cueva, ponte la Mask of Truth y párate en la luz al lado del letrero para que salgan muchos Dekus, después acércate al Deku más grande que está enterrado y saldrá para darte la mejora.

* ADVERTENCIA: La mejora de Deku Nut #2 sólo la podrás conseguir ANTES de *
* viajar en el tiempo por primera vez, si ya has viajado en el tiempo los *
* Deku no te darán la mejora, no me pregunten por qué, debe ser un error *
* del juego o algo así. *

=====
Bomb Bag
=====

En el segundo calabozo conseguirás una Bomb Bag con capacidad de hasta 20 bombas, pero podrás mejorarla a una bolsa más grande con capacidad de 30 bombas y hay otra bolsa más que incrementará la capacidad hasta 40 bombas, la máxima capacidad posible. Ambas mejoras las consigues como Link niño.

Mejora de Bomb Bag #1

- Requerimientos: Rupias
Podrás ganarla en el minijuego de Bombchus de Market, para más info sobre este juego consulta la sección de Minijuegos.

Mejora de Bomb Bag #2

- Requerimientos: Bombas
Ve hasta Goron's City y en el segundo piso verás a un Goron grande rodando, detenlo dentro de la cueva del segundo piso (explotando una bomba cerca de él cuando pasa por el túnel) y habla con él para que te otorgue la mejora.

=====
Carcaj (Quiver)
=====

En el calabozo Forest Temple encontrarás el arco junto con un carcaj con espacio para 30 flechas. Más adelante podrás obtener dos mejoras para tu aljaba, la primera que obtengas incrementa la capacidad a 40 flechas y la segunda a 50, siendo esta la máxima capacidad posible. Ambas las obtienes como Link adulto.

Mejora de Carcaj #1

- Requerimientos: Fairy Bow
Podrás ganártela en el minijuego de puntería de Kakariko Village. Mas info en la sección de Minijuegos.

Mejora de Carcaj #1

- Requerimientos: Gerudo's Membership Card, Epona
Obtendrás esta mejora si haces 1500pts o más en el juego de puntería de las Gerudo del desierto. Más detalles en la sección de Minijuegos.

=====
Rupias
=====

Al comienzo tendrás una cartera con capacidad para 99 Rupias, pero podrás

conseguir dos carteras más grandes. La máxima capacidad que puedes obtener es de 500 Rupias.

Adult's Wallet

- Requerimientos: 10 Gold Skulltulas

Cuando hayas colectado 10 Gold Skulltulas ve a la Casa de las Skulltulas en Kakariko Village y habla con la persona que ha regresado a la normalidad para que te de esta mejora que te permitirá cargar hasta 200 Rupias.

Giant's Wallet

- Requerimientos: 30 Gold Skulltulas

Cuando hayas colectado 30 Gold Skulltulas ve a la Casa de las Skulltulas en Kakariko Village y habla con la persona que ha regresado a la normalidad para que te de esta mejora que te permitirá cargar 500 Rupias.

Mejora de Corazones

Esta mejora reducirá el daño que recibes a la mitad, además de que el borde de los corazones en tu medidor de energía será de color blanco. Necesitas los Golden Gauntlets los cuales consigues en el Castillo de Ganon, casi al final del juego, por tanto no podrás obtener esta mejora sino hasta casi terminando el juego. Cuando ya tengas los Golden Gauntlets llega a Ganon's Castle (la parte de afuera del Castillo, no adentro) y busca hacia el este del mapa un pilar grande de color negro (parece más bien como de mármol) y cárgalo para revelar una cueva donde se oculta la Great Fairy que te dará la mejora.

Golden Scale

Inicialmente obtienes el Silver Scale en el minijuego de Zora y con este ítem podrás sumergirte hasta 5 metros en el agua. Pues bien, hay una mejora llamada Golden Scale que permite sumergirse hasta 9 metros, y lo obtienes si capturas al pez más grande como Link adulto en Fishing Pond. Si quieres información detallada sobre el juego de pezca, ya sabes, ve el apartado de Minijuegos de esta guía.

(IX.3) >> Intercambio de Items

En la esquina inferior derecha de la subpantalla de Items se encuentran los ítems de intercambio para Link niño y adulto. Estos objetos suelen ser temporales y generalmente debes entregárselos a alguna persona, siempre hay alguien en toda Hyrule que quiere el ítem de intercambio que llevas, tal vez al final del intercambio podrías obtener un premio. En la subpantalla del Mapa se marca con una flecha el lugar preciso donde debes entregar el ítem que llevas en ese momento, esto es de gran ayuda para saber en donde podría haber una persona que le interese el ítem que llevas.

