

CONTENIDO

~ Presiona las teclas <ctrl> y <F> al mismo tiempo para que aparezca una ventana que te permite buscar en esta guía. Introduce el número completo que se indica en el índice de abajo para encontrar rápidamente la sección que quieres consultar.

- 001. Iniciando y Controles
- 002. Historia Inicial
- 003. Walkthrough Detallado / Guía paso a paso
 - 3.01 - Link el Granjero
 - 3.02 - El Lobo y Twilight
 - 3.03 - Twilight Faron y las Lágrimas de Luz de Faron
 - 3.04 - Forest Temple (Templo del Bosque)
 - 3.05 - Hacia el Este
 - 3.06 - Twilight Kakariko y las Lágrimas de Luz de Oldin
 - 3.07 - En busca del Alcalde
 - 3.08 - Épica Pelea a Caballo y Death Mountain
 - 3.09 - Goron Mines (Minas de los Gorons)
 - 3.10 - La región Twilight del Norte y los Zoras
 - 3.11 - Lágrimas de Luz de Lanayru
 - 3.12 - Ayudando al Príncipe Zora
 - 3.13 - Lakebed Temple (Santuario del Lago)
 - 3.14 - Salvando a Midna
 - 3.15 - La Forma Humana y Sacred Grove (Arboleda Sagrada)
 - 3.16 - La Nueva Ruta del Cañón
 - 3.17 - El Desierto Gerudo
 - 3.18 - Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto)
 - 3.19 - El Espejo de Twilight (Espejo del Crepúsculo)
 - 3.20 - A la Montaña Snowpeak (Pico Nevado)
 - 3.21 - Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado)
 - 3.22 - Hacia el Templo en Sacred Grove (Arboleda Sagrada)
 - 3.23 - Temple of Time (Templo del Tiempo)
 - 3.24 - Recuperándole la Memoria a Ilia
 - 3.25 - Las Estatuas Antiguas
 - 3.26 - City in the Sky (Celestia)
 - 3.27 - El Espejo de Twilight Restaurado
 - 3.28 - Palace of Twilight (Palacio del Crepúsculo)
 - 3.29 - Hacia el Castillo
 - 3.30 - Hyrule Castle (Castillo de Hyrule)
- 004. Piezas de Corazón
- 005. Habilidades Escondidas
- 006. Incrementos de Capacidad
- 007. Bichos Dorados
- 008. Fantasmas / Poes
- 009. Peces
- 010. Vestimentas / Armaduras
- 011. Botellas
- 012. Armas, Ítems, y Objetos
- 013. Cave of Ordeals (Cueva de las Hadas)
- 014. Preguntas Frecuentes (FAQ)
- 015. Curiosidades, Secretos, y Trucos
- 016. Walkthrough Sintetizado

- 017. Historial de Versiones
- 018. Información de Contacto
- 019. Copyright / Legal
- 020. Agradecimientos

Esta guía en español (castellano) se inició el 23 de noviembre de 2006,
para The Legend of Zelda: Twilight Princess.

```
-----  
--  
--  
--          001. Iniciando y Controles          --  
--          [INI]                               --  
-----
```

Lo primero que necesitas hacer es escoger el archivo donde guardarás tu partida. Una vez que lo has elegido, se te pedirá que indiques el nombre de tu personaje. Para borrar las letras presiona el botón [B] mientras que para colocar la letra que tienes seleccionada necesitas presionar el botón [A]. El nombre con el que Nintendo ha bautizado al héroe de este juego es Link, por lo que dentro de la guía se le referirá con dicho nombre al protagonista. Elige "End" cuando estés de acuerdo con el nombre. Luego tendrás que introducir el nombre de tu caballo. Dentro de la guía, se designará a la yegua con el nombre de Epona (Para evitar líos, también se le dirá simplemente "caballo" aunque sea una yegua).

A lo largo del juego, podrás guardar/salvar la partida presionando el botón [Start] y eligiendo la opción "Save" en la parte inferior de la pantalla.

CONTROLES

```
~~~~~  
GameCube  
~~~~~
```

- ~ Botón A: ° Hablar, checar, abrir, recoger, aventar, etc.
 - ° Realiza la acción indicada en la parte inferior de la pantalla
 - ° Elegir la opción
- ~ Botón B: ° Golpear
 - ° Cancelar Selección
- ~ Botón X: ° Utilizar el ítem asignado a este botón
 - ° Usar sentidos (Lobo)
- ~ Botón Y: ° Utilizar el ítem asignado a este botón
 - ° Cavar (Lobo)
- ~ Botón Z: ° Hablar con Midna
- ~ Botón L: ° Enfocar el blanco
 - ° Poner el escudo

- ~ Botón R: ° (Depende de la Situación)
- ~ Control Stick (Palanca): ° Caminar/Correr/Nadar/Saltar
 - ° Mover indicador en Opciones
- ~ Stick C: ° Cambiar a perspectiva de primera persona (Mover hacia arriba)
 - ° Mover el ángulo de la cámara
- ~ Botón Start: ° Abrir/cerrar la pantalla de Colección
 - ° Saltar escena (Presionar dos veces)
- ~ Cruz Direccional: ° Derecha: Quitar/Poner el mini-mapa
 - ° Izquierda: Ver el Mapa
 - ° Arriba: Abrir/cerrar el menú de Ítems
 - ° Abajo: Abrir/cerrar el menú de Ítems

~~~~~  
 Ataques  
 ~~~~~

- Cortar Horizontalmente: Presiona el botón [B]
- Cortar Verticalmente: Presiona el botón [L], y mientras lo mantienes presionado, oprime el botón [B]
- Apuñalar: Presiona y mantén presionado el botón [L], mueve la palanca del Stick hacia delante, y oprime el botón [B]
- Ataque Giratorio: Mantén presionado el botón [B] y suéltalo
- Ataque con Salto: Mantén presionado el botón [L], y oprime el botón [A]

 002. Historia Inicial

En la profundidad de la región del Sur del Reino de Hyrule yace una aldea, de nombre Ordon. Enclavada en el bellísimo paisaje de tierras agrícolas, los aldeanos de Ordon se ganan la vida criando ganado. Entre los aldeanos está un niño conocido por ser el más hábil jinete en toda la tierra. Un niño que, como se espera, algún día tomará la responsabilidad de liderar Ordon como Jefe de la Aldea. Su nombre es Link...

De confianza y querido por todos los aldeanos, Link es especialmente estimado por los demás niños de Ordon, entre quienes mantiene el rango no-oficial de líder del grupo. Link se pasa sus días ayudando en un rancho y aprende en sus tiempos libres la manera de la espada del único espadachín de la aldea, Rusl. Constantemente presume sus recientemente aprendidas habilidades a los jóvenes del pueblo, lo cual lo hace aún más popular.

Un día Link está presumiendo sus habilidades como espadachín, como es usual, cuando aparece un chango. "¡Hey! ¡Ese es el chango que ha estado causando problemas por toda la aldea! Agarrémoslo", gritan los niños. Ellos salen corriendo, persiguiendo al chango al bosque. Link se interna al corazón del bosque en busca de ellos y se sorprende al encontrar que el bosque está lleno de incontables monstruos. Después de luchar a través de sus filas, Link rescata al niño y al chango de la jaula en la que eran mantenidos

prisioneros.

El siguiente día, después de mucha motivación por parte de Rusl, Link se prepara para salir y entregar el tributo de la Aldea al Castillo de Hyrule. Nunca habiendo visitado con anterioridad el castillo, Link tiene sus ánimos en alto mientras se prepara para iniciar su viaje, pero cuando su amiga de la infancia Ilia se percata de una herida en Epona, ella regaña a Link por ser tan descuidado con su yegua. Enardecida, Ilia se lleva a Epona.

Link logra encontrar a Epona e Ilia en el manantial místico cercano, e intenta pedir perdón por herir a Epona. Pero sin importar cuantas veces dice estar arrepentido, Ilia se rehúsa a perdonar a Link. Luego Colin, un pequeño niño de la Aldea quien idolatra a Link, se interpone para mediar en la situación. Gracias a la explicación de Colin, Link finalmente consigue que Ilia baje la guardia y acepte dialogar. Habiendo reconsiderado lo sucedido, Ilia le dice a Link, "Regresa a casa sano y a salvo, y ;no hagas nada imprudente!".

Justamente entonces...

Un monstruo encima de un jabalí gigante sale disparado del bosque. El imponente monstruo junto con su acompañante rompe la reja al manantial y ataca a los jóvenes.

Sorprendido, Link es impotente y no puede detener al monstruo que le está dando un golpe, dejándolo inconsciente. A través de la niebla de su media-consciente mente, Link observa como Colin e Ilia son raptados por el monstruo...

```
-----  
--  
-- 003. Walkthrough Detallado / Guía paso a paso --  
-- [WTG] --  
-----
```

```
  /\  =====  /\  
 /__\  
/\  /\          3.01 - Link el Granjero          /\  /\  
/__\/__\  
=====
```

El juego inicia con una interesante conversación en al atardecer. Según la persona que platica con Link, el atardecer (crepúsculo, o "Twilight") es digno de ser observado porque en ese momento el mundo intersecta con el de los espíritus. Terminando las escenas, alguien le habrá pedido ayuda a Link. Tomarás el control del personaje. Necesitas encontrar a Epona. Sigue el camino que está al lado de tu casa (el que está al Norte en tu mapa).

~~~~~

Ordon Woods (Bosque de Ordon)

~~~~~

Avanza hacia delante. Puedes explorar la zona. En la intersección del camino, da vuelta a la izquierda y encontrarás una pequeña laguna. Ahí estará tu caballo. Acércate e iniciará una escena. Habla con la muchacha y te pedirá que te acerques a la hierba y la uses para tocar una melodía. Párate al lado de la hierba con forma de herradura y presiona el botón [A]. Vuelve a presionar el mismo botón para tocar la Canción de Epona. Tu caballo vendrá. Esta canción sirve para llamar a Epona. Tréplate a Epona presionando el botón [A]. Regresa a la zona con la casa de Link (Sur en el mapa).

~~~~~

Casa de Link

~~~~~

Te puedes detener para entrar a tu casa, pero no es necesario. Dirígete al acceso que está en frente de tu casa (Sur del Mapa).

~~~~~

Ordon Village (Pueblo de Ordon)

~~~~~

Tienes la opción de explorar esta zona y de hablar con los habitantes de este pueblo. Cuando estés listo, dirígete al acceso que está del otro lado del pueblo por el que entraste (Sur del mapa).

~~~~~

Ordon Ranch (Granja Ordon)

~~~~~

Como te darás cuenta, las cabras son algo raras. Acércate a la persona que está en la zona con las cabras. Te dirá que metas las cabras al establo. Recuerda que tienes que estar montado sobre Epona. Meter a las cabras en el establo es simple. Corretéalas por detrás, acercándoteles por algún lado si quieres cambiar la dirección que traen. Presionando el botón [A] puedes arrearlas para que se vayan más rápido y no se desvíen tan fácilmente. En total tienes que meter 10 cabras al establo.

Cuando hayas acabado, iniciará una escena y aparecerán unos obstáculos en la Granja. Para saltar sobre un obstáculo con Epona, galopa hacia éste y antes de llegar a él presiona el botón [A] para agarrar velocidad y saltarlo. Para salir de la Granja tendrás que saltar la puerta de éste; imagínate que es un obstáculo. Al hacerlo concluirá el día, y se te preguntará si quieres salvar/guardar la partida. A lo largo del juego, podrás guardar la partida presionando el botón [Start] y eligiendo la opción "Save" en la parte inferior de la pantalla.

~~~~~

Casa de Link

~~~~~

Baja las escaleras y sal de tu casa. Habla con los niños, y luego ve a la Aldea Ordon.

~~~~~  
Ordon Village (Pueblo de Ordon)  
~~~~~

Los niños te habrán informado que puedes comprar una resortera/hulera. Sin embargo, para poder hacerlo, necesitas completar unas tareas (Y desde ahora te aviso que necesitas agarrar 30 Rupías). Habla con el hombre más cercano a ti. Te dirá que quiere tumbar el panal. Luego habla con una mujer embarazada que está cerca de uno de los puentes pequeños. Te dirá que requiere una cuna. Después, acércate a una de las rocas que está en el centro del pueblo, cerca de unas calabazas. Sobre ella hay un señor que te dirá que lo voltees a ver con [L + A]. Presionando esos botones podrás hablar con él. Te pedirá que subas a donde está él. Hazlo, trepándote sobre las hiedras que crecen sobre la roca.

Arriba el hombre te volverá a hablar. Te enseñará un gato (será importante después), y una hierba blanca. Salta a la roca con la hierba blanca (camina hacia la roca y Link automáticamente saltará). Agarra y toca dicha hierba para que baje un águila. Apunta con el Stick (palanca) hacia el panal en el árbol gigantesco, y presiona el botón [A] para que el águila vaya y lo destruya.

Después de esto, salta al techo rosa, y de ahí salta a las últimas dos rocas. En la segunda habrá más hierba. Agárrala y toca la melodía; con el águila, pégale al chango que está saltando a lo lejos, sobre una roca grande en la laguna. El águila te traerá la cuna.

La cuna se la debes llevar a la mujer embarazada (No te caigas al agua con la cuna porque Link la soltará y tendrás que empujar a la cuna a una orilla para que la puedas agarrar cuando estés fuera del agua). La mujer embarazada te dará la caña de pescar (fishing rod) de Colin (Iván): Presiona el botón [arriba] en la [cruz direccional] para acceder al menú de ítems. Elige al ítem y presiona el botón [X] o [Y] para elegirlo. Cuando estés controlando a Link, presiona el botón designado para sacar la caña. Con el mismo botón la lanzarás. Cuando veas que el anzuelo se mueve para arriba y abajo sin que tu muevas nada, es tiempo de que saques al pescado.

Ve a donde está el gato y lanza la caña. Atrapa a un pez (sigue los pasos que mencioné en el párrafo anterior), y cuando te aparezca el mensaje indicándote qué tipo de pez atrapaste, presiona el botón [B] (es importante que presiones este botón porque si no podrías soltar al pez en el agua). Aléjate del pequeño muelle y el gato te seguirá; presiona el botón [A] para soltar al pez. Ve la graciosa escena.

Por último, ve a la tienda (es la casa con el techo rosa, y en la cual se metió el gato). Adentro habla con la mujer y te regalará una botella con leche (Milk in a bottle). Puedes sacar la botella y tomarte lo que contiene con el botón que le hayas asignado. Habla con la señora y te permitirá comprar la resortera/hulera por 30 Rupías (Si no las tienes, aquí podrás encontrar algunas: aventando calabazas, caminando por el pasto largo, arriba del árbol grande con el panal, y encima del techo de la casa del alcalde).

Ya que tengas a la resortera en tu posesión, sal de la tienda. Presiona el botón [arriba] en la [cruz direccional] y se te notificará que puedes colocar ítems en los botones [X] y [Y]. Cuando estés controlando a Link, presionando esos botones automáticamente asignarás el ítem correspondiente al botón. Luego presionarás dicho botón para usar el ítem. Regresa a la casa de Link.

~~~~~  
Casa de Link  
~~~~~

Antes de entrar a tu casa y ver el regalo del papá de Colin (Iván), habla con las niñas para iniciar una prueba de tiro al blanco! Sigue las indicaciones para destruir todos los blancos.

Voltea a ver la escalera de tu casa. Dispárale a la araña y entra a tu casa. Adentro abre el cofre para obtener la Espada de Madera (Wooden Sword). Para dar golpes con la espada, simplemente presiona el botón [B]. Sal de la casa y habla con los niños para iniciar otro tutorial; esta vez, sobre la espada:

- Cortar Horizontalmente: Presiona el botón [B]
- Cortar Verticalmente: Presiona el botón [L], y mientras lo mantienes presionado, oprime el botón [B]
- Apuñalar: Presiona y mantén presionado el botón [L], mueve la palanca del Stick hacia delante, y oprime el botón [B]
- Ataque Giratorio: Mantén presionado el botón [B] y suéltalo
- Ataque con Salto: Mantén presionado el botón [L], y oprime el botón [A]

Después de este breve tutorial estarás listo. Ahora tendrás que ir a buscar a los niños que se fueron persiguiendo al chango. Súbete a Epona e intérnate en el bosque.

~~~~~  
Ordon Woods (Bosque de Ordon)  
~~~~~

Simplemente sigue el camino, cruzando el puente para llegar a la siguiente zona.

~~~~~  
Faron Woods (Bosque de Farone)  
~~~~~

Sigue galopando, y tendrás que saltar una reja que impide el paso. Llegarás a una pequeña laguna. Cerca habrá una pequeña cueva. Entra a ella. Al salir de ella, llegarás a una intersección. Hacia delante habrá una puerta de madera grande, y tomando el camino del lado irás a un área con una casa. En frente de esta casa hay un señor. Habla con él y te dará la Linterna (Lantern/Candil). Sacas la Linterna/Candil con el botón que le hayas asigando, y presionando ese mismo botón puedes encender antorchas. Con el botón [A] puedes guardarla si no te estás moviendo; la lámpara consume aceite, así que es mejor que la tengas guardada cuando no la estés utilizando, puesto que rellenar el aceite cuesta 20 Rupías. Enciende la fogata debajo de la olla para contentar al señor.

Regresa a la intersección y procede hacia la puerta de madera que está abierta. Epona ya no te podrá acompañar. Mata a la planta (Deku Baba) que está en la puerta, dándole de espadazos, y luego avanza para meterte en la cueva (antes de entrar a ella se te notificará que encontraste la espada de Talo). Adentro de la cueva, enciende la antorcha que estará en frente de ti (Si no logras ver nada, quizá tengas que subirle el brillo a tu televisor). Sigue el camino y mata al murciélago, y enciende la segunda antorcha. Avanza aún más; esta vez te enfrentarás a más enemigos y estará más oscuro. Quema la telaraña (para quemarla haz lo mismo que harías para encender una

antorcha) y llegarás a un lugar con unas ollas colgando de telarañas. Aquí estará la tercera antorcha que encenderás. Tienes una opción de dos caminos: el que no tiene telaraña te lleva a un cofre con 10 Rupías, y el que sí tiene la telaraña (que quemarás) te permite salir de la cueva.

Saldrás de la cueva a una zona muy grande. Checa tu mapa. En la parte Noreste (Derecha Superior) hay un círculo rojo. Ve hacia ese círculo, matando a los enemigos. Cuando entres al cuarto donde está ese círculo, mata a los enemigos y luego abre el cofre para obtener una Llave Pequeña. Enciende las antorchas que están a los lados de este cofre para que aparezca un cofre con una Pieza de Corazón. Sal de este cuarto para regresar a la zona inmensa. Ahora tendrás que dirigirte al acceso que está en la parte Sudoeste del mapa, que te permitirá llegar al círculo rojo en la parte izquierda del mapa. Cuando te acerques a dicho acceso, verás una puerta con candado. Utilizarás la llave pequeña que encontraste para abrirla y así entrar a la siguiente zona.

Aquí mata a los enemigos. Cerca de la mitad de la zona encontrarás al pájaro Trill con su tienda. Es una tienda de auto-servicio, así que tienes que sacar tu botella y llenarla con lo que escojas. Una vez que compres algo, no se te olvide pagarle al pájaro depositando el dinero en la alcancía (Y, ¿qué pasa si no pagas? El pájaro te ataca...):

Red Potion (Poción Roja): 30 Rupías

Lantern Oil Refill (Aceite para la Linterna/Candil): 20 Rupías

Dirígete hacia el norte del mapa e iniciará una escena en la que se te muestra una rama gigantesca de un árbol que forma un "puente", y en el extremo está el chango y el niño que estás buscando. Antes de subirte a este "puente/rama", explora los lados y encontrarás un cofre con 10 Rupías. Ahora sí, cruza el puente/rama y mata a los enemigos. Luego golpea con tu espada la jaula para romperle los palos verticales y consecuentemente destruir la jaula. Ve las escenas.

~~~~~  
Ordon Ranch (Granja Ordon)  
~~~~~

Llama a Epona, y mete las 20 cabras en el establo. El contador que te toma el tiempo no tiene mucha importancia por el momento, así que no te preocupes si te tardas mucho. Por cierto, no las presiones mucho con el botón [A] porque se enojarán y te embestirán. Cuando termines, dirígete a la aldea.

~~~~~  
Ordon Village (Pueblo de Ordon)  
~~~~~

Ve la escena. Te habrás quedado sin caballo, así que tendrás que caminar a pie a tu casa.

~~~~~  
Casa de Link  
~~~~~

Hablarás con Colin (Iván), y luego tendrás que hablar con los otros niños y entregarles tu espada (eligiendo la opción "Sure thing") para que dejen pasar a Colin (Iván) al bosque.

~~~~~  
Ordon Woods (Bosque de Ordon)  
~~~~~

Dirígete a la laguna en la que usualmente está Epona. Notarás que te han prohibido el paso; aún así, puedes hablar con Colin (Iván) y te dirá sobre un paso secreto. Regrésate al principio del bosque, y busca en la pared un hoyo (cerca de donde hay muchas hierbas). Métete al hoyo y síguelo hasta salir a donde está Epona. Ve las escenas, que, por cierto, son muy interesantes. Guarda tu partida.

```
  /\      =====  /\
 /  \    /  \
/\    /\   3.02 - El Lobo y Twilight   /\    /\
/_  \/_  \ /  \/_  \
=====
```

~~~~~  
Calabozo Desconocido ~ Twilight (Crepúsculo)  
~~~~~

Como te podrás dar cuenta, ahora eres un Lobo. Muy interesante, ¿verdad? Muévete un poco e iniciará una escena en la que conocerás a Midna y ella te liberará de la cadena. Para salir de la celda, acércate a la caja que está en una esquina del cuarto, y rómpela con el botón [B] (Cuando presionas [A] corres más rápido pero no realizas ningún ataque). Ya que esté rota la caja, utiliza el botón [Y] para cavar un hoyo en donde estaba la caja (donde se ve la tierra pegada a los barrotes). Iniciará otra escena, y Midna te dirá que presionando el botón [Z] la puedes llamar.

Entra a la segunda celda, acércate a la cadena colgando del techo, y llama a Midna. Presiona el botón [L], y mientras lo mantienes presionado, oprime el botón [A] para engancharte de la cadena en el techo y abrirla. Se abrirá un paso que seguirás. Cuando salgas del túnel iniciará una conversación. Presionando el botón [X] puedes utilizar tus sentidos (olfatear) para descubrir cosas nuevas. Utiliza tus sentidos para hablar con el espíritu en la esquina. Luego avanza por el corredor. En el extremo podrás ir a la izquierda y a la derecha: a la izquierda hay una cadena que abre el acceso a un cofre, y por la derecha cruzarás una especie de puerta metálica. Después de esta reja, avanza derecho; pasarás por unos picos que estarán a un lado. Luego verás una cadena. Jálala y abrirás un lugar con un enemigo. Regrésate a donde están los picos en el suelo, y del lado opuesto a donde están los picos habrá una cadena. Jálala para que suba el agua.

Ahora podrás nadar sobre los picos. Sigue avanzando y te encontrarás con un segundo soldado. Si en la intersección en la que está el soldado avanzas hacia el Este, Midna te dejará. Después de que te haya dejado, avanza hacia el Norte de la intersección y encontrarás una cadena; jalándola encontrarás una caja con rupias. Regresa a la intersección con el soldado, y avanza hacia el Oeste. Ahí hay dos cadenas. Una hará salir unos enemigos. La última cadena, que está cerca del soldado agachado, bajará el nivel del agua.

Regresa a donde dejaste a Midna. Debajo de esa reja, y a un lado, habrá un hoyo. Métete a él presionando el botón indicado en pantalla, y llegarás a un pasadizo con otro soldado. Continúa y te encontrarás con Midna. Posteriormente entrarás a un cuarto circular. Primero destruye a los enemigos de abajo, y luego sube las escaleras. Cuando saltes donde están caídos los escalones te caerás. Regresa a ahí y Midna te dirá que la llames. Hazlo, y luego mientras mantienes presionado el botón [L] oprime el [A]. Hazlo y Midna te jalará al otro lado. Continúa por las escaleras, y en la rampa vuelve a llamar a Midna. Prosigue por el camino y al final encontrarás una cuerda. Utilízala para cruzar al otro lado y sube. Iniciará una escena y tendrás que matar a 3 murciélagos. Luego sube a uno de los escalones y Midna te pedirá que la llames. Verás un mensaje, y luego usando a Midna llegarás hasta arriba y saldrás del calabozo.

Salta a abajo. Sigue el camino y tendrás una conversación con Midna. Habla con el soldado.

~~~~~  
Hyrule Castle ~ Twilight (Castillo de Hyrule ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Así que éste es el castillo de Hyrule. Algo muy malo ha sucedido. Cerca del soldado verás una caja. Empújala, y una vez que esté pegada a la pared del Este, súbete a ella para pasar sobre la pared y llegar al otro lado. Del otro lado salta para abajo y encontrarás un pájaro grande. Mátalo, y luego dirígete al Norte; saltarás por un pequeño hueco en el piso y te enfrentarás al pájaro.

Finalmente llegarás a un precipicio muy grande que no puedes cruzar... pero a un lado hay una plataforma de madera. Sobre ella llama a Midna y ella te permitirá cruzar. Ahora estarás en lo que parece ser un techo muy grande, que está inclinado. Simplemente sigue por el centro del techo y al final de él podrás subir a la torre (Ten cuidado con los pájaros grandes).

~~~~~  
Torre del Castillo de Hyrule ~ Twilight (Crepúsculo)  
~~~~~

Esta es la torre a la que Midna quería llegar tan ansiosamente. Tírate a abajo, sigue el camino hacia arriba, y entra en el cuarto. Ve la escena.

La princesa Zelda se ha convertido en la "Twilight Princess" (Princesa del Crepúsculo). Después de las escenas tan ilustradoras, sal de la torre y baja las escaleras.

~~~~~  
Ordon Woods (Bosque de Ordon)  
~~~~~

Intenta salir del manantial e iniciará una conversación. Midna te dirá que necesitas la cooperación de alguien del Twilight para entrar al mismo. Te pedirá que busques una espada y un escudo (Es una buena idea, ¿no? Pero resulta que ella quiere la espada y el escudo para si misma...). Dirígete a la casa de Link y verás un enemigo. Mátalo.

~~~~~  
Casa de Link  
~~~~~

Mata a los dos enemigos y cuando intentes entrar a la Aldea te llamará un peculiar personaje. Escucha lo que te dice: Link Lobo se puede comunicar con los animales.