Intercambio de Items Link Niño (máscaras)

=====
Luego de mostrarle la Zelda's Letter al guardia de Kakariko Village podrás ir a Market, el pueblito del castillo, y ya podrás entrar a la Happy Mask Shop. El intercambio radica en buscar una máscara en la tienda y tratar de vendérsela a alguien, luego regresas a la tienda y pagas el precio por la máscara que vendiste y podrás escoger otra, con esto irás obteniendo más y más máscaras para que te diviertas. Estas máscaras aunque las puedes usar no tienen ninguna utilidad práctica, sólo sirven para ver las reacciones de las personas cuando hablas con ellas mientras la llevas puesta, aunque hay una máscara muy especial (la Mask of Truth) que sólo podrás obtener luego de que vendas todas las demás máscaras de la Happy Mask Shop. Para ponerte una máscara fíjala a un C y presiona ese botón.

01- La primera máscara disponible en la tienda es la KEATON MASK. Escógela y pónstela, luego dirígete a Kakariko Village y habla con aquel guardia que custodia la entrada a Death Mountain (el mismo al que le diste la carta) y el tipo te la comprará por 15 Rupias, regresa y paga 10 Rupias en la Happy Mask Shop y desbloquearás la siguiente máscara.

02- Ahora escoge la SKULL MASK en la tienda y ve a Lost Woods. Una vez en el bosque ve hacia tu izquierda y sube al pequeño muñón del tronco con la máscara puesta. Habla con el Skull Kid (sólo hablará contigo luego de que hayas obtenido su Pieza de Corazón) y te comprará la máscara... ¡por 10 Rupias! Al parecer el sujeto nos ha trabajado, igual hay que pagar 20 Rupias en la Happy Mask Shop para obtener la próxima máscara.

03- La nueva máscara es la SPOOKY MASK. Cógela y ve a Graveyard en Kakariko Village. Durante el día encontrarás a un niño jugando entre las tumbas, habla con él mientras tienes la Spooky Mask puesta y te pagará por ella 30 Rupias (¡no creerías un niño tan pequeño pagase el dinero completo!). Regresa a Happy Mask Shop y paga las 30 Rupias.

04- La última máscara es la BUNNY HOOD. Cógela y sal hasta Hyrule Field y busca alrededor del rancho (por las afueras) a un sujeto corriendo, es algo difícil ubicarlo ya que la zona es inmensa, pero suele correr de día al rededor de la granja. Durante la noche este sujeto se pondrá a descansar, habla con él mientras descansas (con la Bunny Hood puesta) y el tipo te la comprará a un incontable precio llenando absolutamente toda tu cartera de Rupias, no importa si tu cartera tiene capacidad para 99, 200 o 500 Rupias, ¡el sujeto la llenará toda! Regresa y paga 50 Rupias en la Happy Mask Shop.

Una vez que hayas vendido las cuatro máscaras aparecerán tres nuevas: la Goron Mask, Zora Mask y Gerudo Mask, y por si fuera poco ya podrás usar la Mask of Truth y también las que ya vendiste, teniendo un total de ¡ocho máscaras! Recuerda que no pagas absolutamente nada por ellas, sólo pídelas y ya. La máscara más importante es la Mask of Truth ya que permite hablar con las Gossip Stones (esas extrañas piedras grises con el grabado de un ojo) y conocer todos los secretos que esas piedras esconden.

- - - - -

=====
Intercambio de Items Link Adulto
=====

Para completar este intercambio necesitas a Epona y el Longshot, además de haber descongelado al Rey Zora con Blue Fire. Al completar el intercambio obtendrás el Biggoron's Sword, una poderosa espada.

01- Para comenzar ve a Kakariko Village y habla con la chica de los cuccos

que se encuentra cerca de la entrada al cementerio. Ella te dará el POCKET EEG, tu primer Item de Intercambio como Link adulto.

- 02- Espera que transcurra un día (o toca Sun's Song) y el huevo eclosionará en POCKET CUCCO. Ahora allí mismo en Kakariko Village entra a la casa donde duerme Talon (el padre de Malon, la chica del rancho) y saca en frente de él al Pocket Cucco para despertarlo (equípalo a un C y pulsa ese C), luego de despertarlo no te olvides de hablar con él.
- 03- Muéstrale el Pocket Cucco a la misma chica de los cuccos que te dio el huevo para devolverle su gallina y a cambio te dará a COJIRO, un cucco extraño de color azul.
- 04- Dirígete a Lost Woods y en cuanto entres al bosque ve por el camino a tu izquierda. Allí encontrarás en el tronco a un punketo dormido, saca a Cojiro frente a él para despertarlo y te pedirá un favor: debes de llevar el ODD MUSHROOM a la bruja de la tienda de pociones en Kakariko Village antes de que se agote el tiempo.
- 05- Hay que llevar el hongo en 3:00 minutos hasta Kakariko Village y si no llegas a tiempo el hongo se pudrirá y tendrás que repetir el paso #4 e intentarlo de nuevo. Si piensas hacer trampa y teletransportarte hasta Graveyard tocando Nocturne of Shadows (o tocando cualquier otra canción teletransportadora) pues lamento decirte que no funcionará, si lo haces perderás instantaneamente. No te preocupes, puedes llegar a tiempo pero si corres, aunque con Epona obviamente llegarás más rápido. Una vez en Kakariko Village entra a la tienda de pociones (esa casa enfrente de la entrada a Death Mountain y que tiene una imagen de un caldero sobre la puerta) y sal por el corredor a la izquierda del mostrador de la tienda. Con esto saldrás por la puerta trasera de la tienda, entra a la casa de al lado y dale el hongo a la bruja para que prepare ODD POTION para ti. Si llegas a Kakariko Village de noche no podrás entrar a la tienda, toca entonces Sun's Song para que se haga de día y problema resuelto.
- 06- Regresa a Lost Woods y ve al mismo lugar donde estaba el punketo para entregarle la medicina... pero no verás al sujeto allí sino a una niña Kokiri, entrégale el Odd Potion a ella y te dará POACHER'S SAW.
- 07- Ahora dirígete a Gerudo Valley al oeste de Hyrule y cruza el puente (si el puente aun está roto tendrás que cruzarlo disparando el Longshot al trozo de puente que cuelga en la pared y agarrarte de él para subir). Del otro lado verás la tienda de los carpinteros, dale el Poacher's Saw al sujeto que está fuera de la tienda y te dará una espada, pero rota: el BROKEN GORON'S SWORD.
- 08- Ni lo pienses, no podrás andar por allí atacando a tus enemigos con un espada rota, hay que llevarla a reparación. Sube a la cima de Death Mountain y camina hacia la derecha de la entrada del cráter para que salga un Goron gigantesco, es Biggoron. Dale el Broken Goron's Sword y te dirá que no la puede reparar hasta que sanen sus ojos, para ayudarlo te dará el PRESCRIPTION, así que hay que curarle los ojitos primero.
- 09- Encamínate hasta Zora's Domain y habla con el Rey Zora (el cual debes de haber descongelado previamente con Blue Fire, este fuego lo puedes encontrar gratis en Ice Cavern o comprarlo en la tienda de pociones de Kakariko Village). Muéstrale el Prescription al Rey Zora y te dará el EYEBALL FROG, el cual debes llevar a Lake Hylia antes de que se agote el tiempo.
- 10- Hay que llevar el Eyeball Frog al laboratorio de Lake Hylia (la única

casa del lago) y entregársela al anciano de allí, pero apenas cuentas con 3:00 minutos para hacerlo, si no lo entregas a tiempo tendrás que repetir el paso #09 otra vez. Para llegar a Lake Hylia a tiempo debes salir de Zora's River lo más rápido que puedas (tírate al río y nada para que el impulso de la corriente te acelere y abandones rápidamente el área). Una vez en Hyrule Field monta a Epona y ve a toda velocidad hasta Lake Hylia, ten en cuenta que a pie NO llegarás nunca a tiempo, necesitas a Epona obligatoriamente... y transportarte con la Ocarina tampoco funciona. El viejo del laboratorio usará el Eyeball Frog para preparar WORLD'S FINEST EYE DROPS, este colirio cura la irritación de los ojos.

11- ¿Tienes 4:00 minutos para llevar el Eyeball Drop al Biggoron en la cima de Death Mountain! Usa a Epona para cabalgar rápido a Kakariko Village, después ve a Death Mountain y corre hasta la cima de la montaña. Ten en cuenta que sin Epona es casi que imposible llegar a tiempo, y esta vez lo tienes más difícil: si se agota el tiempo tendrás que repetir todo desde el paso #9 y como ya sabes, transportarse con la Ocarina hará que pierdas de una vez, así que ni lo intentes. Entrégale el Eyeball Drops a Biggoron y este lo usará y comenzará a restaurar tu espada, te dará a cambio un recibo para retirarla cuando esté lista: el CLAIM CHECK.

12- Tendrás que esperar que transcurran dos días (en el juego claro) para mostrarle el Claim Check a Biggoron y que te de el BIGGORON'S SWORD, aunque puedes tocar la Sun's Song para acelerar el paso de los días y obtener tu bien merecida espada sin esperar mucho.

----->-----
 (IX.4) >> Gerudo Training Ground
 -----<-----

muy pronto

```

          /\
         /__\
=====/\  /\=====
<>- - - - - /__\__\ - - - - -<>
=====
(X)                A p e n d i c e                (X)
-----
  
```

Aquí se encuentran algunas cosas como las Melodías, los Minijuegos y los Cofres Secretos que esconden Rupias.

----->-----
 (X.1) >> Minijuegos
 -----<-----

A lo largo de Hyrule podrás encontrar algunos juegos en los que pasar un rato divertido, incluso podrías ganar algunos premios.

```

=====
Cucco-findin' game
=====
- Ubicación: Lon Lon Ranch
- Link: Niño
- Precio: 10 Rupias
  
```

Durante el día podrás encontrar en la casa de la granja a Talon, el padre de Malon, durmiendo con un montón de cuccos (gallinas). Habla con él y tirará las tres cuccos que tiene junto a las demás, tendrás que encontrar sus tres cuccos antes de que se terminen los 30 segundos que tienes, para esto coge las cuccos y Talon te dirá si es una de sus cuccos. Encuentra las 3 cuccos antes de que se agote el tiempo y ganarás.

Premios

La primera vez que ganes te obsequiará la Botella #1 con leche, después de eso te llenará una botella de leche gratis.