~~~~~  
Ordon Village (Pueblo de Ordon)  
~~~~~

Dirígete a la casa que tiene la rueda que da vueltas con el agua. Enfrente de esa casa estarán conversando dos aldeanos. Acércate a ellos y saldrán espantados. Aléjate y volverán a aparecer. Camina y cuando aparezca el botón para escucharlos, presiónalo. Si las letras están muy pequeñas para entenderse, acércate más (si te mantienes dentro del pasto no te verán tan fácilmente) hasta que puedas leer lo que dicen. De ellos te enterarás que hay un escudo en la casa, y Midna te enseñará por donde puedes entrar.

Dirígete a la tienda. Cuando lo hagas, iniciará una escena y un águila te golpeará. No te acerques a ese señor y evita la luz. Cuando te acerques a la tienda se te arrimará un gato. Habla con él y te mencionará que el de arriba es su amo y que lo puedes asustar por detrás. En uno de los lados de la tienda podrás llamar a Midna para subir a la tienda. Arriba, salta a las rocas y asusta al señor. Desde la roca donde estaba el señor, llama a Midna y cruzarás el río y te podrás meter a la casa con la rueda que da vueltas con el agua.

Adentro de esta casa, tírate para abajo y sobre la mesa del centro llama a Midna. Te permitirá subir a donde está el escudo. Golpea la pared un par de veces (Corre hacia ella y presiona [A]) para que se caiga el escudo y agárralo: Ordon Shield (Escudo de Ordon) - No lo acerques al fuego porque se quemará. Sal de la casa por la ventana cercana. Ahora escucharás hablar de la espada. Ve a la casa de la mujer embarazada (la que viste en la escena), teniendo cuidado con el hombre que está patrullando con la antorcha. No te acerques a donde está la luz en la casa. En el lado de la casa cercano al río encontrarás una gallina. Hablando con ella te dirá que olfatees. Hazlo, y en ese lado de la casa, al lado de la leña, verás que hay algo marcado. Escarba ahí y entrarás a la casa. Adentro recoge la espada que está en el sillón: Ordon Sword (Espada de Ordon). Sal de la casa por donde entraste, y regresa al bosque de Ordon.

~~~~~  
Ordon Woods (Bosque de Ordon)  
~~~~~

Dirígete al puente e iniciará una escena. Entra al manantial y verás otra escena. Ahora tienes que matar a un Ente de las Sombras. Para matar a este Ente, recomiendo que lo enfoques con [L] y mientras mantienes ese botón presionado, oprimas el botón [A] para lanzarte sobre él y morderle el cuello presionando repetidamente el botón [A]. Después de matarlo conocerás a Ordon, uno de los cuatro Espíritus de la Luz. Te dirá que sólo podrás recuperar tu forma original en aquel lugar en el que la perdiste. Regresa al camino principal y cruza el puente del Norte. Al acercarte a la puerta, Midna te preguntará si quieres entrar al Twilight. Contéstale que sí.

```

      /\      =====
     /__\
    /\  /\    3.03 - Twilight Faron y las Lágrimas de Luz de Faron
   /__\/__\
            =====
      /\
     /__\
    /\  /\
   /__\/__\

```

~~~~~  
 Faron Woods ~ Twilight (Bosque de Farone ~ Crepúsculo)  
 ~~~~~

Esta zona iniciará con una escena muy divertida. Jajaja, definitivamente Midna no sabe qué hacer con el escudo. Cuando tomes el control del Lobo, avanza y luego verás caer unos postes que crearán una barrera. Camina un poco y caerán tres Entes de las Sombras. Ahora, notarás que los Entes por lo general cuidan una zona particular. De esta forma te recomiendo que pelees contra ellos individualmente y no los juntes porque luego tendrás que pelear contra los 3 a la vez (Si requieres corazones, utiliza tus sentidos para buscar lugares donde puedes escarbar). Al matar a dos de ellos iniciará una escena y el vivo revivirá a los muertos. Intenta atacarlos otra vez y Midna te enseñará un nuevo ataque: Presiona y mantén presionado el botón [B] para formar una sombra en el suelo; todo lo que esté dentro de esa sombra redonda será masacrado por Midna. Así que mata a uno de los Entes (al que esté más separado), y luego trata de acercarse a los otros dos, presiona el botón B, y cuando los dos Entes estén dentro de la sombra, suelta el botón para que Midna los mate.

NOTA IMPORTANTE: Siempre que luches contra este tipo de Entes de las Sombras, tendrás que matar a los últimos dos al mismo tiempo para que el que quede vivo no reviva a los muertos.

Ahora continúa caminando hasta que llegues al manantial. En el manantial podrás examinar algo. Hazlo y te encontrarás con uno de los cuatro Espíritus de la Luz. Te dará el "Vessel of Light", el cual sirve para coleccionar las Lágrimas de Luz. Utilizando tus sentidos podrás ver a los Insects of Darkness (Insectos de Oscuridad) que mantienen las Lágrimas de Luz. En tu mapa se te enseñarán con puntos blancos la ubicación de estos insectos. Iniciemos el recorrido para matarlos (LOS INSECTOS SOLAMENTE LOS PUEDES VER UTILIZANDO TUS SENTIDOS):

~ 1 y 2: Dentro de la cueva que está al lado del manantial. Utiliza tus sentidos para ver a los insectos, y luego mátalos a mordidas. De ellos saldrá una Lágrima de Luz. Toca esa lágrima para meterla en el "Vessel of Light".

~ 3 y 4: Ve a la casa del señor que te vende aceite para la linterna/Candil. Por donde está el espantapájaros puedes subir por una rampa y llamar a Midna para entrar a la casa. Adentro habla con el hombre y saldrán los insectos.

~ 5: Sal de la casa, y en la pared de la casa que está del otro lado estará el insecto. Golpea dicha pared para que caiga.

~ 6 y 7: Ve a la intersección que está entre la cueva oscura y la cueva que lleva al manantial. Habrá una puerta de madera cerrada impidiendo el paso a la cueva oscura. Utiliza tus sentidos para ver un lugar donde puedes cavar para cruzar la puerta de madera. Ya que la hayas cruzado podrás matar a los

insectos.

Ahora métete a la cueva oscura. Al lado de antorcha podrás cavar para llegar al final de la cueva rápidamente. Sal de la cueva.

~ 8 y 9: Al salir de la cueva entrarás a una zona muy grande con neblina morada al fondo. No te acerques a esa neblina pues si te metes dentro de ella te matará. En uno de los lados cercanos al acceso por el que entraste a esta zona están los insectos (lado Este). Golpea la pared para que caigan y mátalos.

~ 10, 11 y 12: Cerca de donde estaban los insectos anteriores, en el lado Este, podrás llamar a Midna cuando te acerques a la neblina morada. Llamándola te permitirá cruzar. Llegarás a una plataforma con una rampa. Sube la rampa y vuelve a llamar a Midna (después de llamarla, deja presionado el botón [L] y nada más oprime el [A] para saltar de un lado a otro) y terminarás en un tronco. En este tronco están los tres insectos.

De este tronco, avanza hacia el Oeste y llama a Midna. Asegúrate de moverte rápido para que no te ataquen unas plantas (Recuerda que dejas presionado el botón [L] y nada más oprimes el [A]). Subirás a la cima de un árbol, y repetirás el proceso. Luego tendrás que pasar por un lugar donde está oscilando un pedazo de tronco. Nada más asegúrate de cruzar con Midna cuando el tronco que oscila no esté en medio. Sigue el camino.

~ 13 y 14: Eventualmente llegarás a una parte en la que se enterrarán los insectos. Activa tus sentidos y enfoca al insecto en el suelo, y cuando estés arriba de él escarba para sacarlo y matarlo.

Prosigue por el camino cercano y entrarás a una nueva zona. Aquí te enfrentarás otra vez a tres Entes de las Sombras. Ya sabes cómo matarlos. Recuerda que si necesitas corazones, puedes escarbar en los puntos negros que están cerca de la barrera. Cuando los hayas matado, continúa por el camino, cruzando el puente hecho por la rama grande del árbol.

~ 15 y 16: Estos insectos están aterrorizando al espíritu del chango. Mátalos.

Después de agarrar todas las Lágrimas de Luz serás teletransportado al manantial de Faron.

~~~~~  
Faron Woods (Bosque de Farone)  
~~~~~

Ve las interesantes escenas, y obtendrás una vestimenta muy propia del héroe legendario: ¡La ropa verde! El Espíritu de la Luz te dirá que puedes ir al Templo que está en los Bosques de Farone.

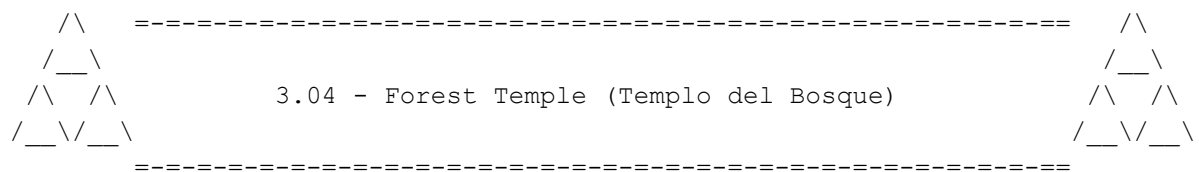
Ve a la casa del hombre que te vendió la linterna/Candil. Habla con él (estará fuera de su casa) y te dará la llave para entrar a la cueva oscura. También te venderá una botella con aceite para la linterna/Candil, a 100 Rupías. Te recomiendo ampliamente que compres la botella. Ve a la puerta de madera que está cerca de la cueva oscura y ábrela. Métete a la cueva oscura y atraviésala. Del otro lado saldrás a la zona grande para enterarte de que la neblina morada todavía sigue.

Acércate al pequeño puente de madera que está en medio. Ahí saca tu Linterna/Candil e iniciará una escena bastante graciosa. ¡La changa (chango

hembra) te quitará tu Linterna/Candil! Sigue a esa changa, cuidándola de los enemigos, hasta que te deje en el siguiente acceso. Prosigue a la siguiente zona. Ahora estarás en la zona con la tienda del pájaro Trill. Asegúrate de rellenar con aceite tu Linterna/Candil en la Tienda, y no te vayas a robar el aceite! Mata a los enemigos, y luego sigue el camino. Te encontrarás con un lobo cerca de la rama que sirve de puente. Iniciará una escena.

En esta zona extraña te encontrarás con una calaca (Esqueleto con armadura), que se parece a un Stalfos. Intenta atacarlo y comenzará una escena. Este individuo te enseñará una Técnica Secreta (Hidden Skill) llamada Golpe Final (Ending Blow): Cuando tu oponente se encuentre tirado, acércate a él y mientras mantienes presionado el botón [L], presiona el botón [A] para matarlo con el Golpe de Gracia (en la pantalla aparecerá Finish A). Recuerda que tu oponente tiene que estar tirado para que funcione. Dale un golpe fuerte al esqueleto (ataque de salto funciona bien) para tirarlo y realiza el Golpe Final. Finalmente este individuo te dirá que hay seis más técnicas secretas, y que para aprenderlas necesitas encontrar las estatuas silbantes.

De regreso a la realidad de los Bosques de Farone, cruza la rama gigante que sirve de puente, y luego quema la telaraña con tu Linterna/Candil. Entra al Templo.



Este es el primer calabozo del juego. Primero que nada, como apenas vas comenzando el juego, no te preocupes si ves algo y no sabes qué hacer con él o no puedes alcanzar cierta cosa. También, ten en cuenta que en ocasiones te tendrás que regresar a cuartos que ya has explorado para descubrir cosas nuevas o para encontrar caminos nuevos. Por último, los changos son tus amigos. Tendrás que rescatar todos los que puedas, ya que ellos te ayudarán de vuelta, permitiéndote usarlos como columpio para alcanzar zonas nuevas.

~~~~~  
 Forest Temple (Templo del Bosque)  
 ~~~~~

Avanza, matando a los murciélagos, hasta que entres al primer cuarto. Aquí iniciará una breve escena. Si te vas a la derecha verás unas hiedras (antes de llegar al Deku Baba - Planta carnívora). Subiendo por ellas (cuidado con las Skullwalltulas - arañas) llegarás a un cofre con 10 Rupias). Regresa a abajo y mata a los enemigos. Luego rompe la jaula del chango para liberarla. Sube por la hiedra y abre la puerta.

A este cuarto al que acabas de entrar lo llamaremos el cuarto principal. Avanza y bajará una araña (Skulltula). A esta araña solamente la puedes dañar por detrás, o pegándole en su parte de abajo. En esta ocasión le tendrás que pegar en su parte de abajo. Espera a que se levante un poco (siempre ten fuera tu escudo) y dale de espadazos hasta que la mates.

Enciende las antorchas para que se suba un puente, y procede a ese paso para abrir un cofre que contiene el Mapa. Presiona el botón [izquierda] en la [cruz direccional] para ver el mapa. Abre la puerta para entrar al cuarto del norte. Aquí verás una escena (pelea entre changos). Regresa al cuarto donde conseguiste el cofre del mapa.

Sigue al chango al centro. Se pondrá en la cuerda que está hacia el Este. Salta hacia la changa y te agarrarás de ella, columpiándote. Luego presiona el botón [A] para soltarte y llegar a la siguiente puerta. Ábrela. Ahora a tu izquierda encontrarás un bicho raro; golpéalo con tu espada y se pondrá rojo: Es una bomba. Agárralo y rápidamente deposítalo cerca de la pared del fondo. El bicho explotará junto con la roca, revelando un cuartito con unos jarrones. Rómpeles y conocerás a Ooccoo (Ukayaya y Ucanene, pero para simplificar las cosas a los dos les diré Ukayaya): Cuando lo saques podrás teletransportarte a afuera del calabozo, y al llamarlo otra vez, afuera del calabozo, te regresará al cuarto donde estabas dentro del calabozo. Esto es muy útil para cuando quieras guardar (salvar) tu partida y apagar el juego, puesto que cuando reinicies puedes llamar a Ooccoo (Ukayaya) y regresar al cuarto donde estabas.

Regresando a explorar el templo, sigue el camino hacia el lado contrario al que encontraste a Ooccoo (Ukayaya). Persigue al chango, quemando la telaraña que impide el paso; te llevará a una zona con agua). Cuando llegues a donde está la araña, pégale con la resortera/hulera para tirarla, y luego espera a que se eche al agua y se ahogue. Sigue al chango a una puerta con candado. No la puedes abrir, así que regrésate al lugar de donde disparaste a la araña. De ahí puedes abrir la puerta al Norte. Saldrás a una zona que está al aire libre. Sigue el camino y abre la siguiente puerta para encontrar un cofre con una llave pequeña. Regrésate a donde estaba la puerta con candado que la changa quería abrir y ábrela.

En este cuarto habrá un chango enjaulado arriba de un poste. Baja a donde está el poste, y estámpate contra él (Necesitas rodar contra él: Corre hacia él y presiona el botón [A] para que Link de una voltereta y lo golpee). Repite el procedimiento hasta que caiga la jaula. Mata a los enemigos que saldrán, y luego abre el cofre que está debajo de una de las plataformas. Regrésate a arriba, utilizando a los dos changos para cruzar hasta la puerta, y ábrela. Ahora regresa al cuarto principal (En el que encontraste el mapa; es el cuarto al Oeste). Aquí salta a la plataforma del centro, y luego caminando hacia el Oeste, el otro chango se pondrá en la cuerda y te permitirá saltar a la puerta que queda en esa dirección. Quema la telaraña que cubre la puerta y ábrela.

Avanza un poco y te encontrarás con unas plantas carnívoras rojas. Mátalas a espadazos (Recuerda usar tu escudo para defenderte). Hacia el Sur del cuarto habrá una planta gorda; por el momento no la puedes matar. Sube las escaleras hasta que llegues a un insecto-bomba. Pégale, y luego sigue la pared de la izquierda (hacia el Noreste) para llevar la bomba a la segunda planta gorda (tienes que aventar la bomba hacia la planta gorda para que ésta se la trague y se muera). Ahora podrás cruzar hacia el otro lado, pero notarás que hay una roca que necesitas explotar. Regresa por el insecto-bomba, y úsalo para explotar la roca al Oeste. Ahí habrá una puerta (puerta del Oeste). Entrarás a un cuarto algo oscuro. Cerca habrá un poste con un cofre. Roda contra el poste para tirar el cofre y ábrelo para obtener una llave pequeña. Ahora ve a la parte del fondo del cuarto, cuidándote con las lombrices que se esconden en las lozas del piso (no las puedes matar por el momento). Busca las antorchas, y enciéndelas para que suban unas plataformas que te dejarán llegar al chango. Rescátalo (Nota: Si quieres llegar al cofre con 20 Rupías que está en la plataforma del Norte necesitarás que te aviente un gusano). Sal de este cuarto.

Estarás de vuelta en el cuarto con las plantas gordas. A tu derecha (hacia el Sur en el mapa) hay unas hiedras con arañas. Mátalas y sube por las hiedras para llegar a una puerta que abrirás. Aquí te enfrentarás a un Sub-Jefe: Una planta grande. Acércate a ella, y enfócala para sacar tu escudo. Pégale con tu espada a la cabeza que se mueve cuando tengas la oportunidad. Ya que se muera la cabeza, lánzale un insecto-bomba a lo que resta de la planta, y recuperarás la Llave Pequeña. Rescata al chango, y vuelve al cuarto anterior (el de las plantas gordas). Cerca de la puerta habrá un insecto-bomba. Tíralo hacia abajo por el hueco en el camino y matarás a la planta gorda que está hasta abajo. Déjate caer y entra al cuartito que custodiaba la planta gorda: abre el cofre y obtendrás una Pieza de Corazón. Entra al cuarto del Este (el cuarto donde obtuviste el mapa).

Sigue a los changos al cuarto del Norte. Saldrás a donde viste la pelea de los changos. Los changos se unirán y te permitirán cruzar. Hazlo, y abre la puerta a la que llegarás. Ve la escena, e iniciará una pelea contra el segundo Sub-Jefe

~ Sub-Jefe: Rey Chango

Derrotar al Rey Chango es relativamente simple. Él saltará de poste en poste. Eventualmente se detendrá en uno. Cuando lo haga, corre hasta ese poste e impacta dicho poste (roda contra él) para que el chango pierda su balance: la idea es que pierda el balance cuando el Bumerán esté regresando, para que el Bumerán le pegue y se caiga. Cuando esté en el suelo, golpéalo con tu espada hasta que se suba al poste. Tendrás que repetir esto dos veces más, para realizarlo un total de tres veces. Sugerencias: Cuando te aviente el Bumerán, roda para esquivarlo. Si tira plantas carnívoras, encárgate primero de las plantas y luego busca al Rey Chango.

Al matar al Rey Chango recibirás el Gale Boomerang (Bumerán Tornado): Lo sacas con el botón asignado, y al soltar ese botón lo avientas. Mientras estás con el Boomerang de fuera y apuntando, con el botón [R] podrás seleccionar blancos (posicionar la retina) hasta cinco veces. Arriba de la puerta hay un molino. Golpéalo tres veces con el Bumerán para quitar la reja y abrir la puerta.

De vuelta a afuera, dirígete a la derecha (Oeste en el mapa). Pégale con tu Bumerán al molino en el centro de uno de los puentes para alinear a los dos, y así cruzar a la siguiente plataforma. Mata al enemigo, y luego con el Bumerán pégale a la telaraña de la que cuelga la jaula para liberar al chango. Continúa por el camino del Sur, alineando los puentes, hasta llegar a una puerta que abrirás. Este es un cuarto que ya habías visitado. Ve al cuarto del Oeste para entrar al cuarto con los gusanos en las lozas del suelo. Con el Bumerán puedes mandar a volar a los gusanos y luego pegarles con la espada para matarlos. En fin, lo que tienes que hacer es apagar las antorchas con el Bumerán para bajar todas las plataformas, abriendo el paso a un cofre que contiene una Pieza de Corazón. Sal de este cuarto y regresa al cuarto principal del Templo (donde obtuviste el mapa; está al Este). Ya que estés ahí verás en el techo un cofre colgando de una telaraña. Rómpele y abre el cofre para obtener el Compass/Brújula. Ésta te permitirá ver la ubicación de los cofres y los changos restantes. Apaga una de las antorchas y se quitará el puente que da al Norte. Abajo verás una roca que puedes explotar. Utiliza al Insecto-bomba para hacerlo y acceder a un cofre con 20 Rupías.

Prosigue al cuarto del Este. Es el cuarto con agua. En un extremo del cuarto verás un puente colgante y luego un cofre al que no puedes llegar porque hay una puerta de madera bloqueando el camino. A los lados hay cuatro

molinos de aire. En el suelo hay una Z invertida. Párate cerca del puente colgante, saca tu Bumerán, y enfoca primero al molino de la derecha (presiona [R] cada vez que enfoques uno para establecerlo como blanco), luego al primero de la izquierda, seguido del segundo de la derecha y por último el segundo de la izquierda; ya que estén enfocados los cuatro, suelta el Bumerán. Si el Bumerán los golpea en ese orden (que también se indica en el suelo), se abrirá la puerta de madera y abrirás el cofre que contiene la Llave del Jefe. Ve al cuarto del norte. Saldrás a una zona abierta. Sigue el camino (y al chango) y abre la puerta. Entrarás a un cuarto con un puente en el centro. Utiliza el Bumerán para moverlo y poder cruzar; sigue al chango al siguiente cuarto. Aquí habrá una reunión de changos.

En este cuarto, dirígete al Oeste, hacia donde están las hiedras en la pared. Mueve los dos puentes para llegar a ahí. Mata a los enemigos y sube las hiedras, apoyándote de la plataforma que está a mitad del camino. Hasta arriba hay una puerta. Ábrela. Mata a las plantas carnívoras, y luego utiliza el Bumerán para conseguir al Insecto-Bomba y lanzarlo a la planta gorda que está en el otro lado del cuarto. Salta a su plataforma y de ahí al cofre para obtener una llave pequeña. Avanza a la segunda parte del cuarto; mata a los enemigos y luego con el Bumerán enfoca al Insecto-Bomba y luego a la roca que está subiendo la hiedra, suelta el Bumerán y deberá de ir por la bomba e impactarla contra la roca, explotándola. Sube, mata a los enemigos, y luego atrae la bomba con el Bumerán. Rompe la última roca y rescata al chango.

Regresa al cuarto anterior (congregación de changos), y luego ve al del sur (el que tiene el puente en el centro). Posiciona el puente de tal forma que puedas ir al cuarto que está al Oeste (es uno de los cuartos que no has explorado). Será un cuarto con arañas en el techo. Mátalas, y luego quema la telaraña en el suelo que está al Norte, para caer abajo sobre la plataforma en la que está el chango. Rompe su jaula para rescatarlo, y luego utiliza la hiedra para subir de vuelta y salir de este cuarto. Ahora ve al que está en el Este. Aquí habrá gusanos debajo de las lozas del piso. Encárgate de ellos, y luego busca un túnel en el extremo del cuarto. Te llevará a una araña. Mátala. Sube por las hiedras, y arriba golpea al molino con el Bumerán para rescatar al chango. Conforme te regreses al cuarto anterior, ten cuidado con la planta carnívora en el techo, y puedes saltar a la plataforma con el cofre con 20 Rupías. Ve al cuarto donde están congregados los changos. Iniciará una escena. Cuando los changos se columpien hacia ti, salta a ellos, y cuando se columpien hacia el otro lado, suéltate para caer en la plataforma. Aquí hay unos jarrones; uno contiene una hadita que recomiendo metas en una botella. Luego abre la puerta del Jefe.

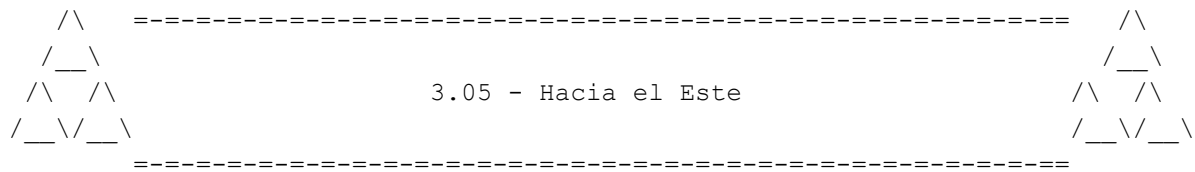
~~~~~  
JEFE: Twilit Parasite - Diababa  
Parásito de las Sombras - Babalant  
~~~~~

Existe un método muy sencillo para matar a este Jefe. Primero que nada, hazte para atrás para que las plantas no te alcancen (No es necesario que estés pegado a la puerta). Ahora saca tu Bumerán y enfoca y pon como blanco primero al insecto-bomba, y luego a una de las dos cabezas de la planta carnívora; después, suelta el Bumerán. El Bumerán agarrará la bomba y se la alimentará a la planta. Repite con la otra planta. Si necesitas corazones, puedes romper los jarrones y cortar el pasto en los lados. Ve la escena.

Ahora saldrá una planta con un ojo. El insecto-bomba ha desaparecido. Muévete un poco e iniciará una escena. El chango te devolverá el favor: Llevará bombas de un lado a otro. La técnica sigue siendo la misma:

Enfoca y pon como blanco a la bomba (en este caso al chango) y luego a una de las tres plantas (de hecho, puedes omitir las plantas de los lados y enfocarte nada más en la planta del centro). Si el chango se está columpiando por donde está la planta que enfocaste, cuando lances el Bumerán éste agarrará la bomba y la explotará en la planta. Cuando esto suceda con la planta del centro, se caerá y le podrás pegar con tu espada en el ojo. Repite esto una vez más (teniendo cuidado con el líquido morado que lanzará la planta del centro después de que la hayas atacado) y matarás al Jefe.

Ve las escenas. Agarra el Contenedor de Corazón y habla con Midna. Dile que sí quieres salir. Guarda tu partida, y ve las escenas.



~~~~~  
Faron Woods (Bosques de Farone)  
~~~~~

El Espíritu de la Luz te dirá que ahora tienes que ir al Este. Lamentablemente, por el momento Epona no está a tu disposición así que tendrás que ir caminando. Ve a la casa del hombre que te vendió la lámpara de aceite, y de ahí encáminate al Norte.

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
~~~~~

Mata a los enemigos y continúa avanzando hacia el Norte. Saldrás a una región muy grande e iniciará la película que te introduce a la zona. Notarás que en el suelo se forma un camino. Síguelo. Después de un rato verás un árbol grande con una pieza de corazón en una de sus ramas (Este árbol está antes del puente). Utiliza tu Bumerán para conseguir dicha Pieza de Corazón. Continúa por el camino, cruzando el puente, y cuando llegues a donde el camino intersecta con otros caminos, toma el de la derecha para dirigirte al Este. Sigue el camino y eventualmente te detendrá el cartero, quien mantiene vivo el sistema de mensajería de Hyrule. Recibe la carta y continúa por el camino, hasta que llegues a la entrada al Twilight. Ve las escenas, y dile a Midna que quieres entrar al Twilight.

~~~~~  
Hyrule Field ~ Twilight (Pradera de Hyrule ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Avanza hasta que te encuentres con la espada en el suelo, y Midna te diga que puedes seguir el rastro de los niños con tus sentidos. Sigue ese rastro y te encontrarás con 3 Entes de las Sombras. Recomiendo matar primero al


~~~~~  
Graveyard ~ Twilight (Cementerio ~ Crepúsculo)  
~~~~~

4: El insecto está enterrado, así que tendrás que escarbar para sacarlo. Utiliza el acceso que está al Oeste para regresar al pueblo.