Sugerencias

Hay un pequeño truquito para hacer esto mucho más fácil: ANTES de hablar con Talon coge todas las cuccos normales y tíralas en el pequeño espacio que hay entre la mesa donde duerme Talon y las escaleras, las cuccos casi nunca se moverán de allí. Ahora sí habla con él y podrás ubicar sus tres cuccos fácilmente.

=====

Shooting Gallery (Link niño)

=====

- Ubicación: Market
- Link: Niño
- Precio: 20 Rupias

Este minijuego se encuentra en Market, muy cerca del camino que lleva al castillo, podrás identificarlo porque tiene la imagen de una diana con una flecha sobre la puerta. Habla con el encargado y paga las Rupias para jugar. Es sencillo, tienes 15 tiros para acertar a 10 blancos que aparecerán en el escenario (los blancos son rupias), pero ten en cuenta que las rupias sólo se mostrarán por un par de segundos, así que debes ser rápido en disparar.

Premios

- Acierta las 10 Rupias para ganar la Mejora de Bullet Bag #2. Después de eso ganarás 50 Rupias.
- Acierta 8 o 9 Rupias para ganar otro juego gratis.
- Menos de 8 Rupias pierdes.

Sugerencias

Práctica. Las rupias aparecen siempre en la misma posición y en el mismo orden, eventualmente podrás acertarlas todas hasta con los ojos cerrados...

=====

Shooting Gallery (Link adulto)

=====

- Ubicación: Kakariko Village
- Link: Adulto
- Precio: 20 Rupias

Este minijuego de puntería se ubica en la casa que estaba en construcción cuando eras niño. Es idéntico al minijuego de puntería de Link niño, sólo que ahora usarás el arco y las rupias salen al azar. Igualmente tienes 15 flechas para acertar las 10 rupias.

Premios

- Acierta las 10 Rupias para ganar la Mejora de Carcaj #1. Después de eso ganarás 50 Rupias.
- Acierta 8 o 9 Rupias para ganar otro juego gratis.
- Menos de 8 Rupias pierdes.

Sugerencias

Práctica y mucha puntería. A diferencia del juego cuando eras niño, en este las rupias aparecen al azar.

=====

Bombchu Bowling Alley

=====

- Ubicación: Market
- Link: Niño
- Precio: 30 Rupias

Este juego se encuentra en Market, la entrada está cerca de las escaleras. Habla con la encargada y paga para jugar, el premio que podrás ganar si aciertas todos los blancos aparecerá en el mostrador. Tienes 10 Bombchus para meterlas por los agujeros coloridos de las paredes, pero no todo es así de fácil ya que en el recorrido que debe hacer el Bombchu hay toda clase de obstáculos, tendrás que medir bien antes de soltar el Bombchu. Mete Bombchus en los tres agujeros coloridos y ganarás. Si se te acaban las Bombchus obviamente pierdes.

Premios

Entre los premios que puedes ganar estan:

- Pieza de Corazón #27
- Mejora de Bomb Bag #1
- Bombchu
- 50 Rupias
- Bombas

Sugerencias

Jugar y jugar hasta ganarte los mejores premios (la pieza y la mejora de bombas). Simplemente debes medir bien el recorrido del Bombchu y soltarla en el momento preciso para que no choque con ningún obstáculo. Sin embargo, he descubierto un pequeño truco para acertar siempre al agujero que aparece a los lados de la pared (no en el centro), que suele ser el más difícil: colócate pegado al extremo contrario del que aparece el agujero (es decir, si el agujero está del lado izquierdo colócate pegado del extremo derecho lo más que puedas y viceversa), una vez en posición haz esto rápido: apunta el Stick en dirección diagonal-arriba hacia el agujero (es decir, si el agujero está a la izquierda, mueve el Stick en diagonal-arriba y hacia la izquierda y viceversa) y de inmediato presiona B dos veces para soltar el Bombchu, si lo haz hecho bien éste subirá por la pared y lo meterás en el agujero sin problemas.

=====

Treasure Box Shop

=====

- Ubicación: Market (de noche)

- Link: Niño
- Precio: 10 Rupias

Este juego sólo abre de noche y se encuentra cerca de la entrada izquierda a Back Alley, en Market. Tienes tres formas para entrar a Market de noche:

- Entrar de día y tocar Sun's Song.
- Entrar de día y dirigirte hacia el castillo, en esta zona del castillo sí transcurre el tiempo, espera allí a que anochezca y regresa a Market.
- Esperar afuera en Hyrule Field a que anochezca y tocar Prelude of Light para transportarte al templo y puedas llegar a Market ya de noche.

Dentro de la tienda habla con el encargado y paga para jugar, el tipo te dará una llave para abrir la puerta y encontrarás dos cofres, sólo puedes abrir uno y en uno de ellos AL AZAR esta otra llave, el otro tendrá varias Rupias, sólo si obtienes la llave podrás continuar a la próxima habitación. En esto consiste el juego, un juego completamente de azar ya que no sabes en cuál de los dos cofres está la llave. Luego de pasar por 5 habitaciones llegarás a la última donde está la Pieza de Corazón #28 en un cofre.