~~~~~  
Kakariko Village ~ Twilight (Aldea Kakariko ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Al Oeste (enfrente de ti) habrá una rampa que sube a la montaña. Síguela, y luego antes de llegar al final de ella, presiona el botón [A] para agarrar velocidad y así saltar el hueco y llegar a una plataforma con un acceso que te permite entrar al hotel (el edificio al Norte).

5: Adentro del hotel, bájate a la cocina, agarra un palo que está cerca de la chimenea, enciéndelo con la antorcha, y enciende la chimenea para que salga el insecto.

6: Entra al siguiente cuarto en el hotel; será el vestíbulo. Mata a los enemigos, sube las escaleras, y entra al cuarto con las camas. En la pared está el Insecto (golpea la pared para que caiga).

7: Sal del hotel usando el mismo acceso por el que entraste. Ahí, al frente (hacia el Sur) hay una casa, entre la rampa y el hotel. En uno de sus lados hay un hoyo por el que te puedes meter. Adentro está el insecto en una pared. Sal de esta casa.

8: En la parte Este del mapa hay unas casas. Te puedes subir a la primera, que tiene el techo muy bajo. Camina por el techo hasta llegar a la tercera casa, la cual tendrá un hoyo por el que te meterás. Adentro, mueve la caja para que salga el Insecto. Para salir de la casa, llama a Midna en el centro.

9: Dirígete al edificio que está hasta el Norte de la zona. Al lado de él hay unos contenedores y una casa pequeña a la que te puedes subir. De ella puedes saltar a una ventana en el edificio grande (agarra vuelo para romperla y meterte). Adentro, subelas escaleras y golpea el mueble para que salga el Insecto.

10, 11 y 12: Súbete al mueble que tiraste para salir al techo del edificio. Ahí sube y sigue el camino hacia la derecha para llegar a una casa de madera. Busca el hoyo en la pared y úsalo para meterte a ella. Adentro, agarra el palo y úsalo para encender la chimenea. Inmediatamente después, sal de la casa y ve la escena. Como dice Midna, es una manera muy efectiva para conseguir las Lágrimas de Luz: Habrá explotado la bodega. Agarra las Lágrimas.

13: Regresa al camino y síguelo hacia arriba. Llegarás a la última casa. En la pared utiliza tus sentidos para ver un lugar donde puedes escarbar para entrar. Adentro, rompe los jarrones para que salga el Insecto.

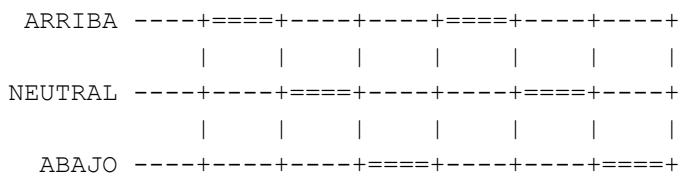
Ahora sal de la casa y tírate hasta abajo (No te preocupes, el Lobo no recibirá daño). Abandona la zona de Kakariko Village utilizando el acceso del Norte.

~~~~~  
Death Mountain ~ Twilight (Montaña de la Muerte ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Después de la escena en la que viste un espíritu, ve a la rampa de la derecha y llama a Midna para subir a la montaña. Habla con el espíritu, quien resultará ser un Goron. Sigue el camino hasta que llegues a unos Geisers [hoyos que echan agua caliente (en este caso vapor) al aire].

14: Donde están los Geisers utiliza tus sentidos para encontrar el Insecto que está enterrado. Escarba para sacarlo y mátalos.

Aquí mismo encontrarás una estatua que está silbando. Acércate a ella y examínala para que aparezca un esquema como el siguiente:



Tienes que mantener presionado el botón [A] para que Link-Lobo empiece a aullar, y según donde vaya la línea del aullido tienes que mover el stick (palanca) hacia arriba, abajo, o dejarla en posición neutral (sin moverla). En este caso, primero la tienes que dejar arriba, luego neutral, luego abajo, y repites todo una vez. Verás unas escenas más, y repites la misma canción. Esta canción probablemente la puedas identificar con el Song of Sorrow del juego "The Legend of Zelda: Majora's Mask". Después de aullar exitosamente, aparecerá tu mapa y verás que el signo del lobo se ha colocado en el manantial que está al lado de la casa de Link.

De vuelta a la montaña, sigue avanzando hacia el Norte. Eventualmente verás una escena dándote la bienvenida a la zona. Abajo tendrás que pelear contra 4 Entes de las Sombras. Recomiendo primero matar al del Oeste, luego al que está encerrado por la barrera en el Noroeste (para llegar a él necesitas encontrar la apertura en la barrera, que está en la parte Norte de la barrera que lo enjaula). Los últimos dos, al Este, deberán ser eliminados al mismo tiempo.

15: Explora la pared que está al Norte para encontrar al Insecto sobre ella.

Cerca de donde mataste al insecto pasado hay una pequeña rampa desde la que llamarás a Midna para subir. Luego sigues el camino y te subes a una rampa muy angosta (con unos fierros) y vuelves a llamar a Midna. Arriba, avanza hacia el Oeste y déjate caer a unas aguas termales.

16: El Insecto se estará bañando en las aguas termales.

Ve las escenas, y recibe las gracias de Eldin.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)  
~~~~~

Puedes hablar con los niños y con el shaman Renado (Leonardo) si lo deseas.
Avanza hacia el Norte para entrar a la montaña otra vez.

~~~~~  
Death Mountain (Montaña de la Muerte)  
~~~~~

Utiliza la malla que está en la pared para subir. Arriba, recibe la bienvenida del Goron, quien para suerte tuya te tumbará. Parece que no llegaremos a nada con él, así que regrésate a Kakariko Village.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)  
~~~~~

Renado (Leonardo) te detendrá y te dirá que necesitas ir a ver a Bo (Bono), tu alcalde... Así que... ¡de vuelta a tu pueblo! Dirígete al Sur e iniciará una escena. Ahora tendrás que recuperar a tu fiel corcel, así que cuando estés montado sobre Epona, mueve el Stick/palanca en la dirección mostrada en la parte inferior de la pantalla. Finalmente, presiona el botón que se te indique para calmar a Epona.

Con Epona a tu lado, te necesitas regresar a tu pueblo. Pero antes, puedes hacer varias cosas: En una de las casas abandonadas al Este en Kakariko hay un bicho dorado (Ant), y en el Cementerio hay otro bicho dorado, al lado de uno de los árboles al fondo. Sal de Kakariko por el Sur y entrarás a Hyrule Field (Pradera de Hyrule). Antes de cruzar el puente, ve a unos árboles con flores a la izquierda y encontrarás otro bicho dorado (Pill Bug).

Cruza el puente y luego a tu derecha estará otro Pill Bug y al Norte en el mapa verás una colina con un árbol. Por donde está el árbol podrás ver un precipicio, y en él habrá dos rocas grandes que salen. En la punta de una de ellas está la Pieza de Corazón que puedes agarrar con el Bumerán.

[Sigue avanzando hacia el Sur hasta que llegues a Faron Woods/Bosque de Farone (donde está el hombre que te vendió la Linterna/Candil). Sigue el camino hacia el Sur hasta que llegues a tu pueblo].

~~~~~  
Ordon Village (Pueblo de Ordon)  
~~~~~

La casa que está hasta el Sur es la casa del Alcalde. Él te saludará y después te invitará a que entres a ella. Adentro respóndele que sí a las primeras dos preguntas y te dará unas indicaciones:

Gana quien empuja al oponente fuera del área. Con el botón [A] darás un paso para adelante y agarrarás a tu oponente. Presionando el botón [B] podrás golpear a un oponente (para atontarlo y luego agarrarlo con [A]), y

Field (Pradera de Hyrule), puesto que tienes que rescatar a Colin (Iván).

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
~~~~~

Tu objetivo es golpear con tu espada al monstruo que está sobre el jabalí (al grandote). Estarás montado sobre Epona, por lo que tendrás que galopar rápidamente para alcanzarlo. Te recomiendo que te pongas a la derecha del monstruo para que así le pegues fácilmente con tu espada (porque la espada golpea en el lado derecho del caballo). Si te empiezan a perseguir muchos enemigos pequeños en jabalíes, puedes matarlos y luego enfocarte en el jabalí grande (aunque no te recomiendo esto porque el monstruo llamará más y más).

Eventualmente iniciará una nueva escena y terminarás en un puente. Aquí te enfrentarás al monstruo como en las batallas medievales. Pégate al lado derecho del puente y empieza a galopar. Cuando estés a unos pasos de él, aceleras y te mueves a la derecha, asegurándote de pegarle cuando pases a su lado (Si estás muy cerca de él, él te pegará y te caerás). Una vez derrotado, regresarás a Kakariko Village donde verás una escena.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)  
~~~~~

Hay algo muy importante que debes hacer. Si es de día puedes comprar un escudo en la tienda del niño pequeño Malo (Lalo; es la casa cerca del hotel que está rodeado de pósters con la cara del niño).

- Hylían Shield (Escudo Hylíano): 200 Rupías
- Wooden Shield: 50 Rupías
- Red Potion: 30 Rupías

Si no tienes suficiente dinero, ponte a buscar en los alrededores hasta que puedas comprar el Hylían Shield (Escudo Hylíano). Ya que lo tengas (no olvides equiparlo en el menú del botón [Start]), dirígete a Death Mountain (Montaña de la Muerte).

~~~~~  
Death Mountain (Montaña de la Muerte)  
~~~~~

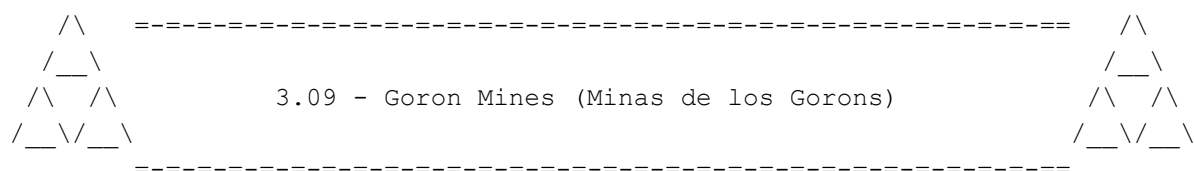
Sube utilizando la malla, y luego ponte las botas para poder agarrar al Goron con el botón indicado en la pantalla. Solamente te tienes que poner las botas cuando se te aproxime un Goron; después te las puedes quitar. En la zona con los Geisers te enfrentarás a algunos enemigos (puedes llamar a un halcón utilizando la hierba para derrotarlos o utilizar la resortera/hulera), y avanzando más llegarás a la Aldea Goron.

~~~~~  
Aldea Goron  
~~~~~

Habrás notado que llueven rocas del cielo. Te tienes que mover rápidamente cuando eso suceda para esquivarlas (cuando una te vaya a pegar sonará como

un misil). En la parte central caerá una roca gigantesca, y Midna te dirá que es la bienvenida de los Gorons! Ahora necesitas subir hasta la cima de la montaña, al lugar que se te enseñó en la escena. Para hacerlo necesitas golpear a los Gorons (puedes utilizar el ataque escudo) hasta que se hagan bola. Luego te subes encima de ellos, y utilizando la palanca/Stick escoges la dirección hacia la que quieres ser proyectado.

En una parte te tapaná el camino un Geiser. Ponte las Iron Boots (Botas de Hierro) y atraviésalo (no te aventará), y luego continúa por el camino y métete al acceso que encontrarás en la cima. Ahí iniciará una escena, y tendrás una pelea sumo con Cor Goron. No le podrás ganar si no te pones las botas. Cuando le ganes tendrás acceso al siguiente calabozo por el acceso del Norte. Sin embargo, antes de meterte a él te recomiendo que te vayas a uno de los accesos del sur y tomes el elevador (presionando el switch dentro de él con las Botas de Hierro) que te indicará el Goron para bajar a un lugar donde moverás dos rocas que te ayudarán a subir rápidamente la próxima vez que visites esta zona. Utiliza el mismo elevador para llegar al cuarto donde tuviste la pelea de sumo con Cor Goron, y métete al acceso del Norte para entrar al Calabozo.



Este es un calabozo de fuego, así que necesitas tener cuidado de no caerte a la lava porque perderás un corazón. Recuerda traer equipado en todo momento el escudo Hylian (escudo Hyliano), que puedes comprar en la tienda en Kakariko Village.

```

~~~~~
Goron Mines (Minas de los Gorons)
~~~~~
```

Utiliza el camino para bajar, y luego las rocas-plataformas para cruzar el cuarto hasta una parte en la que tendrás que romper unas tablas de madera con tu espada, y luego presionar un switch para quitar el fuego, avanzando por un túnel "enrejado". Luego presionarás un segundo switch y al llegar al final del túnel, das una vuelta en U, para avanzar por el lado de afuera del túnel enrejado. Llegarás a una escalera que subirás. Ahí podrás saltar a una roca-plataforma que te permite llegar al Oeste del cuarto (si en vez de saltar a ella le sigues hacia delante llegarás a un cofre con 10 Rupias). Del lado Oeste del cuarto, hacia el Norte hay fuego bloqueando el camino, por lo que tienes que presionar el Switch que está hacia el Sur (ten cuidado con los Torch Slugs - Orugas con Fuego: Pégalas con el Bumerán para quitarles el fuego y poder atacarlos sin peligro de ser quemado).

Cuando estés en la parte Norte del cuarto, súbete a la plataforma metálica, y de ahí salta a la plataforma que está al lado y arriba de la puerta. Ponte las Iron Boots (Botas de Hierro) para bajarla y liberar la puerta para entrar al siguiente cuarto. En este nuevo cuarto verás una escena: Este es

el cuarto central y tiene muchas grúas inactivas (por el momento). Avanza hasta la plataforma de arriba y luego hacia abajo al Este para abrir un cofre con una Llave Pequeña. Regresa a la plataforma de arriba y avanza hacia el Oeste, cruzando por unas plataformas que giran, y abrir la siguiente puerta.

Entrarás a un cuarto con lava y pilares de fuego. Baja por el camino y mata al Dodongo (lagartija) pegándole en la cola. Cruza el cuarto utilizando las plataformas, teniendo cuidado con los pilares de fuego. Llegarás a otra plataforma con un dodongo. Mátalo. Luego salta a la plataforma en el Noreste para matar un Dodongo más y luego jalar una cadena en la pared para sacar un bloque. Cuando los pilares de fuego estén arriba (por la reja en la pared podrás ver cuando suben los pilares de fuego y bajan), regrésate a la plataforma anterior y de ahí salta al centro del cuarto, y podrás pasar si jalaste con la cadena la pared lo suficientemente para afuera.

El siguiente cuarto tiene agua. Métete a ella y ponte las Botas de Hierro para hundirte y cruzar la reja por el hoyo. Regresa y toma aire, y luego ponte las Botas para presionar el switch y activar un flujo magnetizado que te permitirá caminar en el techo para abrir la siguiente puerta. Entrarás a la zona de Gor Amoto, un goron quien te dará el Key Shard 1; pedazo de llave que al unirse con otros dos pedazos crea la Llave del Jefe. Abre el cofre para obtener el Mapa del Calabozo. Al lado del altar hay un cofre con 20 Rupías. En el segundo nivel del cuarto encontrarás a Ooccoo (Ukayaya) en una olla. Sal del cuarto por arriba. Utiliza las botas para cruzar usando la pared magnetizada (mientras traes las botas puedes usar tu espada para matar a las Orugas - Torch Slugs).

El próximo cuarto contiene un switch que presionarás para subirte al techo magnetizado (es un laberinto; utiliza el mapa para orientarte, y ten cuidado con los Torch Slugs que puedes matar con tu espada). En el techo magnetizado camina hacia el Noreste para encontrar un cofre con una Pieza de Corazón. El camino del Sur te llevará a la puerta en la parte Este del centro. Ábrela. Regresarás al cuarto Central. Mata a los enemigos en el centro y presiona el switch para activar la primera grúa. Párate debajo de donde está el flujo magnetizado para que te traslade; cuando se detenga en el Norte, quitate las botas y abre la puerta.

Este cuarto contiene agua. En la parte Este, dentro del agua hay un cofre con una Llave Pequeña. En el Oeste hay una reja; sumergiéndote podrás mover la caja que está en el hueco para cruzar la reja. Sube a la superficie, presiona el switch para activar el flujo magnético que te permitirá llegar a una plataforma arriba. Ahí verás otro switch que presionarás para crear un flujo más. Ponte las Botas de Hierro y déjate caer al flujo para llegar a la pared. Síguela y déjate caer en la plataforma con un cofre con 20 Rupías y un switch diamante. Pégale con tu espada, tírate abajo, y cruza la puerta. Mata a los enemigos (teniendo cuidado con los Beamos - Estatuas que disparan láser) y mediante la pared magnetizada sube al segundo piso y en la parte Sur hay un cofre con una Pieza de Corazón. Regresa a abajo, usa la pared para llegar al Norte, y con tu espada rompe las sogas que levantan el puente. Cáete y abre la puerta con Llave.

Estarás en un "muelle" (Muchos puentes) y unos enemigos que disparan flechas (con la Resortera/Hulera los puedes matar). En la parte Oeste del cuarto hay una estatua que dispara láser, y cerca de ella un cofre con una Llave Pequeña. Del otro lado, en el Este, está la puerta que puedes abrir con esa Llave. Este nuevo cuarto contiene agua y unas plataformas giratorias. La segunda plataforma giratoria está muy larga. Necesitas subirte al lado que contiene 3 pisos magnetizados, y cuando la plataforma se esté moviendo, te pones las Iron Boots (Botas de Hierro), y cuando esté recta la plataforma,

te quitas las Botas y avanzas al siguiente parche de piso magnetizado. Así continúas hasta llegar a la puerta que te lleva al Cuarto de Gor Ebizo, Goron que te dará el Key Shard 2. El cofre al lado del Altar contiene 10 Rupías. Sal del cuarto por la puerta de arriba. Utilizando la pared magnetizada, llega a la plataforma del Sur, abre el cofre con 10 Rupías, y luego la puerta.

Ve la escena, y prepárate a luchar contra un Sub-Jefe: Un Goron bastante grande y fuerte. En la plataforma, ponte las Botas de Hierro. Lo que tienes que hacer es pegarle todo lo que puedas al Goron cuando él se prepare a golpearte (cuando levante una o ambas manos). Si le pegas varias veces, se hará bola y te querrá embestir. Antes que lo haga, y mientras está tomando velocidad, acércate a él y presiona el botón indicado en la pantalla para agarrarlo y tirarlo hacia atrás. Si falta poco para el borde de la plataforma, el Goron se caerá a la lava. Después de que se haya caído tres veces a la lava te dejará continuar por la puerta del Sur.

Entrarás a un pequeño cuarto con un cofre que contiene el Hero's Bow (Apunta con el Stick/Palanca y con el botón asignado disparas). Dispárale una flecha a la sogá en el puente y éste caerá. Entrarás a un cuarto con muchas estatuas. Cuando avances hacia el Sur se activarán; aléjate del alcance del láser de la estatua y dispárale una flecha a la gema que utilizan para disparar el láser. Haz esto con todas las estatuas para desactivarlas y poder moverlas para entrar a los cuartitos. En el del Oeste hay un cofre con la brújula/Compass, y en el Este está el cuarto de un Goron pintado, quien te dará el Key Shard 3, el último. En el cuarto con las estatuas avanza hacia el Sur.

Regresarás al cuarto central con las grúas. A tu izquierda hay un cofre con 50 Rupías. Presiona el switch que está del otro lado para activar la grúa que te llevará al Norte. Abre la puerta; estarás en el cuarto con agua y unos peces. Mátalos con el arco, con esta misma arma pégale al switch diamante, y avanza, desactivando las estatuas y abriendo la puerta. Estarás de vuelta en el muelle. Mata a los enemigos con tu arco, y ve a donde está la Estatua al Oeste. Desactívala y jálala para abrir un acceso que te lleva a un Switch. Presiónalo para magnetizar la grúa. Utilízala para llegar a un puente atado con sogas. Desde donde estás (sobre la plataforma de la grúa), dispárale una flecha a la sogá, y quítate las botas para caer en el puente. Abre la puerta. Aquí finalmente continúa por el camino, matando a los enemigos (cuidado con los que lanzan flechas). Para cruzar la lava tendrás que romper las sogas del puente con el Arco. Mata a la manada de enemigos restantes y abre la puerta con la Llave del Jefe (Los 3 Key Shards unidos).

~~~~~  
JEFE: Twilit Igniter - Fyrus  
    Demonio Ígneo de las Sombras - Pyrus  
~~~~~

Matar a este Jefe es fácil. Dispárale con tu arco en la gema que trae en la cabeza. Esto lo dejará ciego; se moverá sin rumbo. Inmediatamente agarra una de las cadenas que trae en las piernas, ponte las Botas de Hierro, y jala la cadena para el lado opuesto al que camina el Jefe. Esto hará que se caiga. Suelta la cadena, quítate las botas, y ve a su cabeza y golpéala todo lo que puedas con la Espada. Aléjate, y repite todo. En total tienes que hacer esto tres veces.

Así que el Rey de Twilight se llama Zant... Recoge el Contenedor de Corazón y habla con Midna.

Ahora puedes obtener una Pieza de Corazón. Si no la quieres agarrar, sáltate este párrafo. A la derecha verás una roca que puedes explotar. Haciéndolo podrás subir la montaña y encontrarás un lugar donde tienes que saltar para llegar a unas hiedras; las subes y luego tendrás que explotar una roca con una flecha-bomba. Lánzate a la hiedra, sube, y luego déjate caer hacia el Norte para encontrar el Cofre con la Pieza de Corazón.

Avanza hacia el Norte. Eventualmente llegarás al Gran Puente de Piedra en el que peleaste contra el monstruo sobre el jabalí. A la entrada de este puente hay un insecto Phasmid en la pared (utiliza tu Bumerán para agarrarlo), y cuando lo cruces, hacia el Este en la montaña hay otro insecto Phasmid. Continúa avanzando hacia el Norte y explota las rocas que bloquean el camino. Verás una escena y desaparecerá parte del Gran Puente de Piedra (de aquí en adelante, Puente de Oldin). Ve y mata a los Entes de las Sombras (utiliza el ataque giratorio para matarlos al mismo tiempo), y luego continúa hacia el Norte hasta entrar al Twilight.

~~~~~  
Hyrule Field ~ Twilight (Pradera de Hyrule ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Avanza por el camino hasta que encuentras la bolsa de Ilia, la cual te permitirá adquirir su fragancia. Ya que la tengas, sigue el olor con tus sentidos. Eventualmente el olor te llevará al castillo.

~~~~~  
Pueblo del Castillo ~ Twilight (Ciudadela ~ Crepúsculo)  
~~~~~

En el castillo puedes escuchar a las personas que no se estén moviendo. Sigue el olor de Ilia hasta que entres en la taberna (cantina) de Telma (Telma's Bar). Ahí activa tus sentidos y escucha al primer grupo de personas (Ilia y un niño Zora), y luego checa el mapa que está en la mesa cerca de los soldados. Se añadirá una ubicación a tu mapa: Lake Hylia (Lago de Hylia). Abandona el castillo por el mismo lugar por el que entraste, para regresar a Hyrule Field.

~~~~~  
Hyrule Field ~ Twilight (Pradera de Hyrule ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Ahora te debes dirigir hacia el Oeste en tu mapa, para tomar el camino que te permite llegar a la ubicación marcada en tu mapa. Eventualmente Hyrule Field (Pradera de Hyrule) se convierte en la región denominada Lake Hylia (Lago de Hylia) cuando el camino te empieza a llevar hacia el Sur del mapa.

~~~~~  
Great Bridge of Hylia ~ Twilight (Gran Puente de Hylia ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Una escena te mostrará un puente gigantesco, conocido como "Great Bridge of Hylia" (Gran Puente de Hylia). Intenta cruzar ese puente y ve la escena. Súbete a una caja y utilízala para saltar fuera del puente. Ve las escenas.

~~~~~  
Lake Hylia ~ Twilight (Lago de Hylia ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Estarás en el fondo del Lago, que resulta estar en su mayoría seco. Busca en esta zona una casa, y escucha al hombre fuera de ella. En el transcurso de la conversación aparecerá un monstruo al Norte. Ve y pelea contra él; llamará un ave muy grande. Lo que tienes que hacer es enfocar al ave, moviéndote a los lados para esquivar las flechas. Eventualmente el ave te intentará embestir (se lanzará hacia ti). Cuando esto suceda, realiza el ataque salto (botones [L + A]) para lanzarte sobre el pájaro y empezar a morderlo. Repite hasta que se caiga el monstruo, y mátalos. Midna controlará al ave, y veremos como los Lobos pueden volar.

~~~~~  
Zora's River ~ Twilight  
~~~~~

Aquí controlarás al ave con el Stick (Palanca). Con el botón [A] puedes ir más rápido. Lo único que tienes que hacer en esta zona es esquivar los obstáculos hasta que salgas de la cueva.

~~~~~  
Upper Zora's River ~ Twilight (Curso Alto del Río Zora ~ Crepúsculo)  
~~~~~

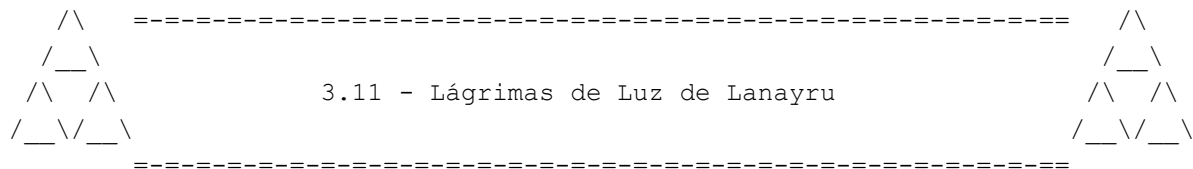
No hay mucho que hacer aquí por el momento. Tírate a abajo (al cauce del río) y toma el acceso del Oeste.

~~~~~  
Zora's Domain ~ Twilight (Region de los Zora ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Hasta el Norte de esta zona (cuidado con los murciélagos) podrás subir una cascada congelada utilizando a Midna. Te recomiendo que subas la cascada lentamente para evitar los pedazos de hielo que se desprenden (y cuando llegues al bloque de hielo que te impide el paso, golpéalo para destruirlo). Continúa subiendo la cascada y hasta arriba habrá acceso al Norte.

Entrarás a un cuarto en cuyo centro te enfrentarás a 3 Entes de las Sombras. Mátalos y aparecerá un portal. Activa tus sentidos y te darás cuenta que la mayoría de los Zoras están congelados junto con el agua. Midna te dirá que hay que descongelarlos. ¿Pero cómo? Habla con Midna y pídele que te teletransporte al portal de Death Mountain (Montaña de la Muerte). Ahí hay un pedazo de roca gigantesco que por poco te aplastaba cuando cayó. Acércate a esa roca candente y habla con Midna para teletransportarla al portal de Zora's Domain (Región de los Zora). Así descongelarás la zona.

Cuando te prepares a abandonar la zona por la salida del Sur, conocerás a Rutela. Ella es (era) la Reina de los Zoras. Fue ejecutada por los de la oscuridad como advertencia a todo Zora que se intentara rebelar. Te pedirá que ayudes a su hijo, el príncipe Ralis, y a cambio te permitirá respirar debajo del agua. Sigue el flujo del agua.

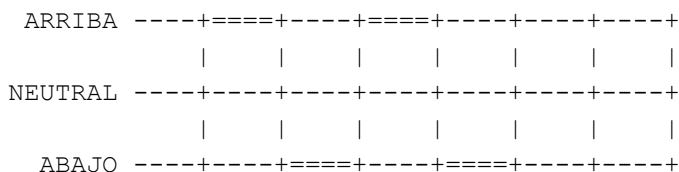


~~~~~  
 Lake Hylia ~ Twilight (Lago de Hylia ~ Crepúsculo)  
 ~~~~~

La corriente del agua te habrá arrastrado hasta Lake Hylia (Lago de Hylia). Después de que Midna te despierte, métete al acceso que está en frente de ti para conocer al Espíritu de la región, Lanayru. Te dará el Vessel of Light, y ahora tendrás que recuperar las lágrimas de Luz. Sal del manantial de Lanayru para empezar a matar a los Insectos de Oscuridad.

- 1: En la escena verás al Insecto. Sigue el puente y mávalo
- 2: Sigue el camino y mata a los 3 Entes de las Sombras para habilitar un portal. De aquí, busca el camino al Sureste y síguelo, saltando de islita a islita, hasta llegar al Insecto en el Sur del mapa.
- 3: Regresa a la plataforma en la que peleaste contra los 3 Entes de las Sombras. De ahí avanza hasta la casa flotante. Detrás de la casa estará el Insecto volando. Enfócalo, y como está volando muy alto tendrás que esperar a que te intente atacar; tendrás que esquivarlo (porque estará electrificado) y ya que se le quite la electricidad después de que te haya intentado atacar, mávalo. Si se cae al agua, tendrás que esperar por un rato a que la Lágrima de Luz suba.

Entre la casa flotante y donde mataste a los 3 Entes de las Sombras hay una pequeña plataforma con hierbas. Úsalas para aullar:



El ave grande bajará e irás a la cueva. Sin embargo, por razones de rapidez, choca contra una roca al principio y dile a Midna que NO lo quieres volver a intentar.

- 4: El insecto estará justamente donde aparezcas después de haberte caído del ave y haberle dicho a Midna que no lo querías intentar otra vez. Mávalo. Usa la hierba para aullar y subirte al pájaro otra vez.

~~~~~  
 Zora's River ~ Twilight (Río Zora ~ Crepúsculo)  
 ~~~~~

- 5, 6, 7 y 8: Están en el camino que seguirás sobre el ave. Utiliza tus sentidos para verlos. Cuando veas a uno, enfócalo y mientras lo mantienes enfocado, presiona el botón [A] para acelerar y matarlo. Si el Insecto está

electrizado, no lo podrás enfocar; te tendrás que esperar a que se le quite lo electrizado. Los Insectos te perseguirán, así que tendrás muchas oportunidades para matarlos.

~~~~~  
Upper Zora's River ~ Twilight (Curso Alto del Río Zora ~ Crepúsculo)  
~~~~~

9: Habla con la mujer sentada en los escalones para que salga el insecto.

Ahora cruza al otro lado de la zona usando el puente pegado a la casa. Ahí sigue el camino hacia la Estatua Silbante. Antes de llegar a ella verás una escena en la que se te muestran unos Espíritus de Zora. No le prestes atención por el momento y ve y aúlla en la estatua silbante:

```
ARRIBA  ----+----+----+====+----+----+----+
          |    |    |    |    |    |    |    |
NEUTRAL ----+----+====+----+====+----+----+
          |    |    |    |    |    |    |    |
ABAJO   ----+====+----+----+----+----+----+
          |    |    |    |    |    |    |    |
```

Repite lo mismo en las alturas de Hyrule y el Lobo se irá a Hyrule Field (Praderas de Hyrle), al lado de la entrada al Pueblo del Castillo (Ciudadela).

De vuelta a donde está la estatua silbante, habla con los Zora's que viste con Midna. Verás como se van nadando. No los sigas y ve al Norte.

~~~~~  
Zora's Domain ~ Twilight (Region de los Zora ~ Crepúsculo)  
~~~~~

10 y 11: Están en el centro de la zona. Te tendrás que subir a las hojas pequeñas y enfocar a los Insectos para matarlos con un ataque-salto. Necesitas estar sobre las hojas para atacarlos, puesto que en el agua no puedes hacerlo.

12: De donde mataste a los dos Insectos anteriores, ve al Este y sigue el camino para encontrarlo.

13: Ahora vete hasta la parte Oeste de la zona. Ahí verás un acceso bloqueado por hielo. Cerca de él podrás llamar a Midna y empezar a subir. Sigue subiendo, y llegarás a un camino con Rupías verdes. Sigue el camino de los Rupías verdes para llegar al Insecto.

14: Llama a Midna y pídele que te lleve al portal de Zora's Domain (Región de los Zora). El insecto está en una de las paredes de donde aparecerás.

Ahora sigue el flujo del agua para salir de Zora's Domain (Región de los Zora).

~~~~~  
Upper Zora's River ~ Twilight (Curso Alto del Río Zora ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Aquí te tendrás que ir por donde se fueron los Zoras (los viste antes o después de acercarte a la estatua silbante, ¿recuerdas?), que es la cueva

con las antorchas (acceso del Suroeste).

~~~~~  
Hyrule Field ~ Twilight (Pradera de Hyrule ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Ve al castillo. En la entrada a él tendrás que luchar contra 3 Entes de las Sombras. Sigue el rastro de Ilia hasta que llegues a donde está la cantina de Telma.

14: En frente de la cantina de Telma hay unas cajas. El insecto está dentro de una de ellas.

Ahora iniciará una conversación con Midna. Cuando aparezca el mapa, enfoca Lake Hylia (Lago de Hylia) para encontrar al último insecto. Pídele a Midna que te lleve al portal que está en dicha zona.

~~~~~  
Lake Hylia ~ Twilight (Lago de Hylia ~ Crepúsculo)  
~~~~~

Después de ver la escena, dirígete a donde tu mapa marca que está el Insecto (Centro del mapa). Ahí súbete a la tabla de madera en el centro, y ve la escena. Activa tus sentidos y verás... la madre de los insectos de Oscuridad!

16: La madre de los Insectos de Oscuridad es gigantesca. Sobre la tabla de madera, enfócala, y espera a que te ataque (recuerda que tienes que esquivar el ataque porque está electrizada). Después de intentar atacarte, se le quitará lo electrizada y estará lo suficientemente cerca para que le hagas el ataque de salto. Te treparás en ella; muérdela todo lo que puedas. Después la Insecto se pondrá nadar (asegúrate que no te pegue). Repite todo, y cuando la Insecto caiga patas-para-arriba y flote sin moverse, súbete encima de ella y realiza el ataque de Midna (el que haces para matar a los Entes de las Sombras) para pegarle a todas sus patas y matarla.

```

  /\      =====
 /  \
/___\
/\  /\
/___\/_\
=====

3.12 - Ayudando al Príncipe Zora

  /\      =====
 /  \
/___\
/\  /\
/___\/_\
=====
```

~~~~~  
Lake Hylia (Lago de Hylia)  
~~~~~

Ahora conocerás a Lanayru. Los que le tienen miedo a las víboras no estarán muy a gusto con este Espíritu. Verás una película muy interesante, y luego estarás libre para explorar la región. Ve a la casa flotante y págale 10 Rupías al señor para que inicie una escena interesante: La casa flotante en realidad es, ¡un cañón flotante! Te lanzará hasta arriba. Ahí Midna te dirá

que hay que ayudar al príncipe Zora, Ralis. Sal de la casa y dirígete al Pueblo del Castillo (Ciudadela), pero no entres a él.

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
~~~~~

Al lado del puente que te permite entrar al Castillo estará el Lobo (usa tu mapa para ubicarlo). Acércatele y podrás aprender una nueva técnica: Corte del Reverso. Primero realiza la técnica del Ataque-Escudo sobre el Guerrero. Luego, para realizar esta técnica, tienes que enfocar al oponente, y mientras presionas hacia la izquierda o derecha, presionar el botón [A] para saltar alrededor de él y llegar a su espalda (tienes que saltar dos veces alrededor de él), y luego presionas el botón [B] para golpearlo con tu espada. (Enfocas, saltas dos veces al lado de él para llegar a su espalda, y lo golpeas).

Entra al Pueblo del Castillo.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)  
~~~~~

Antes de ir al Bar de Telma, ve a una casa que está en la parte Sur del Pueblo, que se supone es el "castillo de Agitha". Adentro de esa casa conocerás a una niña de nombre Agitha. Háblale y entrégale algún insecto que tengas y te dará la Big Wallet, que te permite cargar hasta 600 Rupías.

Ve al Bar de Telma (Está en la parte sur del pueblo; fue donde viste a Ilia). Iniciaré una escena, y se te pedirá tu ayuda.

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
~~~~~

En la escena viste a tu inseparable amigo que monta al jabalí gigante. Acompaña a la carreta de Telma, escoltándola, hasta que llegues al puente. Después de la breve escena te enfrentarás al monstruo del jabalí. La batalla es sencilla: Dispárale con tu arco. Con dos o tres flechas será suficiente. No te molestes en pegarle con tu espada porque trae dos escudos. Una vez que lo derrotes, recibirás las Llaves de las Puertas (Gate Keys). Avanza, escoltando a Telma, y dispárale a los arqueros en el camino (está muy difícil atinarles); si se empieza a quemar la carreta, saca el Bumerán y pégale a la carreta con él para apagar el fuego. Cuando llegues a la primera puerta, bájate de Epona y ábrela.

Regresa a Epona y prepárate para un trayecto más intenso: Tienes que pegarle a los jabalíes con enemigos que intenten quemar la carreta. Además de esto, necesitas matar con tu arco a los pájaros que vuelen cerca de la carreta, puesto que tiran bombas y la desvían. Eventualmente llegarán a la segunda puerta, que les permitirá entrar a Kakariko.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)  
~~~~~

Ve las escenas. Parece que a Telma le gusta Renado (Leonardo). Ahora seguirás a Rutela, la extinta Reina Zora, hasta el cementerio de Kakariko. Métete en el hoyo que abrirá, y acércate a la lápida para que te diga sus últimas palabras y te obsequie de la tumba del Rey Zora la Armadura Zora (Zora Armor): Esta armadura te permite respirar debajo del agua; sin embargo, ataques de hielo y fuego te dañarán más.

Antes de regresar a Lake Hylia (Lago Hylia), ve a la tienda de bombas en Kakariko. Necesitas comprar las Water Bombs - Bombas Submarinas (si traes bombas normales, véndeselas a Barnes (Mechas) en el mostrador que está al lado). Puedes comprar la cantidad de Water Bombs (Bombas Submarinas) que desees (mirecomendación es que compres 10).

Ya que tengas las bombas, regresa al cementerio y ve a donde está la lápida del Rey Zora. Ponte las Botas de Hierro y usa una Bomba Submarina para destruir las rocas que tapan el acceso al Norte, el cual te llevará directamente a Lake Hylia (Lago de Hylia).

~~~~~  
Lake Hylia (Lago de Hylia)  
~~~~~

Nada a la parte marcada en el mapa. Hasta abajo encontrarás el Templo Zora (uno de los Zoras cercanos te venderá Bombas Submarinas por si necesitas después). Debajo de la roca que bloquea la entrada al Templo hay una corriente ligera. Ponte las Botas de Hierro y deposita una bomba sobre la corriente para que empiece a fluir más rápidamente el agua. Vuelve a colocar una Bomba Submarina sobre la corriente, y ahora la corriente la empujará a arriba y abrirás el acceso al Templo. Quitate las botas y nada a la entrada del Templo.

```
  /\      =====                               /\
 /__\
 /\  /\      3.13 - Lakebed Temple (Santuario del Lago)  /\  /\
 /__\ /__\      /__\ /__\
                =====
```

Para nadar correctamente debes dejar presionado el botón [A], y únicamente vas moviendo el stick/palanca para controlar a Link. Nadar es más rápido que caminar usando las Iron Boots (Botas de Hierro). En este templo me limitaré a decir la ubicación de los cofres importantes, por lo que evitaré mencionar la ubicación de la mayoría que contienen Rupías.

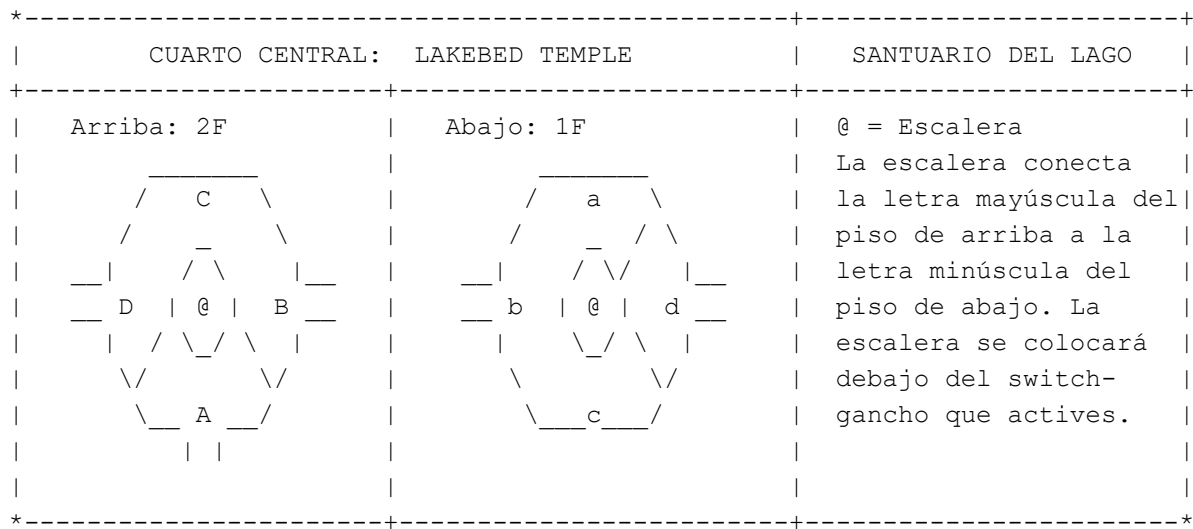
~~~~~  
Lakebed Temple (Santuario del Lago)  
~~~~~

Nada a través del túnel. Las Medusas que te encuentres no las puedes matar; las almejas sí las puedes matar: Necesitas estar con las Botas de Hierro puestas, enfocas a la almeja, y cuando abra la concha, presionas hacia delante en la palanca/stick, y le das un espadazo (ataque estilo "clavar"

espada). Al final del túnel saldrás a un cuarto circular y verás la escena que te da la bienvenida a este Templo. Aquí hay dos cofres: uno con Bombas Submarinas, y el otro con flechas. Para abrir la puerta necesitas saltar hacia el switch-gancho, de tal manera que te cuelgues de él.

Abriendo la puerta entrarás a un cuarto con unas estalactitas (rocas que puntiagudas que cuelgan del techo). Cuando camines para adelante Midna te las señalará. Dispáralas con flechas-bomba (recuerda que necesitas tener el arco en alguna posición de ítem para poder crear la flecha-bomba), y luego usa las rocas que caerán como plataformas para llegar a la puerta (Al lado de la puerta hay una plataforma con bombas. Para matar a los insectos con la máscara metálica necesitas golpearles por detrás: se me hace más fácil esperar a que te ataquen, darles la vuelta manualmente, y matarlos con un ataque-salto). Abre la puerta.

Aquí verás una escena mostrándote las corrientes de agua del Templo. Estarás en un corredor. Mata a la lagartija caminante y abre la puerta. Entrarás a un cuarto muy grande con una escalera en el centro. A este cuarto lo llamaremos el cuarto central, y a continuación pongo un esquema de él:



Para entenderlo: Acabas de entrar por la posición "A", en la parte de arriba. Hay una escalera que va hacia abajo y da a "a" en el esquema. Esto significa que la escalera conecta "A" con "a". Baja la escalera. Cuando bajes la escalera, sigues el camino hacia el Oeste para llegar a "c" (antes de topar con una pared), y ahí verás un switch colgante. Lo activas y la escalera se moverá a esa posición, conectando "c" con "C". Sube la escalera y luego vas al Este, pasando por una puerta con llave y al final verás una olla con Ooccoo (Ukayaya). Ahora camina hacia el lado opuesto, hasta que topes con la pared. Estarás en "D". Ahí activa el switch colgante para mover la escalera y poder bajar a "d". Antes de abrir la puerta de ahí, abre el cofre cercano para obtener el Mapa. Ahora si abre la puerta que da al Este.

Sigue el corredor que contiene un enemigo con máscara metálica y abre la puerta. Entrarás a un cuarto con unas plataformas colgando mediante una cadena en el techo. Busca una estalactita que puedes explotar. Ahora baja por la cueva cerca de la puerta y cruza al centro donde hay un pilar grande (la estalactita estará donde antes había un chorro de agua que no te dejaba pasar). En el centro utiliza las hiedras para llegar a la parte Este del Pilar, y ahí dispárale a la estalactita, que te permitirá llegar a la plataforma que contiene un cofre con una Llave Pequeña. Regrésate al Cuarto Central (el que tiene la escalera que se mueve).

En el Cuarto Central, sube la escalera para llegar al piso de arriba, y abre la puerta con candado ("B" en el esquema). Habrá un enemigo con una máscara en el corredor. Abre la puerta del fondo. En este nuevo cuarto, el cofre cercano contiene 5 Bombas Submarinas. Del lado opuesto verás unas estalactitas. Haz que caigan, y luego utiliza una de ellas para subirte a las hiedras. Con las hiedras llegarás a la pared que te impide pasar, y desde esa pared puedes saltar a un switch-gancho que abrirá la reja de abajo. Avanza por el camino y explota la roca. Abre la puerta del final.

Verás una escena. Para matar al Grillo en la burbuja de agua necesitas lanzarle una flecha bomba, para luego golpear al Grillo (hay que admitir que es muy chistoso el Grillo). Abre la puerta del Sur para salir de este cuarto, y verás un cofre cerca de una rueda gigante. El cofre contiene una Llave Pequeña. Abre la única puerta que hay para entrar a un cuarto con un engrane grande. Crúzalo y abre la puerta del Norte. Ve al Este para entrar al cuarto donde mataste al grillo. Abre la puerta con llave, y luego usa las hiedras para cruzar a la parte Norte y subir por una rampa. Hasta arriba hay un cofre con Rupías. Hacia el centro verás un arco; en las columnas del arco hay una escalera que te lleva a un switch-gancho que activarás. Sigue la corriente del agua a abajo, y luego activa el switch-gancho del centro.

Abre la puerta para regresar a donde peleaste contra el Grillo. Métete por la puerta del Noroeste y ve al cuarto central. En el cuarto central abre la puerta marcada "d" (la que va al Este en el piso de abajo). Cruza el corredor y entra al siguiente cuarto. Ahora se estarán moviendo las plataformas que cuelgan de las cadenas. Súbete a una y abre la puerta del Norte. Aquí habrá un cofre con una Llave Pequeña en un lado. Regresa al cuarto anterior, y usa la plataforma para llegar a la puerta del Este. Ábrela. Abre la puerta con candado. Sumérgete en el agua y sigue el camino hasta explotar la roca (en los pasillos laterales a donde te empuja la corriente hay un cofre con Bombas); continúa por el túnel y sal a la superficie.

Aquí te enfrentarás al Sub-Jefe Rana-Bufón Gigante. Espera a que caiga un renacuajo (parecen peces pequeños) y mátalos; voltea a ver el techo usando el stick [C] y caerá una rana gigante. Primero mata a todos los renacuajos y la rana saltará. Muévete rápidamente (recomiendo dar volteretas) para que no caiga encima de ti (evita su sombra), y luego golpéale cuantas veces puedas en la lengua. Repite esto dos veces más y la matarás. Abre el cofre para obtener la Clawshot (Zarpa). Pégale con la Clawshot (Zarpa) al panel en la parte Sur del cuarto para proceder por la puerta.

Ahora regrésate al Cuarto Central (Con la Clawshot (Zarpa) te puedes mover libremente en el Cuarto Central, enganchándote a las hiedras cuando haya una pared bloqueando el paso). Haz que la escalera se coloque de "B" a "b" (Arriba en el Este, yendo hacia abajo al Oeste); para hacerlo necesitas usar la Clawshot (Zarpa) para engancharte al panel en el que estaría el switch-gancho. De esta forma con la escalera crearás un paso para el agua. Abre la puerta de abajo que estará al Oeste (en "b"); el agua estará moviendo la rueda gigante y podrás cruzar y abrir la puerta al Oeste. Este cuarto también tendrá unas plataformas suspendidas. Salta a la primera, y luego con la Clawshot (Zarpa) pégale al panel que está arriba y que te permite bajar a la plataforma con un cofre. Abre el cofre y luego sube pégale con la Clawshot (Zarpa) a la hiedra al Noroeste, para llegar a una plataforma de roca. De aquí pégale a la Hiedra en el pilar grandote, y luego continúa subiendo hasta que le puedas pegar a una hiedra que está en una plataforma con una puerta. Ábrela.

Entrarás a un cuarto con un Grillo. Pegándole con la Clawshot (Zarpa) lo atraerás a ti y lo podrás matar. Luego destruye las estalactitas, y úsalas

para cruzar la pared. Mata a los insectos, y luego pégale con la Clawshot (Zarpa) al panel cerca de la puerta, y ábrela. En este cuarto, pégale a la hiedra en el techo para cruzar al otro lado del cuarto, y luego sube la rampa (en donde falte pedazo de la rampa, utiliza la Clawshot (Zarpa) para seguir avanzando). Hasta arriba encontrarás un switch-gancho que liberará la corriente de agua. Antes de activarlo, pégale al panel que está hasta atrás para llegar a donde está el cofre que contiene el Compass/Brújula. Ahora sí, engánchate del switch-gancho para que empiece a fluir el agua, y usa la corriente para descender. Una vez abajo, activa el switch-gancho del centro. Abandona este cuarto por la puerta del Sur.

Entrarás a un cuarto con agua. Abajo hay una almeja, unas Medudas, y un cofre con 20 Rupias. Al final del cuarto encontrarás una puerta (en la superficie). La puerta te dejará en el cuarto con los engranes. De aquí, necesitas llegar a la parte de abajo del cuarto para subirte a las plataformas que se están moviendo (hay dos formas; la primera es regresar al cuarto central y usar la escalera para regresar a este cuarto; y la segunda, ir a la plataforma con el cofre, y de ahí usar la Clawshot (Zarpa) para llegar a la plataforma en un pilar con hiedras, y saltar a una plataforma de abajo con unos jarrones). En fin, cuando estés abajo, necesitas usar las plataformas que se mueven y los paneles en el techo (sobre los engranes) para llegar a la puerta del Oeste. Ábrela.

Sumérgete y llega al centro del cuarto. Ahí habrá un pez bomba. Con la Clawshot (Zarpa) puedes agarrarlo y aventarlo a la roca cercana, para acceder a la última parte del cuarto. Aquí te sumerges y verás otra roca. Explótala y métete por el acceso que habrás abierto para enfrentarte a una almeja. Cuando salgas a la superficie, abre la puerta. Mata al Grillo, pégale al panel en el techo para activar un switch, y descende al cofre. Sumérgete y abre la puerta que estará abajo.

Regrésate al Cuarto Central. El agua habrá subido permitiéndote abrir la puerta del Jefe, que está en el centro. Antes de ir al Jefe, las dos Piezas de Corazón en este calabozo están: En el candelabro en el centro del Cuarto Central [utiliza la Clawshot (Zarpa) en uno de los paneles del techo para llegar a él]. Para obtener la segunda pieza, necesitas que la escalera se posicione de "D" a "d", para que el agua pase del Oeste al Este. Luego vas al cuarto del Este, utilizas el puente para cruzar, presionas el switch en el piso (para abrir la puerta), y usas la Clawshot (Zarpa) en el panel cerca del cofre para llegar a él antes de que se cierre la puerta. Para salirte usas el panel en el techo.

Abre la puerta del Jefe en el cuarto central, destruye los jarrones, y déjate caer por el hoyo. Luego ponte las Botas de Hierro y llega al fondo del cuarto.

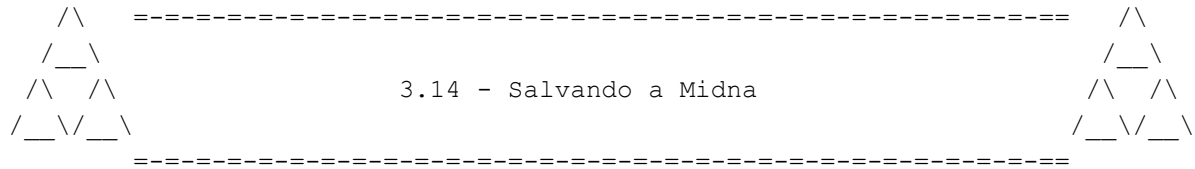
~~~~~  
JEFE: Twilit Aquatic - Morpheel  
Branquiosaurio de las Sombras - Octópulo  
~~~~~

El ojo se moverá a través de los tentáculos. Enfócalo para atraerlo a ti (y sacarlo del tentáculo), y golpéalo con la espada. Repite esto mismo, pero ahora cuidándote de los pescados y de los tentáculos para que no te agarren (muévete constantemente), y golpeando el ojo hasta que el Jefe salga del hoyo y empiece a nadar por la zona.

Cuando esté nadando, quítate las Botas de Hierro, y nada hacia la parte superior de atrás de su cabeza. Ahí está el ojo que puedes enfocar. Hazlo, y ve nadando, preferentemente por arriba del jefe y nunca poniéndote enfrente

de él ni acercándote a su boca. Cuando estés lo suficientemente cerca, usa la Clawshot (Zarpa) mientras nadas para llegar al ojo y golpéalo con la espada. Repite otras dos veces y habrás matado al jefe.

Agarra el Contenedor de Corazón, y habla con Midna. Disfruta de las escenas.