Premios

Si no abres el cofre con la llave ganarás uno de estos premios según la habitación donde te encuentres:

- 1ra Habitación: 1 Rupia
- 2da Habitación: 1 Rupia
- 3ra Habitación: 5 Rupias
- 4ta Habitación: 5 Rupias
- 5ta Habitación: 20 Rupias
- 6ta Habitación: Pieza de Corazón #28, luego de coger la pieza encontrarás 50 Rupias en el cofre.

Sugerencias

Lens of Truth, te permite ver el cofre que tiene la llave.

===== Heart-Pounding Gravedigging Tour =====

- Ubicación: Graveyard
- Link: Niño
- Precio: 10 Rupias

En el cementerio podrás encontrar entre las 18:00 y las 23:59 a Dampé, el enterrador del cementerio (para saber la hora habla con el guardia en la entrada de Kakariko Village). Dampé irá con una pala siguiendo el camino adoquinado, si hablas con él y le pagas 10 Rupias cavará en el punto donde está a ver qué encuentra, lo que desentierre será tu premio.

Premios

Generalmente encuentras monedas de 1, 5 o 20 Rupias, aunque también podrás encontrar la Pieza de Corazón #11.

Sugerencias

Si te fijas, el camino adoquinado tiene sectores donde no hay piedras sino tierra, haz que Dampé cave en estos sectores y es allí donde encontrarás la Pieza de Corazón... ¿me preguntas en cuál sector de tierra? bueno, tendrás que probarlos todos hasta encontrarlo, por esto necesitas muchas rupias.

=====
High Dive Practice Spot
=====

- Ubicación: Zora's Domain
- Link: Niño
- Precio: 20 Rupias

Sube hasta el cuarto del Rey Zora y entra por la cueva a su izquierda para llegar a la cima de la cascada donde hay un Zora, habla con él y te pondrá este minijuego: soltará varias Rupias hacia el agua las cuales debes coger sumergiéndote en el agua, pero tienes tiempo limitado para hacerlo. Para sumergirte en el agua presiona y mantén el botón A.

Premios

La primera vez que juegas debes coleccionar todas las Rupias antes de que se termine el tiempo para ganarte el Silver Scale. Después de eso ganarás sólo las Rupias que colectes antes de que se termine el tiempo, el Zora puede tirar monedas de 1, 5, 20 o hasta 50 Rupias.

=====
Carrera
=====

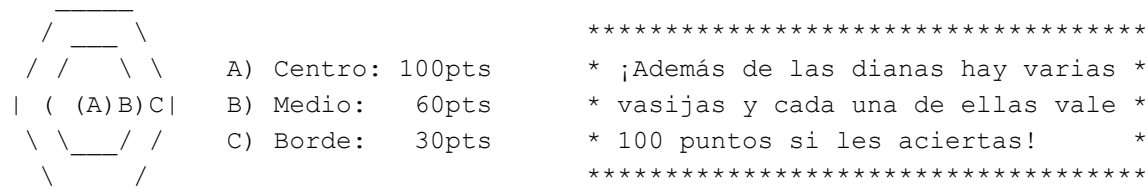
- Ubicación: Gerudo Valley
- Link: Adulto
- Precio: Gratis

Cruzando el puente encontrarás una tienda, adentro hay un sujeto sentado que si hablas con él te propondrá una carrera hasta el puente en la entrada a Kokiri Forest. Si aceptas jugar el sujeto te dará ventaja y podrás salir primero. No ganas ningún premio... ya que es IMPOSIBLE ganarle a este tipo, SIEMPRE llegará primero que tú, no importa si corres a toda velocidad o si usas a Epona, él siempre llegará primero. Sin embargo el tiempo que hagas en esta carrera aparecerá marcado en la lista de records de tu casa... eso creo que es lo único útil de este minijuego.

=====
Horseback Archery Range
=====

- Ubicación: Gerudo Fortress
- Link: Adulto
- Precio: 20 Rupias

Para jugar aquí necesitas el Gerudo's Membership Card y Epona. Sube a Epona y mientras estás sobre ella habla con la chica que regenta el juego y dale sus rupias para comenzar a jugar. El objetivo consiste en disparar flechas a las dianas mientras estás sobre Epona, tienes 20 flechas para hacer la mayor puntuación posible. La puntuación obtenida depende al sector de la diana en que claves la flecha:



Premios

- Haz 1000pts o más y ganarás la Pieza de Corazón #08.
- Después de ganar la pieza haz 1500pts o más y la Mejora de Carcaj #2 será tuya.

Sugerencias

Mucha práctica y puntería ;y darle a todas las vasijas en una sola pasada!
así en la próxima pasada te concentras sólo en las dianas.

Fishing Pond

=====

- Ubicación: Lake Hylia
- Link: Niño y Adulto
- Precio: 20 Rupias

El Fishing Pond se encuentra al este de Lake Hylia, entrando por la puerta de la pequeña isleta. Habla con el encargado y paga 20 Rupias para pescar, lo bueno es que por este mismo precio puedes pescar todo el tiempo que quieras. Cuando quieras salirte debes hablar primero con el encargado y entregarle la caña.