~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
~~~~~

Las siguientes escenas son muy reveladoras e importantes para el desarrollo del juego. Cuando se acaben estarás en Hyrule Field (Praderas de Hyrule), y la tarea será ayudar a Midna, dado que ella fue expuesta forzosamente a la luz y ahora se está muriendo. Dirígete al Castillo; Específicamente, al Bar de Telma.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)  
~~~~~

Intenta entrar al Bar de Telma y serás sacado a patadas. No hay más que hacer, así que regrésate a la calle para que inicie una escena y conozcas a Louise, el gato de Telma. Mueve la caja que está cerca hasta que tope con las demás cajas, y luego úsala para subir a la ventana del ático del Bar de Telma. Adentro del Bar, usa las cuerdas para cruzar al otro lado (ten cuidado de no tirar los jarrones; si uno te impide el paso, agárralo y ponlo en otro lugar) y meterte por el acceso. Entrarás a un cuarto lleno de monedas. Activa tus sentidos y verás a un fantasma. Atácalo (Ataque-Salto funciona mejor) y una vez que esté tirado en el suelo, enfócalo y presiona el botón indicado en la pantalla para arrancarle el alma al fantasma.

Habla con el muñeco, quien resultará ser Jovani. Te dirá como su codicia llevó a que lo convirtieran en un muñeco, con su gato Gengle. Cuando mates a 20 fantasmas, lo podrás visitar (escarbando en la pared de su casa cuando no llueva). Métete por el acceso del cofre. Sigue la corriente, mata a las ratas, y jala la cadena para proseguir a la siguiente zona. Aquí mata a las dos arañas, agarra un palo, y enciéndelo con la antorcha. Con él quema la telaraña, y en el siguiente cuarto enciende las antorchas. Al Este de este cuarto podrás ver en la parte de arriba una telaraña. Sube con un palo encendido a donde está y quémala. Finalmente sigue el camino y en el cuarto del final utiliza tus sentidos para ver un lugar donde puedes escarbar. Hazlo.

~~~~~  
Hyrule Castle (Castillo de Hyrule)



~~~~~  
Habrás llegado a una zona que reconocerás, puesto que ya habías estado aquí la primera vez que fuiste lobo. Avanza al cuarto circular, y ahí utiliza las escaleras y cuerdas para subir (ve matando o tirando a los enemigos; desde la cuerda puedes saltar para atacarlos en caso de ser necesario). Hasta arriba encontrarás una puerta que te permitirá salir al aire libre.

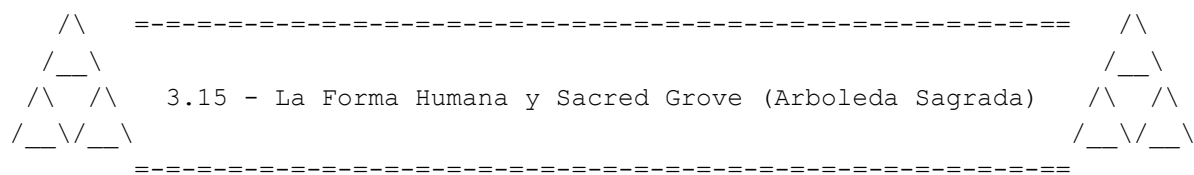
Afuera tendrás que matar a más enemigos, y luego proseguirás por el camino; nota como cuando el viento sopla caminas más lento y si no te estás moviendo eres empujado para atrás. Sigue avanzando, y en la parte Norte, para llegar a la zona con el techo azul, tendrás que usar un puente que se "arma" cuando está soplando el viento. Espera a que sople, y luego corre y cruza el puente. Desde la plataforma a la que llegarás, tírate al techo azul y llega a la Torre de Zelda.

~~~~~  
Torre del Castillo de Hyrule  
~~~~~

Sube las escaleras y entra al cuarto de Zelda. Verás una escena muy emotiva. Préstale mucha atención y espera a que se acabe.

¿Qué sucedió en la escena? Primero que nada, Zelda le dijo a Link que necesita encontrar la Master Sword (Espada Maestra) en Faron Woods (Bosque de Farone). Además, Zelda le dio su esencia a Midna, y con eso la Princesa desapareció, pero a cambio Midna recuperó sus fuerzas. El Castillo Hyrule habrá sido envuelto por un diamante gigante.

Habla con Midna y pídele que te lleve al portal de N. Faron Woods (Bosque de Farone Norte), ubicado en la región de Faron.



~~~~~  
Faron Woods (Bosque de Farone)  
~~~~~

Dirígete hacia el Templo y verás una escena. El chango te indicará que hay otro camino que lleva a un lugar secreto. Súbete a la rampa (tronco) por la que venía el chango. Ahí podrás llamar a Midna para saltar de rama en rama. Eventualmente llegarás a un lugar con unos puentes que se mueven con el aire. Párate sobre el segundo, y espera a que éste te permite caminar a una plataforma. En esta plataforma súbete a la cuerda y cruza, teniendo cuidado con los troncos. En la última plataforma habrá una estatua silbante. ¡Es tiempo de aullar!

```

ARRIBA  ----+===+----+===+----+===+----+
           |   |   |   |   |   |   |   |
NEUTRAL ----+---+----+---+---+---+---+----+
           |   |   |   |   |   |   |   |
ABAJO   ----+---+---+---+---+---+---+---+

```

El lobo dorado te estará esperando en la zona al Sur del Castillo de Hyrule. Cerca de tu ubicación actual hay una cueva. Métete a ella.

```

~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~
Sacred Grove (Arboleda Sagrada)
~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~::~

```

Este es un cuarto, aparentemente, sin salida, y tiene muchos árboles. Busca la estatua silbante y aúlla:

```

ARRIBA  ----+---+---+---+---+---+---+----+
           |   |   |   |   |   |   |   |
NEUTRAL ----+---+---+---+---+---+---+----+
           |   |   |   |   |   |   |   |
ABAJO   ----+---+---+---+---+---+---+----+

```

Es la canción de Zelda! En fin, iniciará una escena, y verás a un Skull Kid (El que está soplando en el instrumento al que llamaremos "Trompeta"), y invocará a unos enemigos a los que llamaremos Títeres. Mata a los títeres, y sigue el camino (solamente hay un camino disponible por los túneles, así que no te puedes perder). Cuando llegues a un cuarto en donde se escucha la trompeta, ahí estará el Skull Kid. La primera vez lo encontrarás cerca de un árbol; Pégale. Ahora tendrás que encontrarlo otra vez (para esto te tendrás que regresar un poco, y podrás notar como ahora un túnel se cerró y se abrió otro, por lo que nada más hay un camino). Cuando escuches su trompeta, métete por la cascada y luego sube para encontrarlo. La tercera vez que alcances a escuchar su trompeta, tendrás que irte al cuarto al lado, subirte al árbol que ahí se encuentra, y seguir la rama para poder pegarle.

Por último, avanza por el camino disponible, y tírate abajo. Ahí tendrás que pelear contra el Skull Kid y sus títeres. La única forma de dañarlo es cuando está soplando su instrumento para llamar a más títeres (Estrategia: Destruyes los títeres, y te esperas a que empiece a soplar a su trompeta. Cuando lo haga, rápidamente lo atacas. Realiza esto tres veces para derrotarlo).

Prosigue al siguiente cuarto. Párate sobre el emblema de la Trifuerza en el suelo y aulla la canción de Zelda (la que aullaste previamente). Las estatuas se activarán y tendrás que resolver su acertijo. Lo que necesitas hacer es lograr que las estatuas se posicionen en su lugar al mismo tiempo; para reiniciar, habla con ellas. Según a donde saltes, las estatuas también saltarán. Las estatuas no saltarán cuando no haya una plataforma a la que puedan saltar (NO están tontas, jajaja, no se van a suicidar). La solución está abajo:

Salta a las siguientes direcciones:

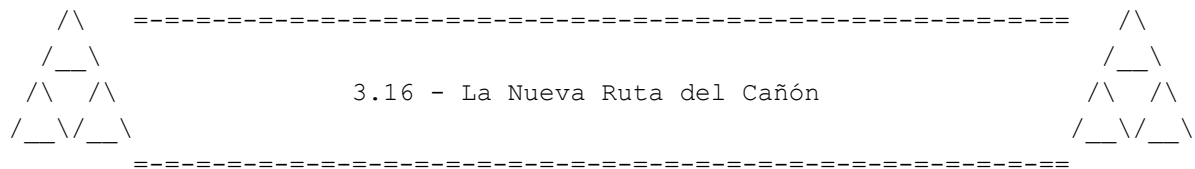
1. Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda (hasta este momento nada más se movió una estatua).
2. Arriba, Arriba, Arriba, Derecha (aquí chocarán las dos estatuas)
3. Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba (aquí se colocarán en

su posición las dos estatuas).

Sube a la siguiente zona y saca la espada. Presta atención a las escenas. Ahora podrás cambiarte de Humano a Lobo y viceversa cuando quieras, con sólo llamar a Midna. Esto te permitirá usar los portales libremente.

Regrésate y ve al Sur. Entrarás a un pequeño cuarto en cuyo techo hay un caracol. Para obtener una Pieza de Corazón, regrésate a donde peleaste contra el Skull Kid. Ahí hay una roca. Explótala y mata al Poe (Fantasma). Luego, como Link lobo, usa tus sentidos y escarba en un hoyo que hay en el centro. Llegarás a un cuarto lleno de plantas carnívoras. Mátalas a todas y aparecerá un cofre con la Pieza de Corazón. Súbete a la roca con la luz para salir.

Llama a Midna y pídele que te teletransporte al Portal cerca del Pueblo del Castillo (Ciudadela).



~~~~~  
 Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
 ~~~~~

Cámbiate a la forma humana y entra al Pueblo (Ciudadela).

~~~~~  
 Pueblo del Castillo (Ciudadela)  
 ~~~~~

Primero ve a la parte Oeste del Pueblo (Castle Town East Road). Ahí habrá una carpa. Adentro puedes hablar con la persona para jugar a un juego, en el que utilizarás la Clawshot (Zarpa) para alcanzar todas las luces. Aunque es opcional, te recomiendo que lo completes satisfactoriamente para que se te aumente la capacidad de cargar flechas a 60.

Ve al Bar de Telma. Habla con todos los ahí presentes dos veces, y luego checa el mapa. Se te marcará la ubicación de Auru (Pericleo), en Lake Hylia (Lago de Hylia). Sal del Bar de Telma, y abandona el pueblo utilizando el acceso del Sur.

~~~~~  
 Hyrule Field (Pradera de Hyrule)  
 ~~~~~

Estarás al Sur del Castillo. En el Pasto al Oeste estará el lobo dorado. Cuando te lo pida el guerrero, realiza la técnica anterior exitosamente y te enseñará la nueva técnica, de nombre Helm Splitter. Para hacerla, realiza el

Ataque Escudo, luego presiona el botón [A], y posteriormente presiona el botón [B] para dar un golpe con la espada.

Ahora elige el Portal de Zora's Domain (Región de los Zora).

~~~~~  
Zora's Domain (Región de los Zora)  
~~~~~

Estarás en el cuarto del trono. Ponte las botas de hierro y la armadura Zora para sumergirte en el centro. En el fondo encontrarás la roca con la que descongelaste el agua. Pon una Bomba Submarina para explotar esa roca y revelarás un Goron. Habla con él y te dará una, ¡Bolsa con Bombas!

Sigue el flujo del agua a la zona conocida como Upper Zora's River (Curso Alto del Río Zora).

~~~~~  
Upper Zora's River (Curso Alto del Río Zora)  
~~~~~

Aquí habla con la señora que está cerca de la casa. Luego camina un poco, dirigiéndote a la estatua silbante, y aparecerán los postes y luego tendrás que matar a tres Entes de las Sombras en tu forma humana (Utiliza el ataque giratorio para matar a dos o más al mismo tiempo). Una vez muertos, Iza, la señora, te pedirá que le ayudes. Te dará una bolsa con bombas (¡tu tercera!). Dispárale dos flechas-bomba a las rocas que impiden el flujo del agua, y luego te invitará a un paseo por canoa.

Sigue el flujo del agua (no importa si chocas). Eventualmente llegarás con un Zora. Ahí destruye las rocas que bloquean el camino, y luego continúa tu trayecto hasta que se finalice. La Zora te dirá que te puedes quedar permanentemente con las bombas.

~~~~~  
Lake Hylia (Lago de Hylia)  
~~~~~

Si quieres obtener una Pieza de Corazón, transfórmate a Lobo y aúlla en una hierba. Aparecerá un pájaro de nombre Plumm. Si rompes un globo sandía, obtienes un punto. Naranja: 3 Puntos. Fresa: 10 Puntos. Rompe el mismo tipo de globo dos veces seguidas y obtendrás el doble de puntos. Puedes hacer esto hasta 10 veces. En fin, dedícate nada más a romper globos Fresa, sin tocar a los demás, y si logras acabar el concurso, fácilmente habrás alcanzado los 10,000 puntos que te dan la Pieza de Corazón (Usa el portal para regresar a Lake Hylia/Lago de Hylia).

En Lake Hylia (Lago de Hylia), dirígete a la parte marcada en tu mapa. Para llegar a ella tendrás que subir una escalera, la cual te dejará en una roca. En esta roca hay una estatua silbante:

ARRIBA ----+----+----+====+----+----+----+====+
 | | | | | | |
NEUTRAL ----+----+====+----+----+====+----+----+
 | | | | | | |


~~~~~  
Opcionalmente, te puedes meter al hoyo que estaba escondido por el Puente de Eldin, para entrar a una cueva donde te enfrentarás a muchos monstruos y finalmente conocerás a la Reina de las Hadas. Por el momento, esta reina lo único que hará será ordenar que salgan hadas en el manantial de Ordon, en los Bosques de Ordon. Como dije, es opcional, y no es necesario.

De donde te deja el portal de Gerudo Mesa, dirígete al Norte. Eventualmente iniciará una escena y te enfrentarás a dos jabalíes con sus respectivos jinetes. Lánzale flechas a los jinetes para matarlos. Ahora, como Epona no está y no se pondrá celosa, ¡nos vamos a subir a un jabalí! Ya que estés sobre él, presiona el botón [A] para agarrar velocidad y destruir cualquier estructura de madera. Así destruirás las que están al Norte para abrir un paso. Sigue el paso y te encontrarás con el Lobo dorado.

El guerrero te pedirá que realices el Helm Splitter. Después de hacerlo, te enseñará la técnica "Mortal Draw". Para realizarlo, necesitas tener tu espada guardada, y no debes enfocar a tu oponente. Cuando éste se te acerque, se te indicará en pantalla que presiones el botón [A]. Hazlo y le darás un golpe letal a tu oponente.

De regreso al desierto, continúa por el camino al Norte.

~~~~~  
Campamento de Enemigos en el Desierto
~~~~~

Esta parte es relativamente sencilla. Necesitas atravesar el campamento, y al final encontrarás un enemigo que trae una llave, al lado de un jabalí rostizado. La diferencia radica en que puedes invadir el campamento silenciosamente, y si los enemigos no se dan cuenta de tu presencia, no pedirán ayuda. Si se dan cuenta de tu presencia, pedirán ayuda y te tendrás que enfrentar a más enemigos, pero como digo, no es mucha cosa porque es divertido matarlos. En caso de que lo quieras hacer silenciosamente, usa tu arco para matar desde lejos a los centinelas en las torres, y a los que están cerca de las antorchas (recuerda que las puedes apagar con el Bumerán por si no quieres que te vean cuando tu pases al lado de la antorcha).

Cuando mates al último enemigo recibirás la Llave Pequeña de la zona. Pégale con tu espada al jabalí que se está rostizando para encontrar una Pieza de Corazón muy bien escondida. En la parte central de la zona (por un camino por el que ya pasaste) está una puerta con candado. Ábrela, y dirígete al jabalí. Ve la escena. Qué sorpresa! Nuestro amigo sigue con vida! Para matarlo recomiendo que utilices la técnica "Mortal Draw" que acabas de aprender del lobo dorado, y una vez que esté caído le pegues varias veces y luego te alejes para que no te golpee cuando se levante. Claro, también funcionan otras técnicas como aquella en la que golpeas al enemigo por detrás. Cuando lo derrotes, súbete al jabalí y rompe la puerta de madera por la que tu entraste (no por la que huyó el Jefe), y ve las escenas.

~~~~~  
Gerudo Desert (Desierto Gerudo)
~~~~~

Sube las escaleras al Norte (si es de noche, cuando hayas subido todas las escaleras voltea a un lado y verás a un Poe; del otro lado hay unas antorchas que puedes encender para que aparezca un cofre). Sigue hacia el

Norte y entra al calabozo.

          /\     =====     /\

         / \_\_ \       3.18 - Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto)       / \_\_ \

        /\   /\                                                                                            /\   /\

       / \_\_ \ / \_\_ \                                                                                         / \_\_ \ / \_\_ \

                                                                                                                                          =====

Sigue el camino y verás la escena de introducción a esta zona. Antes que nada, toda arena en este calabozo es arena movediza, por lo que te irás hundiendo hasta que te trague ésta; pero si te mueves rápidamente, podrás llegar de un lado a otro antes de que te trague (esto no aplica si caes en la arena que tiene un hoyo, puesto que del vortex no te podrás escapar). Recomiendo que antes de entrar a la arena, des un giro (voltereta/maroma) de tal manera que empiece el giro fuera de ésta, pero termine dentro de ella.

~~~~~  
Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto)
~~~~~

Primero que nada, saca tu Clawshot (Zarpa) y si puedes enfoca y pégale a las cosas en la arena (de aquí en adelante, "gusanos de arena") para sacarlos y matarlos con la espada (requieren dos golpes). Pégale con tu Clawshot (Zarpa) al panel en la siguiente plataforma, y leugo desde ahí salta a las demás plataformas hasta llegar a la que contiene la "puerta" (también tendrás que caminar sobre la arena). Te darás cuenta que la puerta está cerrada, así que camina a la plataforma que está al lado, rodeada por lanzas. Ahí mata a los esqueletos, y luego con la Clawshot (Zarpa) jala la cadena a la plataforma, y luego jálala para abrir la reja.

Avanza hacia el Norte. A un lado habrá un recipiente con aceite para tu antorcha. Llena tu linterna/candil de aceite, y luego ve al otro lado. Ahí hay un cofre con una llave pequeña. Después de conseguirle aparecerán unos escarabajos. Si traes la linterna/candil encendida, no se te subirán (si se te suben, no te quitan vida pero si te hacen lento, lo cual es muy grave porque no serás lo suficientemente rápido para salir de la arena). En fin, los puedes matar con tu espada, y luego regresarte para abrir la puerta al Norte.

Entrarás a un cuarto oscuro. Aquí hay muchos esqueletos, que puedes matar fácilmente. Enciende las dos antorchas en este cuarto para abrir la puerta y entrar al siguiente, en el que verás una escena. Una vez que se acabe, transfórmate en Lobo y utiliza tus sentidos para ver a un horrible fantasma. Solamente lo puedes atacar cuando esté de color morado, y esto sucede cuando se prepara para atacarte (recuerda que el ataque más efectivo es el ataque-salto). Cuando caiga al suelo, enfócalo y presiona el botón [A] para robarle el alma. La luz regresará a su lugar. Es IMPORTANTE que huelas al fantasma para adquirir su olor: Poe Scent.

Ahora, cambiáte a Link y del lado Noroeste del cuarto hay un cofre con el Mapa, y del lado Noreste hay un cofre con una Pieza de Corazón (quizá después de agarrar la Pieza no puedas regresar sin ser tragado por la arena,

pero es un precio bajo a pagar por una Pieza; CORRECCIÓN DE ITALO: Después de agarrar la pieza, busca el panel para el Clawshot que estará en la pared, después de la arena movediza). Utilizando los sentidos de Link-Lobo verás que un fantasma se metió por el suelo. Escarba ahí y verás una cadena. Jálala y revelarás unas escaleras que dan a una puerta abajo. Ábrela.

En este cuarto mueve la estructura del centro utilizando la parte salida de la misma. Revelarás un pequeño cuarto que contiene un cofre y un esqueleto grande, al que llamaremos momia. La momia te congelará cuando grite, y verás como eres inmóvil mientras ella se prepara para pegarte con su enorme espada. Golpeándola por detrás es lo más efectivo, puesto que te congela cuando te ve. Si quieres jugarla seguro, le puedes lanzar flechas-bomba. Abre el cofre para obtener la Llave Pequeña. En el cuarto donde moviste el centro, voltea hacia arriba y verás una apertura en el techo. A través de la apertura busca un panel y pégale con la Clawshot (Zarpa) para subir. Abre la puerta y luego utiliza tus sentidos para ver al fantasma; enfócalo para atraer su atención y mátalos. Regresa al cuarto donde moviste el centro y vuélvelo a mover a su posición original. Sal de él y regresarás al cuarto con las flamas que se robaron los fantasmas.

Abre la puerta del Este (la que está marcada con el olor de un fantasma). Continúa hacia el Este, abriendo la puerta con candado y entrarás a un cuarto con arena movediza. A un lado hay plataformas que puedes usar para cruzar al otro lado (ten cuidado con los picos; tendrás que buscar donde no haya picos para avanzar). Del otro lado del cuarto, jala el bloque hacia fuera, y luego empújalo hacia el espacio al Este. Sube las escaleras y llega a la parte de arriba del bloque que moviste. Ahí podrás jalar una cadena (al lado del rodillo con picos), y el bloque te servirá como plataforma para que no te caigas cuando la jales toda (la cadena mueve un candelabro). Ya que haya topado la cadena, rápidamente cruza al Sur, a la parte donde bloqueaba el candelabro (corre porque sino el candelabro te caerá encima). Sube las escaleras y abre el cofre al final para encontrar la Brújula/Compass. Mueve el centro del cuarto, y luego ve al cuarto al Este para matar a una Momia y abrir un cofre que contiene una Llave Pequeña. Abre la siguiente puerta utilizando la llave.

En este cuarto te enfrentarás a muchos esqueletos. Luego llegarás a una parte con dos Momias. Mátalas, y luego cámbiate a lobo y utiliza tus sentidos para ver un lugar donde puedes escarbar para encontrar una cadena. Jálala y se quitará la pared y verás al tercer fantasma. Mátalos. Sigue el camino y abre la puerta. Entrarás a un cuarto circular. Abajo habrá un cofre con una llave. Las luces se apagarán; cámbiate a Lobo y utiliza tus sentidos para ver unas ratas. Mátalas (Si se te suben, tendrás que realizar el ataque de Midna al mismo tiempo que giras en círculo la palanca/stick del control). Después de matarlas, sube y abre la puerta al Norte.

Estarás en la parte de arriba del cuarto principal. Usa el candelabro para cruzar al otro lado y abrir la puerta. Baja la escalera y empuja el bloque. Súbete a él y jala la cadena para elevar el candelabro. Cuando esté hasta arriba, camina rápido y párate justamente debajo del candelabro, en el centro. El candelabro caerá y te podrás subir a él, para saltar a la puerta al Oeste. Ábrela. Rompe al madera, y luego te enfrentarás a un esqueleto grande. Solamente lo podrás derrotar con una flecha-bomba. En los cofres de aquí obtendrás bombas por si las necesitas. Prosigue al siguiente cuarto. Habrá muchas antorchas aquí. Cámbiate a Link lobo para que te des cuenta cuáles encender (son las que tienen rastro del olor). Enciéndelas con tu antorcha y avanza al siguiente cuarto.

Aquí te encontrarás con un fantasma. Cuando te enfrentes a él aparecerán copias de él. Enfoca a alguno de ellos, y la mira te permitirá ver a la



mayoría de ellos. El que se ponga morado es al que debes de atacar. Mátalo y regresa al cuarto central.

En el cuarto central verás una escena. Prosigue por el nuevo camino, y abre la única puerta. Tirate hasta abajo, y luego mueve el centro para subir hasta el nivel donde hay un cofre. Métete por el acceso que está al lado del cofre y llegarás por detrás de él para abrirlo (contiene una Llave Pequeña). Mueve el centro hasta abajo y abre la puerta con candado. Aquí cámbiate a Lobo y mantén tus sentidos activados, para recordar en dónde hay picos e ir matando a las ratas. En el extremo del cuarto te encontrarás con una Momia. Mátala. Del lado opuesto del cuarto hay una cadena que puedes jalar. Hazlo, y luego dirígete al acceso que se abrió. Mata los bichos aquí, y luego cruza al otro lado del cuarto, teniendo cuidado con las navajas giratorias de los lados. Del lado opuesto de la puerta encontrarás a Ooccoo (Ukayaya). Abre la puerta.

Mata a los bichos, y cruza a la parte grande del cuarto (cuidado con las navajas que dan vueltas). Ahí busca a los 3 esqueletos grandes que se levantan cuando te les acercas, y destrúyelos con flechas-bomba. Regresa a donde están las navajas dando vueltas, y procede por el paso que se abrió. Mantén fuera tu antorcha para que no se te suban los bichos. Eventualmente llegarás a una puerta al Norte. Ábrela. Aquí rompe alguna cuerda y te enfrentarás al Sub Jefe:

Primero hazte lobo y con tus sentidos lo podrás ver. Atácalo cuando se ponga morado, y el fantasma se volverá visible. Cámbiate a Humano, pégale con una flecha cuando esté moviéndose en el aire lentamente, y luego empezará a girar hacia ti; cuando se te acerque, golpéalo con la espada y se detendrá. Aprovecha para golpearlo más. Repite alrededor de 3 veces y lo matarás. El cofre del Norte contiene el Spinner/Aerodisco (Sirve para cruzar la arena; con el botón asignado puedes girar para atacar enemigos). Con el Spinner (Aerodisco) puedes usar los rieles en la pared. En los lados del cuarto hay un riel. Acércate a él y saca el Spinner (Aerodisco), y observa como Link cruza el cuarto. Abre la puerta para regresar al cuarto anterior. Aquí utiliza el Spinner (Aerodisco) en el riel de la pared, y una vez que estés sobre la arena, presiona el botón asignado para que el Spinner (Aerodisco) salte al riel del otro lado de la pared y llegues a la puerta. Ábrela.

Este es un cuarto muy grande, con varios cofres y bastante arena movediza. Usando el Spinner (Aerodisco) llega al primer cofre, que contiene bombas. Luego el segundo contiene 20 Rupías. De este lugar, súbete al riel de en medio y te llevará a un lugar con un Esqueleto grande. Mátalo con una flecha-bomba y abre el cofre para obtener una Pieza de Corazón. Ahora, súbete al Riel que está en la parte Norte, y sigue el camino, pasando la navaja que gira y luego salta de riel a riel (cuando se vayan acabando; opcionalmente te puedes caer y abrir un cofre con 10 Rupías y repetir todo) hasta que llegues al otro lado del cuarto y luego te subas a un riel que te lleva a la parte de arriba del cuarto. El último cofre contiene 5 Rupías. Sube y encontrarás un riel con pequeñas navajas giratorias. Utiliza el Spinner (Aerodisco) en el riel, y salta de riel a riel esquivando esas navajas. Abre la puerta.

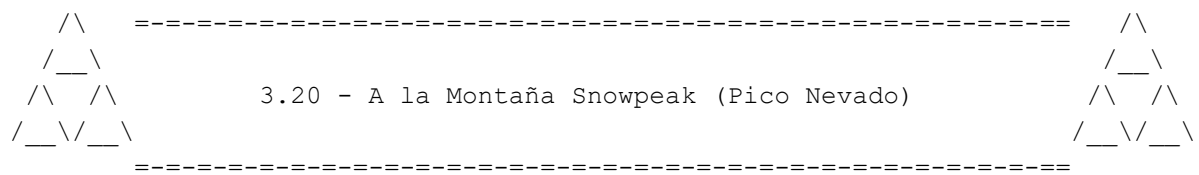
Estarás en el cuarto con el cofre que contiene la Llave del Jefe. Ya que la tengas, usa el riel para cruzar. En el centro del cuarto circular, usa el Spinner (Aerodisco) y presiona rápidamente el botón indicado para girar el cuarto y acceder a la siguiente zona. Aquí usa el riel en la pared del cuarto, y cuando estés más arriba del nivel del pilar del centro, salta con el Spinner (Aerodisco) para caer en el pilar del centro. Ahí activa el mecanismo del centro con el Spinner (Aerodisco), y usa el riel que aparecerá para subir a la Puerta del Jefe. Ábrela.



Dirígete al Bar de Telma. Podrías recibir unas cartas cuando cruces el puente que da al Pueblo.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)
~~~~~

En el Bar de Telma habla con todos y luego checa el mapa en la mesa. Se marcará la ubicación de Ashei (Salma), persona que tienes que contactar. Sal del Bar y pídele a Midna que te lleve al portal en Zora's Domain (Región de los Zora), puesto que de ahí podrás llegar a Snowpeak Mountain (Pico Nevado).



~~~~~  
Zora's Domain (Región de los Zora)
~~~~~

Sigue el flujo del agua para salir del cuarto del Trono y déjate caer por la cascada (Cuando puedas transfórmate en humano). Abajo nada hacia el Oeste y verás una cueva cerca de dos Zoras. Métete a esa cueva.

~~~~~  
Snowpeak (Pico Nevado)
~~~~~

Avanza y encontrarás a Ashei (Salma), muy bien abrigada, contrastando con la vestimenta de nuestro héroe Link. Ella te dará un boceto, "Ashei's Sketch" (Boceto de Salma). Aléjate de ella para que llames a Midna y te teletransporte al portal de Kakariko Village.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

Puedes comprar un nuevo tipo de bomba en la tienda de Barnes (Mechas): El Bombling (Bombinsecto). Cada bomba de ese tipo cuesta 6 Rupías. Ve al cementerio.

~~~~~  
Graveyard (Cementerio)
~~~~~

Ve al lugar donde están los restos del Rey Zora (Donde hablaste con la Reina Zora). Ahí encontrarás al príncipe Ralis. Párate enfrente de él y enséñale el boceto de Salma (Ashei's Sketch). Iniciará una conversación y te dará el Coral Earring/Pendiente Coral (su arete de coral, el cual también es un azuelo). Asimismo te dirá que puedes encontrar al pescado Reekfish (Barbo Oloroso) cerca de las rocas "Mother-and-Child" (Padre e Hijo), en Zora's Domain (Región de los Zora). Por lo tanto, ve a esa región.

~~~~~  
Zora's Domain (Región de los Zora)
~~~~~

Sigue el flujo del agua para salir del cuarto del Trono y déjate caer por la cascada (Cuando puedas transfórmate en humano). Abajo ve al Este (hacia donde están las únicas dos rocas). Verás peces rojos nadando al rededor de ellas. Súbete a la plataforma, transfórmate en humano y saca tu caña de pescar. Pesca alguno de esos peces rojos de nombre "Reekfish" (Barbo Oloroso), y ya que esté el pescado fuera del agua, transfórmate en lobo y utiliza tu sentido para oler al pescado y adquirir su aroma: Reekfish Scent (Olor a barbo oloroso).

Activa tus instintos y sigue el rastro del olor.

~~~~~  
Snowpeak (Pico Nevado)
~~~~~

Continúa siguiendo el rastro del olor a pescado. Cruza el agua utilizando los pedazos congelados, y luego en la nieve te enfrentarás a unos lobos (no es necesario que los mates). Si es de noche podrías ver a un par de fantasmas mientras sigues el rastro. Eventualmente tendrás que usar unas rampas para subir, luego unos escalones, y seguirás por más rampas. Golpea la pared tirar la nieve que te impide avanzar, y posteriormente encontrarás una estatua silbante al lado del rastro. Aúlla:

ARRIBA ----+==+-----+-----+-----+-----+-----+-----+  
          |      |      |      |      |      |      |      |  
NEUTRAL ----+====+-----+====+====+-----+====+-----+  
          |      |      |      |      |      |      |      |  
ABAJO ----+-----+====+-----+-----+====+-----+====+

El lobo se irá al cementerio al lado de Kakariko Village. Después iremos con él. Por mientras sigue el rastro, y luego tendrás que escarbar para escarbar y descubrir un hoyo que te dejará dentro de una cueva. Aquí transfórmate a Humano. No toques los hielos al lado, y continúa por el camino, subiendo por los escalones y luego las hiedras, hasta abrir la puerta de arriba. Ve la escena.

Dirígete a donde están los murciélagos y te tendrás que enfrentar a 3 Entes de las Sombras. Mátalos. Antes de proseguir a donde está el hombre de las nieves, pídele a Midna que te lleve al portal de Kakariko Village, y entra al cementerio.

~~~~~  
Graveyard (Cementerio)

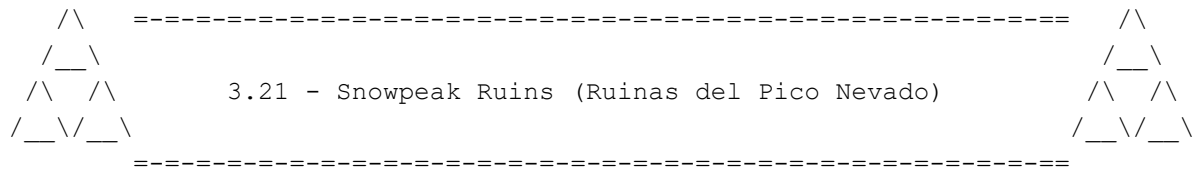
~~~~~

Ve a donde está el lobo (cerca del hoyo que te lleva a la tumba del Rey Zora) y te encontrarás con el Guerrero. Realiza la técnica que aprendiste anteriormente y se te enseñará el Jump Strike: Enfoca a tu oponente con el botón [L] y luego presiona y mantén presionado el botón [A] hasta que veas un resplandor en tu espada, momento en el que soltarás el botón [A] para realizar la técnica.

Pídele a Midna que te lleve al portal de Snowpeak (Pico Nevado).

~~~~~  
 Snowpeak (Pico Nevado)
 ~~~~~

Habla con el hombre de las nieves. Contéstale lo que quieras, aunque le tendrás que afirmar que no realizas un viaje espiritual. Observarás como improvisará una tabla de nieve. Golpea el árbol para que caiga una hoja. Súbete a ella, y disfruta el recorrido hasta la mansión del hombre de las nieves. Entra a ella.

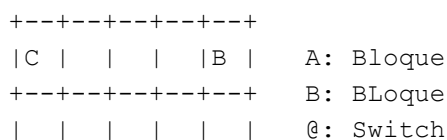


En este calabozo usarás bombas, así que asegúrate de tener algunas. Además aquí encontrarás algunos acertijos bastante difíciles, y requerirás mucha paciencia para pasarlos.

~~~~~  
 Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado)
 ~~~~~

Empieza matando al fantasma del frente. Luego abre la puerta del Norte y habla con la esposa del hombre de las nieves. De aquí en adelante, a ella la llamaremos Yeta. Ella te dará el mapa, marcará la ubicación de la Llave que buscas, y liberará una puerta. Abre esa puerta para entrar a la cocina. El hombre de las nieves (Yeto) estará cocinando. Habla con él y podrás probar su sopa (Soup: Recupera 2 corazones). En este cuarto podrás encontrar a Occoo (Ukayaya) dentro de un jarrón. Abre la puerta al Norte.

En este cuarto tendrás que mover unos bloques al switch. Observa el siguiente esquema, que representa la distribución de los bloques en el cuarto:



```

+---+---+---+---+   $: Switch Congelado
| | |$ | | |   C: Bloque Congelado
+---+---+---+---+
| 3| | | 2|
+---+---+---+---+
|A4| | 5| 1|
+---+---+---+---+
      |@6|
      +---+

```

El bloque "A" lo vas a mover al Este para que quede posicionado en "1". El bloque "B" lo vas a mover al Sur ("2"), luego al Oeste ("3"), luego al Sur ("4"), luego al Este ("5"), y finalmente al Sur ("6"). Como te darás cuenta, no te vas a preocupar de los objetos congelados, y el Bloque A quedó en la posición 1 y el bloque 2 en la posición 6, presionando el switch. Abre la puerta del Oeste. Transfórmate en Lobo y escarba en la pared con nieve.

Entrarás al Jardín congelado. Verás una escena. Mata a los lobos. El cofre al sur tiene 20 Rupías. En la parte Norte del cuarto verás una cosa amarilla en el piso. Escarba ahí y encontrarás un cofre con una llave pequeña. Abre la puerta del Este. En este pequeño corredor, destruye los dos caparazones con picos, y abre la puerta con candado al Norte. Destruye los tres caparazones con picos, y abre la puerta. Aquí verás una escena. Saldrán dos Hombres de Hielo. Mátalos con tu espada, asegurándote de utilizar tu escudo para que no te peguen sus lanzas. Después abre la puerta y el cofre contendrá una... ¡calabaza! (Ordon Pumpkin). Abre la puerta del sur y ve a la cocina.

Habla con Yeto. Amablemente te quitará la calabaza y ahora tendrá disponible la Sopa Buena (Good Soup), que recupera 4 corazones. Ve y habla con Yeta en el cuarto con la chimenea. Te dará la nueva ubicación de la llave y liberará la puerta del Norte. Ábrela. Saldrás al Jardín. Mata a los lobos y métete por la ventana al Norte. Abre la puerta y destruye todos los caparazones con picos. Al final hay un cañón, y cerca del principio de este cuarto está la bola del cañón. Agárrala y métela en el cañón, por su parte de atrás. Luego échale una bomba al cañón de la misma forma. La bola saldrá disparada hacia el Este, rompiendo el hielo. Ahí hay un cofre con 5 bombas. Regresa por la bola. Mueve el cañón hacia el Sur utilizando las manijas de los lados. Mete la bola y dispárala. Se romperá el hielo. Abre la puerta.

Entrarás a un cuarto al que le falta el piso, pero hay varias vigas. Usando las del Oeste, mata los vampiros y luego al caparazón. Después de resbalarte por primera vez con la nieve en una de las vigas, salta a la viga que está al Este (hacia el cofre), y luego otra vez salta en la misma dirección. Abre el cofre. Sigue por la viga al Este y abre el cofre en la esquina para obtener la brújula/Compass. Utiliza la Clawshot (Zarpa) para regresar a la puerta, y camina de vuelta al Jardín congelado.

En el jardín congelado, transfórmate en lobo y escarba donde tu mapa marca que hay un cofre. Obtendrás una Llave Pequeña. Abre la puerta al Oeste con ella. En este cuarto, jala la palanca, luego pon una bola de cañón en el contenedor al lado de la palanca. Sal al jardín y jala la palanca en la pared. Agarra la bola y métela en el cañón. Dispara hacia el Norte, destruyendo al monstruo de hielo que acaparaba la puerta. Si hay caparazones, mátalos, y abre la puerta al Norte. En este cuarto avanza y ve la escena.

Te enfrentarás a un Sub-Jefe bastante fuerte. Aquí te servirá mucho la técnica del lobo dorado que te permite circular hasta la parte de atrás de tu enemigo y golpearlo. El único punto vulnerable del jefe en armadura es la

cola que le sale por la parte de atrás. Golpéala cuantas veces puedas. Una técnica alternativa es alejarte del Jefe. Cuando se te esté acercando, utilizas la Clawshot (Zarpa) para pegarle al panel en el techo que esté después del Jefe, para llegar a su espalda. Así estarás por detrás de él y lo podrás golpear. Una última estrategia es quedarte en una esquina, esperar a que te lance su bola (si no te la lanza, usas el panel en el techo para irte a la otra esquina), esquivas la bola, y mientras está vulnerable corres y le pegas en la cola.

Después de matarlo, el Sub-Jefe dejará su arma. Agárrala: Ball and Chain (Bola con Cadena / Mangual). De aquí en adelante me referiré a ella simplemente como Bola. Abre la puerta del Norte. Con la bola (Mangual) destruye los bloques de hielo y abre el cofre que contiene... ¡Queso de Cabra! (Ordon Goat Cheese). Llévaselo a Yeto (asegúrate de destruir en el jardín todos los bloques de hielo; esto te permitirá abrir un cofre con Rupías). Yeto otra vez te quitará muy amablemente el queso y tendrá lista una nueva sopa: Superb Soup, que recupera 8 corazones. Habla con Yeta, y te marcará otra ubicación, liberando otra puerta. Ábrela.

Aquí abre la puerta del Norte y empuja el bloque para encontrar bolas de cañón. Pon una en el contenedor del Sur y abre la puerta en dicha dirección para regresar al último cuarto que te abrió Yeta. Por el momento, jala la palanca para que salga la bola de cañón, y déjala ahí. Ahora sube por la rampa, matando a los dos monstruos de hielo y sus respectivos caparazones (Les lanzarás dos veces la bola (Mangual), que es tu nueva arma, para matarlos). Arriba, ve al Sur y verás una alfombra roja. Al lado de ella el piso está medio roto. Lánzale la bola (Mangual) para romperlo, tírate y abre el cofre de abajo para encontrar una Pieza de Corazón. Utiliza la Clawshot (Zarpa) para regresar a arriba. Abre la puerta del Norte.

Aquí mata al Hombre de Hielo utilizando tu muy eficaz bola (Mangual). Destruye el bloque de hielo con la misma. Pégale al candelabro con tu bola (Mangual) para que se columpie, salta a él y de él al otro lado para abrir el cofre con una Llave Pequeña. Utiliza la Clawshot (Zarpa) para regresar al cuarto anterior (en el que estaban los dos monstruos de hielo). Ahora abre la puerta con candado que está al Sur. Habrás salido al primer cuarto de la mansión. Rompe el bloque de hielo para revelar un panel para la Clawshot (Zarpa). Si te dejas caer, podrás destruir las estatuas de la entrada (golpéalas dos veces con la bola (Mangual)) para revelar cofres con Rupías. De donde entraste a este cuarto, golpea el candelabro para cruzar al otro lado y matar al Hombre de Nieve. (Si quieres una pieza de Corazón, regresa al candelabro y golpea y salta a los candelabros del Sur para llegar al cofre que contiene dicha Pieza.) Abre la puerta al Este.

Aquí mata a los caparazones. Rompe el bloque de hielo al Este para ver a un fantasma. Mátaalo y abre la puerta al Norte. Deja caer el bloque, y luego tírate. Rompe el hielo con tu bola (Mangual) tanto del switch como del bloque. Aquí está el esquema anterior:

```
+---+---+---+---+---+
|C | | 7| | | A: Bloque
+---+---+---+---+---+ B: BLoque
| | | 8| | | @: Switch
+---+---+---+---+---+ $: Switch Nuevo
| | |$ | | | C: Bloque Nuevo
+---+---+---+---+---+
| | | | | |
+---+---+---+---+---+
| 4| | 5|A |
+---+---+---+---+---+
```







gallina y con el Bumerán enfoca y pégale al puente para que se mueva. Agarra la gallina y vuela al puente. Deja la gallina y mueve el puente con el Bumerán otra vez. Agarra la gallina, y de la plataforma cruza por donde están los troncos oscilantes y métete al acceso.

~~~~~  
Sacred Grove (Arboleda Sagrada)
~~~~~

Muévete un poco y aparecerá el Skull Kid (el del instrumento). Ahora estarán abiertos prácticamente todos los túneles. Sin embargo, es relativamente más fácil encontrarlo porque una vez que te metes en un túnel, podrás ver iluminado (como por una antorcha) el siguiente cuarto. Si no se ve iluminado desde el túnel, regrésate y utiliza otro túnel. Así continuarás hasta que escuches su trompeta o no se ilumine ningún cuarto aledaño, lo que significa que ya estás en el cuarto indicado. Por cierto, es más fácil matar a los títeres con un ataque-salto cuando eres Lobo. Encontrarás al Skull Kid en las siguientes ubicaciones:

1: Detrás de un árbol.

Después de esto, en el siguiente cuarto métete debajo de la cascada y sigue los troncos para encontrar a un fantasma. Sigue el camino buscando al Skull Kid y eventualmente encontrarás unas antorchas que puedes encender para encontrar un cofre con 30 Bombas.

2: En una roca sobre el agua. Pégale con una flecha.

3: Súbete a la rama en el cuarto donde se encuentra el Skull Kid, y desde la rama búscala arriba en la cima de un árbol; pégale con el arco.

Finalmente, sigue la luz y te enfrentarás al Skull Kid. Aquí llamará a muchos títeres. Es irrelevante si los matas o no, puesto que con que le dispares en 3 ocasiones flechas lo derrotarás. El Skull Kid abrirá un paso. Síguelo y empuja el bloque. Verás una estatua escondida.

Dirígete a la parte Norte de la zona, hacia donde está el pedestal de la Espada Maestra, y coloca en él la espada (asegúrate que la espada que traes equipada es la Master Sword (Espada Maestra). Luego, después de la escena, dirígete hacia el Sur y te enfrentarás a 5 Entes de las Sombras. Mátalos y regrésate a donde estaba la tercera estatua (en el Sur) y abre la puerta. Observa la escena.

~~~~~  
Temple of Time (Templo del Tiempo) - NO CALABOZO
~~~~~

Si jugaste Ocarina of Time, identificarás inmediatamente la música, que corresponde a la Canción del Tiempo, la cual se tocaba en el Templo del Tiempo. Baja las escaleras, y al lado de las mismas podrás encontrar un Caracol. Sigue el camino hacia el Norte y deposita la espada en el Pedestal. Ve la escena. Parece que Oocoo (Ukayaya) tiene prisa. Sube las escaleras y entra al Calabozo.

/\_\  
/\ /\  
/\_\/\_\  
=====

### 3.23 - Temple of Time (Templo del Tiempo)

/\_\  
/\ /\  
/\_\/\_\  
=====

Avanza y verás la introducción a este calabozo. A lo largo de este templo verás lo que parecen ser campanas. No es necesario que les prestes atención sino hasta que descubras para qué sirven (lo cual sucederá cuando ya estés avanzado en el recorrido del Templo). Otro dato importante es que en este Templo te encontrarás muchos switches. Para activarlos puedes colocar ya sea una estatua (pequeña o grande) o un jarrón. Por esta razón querrás dejar siempre un jarrón sin romper.

~~~~~  
Temple of Time (Templo del Tiempo) - CALABOZO
~~~~~

Avanza al norte y Midna te indicará que parece que falta algo. Transfórmate a Lobo y utiliza tus sentidos, acercándote a donde está el holograma de la estatua para que Midna vuelva a hablar. Transfórmate a humano. Cerca del centro del cuarto hay un switch. Agarra ya sea una estatuilla (así me referiré a las estatuas pequeñas) o un jarrón y presiona el switch. Se elevará una plataforma. Úsala para subir las escaleras y encontrar a Ooccoo (Ukayaya). Después de que se te una, baja por el otro lado de las escaleras y enciende las antorchas. Aparecerá un cofre con una Llave Pequeña. Ahora abre la puerta con candado que está al Sur.

Te encontrarás en el piso 2F del calabozo. Mata a la araña de cuatro patas, y coloca un jarrón en el switch del centro. El cofre al Sur tiene 30 flechas. Sigue el camino al Este, y cuando pases la parte donde se quitó la reja al presionar el switch, pégale con una flecha al jarrón para destruirlo y consecuentemente se quitará la siguiente reja. Avanza, matando a los dinosaurios y saldrás al piso 3F. Aquí mismo hay una estatua enemigo, con un martillo. Para matarla le tienes que pegar tres veces en su parte de atrás (utiliza la técnica que prefieras para derrotarla, aunque recomiendo la técnica del lobo dorado en la que le das la vuelta al enemigo para golpearlo rápidamente). Al destruir a la estatua, aparecerá un cofre con el Mapa. El cofre al Sur tiene 20 Rupías. Coloca las estatuillas sobre los 2 switches al Norte y avanza por la puerta.

Seguirás en el piso 3F. Mata a los dinosaurios y derrota a la estatua que dispara láser, pegándole con una flecha en su "ojo". Por el momento no te preocupes por las arañas pequeñas (parecen hormigas) en el centro. Sube las escaleras al piso 4F. Notarás que faltan parte de las escaleras. Usa el Spinner (Aerodisco) en el riel de la pared para subir. Luego ve al centro, y mueve ahí la pequeña pared para que la plataforma baje a donde están las arañas pequeñas. Sube la estatuilla al centro, y luego usando esa misma plataforma sube al nivel de en medio. Ahí agarra la estatuilla y colócala en uno de los switches en la parte Sur del cuarto. Alrededor del centro podrás encontrar otra estatuilla para colocarla en el segundo switch (Cuando la coloques asegúrate de estar sobre la plataforma que se eleva). Abre la puerta al Sur.

Estarás en el piso 5F. Derrota a las dos estatuas con martillo y abre el cofre para obtener una Llave Pequeña. Al fondo de este cuarto hay un cofre con 20 Rupías. Regrésate al cuarto anterior y abre la puerta con candado al

Norte. En este cuarto sigue avanzando. Destruye la estatua con láser y luego pégale al switch-diamante para cruzar a la segunda parte de la zona. Ahí dispárale con el arco al switch-diamante a través del hoyo en la pared para avanzar a la tercera parte del cuarto. Abre el cofre ahí para recibir la Brújula/Compass. De nuevo pégale al switch-diamante y avanza, matando a los dinosaurios. Aquí tendrás que repetir el proceso de dispararle al switch-diamante que está en un extremo del cuarto (si te paras en los círculos que están algo descoloridos en el piso podrás pegarle con facilidad al switch-diamante). Sube las escaleras y llega a la puerta.

Habrás llegado al piso 6F. Mata a las arañitas (parecen hormigas; recomiendo hacerlo en tu forma de lobo ya sea con el ataque de Midna o con el ataque-salto) y a las no tan pequeñas para que aparezca un cofre al Norte con 50 Rupías. Sube las escaleras e iniciará una escena. Estas en un cuarto con una balanza. Tirate a la primera plataforma de la balanza, y agarra la estatua y échala a la otra plataforma de la balanza para nivelar el piso. Súbete a esa plataforma y avanza a la puerta del Sur.

Ahora te encontrarás en el piso 7F. Aquí hay una estatua láser en el centro, y picos girando alrededor de ella. Prosigue hacia el Este, matando a los dinosaurios. Llegarás a un cuarto con rodillos con picos y hachas. En la parte Sur, después del hacha, abrirás un cofre con una Llave pequeña. En la parte del Norte encontrarás una estatuilla que tendrás que poner en el switch del centro para quitar los láseres (Cuidado con los rodillos con picos) que impiden avanzar. Presionando el switch podrás seguir hacia arriba.

Estaremos en el piso 8F. Mata a las arañitas (que parecen hormigas. Una vez muertas todas, aparecerá un cofre al Norte con 50 Rupías. Destruye a las dos estatuas con martillos para quitar la reja y abrir la puerta. En este cuarto verás una escena en la que se te muestra la estatua que has estado buscando. Pero antes de poder hacer algo con ella, tendrás que matar a un Sub-Jefe:

Este jefe trae una armadura completa. Primero se la tienes que quitar. Para hacerlo recomiendo usar las técnicas del lobo dorado "Lethal Draw" (Desenfunde Letal) y "Back Slice" (Corte por detrás). Una vez que se le haya caído toda la armadura iniciará otra escena. Ahora utilizando las mismas técnicas podrás hacer que pierda su equilibrio el Sub-Jefe para luego golpearlo cuantas veces puedas. Eventualmente lo matarás y podrás abrir el cofre que contiene el Dominion Rod (Cetro de Dominio): Le da vida a las estatuas antiguas. Apunta y luego presiona el botón asignado para tomar control de la estatua, y con el mismo botón harás que la estatua golpee.

Toma control de la estatua que has estado buscando. Notarás que la estatua se mueve igual que tú. Colócala debajo de la campana, en donde el piso está marcado con verde. La estatua se irá. Abre la puerta para ir al cuarto anterior. De aquí en adelante nos estaremos regresando al primer cuarto del Templo con la estatua. Haz que la estatua rompa la reja (la controlas y luego la pones al lado de la reja. Presionas el botón asignado para que golpee). Pon un jarrón sobre el switch del centro y sube la estatua a la plataforma blanca. Destruye el jarrón y avanza con la estatua al Sur.

Estaremos en el piso 7F. Mueve la estatua al switch cruzando los lasers para quitar los mismos. Deja de controlarla y pasa por donde estaban los láseres. Vuelve a controlarla y destruye los rodillos y avanza. Llegarás al cuarto con la estatua láser en el centro y los picos que giran a su alrededor. Destruye todo con la estatua. Donde estaba la estatua láser habrá un switch. Pon la estatua en la plataforma blanca y comanda una estatuilla para agarrarla y colocarla en el switch del centro. Mueve la estatua a la

campana.

Estarás en el cuarto con la balanza. Coloca a la estatua en la primera plataforma de la balanza. Déjate caer y súbete a la balanza del otro lado. Tira la estatuilla y usando la Clawshot (Zarpa) pégale al panel en el centro del techo. Luego sigue el camino y usa el Spinner (Aerodisco) para dirigirte al Norte. Mata al fantasma, abre el cofre del Sur (20 Rupías) y luego la puerta al Este. Entrarás a un cuarto con 2 enemigos con máscara metálica y una estatua con martillo. Derrótalos y aparecerá un cofre con 20 Rupías. Pégale con la Clawshot (Zarpa) al panel de arriba para subir al segundo nivel del cuarto. Aquí coloca dos estatuillas sobre los switches, y luego sobre los restantes dos colocarás las máscaras metálicas de los enemigos que mataste [usa la Clawshot (Zarpa) para atraerlas]. Así podrás bajar y abrir el cofre con la Big Key (Llave del Jefe). Regresa al cuarto anterior.