Controles

- Stick Cuando la carnada esté en el agua mueve el Stick para menearla y engañar a los peces.
- Z/L Enfocar un pez. Cuando un pez muerda el anzuelo podrás cambiar el ángulo de la cámara con este botón.
- B Lanzar el hilo de la caña. Cuando la carnada esté en el agua pulsa este botón para menearla y engañar a los peces.
- A Mientras lanzas el hilo pulsa este botón para detener el lanzado. Mantén este botón presionado para enrollar el hilo de nuevo en la caña si lo mantienes presionado junto con R enrollarás mas rápido.
- ABAJO+A Cuando un pez muerda el anzuelo inmediatamente debes presionar ABAJO en el Stick y el botón A para enganchar el anzuelo.

El Arte de la Pesca

Como ya sabes, la pesca es un arte de mucha paciencia, así que si vienes a pescar (ya sea porque crees que te apasiona o vienes por los premios), te advierto que pasarás mucho tiempo intentando capturar el mejor pez, así que paciencia. El lago está lleno de peces de todos los tamaños, y mientras más grande el pez mejor es el premio. Ya que tengas tu caña párate en la orilla del lago y si quieres enfoca el pez que te interese (;no te acerques mucho o lo asustarás!), luego lánzale la caña con B (recuerda que puedes detener el lanzado presionando A) de forma que el anzuelo caiga cerca del pez. Ya con esto comienza a menear el anzuelo lentamente con el Stick para llamar la atención del pez, luego presiona B o A para irlo atrayendo poco a poco y en cuanto el pez pique el anzuelo inmediatamente debes presionar ABAJO y A para engancharlo, luego recoge el hilo con A para sacar al pez del agua.

Claro, una vez mordido el anzuelo los peces batallarán por liberarse, para evitar que se vayan hay que enganchar el anzuelo con ABAJO+A en cuanto lo muerdan, sin embargo, aun así pueden escapar. Además, mientras más grande sea el pez más difícil será capturarlo, un pez de más de 15lbs es difícil de capturar. Una vez que tengas al pez en tu mano el encargado te dirá su peso y te preguntará si deseas conservarlo, acepta si es el pez más grande que hayas capturado. Si pierdes el pez este huirá hacia el fondo del lago y pasará mucho tiempo antes de que salga de allí, recuerda que no se puede

capturar los peces en el fondo porque el anzuelo flota y los peces no lo pueden ver.

Sugerencias

Bueno vamos al grano: el pez grande. El pez más grande SIEMPRE se encuentra casi en el centro del lago, muy cerca de unos troncos que están hundidos, pero te advierto que este pez es el más duro y peleará hasta la muerte para no dejarse capturar. Primero, vete hacia el norte del lago (cerca de ese riachuelo que sale de la pared) y adéntrate en el lago hasta que el agua te llegue como hasta el pecho y ponte lo más cerca del pez que puedas, ahora enfócalo y lánzale la caña y presiona B para irlo atrayendo hacia ti poco a poco. Es probable que el pez dude en morder la caña, si esto sucede sólo recoge el anzuelo y el pez volverá a donde estaba y podrás intentarlo otra vez. Trata de que el pez muerda el anzuelo lo más cerca de ti posible, y en cuanto lo muerda engánchalo (ya sabes, presionando ABAJO + A) y mantén los botones A y R presionados más el Stick hacia ABAJO en todo momento para atraerlo. Es probable que esto no sea suficiente para halar el pez entonces tendrás que mover el Stick en diagonal izquierda hacia abajo y en diagonal derecha hacia abajo para mover la caña de lado a lado (sin soltar nunca los botones A y R), con esto irás halando un poco al pez, pero considera que si mueves la caña muy brusco o muy seguido de esta manera podrías perderlo así que cuidado.

Recuerda, sólo tienes una oportunidad para capturar este pez, si lo pierdes pasará muuuucho tiempo antes de que salga del fondo del lago, por tanto si esto pasa es recomendable que salgas del local, regreses y pagues otras 20 Rupias y ya el pez estará de nuevo entre los troncos para ser capturado.

Premios

Para ganarte un premio debes capturar un pez que pese más que el que se encuentra en la pecera del mostrador del local, para saber cuanto pesa el pez del mostrador revisa la pecera. Para reclamar tu premio habla con el encargado y selecciona la opción "Weigh my Fish". Los premios varían:

Link Niño

- Captura un pez "normal" (no el grande) y ganarás Rupias.
- Captura el pez grande (inicialmente pesa 10 lbs) y ganarás la Pieza de Corazón #22. Después de eso ganarás Rupias.

Link Adulto

- Captura un pez "normal" (no el grande) y ganarás Rupias.
- Captura el pez grande y ganarás el Golden Scale. Luego de eso ganarás Rupias.