Mueve la estatua a la balanza. Avienta la estatuilla a la otra plataforma de la balanza, y luego tírate y ve a esa plataforma. Al lado de ella hay una ranura en la pared con más estatuillas. Puedes tomar posesión de ellas para luego colocarlas en la plataforma. Con 4 estatuillas se nivelará la balanza y podrás cruzar la estatua a la otra plataforma de la balanza. Avienta las estatuillas al otro lado (quítate de la plataforma para nivelar la balanza), y luego mueve la estatua a la campana de abajo. Sal del cuarto (recuerda que te estás regresando). Estarás en el piso 6F. Usa la estatua para romper las paredes que se mueven. Luego ponla en el Switch para quitar los láseres y así abrir el cofre que contiene una pieza de corazón. Luego coloca una estatuilla sobre el switch y avanza con tu estatua (usa las rampas), y luego baja las escaleras. Rompe las paredes y deja la estatua en la campana en el centro del cuarto. Abre la puerta al cuarto que sigue.

Aquí, si quieres obtener una Pieza de Corazón, haz lo siguiente (es opcional). Coloca estatuillas en los switches al Sur, para subir a donde está la puerta y abrirla. En este cuarto mata a las arañitas (parecen hormigas) y arañas. Al fondo del cuarto, en cada lado hay un switch. Puedes tomar posesión de una estatuilla y presionar uno de ellos. Para el otro switch tendrás que aventar alguna estatuilla a la plataforma donde está el switch y luego posesionarla para presionarlo. Abre el cofre que aparecerá para obtener la Pieza de Corazón. Regresa al cuarto anterior.

Usa el mecanismo del centro para subir un nivel e ir por la Estatua. Colócala en el mecanismo del centro y baja hasta donde están las arañitas (Ya sé que lo he dicho muchas veces: ¡Parecen hormigas!). Mátalas a todas y se quitará el láser. Mueve la estatua a la reja con el fantasma y destrúyela, para matar al Fantasma y obtener su alma. Luego lleva la estatua a la campana y avanza al siguiente cuarto. Usa la Clawshot (Zarpa) en el panel del centro para pasar la reja, y lleva a la Estatua a la siguiente campana, rompiendo las rejillas en el camino. Entra al siguiente cuarto.

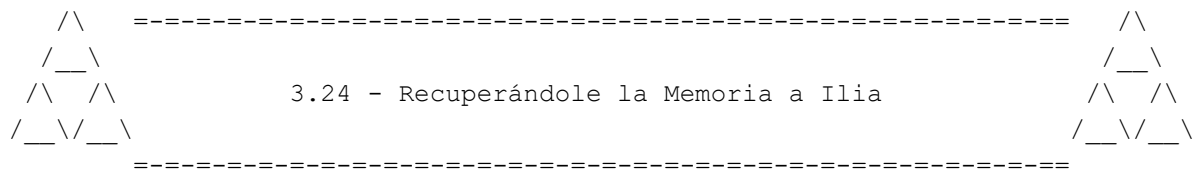
Por fin habrás regresado al primer piso. Mueve la estatua a su lugar y avanza por la puerta al Norte. En este cuarto, cruza hacia el Norte, evitando los obstáculos. Cerca del final encontrarás una estatuilla y un switch. Coloca la estatuilla sobre él, y luego pasa por donde estaba la reja. Mata a la araña, posesiona la estatua, y muévela para que se abra la segunda reja. Esto te permitirá abrir la puerta del Jefe.

~~~~~

JEFE: Twilit Arachnid- Armogohma
Arácnido de las Sombras - Armagohma
~~~~~

Dispárale con el arco al ojo de la araña gigantesca cuando ésta se detenga en el techo, o cuando te esté disparando su láser (el cual puedes esquivar dando vueltas en el suelo). Esto hará que el Jefe se caiga. Acércate a la estatua que estará al lado de donde se cayó, y posesiónala para golpear a la araña (Botón asignado cuando has posesionado a la estatua). Repite la estrategia dos veces más. Nada más ten en cuenta que tendrás que encargarte de unas arañitas (¿Ahora ves por qué dije que eran arañas y no hormigas?), y recomiendo hacerlo mientras eres Lobo pues así es más fácil eliminarlas. Si logras matarlas mientras están en el huevo, mejor aún.

Cuando parecía que habías matado al Jefe, iniciará una parte bastante chistosa: Jajaja, el ojo resulta ser la parte de atrás de una araña, y pues esa araña con el "ojo" es el Jefe, así que a matarlo. Puedes corretearla y pegarle con la espada o simplificarte la vida y dispararle flechas.



~~~~~  
 Temple of Time (Templo del Tiempo) - NO ES EL CALABOZO
 ~~~~~

Dirígete al Sur. Al lado de las escaleras que te permiten regresar a Sacred Grove (Arboleda Sagrada) hay dos estatuas. Sacando una de ellas podrás abrir un cofre que contiene una Pieza de Corazón. Moviendo la otra encontrarás un fantasma. Ahora sí regresa a Sacred Grove (Arboleda Sagrada).

~~~~~  
 Sacred Grove (Arboleda Sagrada)
 ~~~~~

Aquí iniciará una escena y te darás cuenta que tu Dominion Rod (Cetro de Dominio) se ha roto. Tanto problema para adquirir un ítem, y resulta que se acaba de estropear... Y Ooccoo (Ukayaya) se ha traumatado. Pídele a Midna que te lleve al portal del Pueblo del Castillo (Ciudadela).

~~~~~  
 Hyrule Field (Pradera de Hyrule)
 ~~~~~

Dirígete al Pueblo del Castillo. Podrías recibir una carta, de parte de Renado (Leonardo). Por el momento no le prestes atención y ve al Bar de Telma.

~~~~~  
 Pueblo del Castillo (Ciudadela)
 ~~~~~

En el Bar de Telma, habla con todos y checa el mapa en la mesa. Sal del bar y pídele a Midna que te lleve al portal en Kakariko Village.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

Entra al santuario de Renado (Leonardo). Ahí habla con él, de quien recibirás "Renado's Letter" (Carta de Leonardo). Sal del santuario y ve al Bar de Telma.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)
~~~~~

Enséñale a Telma la Carta de Leonardo (Renado's Letter). Ella te dará la "Invoice" (Factura; la cuenta que debe el doctor por consumir bebidas en el Bar). Ahora tienes que ir al consultorio del doctor, que está ubicado en la parte Este del Pueblo, cerca de la puerta que te permite salir a Hyrule Field (Praderas de Hyrule) en esa dirección. Adentro del consultorio te hablará el doctor. Enséñale la "Invoice" (Factura) y te dirá que se había quedado con una escultura de Ilia, pero que se la robaron cuando la sacó a secar. Espera a que se mueva y avanza al fondo del consultorio, donde verás una caja. Muévela y transfórmate ahí mismo en lobo, y huele la sustancia verde. Te aprenderás el olor a Medicina (Medicine Scent).

Transfórmate de vuelta a humano y sal del consultorio. Sal del Pueblo y transfórmate en Lobo. Regresa al Pueblo y sigue el rastro de olor, el cual te llevará hasta afuera del Bar de Telma. Habla con el gato que ahí se encuentra. Te dirá que la estatua se la robaron unas hienas (o perros) esqueleto que acostumbran estar durante la noche en la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) que está al Sur del Pueblo/Ciudadela. Así que utiliza la salida del Sur del Pueblo/Ciudadela para salir a Hyrule Field (Pradera de Hyrule).

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)
~~~~~

Aquí espera a que anochezca (cuando es de noche hay una canción de fondo diferente). Ya que esté oscuro, camina por el pasto en esta zona, específicamente al Sur de la Ciudadela en la Provincia de Lanayru, y te aparecerán las hienas (perros) esqueleto. Mátalas a todas y recibirás la "Wooden Statue" (Estatuilla de Madera). Es tiempo de regresar al santuario de Renado (Leonardo).

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

Entra al santuario de Renado (Leonardo) y enséñale a Ilia la Estatuilla de Madera. Ella empezará a recuperar su memoria, aunque no por completo. Se le encomendará a Darbus (el jefe de los Gorons; Goron Kong) que te vaya a abrir el camino a una nueva zona. Darbus (Goron Kong) irá a la ubicación señalada en tu mapa. Tienes que reunirte con él. Por lo tanto, sal del santuario y ve a la parte marcada en tu mapa.

~~~~~  
Hyrule Field (Pradera de Hyrule)
~~~~~

La parte marcada en tu mapa está al Norte del Puente de Oldin. Dentro de una cueva encontrarás a Darbus (Goron Kong). Habla con él e iniciará una escena.

~~~~~  
Hidden Village (Poblado Olvidado)
~~~~~

Aquí avanza hasta que inicie una escena en la que verás la introducción a la zona, y también a algunos de los 20 enemigos que tendrás que matar. La temática de esta zona es del Viejo Este, y aunque no tenemos un revólver, si tenemos un arco. Y unido con la máscara "Hawkeye"/"Ojo de Águila" (la que te sirve para acercar la mira), es la perfecta combinación para acabar con estos malhechores. Ten en cuenta que los puedes matar sin que te vean, o entrar haciendo alboroto. Mientras los mates a todos, el método que elijas es indiferente (Por cierto, por el momento no vayas a aullar en la estatua silbante, si es que la encuentras, porque tendrás que comenzar de nuevo).

Sin moverte de tu posición, podrás dispararle a 12 de los enemigos. Si no los alcanzas a ver a todos, súbete a las cajas que están cerca de ti. En el camino de en frente están 5 (20 a 15). En la ventana del edificio de al lado verás a uno (14). En los techos hay 6 (13 a 8), pero probablemente te tengas que subir a las cajas para verlos a todos. Ahora ya empieza a caminar. En el callejón del Oeste hay uno (7). Cerca de donde mataste a este, voltea hacia arriba y verás a uno a través de una ventana (6). En la casa al Este (entra por la ventana), hay dos a simple vista (5 a 4). Hay uno más en el techo de esta casa; necesitas matarlo por la apertura en el techo (3). Sal de la casa y dirígete al Sur. En la torre verás a uno (2) y en la casa al Oeste podrás matar a uno a través del vidrio (1) y uno estará dentro de esa casa (0).

Matando a todos los enemigos iniciará una escena con una viejita, de nombre Impaz. Ella te dará "Ilia's Charm" (Collar de Ilia). Por el momento no te puedes convertir en lobo en esta zona, así que sal de ella y pídele a Midna que te lleve a Kakariko Village.

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

Entra al Santuario de Renado (Leonardo) y enséñale el Collar a Ilia. Veremos unas escenas que se pueden clasificar como "momento Kodak". Ver a Link feliz con Ilia, con la majestuosa Epona al fondo, no tiene precio. Recibiremos el "Horse Call"/Silbato de Cerámica. Con esto podrás llamar a Epona cuando quieras y a la hora que quieras (Aplican restricciones: Epona solamente acudirá a aquellos lugares a los que pueda entrar). Regresa al Hidden Village (Poblado Olvidado).



=====

~~~~~
Hidden Village (Poblado Olvidado)
~~~~~

Antes de hablar con Impaz, transfórmate a Lobo y detrás de una casa al Este hay una estatua silbante (tendrás que destruir las ventanas para llegar a ella). En esta ocasión es necesario aullar una canción algo larga:

ARRIBA ----+----+----+----+----+====+----+----+====+====+----+----+
| | | | | | | | | | | | | | |
NEUTRAL ----+====+----+----+====+----+----+----+----+====+----+====+----+
| | | | | | | | | | | | | | |
ABAJO ----+----+====+====+----+----+====+====+----+----+----+----+----+

El Lobo se irá al Pueblo del Castillo (Ciudadela), entre la Plaza Central y lo que vendría siendo el Castillo en si. Sin embargo, por el momento no lo visitaremos, ya que tenemos que aprovechar que estamos en el Poblado Olvidado (Hidden Village).

En la casa del Sur encontrarás a Impaz. Enséñale tu Dominion Rod (Cetro de Dominio) y te dará el "Ancient Sky Book" (Libro de los Cielos).

Pídele a Midna que te lleve al Portal del Castillo del Pueblo (Ciudadela), y entra a dicha ubicación.

~~~~~
Pueblo del Castillo (Ciudadela)
~~~~~

Dirígete a la Plaza Central del pueblo (Castle Town Central Square). Ya que estés ahí, toma el acceso del Norte y sigue avanzando en esa dirección hasta que te encuentres con el lobo dorado. Realiza la técnica anterior y te enseñará el Gran Giro (Great Spin). Es igual al ataque giratorio, con la excepción de que esta nueva habilidad solamente se puede realizar cuando tienes la vida completa (Mantén el botón [B] presionado para realizar el ataque giro). Ve al Santuario de Renado (Leonardo).

~~~~~
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

En el santuario de Renado (Leonard), tírate por el hoyo del centro y busca a Shad (es la única persona en el túnel). Enséñale el "Ancient Sky Book" (Libro de los Cielos). Iniciará una conversación, y al finalizar ésta habrás reactivado el poder del Dominion Rod (Cetro de Dominio), y se habrán marcado en tu mapa la ubicación de seis Estatuas de la Civilización Antigua. Es tiempo de buscarlas.

~~~~~
Hyrule

~~~~~  
Necesitas encontrar cada una de las 6 Estatuas de la Civilización Antigua. Con el Dominion Rod (Cetro de Dominio) las moverás, y luego podrás recoger la letra que estará en el suelo, donde antes estaba la estatua [Al mover las estatuas podrás acceder a cofres; todos contienen Rupías, a excepción del de Faron Woods (Bosque de Farone) y el Puente de Eldin, que contienen una Pieza de Corazón].

- 1: En Faron Woods (Bosque de Farone), al Norte de la casa del señor que te vendió la Linterna/Candil. Tendrás que explotar una roca que tapa el camino para llegar a la estatua y moverla. Luego párate donde estaba la Estatua y recogerás el símbolo. Si quieres la Pieza de Corazón, mueve esta Estatua al hoyo en el suelo, y luego transfórmate a Lobo y usa a Midna para saltar a la estatua y seguir saltando sucesivamente hasta llegar a un acceso que te llevará al cofre.
- 2: En Gerudo Desert (Desierto Gerudo). Haz que la estatua se caiga de la plataforma, y luego súbete a la plataforma alada, y usa la estatua como "plataforma intermedia" para poder alcanzar la plataforma con el símbolo (alternamente, puedes transformarte a lobo y saltar con velocidad a donde está el símbolo).
- 3: Al Norte del Portal de Kakariko Gorge (Garganta Kakariko).
- 4: En la parte Norte del Puente de Eldin (Bridge of Eldin). Si quieres la pieza de corazón, usa el Dominion Rod (Cetro de Dominio) para mover la estatua a la parte Sur del puente. Ahí déjala caer hacia una plataforma que está abajo, en dirección al Oeste en el puente. Luego regrésate a los escalones y salta sobre la estatua para llegar a un cuartito con la Pieza de Corazón.
- 5: En Hyrule Field (Praderas de Hyrule), cerca del portal de Castle Town (Ciudadela). Está hacia el Sur, en el mirador que permite observar Lake Hylia (Lago de Hylia). De nueva cuenta tendrás que utilizar la estatua como plataforma intermedia para alcanzar el símbolo.
- 6: En Hyrule Field (Praderas de Hyrule), cerca del Gran Puente de Hylia. Deja caer la estatua, y posicónala donde inicia la tierra, de tal manera que cuando utilices la Clawshot (Zarpa) en las hiedras de arriba, caigas sobre la estatua, y de ésta saltes al símbolo.

Ya que hayas recuperado todos los símbolos, regresa al santuario en Kakariko Village (Aldea Kakariko).

~~~~~  
Kakariko Village (Aldea Kakariko)
~~~~~

Habla con Shad, quien estará en el túnel debajo del Santuario. Luego utiliza el Dominion Rod (Cetro de Dominio) para mover la estatua. Entra al pasadizo e iniciará una escena. Has descubierto el "Sky Cannon" (Cañón de los Cielos) pero te darás cuenta de que está inservible por el momento. Acércate al cañón y habla con Midna. Luego habla con Shad para que éste se vaya, y finalmente vuelve a hablar con Midna, pidiéndole que te lleve con el cañón al Portal de Lake Hylia (Lago de Hylia).

ADVERTENCIA: EN ESTE CUARTO HAY UN ERROR IRREPARABLE DEL JUEGO (BUG). Si guardas tu partida (salvas el juego) donde está el Cañón de los

Cielo, antes de que Shad de vaya, y apagas el juego, la próxima vez que reinicies el juego no podrás mover el cañón. No tiene solución este error. Para evitarlo, simplemente no guardes tu partida en ese cuarto.

~~~~~  
Lake Hylia (Lago de Hylia)
~~~~~

El cañón se colocará en el suelo. Ve con el señor de la casa-flotante-cañón, y háblale. Te cobrará 300 Rupías por reparar el cañón. No tienes otra opción: Tendrás que pagarle. Varios días después... Ta-Da! Está listo el cañón. En la parte de atrás del cañón hay un panel para la Clawshot (Zarpa) que puedes usar para meterte en él.

```
  /\  =====  /\
 /__\          /__\
 /\  /\          /\  /\
 /__\/__\      /__\/__\
                =====
```

3.26 - City in the Sky

Este calabozo es realmente la ciudad de los Oocca (Uca), las criaturas que parecen pollos y que se supone son los ancestros de los Hylian y a su vez los que se asemejan más a los dioses. Claro, vuelan bastante bien, y tendrás que aprovechar esto al máximo [Si no alcanzas a un Oocca y lo necesitas, con la Clawshot (Zarpa) lo puedes atraer]. Además debes considerar que Ooccoo (Ukayaya) no te sacará del calabozo, sino que te dejará en la tienda. Asimismo, ten en consideración que en la mayoría de las áreas abiertas sentirás el viento, el cuál te empujará. Para eliminar este efecto ponte las Botas de Hierro. Para regresar a Hyrule deberás usar el cañón que está en el Sur de la primera zona.

~~~~~  
City in the Sky
~~~~~

La primera vez que entres a este calabozo verás una escena. Me pregunto si a ese dragón le gustarán las gallinas... Porque Ooccoo (Ukayaya) no sólo se parece a una, sino que salió corriendo como una. Dirígete a la casa al Este a la que se metió Ooccoo (Ukayaya) (para evitar el efecto del viento usa las Botas de Hierro o camina en contra de éste). En la tienda, habla con Ooccoo (Ukayaya) para obtenerlo y compra algo si así lo deseas. Regresa a la zona anterior. Dentro del agua hay dos cofres: Uno tiene 20 Rupías y el otro 15 Bombas Submarinas. Dirígete hacia la puerta del Norte. Para poder abrirla necesitarás pegarle al switch diamante que está arriba de la puerta, en el edificio. Abre la puerta.

En este cuarto tendrás que usar un Oocca (Uca) para cruzar a la parte central (ten cuidado con los bloques azules porque se caen), y de ahí usar la Clawshot (Zarpa) para pegarle al pilar de arriba con las hiedras, para luego volver a usar un Oocca (Uca) [si está en la pared usa la Clawshot (Zarpa) para agarrarlo] para llegar a la parte Norte del cuarto y luego

subir por un lado a donde está la puerta. Ábrela.

A este le llamaremos "Cuarto Central" porque desde él puedes llegar a todos lados. Mata al rinoceronte pegándole por detrás, y luego sube las escaleras. Agarra un Oocca (Uca), y vuela a la parte Oeste del cuarto. Abre la puerta. Saldrás al aire libre. Ve hacia la izquierda y te encontrarás con un precipicio. Pégale con la Clawshot (Zarpa) a la hiedra que se ve a lo lejos para llegar a ella, pero no la trepes. En vez de eso úsala para bajar y en la plataforma busca un mecanismo que puedes girar con el Spinner (Aerodisco); hazlo hasta que se coloque el puente. Luego ve a donde está el puente y crúzalo (Cuidado con el viento). Abre la puerta que está del otro lado del puente, y en este cuarto ve al final y pégale al panel en el techo para bajar a una plataforma que contiene el cofre. Ábrelo y obtendrás una Llave Pequeña. Pégale a la reja con la Clawshot (Zarpa) y regrésate al cuarto anterior (el del puente). Cruza el puente y el dragón, muy listamente, lo destruirá. Entra al cuarto central y ahí pégale al pilar con la hiedra para llegar al centro. Abre la puerta del Este, cruzando el camino de bloques que se caen.

Habrás salido a una zona al aire libre. Busca el mecanismo del Spinner (Aerodisco) para sacar el puente y crúzalo, abriendo la puerta con candado. En este cuarto con varios ventiladores y enemigos con máscaras metálicas, dirígete al Sur y desde ahí podrás ver un switch diamante rojo en una de las columnas. Pégale con la Clawshot [Zarpa; la flecha no servirá]. Luego vete a la otra parte del cuarto, ponte las Botas de Hierro para cruzar la primera corriente de aire, y luego utiliza la Clawshot (Zarpa) sobre las hiedras en el pilar para cruzar la segunda corriente de aire. Abre la puerta cercana (la del Este) para entrar a un cuartito que contiene el cofre con el Mapa. Regresa al cuarto anterior y cruza los bloques, abriendo la puerta al Sur (puedes cruzar a ella porque activaste el switch diamante).

En este cuarto habrá ventiladores que echan aire hacia arriba. Tendrás que saltar cuando no estén echando aire para cruzar al otro lado. Empieza cruzando por el sur, y así te vas teniendo cuidado con los gusanos y abriendo el cofre en el cuarto si es que lo deseas. Abre la puerta. Aquí habrá dos Lagartos Metálicos. Mátalos, y luego usa la Clawshot (Zarpa) para pegarle a las hiedras arriba, para llegar a una plataforma con Oocca (Uca)s. Pégale aquí con la Clawshot (Zarpa) al switch adorno que está en el techo para activarlo. Se encenderá el ventilador. Salta con un Oocca (Uca) y utiliza la corriente para volar a la parte del Norte y abrir la puerta. Aquí, arriba cerca de la puerta hay un switch adorno. Actívalo, y luego usa a un Oocca (Uca) para llegar a la apertura lateral con el cofre (20 Rupías). Luego utiliza otro Oocca (Uca) para llegar al cofre al final del cuarto (10 Rupías). Ve al centro del cuarto [puedes usar la Clawshot (Zarpa)], y atrae a un Oocca (Uca). Úsalo para llegar a la parte Norte del Cuarto, y aquí flota a la parte Oeste del cuarto para activar un switch adorno que activará un ventilador; usa su corriente para meterte por el hoyo en la pared y abrir la puerta.

Avanza y ve la escena. Tu objetivo es la plataforma con la puerta de hasta abajo. Antes de ir a ella, primero usa la Clawshot (Zarpa) para llegar al Switch adorno que está al Oeste del cuarto y activarlo. Luego usando un Oocca (Uca) ve bajando, teniendo cuidado con las corrientes (No prestes atención al switch adorno que está en medio). Hasta abajo abre la puerta. Entrarás a un cuarto con un ventilador que crea una corriente de aire que golpea el switch adorno. Utiliza la Clawshot (Zarpa) para engancharte al mencionado switch, y luego sobre él ponte las botas de hierro para activarlo. Desciende por donde está el ventilador y te enfrentarás a un Sub-Jefe: Un lagarto volador. Enfócalo y espera a que ponga su escudo hacia ti; momento en el que rápidamente le pegarás con la Clawshot (Zarpa; recuerda que lo tienes

enfocado) para atraerlo hacia ti y golpearlo cuantas veces puedas. Ya que esté en el suelo, golpéalo con tu espada si tienes la oportunidad o espera a que suba al aire, y repite toda la estrategia.

Al matar al Sub-Jefe podrás subir a un lugar con un Cofre. Ábrelo para obtener la Segundo Clawshot (Zarpa). Ahora podrás usar la Clawshot (Zarpa) cuando estás colgando de algunas superficies. Desde la parte en la que estás apunta al panel cercano en el techo del cuarto grande, y luego que estés sobre él usa la cadena para bajar, pégale al siguiente panel, bájate un poco, y luego pégale a la hiedra para subir hasta la puerta. Regresarás al cuarto circular con las plataformas y ventiladores. Utiliza los paneles para ir subiendo. Por ahí del quinto panel podrás apuntarle al switch adorno en el centro, y ya que estés sobre él, usa la cadena para bajar y pegarle al panel al lado de la puerta para abrirla. Aquí enfoca los paneles en los pilares y usa la Clawshot (Zarpa) para ir de pilar en pilar, antes de que se caigan. En el último suéltate y abre el cofre que contiene la brújula/compass. Abre la puerta.

Cruza usando los paneles debajo del puente, matando a las plantas rojas (le pegas en el tallo con la Clawshot (Zarpa) para que se caigan), y eventualmente podrás pegarle a una hiedra para subir y abrir la puerta para regresar al Cuarto Central. En el Cuarto Central, abre la puerta al Oeste. Saldrás al aire libre. Aquí enfoca y usa la Clawshot (Zarpa) sobre las plantas helicóptero para llegar al otro lado y abrir la puerta.

Utiliza el último panel en este cuarto para bajar a una plataforma. Luego utiliza los paneles en los pilares para llegar a la plataforma del otro lado del cuarto, y luego pégale al panel a través de la apertura en la pared. Ve usando los paneles y rejas dirigiéndote hacia arriba para llegar a una plataforma con unas plantas y un cofre con flechas. Sigue con el panel y reja hacia arriba y pasa a la siguiente parte del cuarto, saltando; aquí puedes destruir los jarrones y caerán gelatinas. Luego cáete a una plataforma de abajo en el extremo Este. Voltea hacia el techo y mata a las dos plantas, y luego engánchate al panel. Baja la cadena y pégale al switch diamante para abrir el acceso, y sigue los paneles y rejas hasta arriba donde está la puerta (Desde aquí puedes llegar a dos cofres: uno con 20 Rupías y otro con 10 bombas; nada más ten cuidado con los gusanos).

Entrarás a un cuarto con una planta gigante. Ya sabes como matarla: Golpea la cabeza y cuando la destruyas, échale una bomba a la planta del centro. Utiliza la Clawshot (Zarpa) para llegar al pilar, y de ahí apunta rápidamente a la hiedra. Súbela y mata a la planta. El cofre contiene 10 Rupías. Regresa a la hiedra y sigue la plataforma, subiendo por un caminito angosto; ten cuidado de no caerte. Cruzándolo podrás abrir un cofre con 20 Flechas, las cuales puedes usar para matar a la planta carnívora. Sigue el camino agosto, y continúa avanzando, matando a los murciélagos. Luego súbete a la esquina de la pared y síguela hasta llegar a una plataforma con una planta en el techo y un cofre con la Pieza de Corazón. Regrésate a la parte que estaba antes de que usaras la esquina de la pared para llegar a esta plataforma, y de ahí pégale con la Clawshot (Zarpa) al pilar de arriba, luego al otro pilar (enfócalos para apuntar rápidamente) y finalmente a la hiedra. De ahí pégale al panel en el pilar del centro, baja y mata al lagarto metálico, y abre la puerta.

Abriendo la puerta saldrás al aire libre. Aquí no sopla el viento. Engánchate a la primera planta helicóptero y úsala para cruzar a la segunda parte del cuarto. Tírate y engánchate a la segunda planta helicóptero para pasar por arriba de la pared y llegar a la tercera parte del cuarto. Tírate y mata a la planta carnívora, y busca el cofre que contiene 20 Rupías. Dirígete a la parte donde inician unas hiedras hacia abajo, y toma la planta

helicóptero cuando esté yendo al Sur para colgarte de otra planta y bajar a una "isleta" con un árbol grande, un cofre con Rupías, y un fantasma. Engánchate a la planta que está arriba y luego a la que pasa cerca (fue la que tomaste cuando te enganachaste de las hiedras). Ahora esta planta te llevará al Norte. Mueve la cadena para pasar por el hoyo en la pared, y luego mientras sigues enganchado, pégale a la otra planta para colgarte de ella, moviendo la cadena para pasar por el hoyo que te deja en la última zona de este cuarto. Abajo abre el cofre que contiene 5 bombas, pégale a la reja para regresar a arriba, y abre la puerta.

Saldrás a una zona donde el viento está soplando. Arriba hay plantas helicóptero. Úsalas para cruzar la zona, y cuando estés en la penúltima, date la vuelta y sigue el otro camino de plantas helicóptero para llegar a una puerta. Ábrela y estarás en el cuarto anterior, pero ahora podrás abrir el cofre, que contiene una Pieza de Corazón. Abre la puerta para regresarte a la zona donde sopla el viento y están las plantas helicóptero, y úsalas para cruzar al otro lado de la zona, abriendo la puerta. Entrarás a un cuarto circular con pasto. Aquí mata a los lagartos, y luego busca una hiedra en la pared, cerca de la puerta por la que entraste. Pégale con la Clawshot (Zarpa) y sube a una plataforma con cuerdas. Mata a los pájaros usando el arco, y luego sigue la cuerda (como Lobo) y podrás ir hacia dos lados (el A es opcional, el B es obligatorio):

- a) Hacia el Oeste, continuando por las cuerdas y subiendo eventualmente por una hiedra para abrir un cofre con Rupías, y luego llegar a una plataforma con un fantasma y otro cofre con más Rupías. (Si tomaste este camino, regrésate a la primera plataforma para ahora ir hacia el otro lado).
- b) Siguiendo el camino y cuerdas hacia el Este, para llegar a una plataforma con una puerta. Ábrela.

Entrarás a un cuarto con una corriente de aire gigante en el centro, unas hélices gigantes dando vuelta, y dos rinocerontes grandes. Ponte las Botas de Hierro y mata a los rinocerontes, y en la segunda parte del cuarto encontrarás el Cofre con la Llave del Jefe. Ya que la tengas, pégale con la Clawshot (Zarpa) al switch adorno que está encima del mencionado cofre y actívalo (usando las Botas de Hierro). Esto detendrá el ventilador. Ahora busca el hoyo que te permite caer a un nivel abajo. Aquí mata a los enemigos enmascarados, y luego abre el cofre 20 Rupías. Engánchate de la reja de arriba y baja usando la cadena por donde están las aspas del ventilador. Estarás descendiendo al cuarto central. Mientras sigues en la cadena, podrás pegarle a un Switch adorno que está en la parte Norte del techo del cuarto central (si por alguna razón te caes al Cuarto Central, para volverte a enganchar a la reja tendrás que primero pegarle a las hiedras en un pilar para subirte a dicho pilar, y luego de ahí pegarle a la hiedra cerca del ventilador para subir a donde puedas engancharte de la reja). Activando ese Switch adorno se encenderá un ventilador afuera.

Abre la puerta del Norte en el Cuarto Central. Ahora estará activado el ventilador en esta zona. Pégale con la Clawshot (Zarpa) a la reja en la primera paleta (como hélice), y así te vas de paleta en paleta hasta cruzar la zona, para finalmente pegarle a la reja del ventilador apagado, y abrir el cofre detrás del mismo para obtener 20 Rupías. Te tiras y abres la puerta. Aquí te enfrentarás a dos lagartos voladores. Máталos, y luego pégale con la Clawshot (Zarpa) a la reja, seguido de la paleta en el centro. De ahí le pegas con la Clawshot (Zarpa) al switch diamante para activar el movimiento en la paleta, y continuas subiendo usando las paletas (algunas te dejan en plataformas donde hay jarrones con muchos Rupías). Eventualmente llegarás a la paleta en el centro que no se estará moviendo;

le pegas al switch diamante para que se mueva, y luego al panel en la pared para abrir la puerta del Jefe.

En el cuarto del Jefe, pégale a la "reja" en el pilar y luego a las hiedras, las cuales usarás para subir y ver la escena.