Sinking Lure

Existe una carnada secreta llamada Sinking Lure que es tan pesada que se hunde y podrás pescar los peces en el fondo del lago, claro, que con esto estarás haciendo "trampa" y el encargado NO te dará ningún premio, así que cuidado si quieres los premios e intentas pescar con esta carnada, quedas advertid@. El Sinking Lure se encuentra en los siguientes lugares dentro del mismo Fishing Pond, pero ten en cuenta que a veces no aparece, es pura cuestión de suerte encontrar la carnada, si no lo encuentras al examinar estos lugares tendrás que salir del local, regresar e intentarlo de nuevo.

- Justo donde desemboca el riachuelo que sale de la pared hay unas rocas bajo el agua, camina muy cerca de estas rocas para coger la carnada.
- Camina por la grama pegado de la pared y por las rocas que están cerca de donde sale el riachuelo, si tienes suerte podrás encontrar la carnada entre la grama o entre las rocas.
- Camina por el trozo de árbol que sobresale del agua en el centro del lago

(ese tronco donde se oculta el pez grande), a veces la carnada se puede encontrar allí.

Rumores Falsos sobre Sinking Lure:

- Sólo se puede conseguir como Link Adulto: FALSO, como niño también y en los mismo lugares.
- Sólo se puede conseguir luego de pescar un pez de más de 15lbs: FALSO, he obtenido el Sinking Lure incluso la primera vez que entré a Fishing Pond, sin haber pescado nunca ni un pez de 3 libras.

```
      /\
     /__\
=====\/  /\=====
<>- - - - - /__\/__\ - - - - -<>
=====
(XIV)           P r e g u n t a s   F r e c u e n t e s           (XIV)
-----
```

En esta sección encontrarás las preguntas más frecuentes sobre este juego ya respondidas. Antes de escribir un correo preguntando algo asegúrate que tu pregunta ya no aparece respondida aquí.

P: ¡Estoy atorad@ en el juego, no se cómo continuar! ¡¡ayúdame!!

R: Consulta la sección "Guía Completa" donde se explica detalladamente cómo terminar tanto Ocarina of Time como Master Quest.

P: Me falta un Item/Pieza de Corazón/Botella/Skulltula ¿dónde lo consigo?

R: Para la ubicación de TODOS los Items, las 4 Botellas, las 36 Piezas de Corazón y las 100 Skulltulas revisa las secciones correspondientes en esta guía, refiérate a la Tabla de Contenidos al inicio de la guía.

P: ¿Cuál es la diferencia entre Ocarina of Time y Master Quest? ¿Para cuál consola salió el Master Quest?

R: Ocarina of Time y Ocarina of Time Master Quest son EXACTAMENTE el mismo juego, todo es idéntico en ambos (items, enemigos, historia, etc.), la única diferencia radica en el diseño de los calabozos y es que éstos han sido cambiados para incrementar la dificultad en el juego, eso es todo. Master Quest salió para GameCube pero no se vendió públicamente sino que se regaló a todas aquellas personas que preordenaron The Legend of Zelda The Wind Waker por Internet por allá en marzo de 2003, por lo tanto es un disco de edición muy limitada, toda una joya de colección.

P: ¿Sucede algo cuando termino el juego al 100%, es decir, con todas las Piezas de Corazón, Gold Skulltulas, Botellas, Mejoras e Items?

R: Nada, obtienes el mismo final termines el juego como sea.

P: ¿Qué es ese número que aparece en mi archivo de juego?

R: Ese número es tu contador de muertes, cada vez que mueras aparecerá un mensaje diciendo si deseas continuar, si aceptas se incrementará en 1 el contador de muerte. Por cierto, si te lo estás preguntando: NO PASA NADA ESPECIAL si terminas el juego con 0 muertes, aunque puede servirte para hacerle alarde a tus amigos...

```

              /\
             /__\
=====\/\  \/\/=====
<>- - - - - /__\/__\ - - - - - <>
=====
(XV)                L í n e a s   F i n a l e s                (XV)
-----
```

Información de contacto, historial de la guía, agradecimientos y copyright.

```
----->-----
(XV.1) >> Contactando al Autor
-----<-----
```

IMPORTANTE: Suelo contestar a todos los e-mails que me llegan, pero ten en cuenta que puedo demorar VARIOS días en responderte. Considera también que recibo a diario decenas de correos y que mi tiempo libre para responderlos es muy escaso, por eso no te extrañes si mi respuesta es simple y escueta. Por esta razón, si necesitas una respuesta completa lo más rápido posible trata de visitar los foros del Palacio de Sheik y hacer tus preguntas allí, la dirección es:

<http://www.sheikav.com/forum/index.php>

En estos foros hay muchas personas que podrían ayudarte en cualquier juego de Zelda. En fin, si estás trancad@ en el juego, no consigues un ítem o no entiendes cómo pasar un área y necesitas una respuesta rápida y/o urgente, te recomiendo visitar los foros y no escribirme a mi.

- - -

Antes de escribir un e-mail debes tener en cuenta los siguientes puntos. NO RESPONDERÉ CORREOS QUE NO ACATEN ESTOS PUNTOS.

- Coloca en el Asunto (Subject) el texto "Zelda: Ocarina of Time" o "Zelda: Master Quest", según el juego sobre el que tienes dudas.
- SI VAS A PREGUNTAR ALGO, ASEGÚRATE DE QUE TU PREGUNTA YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN LA SECCIÓN DE PREGUNTAS FRECUENTES O EN ALGUNA OTRA SECCIÓN DE ESTA GUÍA. De la misma manera si vas a enviar una contribución (truco, secreto, corrección de errores, información extra, etc.) asegúrate de que ya no se encuentra en la guía antes de enviarlo. De resto todas tus dudas, sugerencias, comentarios y contribuciones son bienvenidos, y obtendrás el total crédito por todas tus contribuciones publicadas en esta guía.
- Si escribes alguna pregunta que yo considere interesante, me reservo el derecho de agregar esa pregunta junto con tu nombre/alias/apodo/nickname y dirección de e-mail a la sección de Preguntas Frecuentes de esta guía. Si no quieres que tu dirección de e-mail sea expuesta públicamente puedes indicarlo en el correo.
- Me reservo el derecho de editar total o parcialmente alguna contribución o pregunta que hayas enviado, para corregir "horrores" ortográficos y/o adaptarla al formato de la guía.

- Trata de escribir claro y que se entienda ¡y cuida tu ortografía! Esto es porque siempre escriben cosas que no comprendo, y así no puedo ayudarte.
- No respondo ningún tipo de preguntas relacionadas a Emuladores, ROMs y/o Hardware, esto es preguntas sobre consolas, cartuchos dañados, Emuladores defectuosos, ROMs que no corren, sitios web para descargar ROMs, etc.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.
- Y por favor no insistan, NO ME AGREGEN al MSN Messenger, Yahoo! Messenger o a cualquier-otra-cosa Messenger, ya que NUNCA uso esos programas.

Correo Electrónico: sef.sermak@gmail.com

----->-----
 (XV.2) >> Versiones de la Guía
 -----<-----

--<>-- VERSION ACTUAL --<>--

Versión 1.1.0 | 20 de Octubre de 2006 | 415KB

- Actualizada y arreglada la sección de Piezas de Corazón con la ubicación de todas las piezas que se pueden obtener en el juego.
- Agregadas las nuevas secciones de: Historia, Gold Skulltulas (¡con todas las 100 arañas!), Mejora de Items, Botellas, Minijuegos y las Preguntas Frecuentes.
- Algunos ajustes a lo largo de la Guía Completa y en la sección de Items.

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

Versión 1.0.0 | 02 de Octubre de 2006 | 330KB

- Primera versión de la guía.
- Guía Completa hasta terminar el juego para Master Quest. La explicación para los calabozos de Ocarina of Time serán agregados pronto.
- Agregada la sección de Piezas de Corazón con la ubicación de algunas de las piezas, en las próximas versiones se completará la lista.
- Agregadas completas la secciones de Controles, Items, Intercambio de Items y el minijuego de Fishing Pond.

----->-----
 (XV.3) >> Agradecimientos
 -----<-----

Hasta el momento no han habido contribuciones para esta guía. ¡Anímate! Si conoces algún truco, bug, secreto, o tienes alguna sugerencia para la guía entonces envíame tu contribución y si es aceptada con gusto será agregada a la guía y aparecerás en esta sección como colaborador, y por supuesto, dándote el 100% del crédito a ti por tu contribución.

----->-----
 (XV.4) >> Copyright
 -----<-----

Copyright © 2006 GregoR

No está permitida la reproducción total o parcial de este Documento sin el consentimiento del Autor. De la misma forma está prohibida la reproducción de algún ASCII Art encontrado en este Documento sin la previa autorización del Autor. Este Documento está realizado para uso privado o personal. Está permitido tener copias de este Documento en tu disco duro o impresas, pero nunca en otras páginas web u otros formatos de distribución pública que no estén autorizadas por el Autor. Si quieres publicar este Documento en tu página web, debes SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- El Palacio de Sheik <http://www.sheikav.com>
- GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- Nación Arcade <http://www.nacionarcade.net>
- NeoSeeker <https://www.neoseeker.com>
- IGN <http://faqs.ign.com>

Si ves este mismo Documento en otro sitio web y no esté arriba mencionado, te agradecería mucho que me lo informaras vía E-mail.

Acerca de las Direcciones de E-mail presentes en este Documento:

- Para proteger del horrible Spam a los colaboradores y a las personas que escribieron sus preguntas se han camuflado los símbolos "@" y "." de las direcciones de correo electrónico con "{@}" y "{.}" respectivamente.
- Algunas de las direcciones de e-mail de colaboradores que se encuentran en este Documento pueden haber cambiado o no existir al momento que leas este Documento.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998, 2003 Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest © 2003 Nintendo

~*~*~*~ VISITA EL SIGUIENTE ENLACE ~*~*~*~

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html?type=1>

Allí siempre encontrarás la última versión de ésta y mis otras Guías.

This document is copyright BoxCarRacer182 and hosted by VGM with permission.