~~~~~  
JEFE: Twilit Dragon - Argorok
Dragón de las Sombras - Argorok
~~~~~

Es tiempo de derrotar al Dragón que ha estado aterrorizando a los Oocca (Uca). En los extremos de esta zona hay dos series de dos pilares muy grandes con una reja. Le pegas con la Clawshot (Zarpa) a uno de los pilares, y luego al segundo pilar, y de vuelta al primero, hasta que subas una distancia considerable que te ponga más o menos a la altura a la que vuela el dragón. Ahí esperas a que llegue el dragón, y cuando se pare en frente de ti, enfocas su cola y le pegas con la Clawshot (Zarpa) para colgarte de ella. Equipas las Botas de Hierro y tumbas al Dragón. Repite esto una vez más e iniciará la segunda fase del Jefe.

Habrán aparecido plantas helicóptero. Utilizas los pilares para subir hasta arriba y colgarte de una de las plantas (Intenta hacerlo rápidamente porque de lo contrario te escupirá fuego el dragón, y lo tendrás que esquivar). Colgado de la planta esperas a que el dragón se posicione en el centro, y cuando mueva el cuello hacia arriba (porque va a echar fuego), enfocas la planta de al lado y le pegas para engancharte a ella, y así continúas avanzando hacia un mismo lado mientras el Jefe está echando fuego (Recomiendo que no apuntes manualmente, sino que enfoques a la planta). Cuando el Jefe deje de echar fuego, se detendrá y podrás irte a la planta que está detrás de él, para luego apuntar al panel en su espalda y engancharle. Con esto te subirás encima de él y le podrás pegar con la espada. Repite esto dos veces más, con la excepción de que la última vez que lo estés haciendo, cuando te subas a una planta primero te moverás hacia un lado y luego el jefe empezará a echar fuego por el otro lado, por lo que rápidamente tendrás que mover a Link hacia el otro lado para engancharte de las plantas que te permiten evitar el fuego.

Recoge el Contendor de Corazón y habla con Midna para que te deje en la entrada de la Ciudad en el Aire. En la parte Sur está el cañón al que te puedes enganchar para regresar a Hyrule.

/\ ===== /\  
/\_ \ /\_ \  
/\ /\ 3.27 - El Espejo de Twilight Restaurado /\ /\  
/\_ \/\_ \ /\_ \/\_ \  
=====

~~~~~  
Lake Hylia (Lago de Hylia)
~~~~~

Pídele a Midna que te lleve al portal de Castle Town (Ciudadela). Dirígete

al Pueblo, y en el puente recibirás varias cartas.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)
~~~~~

Ve a la carpa donde puedes jugar al juego de las Estrellas (Star Game). Ahora que ya tienes las dos clawshots (Zarpas), puedes concluir la segunda parte, para obtener el Giant Quiver (Carcaj Gigante) que te permite cargar hasta 100 flechas. Sal del pueblo y pídele a Midna que te lleve al portal en donde está el espejo, en la zona de Gerudo Desert/Desierto Gerudo (el portal se llama "Mirror Chamber"/Circo del Espejo).

~~~~~  
Gerudo Desert (Desierto Gerudo)
~~~~~

Acércate al espejo e iniciará una escena. Midna revelará su identidad verdadera: ella efectivamente es la Princesa del Crepúsculo (Twilight Princesa). Una vez que se acabe la escena, acércate a la parte del piso iluminada para que salgan unas escaleras, las cuales subirás y luego presionarás el botón indicado para entrar a la siguiente zona.

```

/\      =====
/_\_
/\  /\      3.28 - Palace of Twilight (Palacio del Crepúsculo)      /\  /\
/_\_/_\     /_\\__\
=====

```

En este calabozo te encontrarás con neblina negra compuesta de cristales sombra. Si tocas la neblina o las cascadas de la misma, automáticamente te transformarás en lobo. Tendrás que salirte de ésta para poder cambiarte otra vez a humano. Asimismo, Ooccoo (Ukayaya) no visita estos lugares, así que no esperes encontrarla.

~~~~~  
Palace of Twilight (Palacio del Crepúsculo)
~~~~~

Acércate al centro de la zona y verás algunos habitantes de este mundo. Son inofensivos. Ve a la puerta que está al Oeste en el mapa y ábrela. Entrarás a un cuarto con plantas carnívoras y murciélagos. Mátalos y luego destruye a la cabeza que aparece al final del cuarto (cuando la cabeza aparezca, corre hacia ella y golpéala; estrategia alterna: enfócala y espera a que te lance la bola, y utilizando el ataque escudo se lo regresas y luego vas y la golpeas). Destruída la cabeza aparecerá un cofre con una llave pequeña. Pégale con la Clawshot (Zarpa) al panel al lado de la puerta para subir y abrir la puerta.

Entrarás al primer cuarto con niebla negra de cristales de sombra en el



centro. Utiliza tus sentidos para meterte a la niebla, y mata a todos los malos, incluyendo a la cabeza, para que aparezcan dos cofres. El primero está al Sur y contiene la Brújula/Compass, y el segundo está al norte y contiene una Llave Pequeña. Pégale con la Clawshot (Zarpa) al panel cerca de la puerta, luego al de la pared a un lado, y finalmente al del techo para bajar a una plataforma con varias plantas y un cofre con 100 Rupías. Abre la puerta del norte.

En este cuarto verás una escena que muestra una mano de piedra. Avanza y saldrá el Sub-Jefe, el holograma de Zant. Es fácil derrotarlo: Cuando esté lanzando la bola de magia, corres hacia él y lo golpeas. Si logra lanzar la bola aparecerán enemigos; no es necesario que los mates, aunque si es conveniente porque te impedirán llegar al holograma con rapidez. Derrotado el holograma, acércate a la mano y Midna te informará que lo que está agarrando es un Sol, el cual elimina la niebla negra (Necesitas llevarlo al primer cuarto). Golpea la mano y soltará al Sol. Agárralo y llévalo al centro del cuarto. Iniciará una escena y verás como la mano se levantará e intentará recuperar al Sol. Puedes detenerla por unos segundos golpeándola tres veces con el arco o la Clawshot (Zarpa). Deposita el Sol en el hoyo en el centro del cuarto, luego sube las escaleras iluminadas, y cuando estés en la plataforma (cuando se acabe la parte iluminada), usa la Clawshot (Zarpa) para agarrar la esfera y abrir la puerta del Sur.

En este cuarto, cuando vayas al centro aparecerá la mano. Coloca el Sol en el centro, mata a los enemigos y golpea a la mano. Luego sube la escalera, pégale a la mano, y atrae hacia ti el Sol usando la Clawshot (Zarpa). Sigue el camino hacia el Sur, aventando la esfera en el escalón para subirlo, recogiendo el Sol para tirarte hacia la puerta y abriéndola para entrar al siguiente cuarto. Aquí, simplemente lleva al Sol a la puerta, esquivando a los enemigos (Ignoraremos el cofre en este cuarto por el momento). Abre la puerta y llegarás al primer cuarto. Cuando pases al lado del habitante de este mundo, cambiará su forma. En el centro de la zona, donde están los demás habitantes, puedes colocar el Sol en uno de los hoyos. Esto hará que se ilumine una plataforma hacia el Este. Súbete a ella, y cuando te deje del otro lado del precipicio abre la puerta.

Mata a los murciélagos, pégale al panel en el techo y desciende sobre la plataforma. Avanza al Norte, saltando de plataforma a plataforma y aparecerá una cabeza. Destruyela (tendrás que saltar rápidamente por las plataformas) y aparecerá un cofre. Ábrelo para obtener una Llave Pequeña. El cofre del lado opuesto contiene 50 Rupías (El mapa dice que hay dos cofres más en este cuarto, pero los ignoraremos por el momento). Abre la puerta al Norte. En este nuevo cuarto, ve a la Niebla en el centro y mata a los 3 Entes de las Sombras. Luego ve al Norte y destruye a la cabeza, y regresa a la niebla para destruir otras 3. Aparecerá un cofre arriba. En la parte Norte del cuarto utiliza los paneles para llegar a las plataformas de arriba, que contienen dos cofres con 50 Rupías, un cofre con el Mapa, y un cofre con la Llave pequeña. Abre la puerta.

Entrarás a un cuarto con otra mano. En el centro te enfrentarás al holograma de Zant (ya sabes como derrotarlo; la diferencia es que ahora se teletransporta más rápidamente, por lo que tendrás que esperar a que empiece a preparar la bola de magia). Derrotado Zant, golpea la mano, agarra al Sol y colócalo en el centro del cuarto (No se te olvide que tienes que cuidar que la mano no se acerque al Sol y matar a los demás enemigos). Sube la escalera y usa la Clawshot (Zarpa) para recuperar el Sol y abre la puerta. En el siguiente cuarto, coloca al Sol en el centro. Esto detendrá a la Mano en este cuarto (por alguna razón, siempre que hice esta parte la Mano se quedaba atascada con las escaleras que se elevan y no puede llegar al Sol). Utiliza los paneles para subir al techo y déjate caer en las escaleras.

Cuando llegues a la plataforma que está al final de las escaleras iluminadas, usa la Clawshot (Zarpa) para agarrar al Sol, y tírate a la parte Sur, abriendo la puerta.

Este es un cuarto muy complicado porque tienes que cruzar las plataformas antes de que la mano te alcance evitando caerte (o saltar a una plataforma, dejar el Sol y pegarle a la mano y luego continuar con el trayecto). En el centro del cuarto, al poner el Sol al lado de las dos esferas, aparecerá una plataforma que te llevará a donde está la puerta. Ábrela. Estarás de vuelta en el primer cuarto del calabozo. Coloca al Sol en su lugar indicado en el centro, y tu espada se iluminará. La espada iluminada tiene varias ventajas: Mata a los enemigos Sombra más rápidamente. Asimismo, puedes quitar la niebla y cascadas de cristales sombra.

Ahora, hay algunos cofres que dejamos sin abrir en los cuartos que hemos visitado, y contienen Piezas de Corazón. Si quieres esas piezas, lee el siguiente párrafo. Si no las quieres, sáltate el siguiente párrafo.

En el primer cuarto del Oeste, utiliza la espada para abrir un hueco en la cascada de cristales sombra, y luego sigue dando espadazos para quitar la niebla. Usa la Clawshot (Zarpa) en el panel para llegar al cofre y abrirlo para obtener la Pieza de Corazón. Regrésate al primer cuarto del calabozo, y luego ve al primer cuarto del Este. Aquí ilumina la esfera que está dentro de la niebla, y súbete a las plataformas que aparecerán al lado de la misma para llegar a los cofres. Uno contiene la Pieza de Corazón y otro 50 Rupías.

En el primer cuarto del calabozo, dirígete al Norte. Mata a los pájaros y luego haz un ataque-giro para abrir un hoyo en la cascada, por el que saltarás hacia la siguiente plataforma. Abre la puerta. Mata a los bichos en la niebla, y luego coloca las bolas en los hoyos (ve quitando la niebla con la espada). Aparecerán unas escaleras. Súbelas y luego pégale a la esfera para subirte a una plataforma que te dejará en un lugar con tres esferas. Aquí primero destruye a las 6 cabezas para que aparezca un cofre con una Llave Pequeña. Ya que la tengas, colócate en el centro de las tres esferas, haz un ataque-giro para iluminarlas, y disfruta el viaje a la puerta.

El siguiente cuarto está afuera del palacio y consecuentemente tiene muchos pájaros. Ve a donde está la cascada, usa la espada para abrir un hoyo, y cruza al otro lado. Mata a los pájaros y sube usando los paneles. Hasta arriba encontrarás el cofre con la Llave del Jefe (Big Key). Regresa abajo y cruza la cascada para regresar a la parte principal del cuarto. Busca las dos esferas e ilumínalas para que aparezca una plataforma que te llevará a otra parte del cuarto donde matarás una cabeza. Ilumina la esfera aquí y usa la plataforma para ir de vuelta a la parte principal del cuarto. Elimina a las 6 cabezas restantes para que aparezca un cofre con una Llave Pequeña que usarás para abrir la puerta.

Cerca del centro de este nuevo cuarto tendrás que matar a algunos Entes de la Sombra. Luego en la niebla ilumina las 4 esferas y una plataforma te elevará. Salta a la que está al Oeste (hacia la puerta que usaste para entrar a este cuarto). Esta plataforma te llevará a otras dos; usarás la de la derecha, para luego pegarle al panel en la pared. Caerás en una plataforma con una planta, y luego saltarás a la plataforma iluminada. Aquí pon tu escudo para protegerte de las bolas de la cabeza que te podrían pegar. Cuando te acerques a la pared, pégale con la Clawshot (Zarpa) a algún panel para llegar a donde está la cabeza y máatala. De aquí apunta al panel en el techo y desciende sobre otra plataforma iluminada (ten cuidado con las bolas que te lanza la otra estatua). Esta plataforma te acercará al panel que usarás para llegar a donde está la estatua y matarla. Abre el cofre para

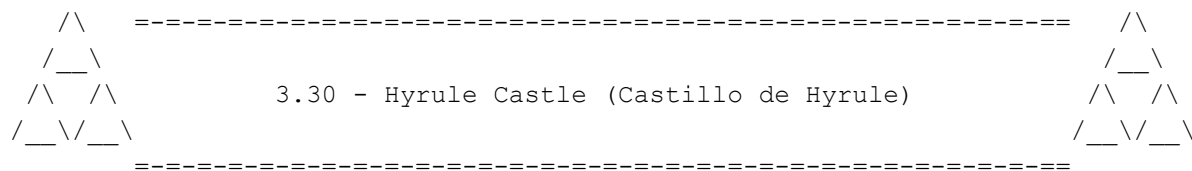


~~~~~  
Gerudo Desert (Desierto Gerudo)
~~~~~

Pídele a Midna que te lleve al portal del Pueblo (Ciudadela), y ya que estés ahí, entra al Pueblo del Castillo.

~~~~~  
Pueblo del Castillo (Ciudadela)
~~~~~

Ve a la plaza central del pueblo, y de ahí dirígete al Norte. Ve las escenas. Prosigue hacia el Norte hasta topar con una puerta. Agárrala y empújala para entrar al Castillo.



Estarás en el jardín principal del Castillo. A los lados hay enemigos rosas. Mátalos a todos. Luego abre la puerta del Este. Entrarás a un cuarto con enemigos que te lanzan flechas sobre unas torres, varias barricadas, y otros tantos enemigos. Mátalos a todos (puedes usar los barriles con pólvora a tu ventaja), y luego busca a los dos jabalíes que están en el centro (necesitas entrar por un lado a donde se encuentran). Súbete a uno de ellos y úsalo para romper las barricadas y así ir a la parte Este de la zona. Ahí continúa avanzando hasta que llegues a la parte final del cuarto. Aquí habrá unas columnas con unas hélices que puedes hacer girar. Después de donde están estas columnas hay unas hojas en el suelo. Vuélalas usando el Bumerán y podrás ver en la Trifuerza en la tierra cómo es que necesitas activar las hélices: 1) La del centro en la parte de abajo; 2) la de la izquierda en la parte de en medio; 3) La de la derecha en la parte de en medio; 4) La que está en la parte de arriba.

Al activar las hélices en el orden correcto podrás abrir el cofre que contiene el Mapa. Ahora regrésate a donde están las columnas y busca otras hojas en el suelo que puedes volar. Transfórmate a lobo y escarba ahí para entrar al cuarto que está en la parte Norte del mapa. Es un cementerio. Mata a todos los esqueletos, y luego pon una bomba en la roca dentro del suelo que está frente el árbol en la parte Norte del cementerio. Esto abrirá una reja. Abre los cofres ahí (Rupías). Podrás ponerle aceite a tu antorcha aquí; luego enciende la antorcha cercana para parar la lluvia, y rápidamente ve y enciende las dos antorchas en la parte central de la zona para abrir otra reja que te permitirá mover dos estatuas. Las colocarás en la parte Sur del cuarto y luego subirás los escalones (si te haces lobo y usas tus sentidos unos soldados te mostrarán los escalones) y saltarás a las estatuas para llegar a un cuartito con un cofre que contiene una Llave Pequeña (Tendrás que jalar la cadena). Regresa al cuarto anterior, ve a donde está

el cofre que contenía el Mapa, y sube la escalera de al lado. Sigue el camino y llegarás a un cofre con 10 Rupías. Regresa a la zona con el primer jardín.

Antes de abrir la puerta con candado al Norte, abriremos la puerta al Oeste. Entrarás a un cuarto en el que tendrás que derrotar a varios enemigos. Luego sigues avanzando, y jalas la cadena al lado de la reja para abrirla. Te subes a la plataforma negra en el jardín, y peleas contra tu amigo que te ha estado acosando a lo largo del juego. En esta ocasión, la técnica del corte por detrás es muy efectiva. Mátalo y te dará una Llave Pequeña: tu segunda. Abre el cofre cercano; luego date media vuelta, ve a la pared del Sur, sube las escaleras, y déjate caer por la apertura a una plataforma al Sur con un cofre que contiene Rupías.

Regresa al primer jardín del castillo. Abre la puerta al Norte utilizando una de tus dos Llaves Pequeñas. Entrarás al cuarto central del castillo. Avanza y mata a los enemigos. Aparecerá un cofre. Súbete a los escalones cercanos y de ahí usa la Clawshot (Zarpa) para pegarle al candelabro de arriba. Baja con la cadena para abrir el cofre que contiene la Brújula/Compass. Luego engánchate al siguiente candelabro y al que le sigue para bajar a una plataforma con una puerta. Ábrela. Entrarás a un cuarto donde te enfrentarás a un soldado en armadura. La técnica del golpe por detrás sirve bastante bien. Ya que lo hayas matado, apaga la antorcha encendida para que suba una plataforma. Enciéndela de nuevo, y luego párate donde se sube la plataforma, y apaga la antorcha para llegar a arriba. Abre le cofre que contiene Rupías.

Dirígete al Este y abre la puerta que está en esa dirección. Entrarás a un cuarto con cuatro antorchas apagadas. Enciende una de ellas y aparecerán varios murciélagos. Mátalos, y luego procede a encender las antorchas (Cada una dura cierto tiempo encendida; primero encenderías la que está a la izquierda-Sur, luego la de la derecha-Norte, la de la izquierda-Norte u finalmente la de la derecha-Sur). Abre la siguiente puerta. Mata a los dos lagartos metálicos y abre la puerta hacia el Norte. Presiona el switch en el balcón para que baje un candelabro que puedes usar para regresar a esta zona. Regresa al cuarto anterior y abre la puerta restante para salir al exterior del castillo. Aquí avanza hacia la torre y te enfrentarás a un lagarto volador. Mátalo y abre el cofre que contiene una Llave Pequeña. Luego regresa a donde está la puerta y sube la rampa, bajando por el otro lado y finalmente dirigiéndote a la torre para ver una escena. Abre el cofre para obtener la Llave del Jefe.

Este párrafo es opcional: Ahora, regrésate al cuarto con el aceite de antorcha y en el que te enfrentaste a un soldado en armadura. En la parte de arriba del cuarto, abre la puerta al Oeste (antes habías abierto la del Este). Entrarás a un cuarto con lagartos. Mátalos, y luego transfórmate a lobo. Utilizando tus sentidos averigua cuál cuadro ven los fantasmas. Regresa a tu forma de humano y pégale con una flecha a las cuerdas de ese cuadro para revelar un switch-diamante. Actívalo y abre la puerta. Aquí mata a las dos armaduras metálicas (muchoa paciencia), y luego abre la puerta que te permite ir al centro del mapa. Ahí saldrás a un balcón. Abre el cofre, presiona el switch, y abre el cofre restante que contiene un Rupía plateado con valor de 200. Reegrésate a la zona donde obtuviste la Llave del Jefe y abre la puerta con candado que está subiendo la rampa.

En este nuevo cuarto, transfórmate a Lobo, mata las ratas invisibles, y luego usando tus sentidos sigue las indicaciones de los soldados para llegar al otro lado del cuarto. Transfórmate en humano y salta por los huecos en las escaleras. Continúa avanzando, mata a los lagartos, y luego subirás las escaleras usando la Clawshot (Zarpa) para pegarle a las rejas en donde está

el fuego en la pared. Hasta arriba matarás más lagartos, y usarás el Spinner (Aerodisco) para cruzar la zona de las escaleras. Al final te enfrentarás a una armadura metálica. Después de derrotarla, puedes abrir la puerta lateral utilizando tu última Llave Pequeña (entrarás a un cuarto con una cantidad considerable de cofres que contienen tanto Rupías como ítems). Abre la puerta del Jefe. Sube las escaleras e iniciará la secuencia final del juego. Los avances que hagas a partir de este momento no serán grabados/salvados.

~~~~~  
JEFE: Ganon's Puppet Zelda
~~~~~

Esta batalla es relativamente sencilla. Enfoca a Zelda, y cuando te lance la bola de energía, golpea a dicha bola con tu espada, y repite hasta que la bola le pegue a Zelda. Tienes que hacer esto al rededor de 3 veces. Los ataques de Zelda consisten en lanzarte la bola de energía, formar un triángulo en el suelo (salta o corre a un lado para no ser dañado), e embestirte (salta o corre a un lado para esquivarla).

~~~~~  
JEFE: Dark Beast Ganon
~~~~~

Primero, cuando Ganon corra hacia ti, saca tu arco y golpéalo en el diamante que tiene en su cabeza (en la frente). Esto hará que se caiga (asegúrate de que no te golpee cuando se caiga). Corre a su estómago y golpéalo cuantas veces puedas. Cuando Ganon vaya a salir de un portal, saldrá del que se pone de color azul oscuro, para que estés preparado. Repite esto hasta que Ganon empiece a desaparecerse cada vez que le quieras lanzar una flecha y caiga del techo (muévete fuera de su sombra cuando esto suceda). Transfórmate en lobo, y cuando salga de un portal (asegúrate de estar lo más lejos del portal por el que salga) enfócalo y presiona el botón A cuando se indique en pantalla para que Midna lo sostenga. Ahora solamente mueve la palanca/stick del control hacia un lado para tirarlo. Transfórmate en humano y golpéale el estómago. Repite en caso de ser necesario.

~~~~~  
JEFE: Ganondorf (Sobre Caballo)
~~~~~

Tal y como te dice Zelda, lo que tienes que hacer en esta batalla es perseguir a Ganondorf hasta que te acerques lo suficiente a él para poder enfocararlo. Una vez que lo tienes enfocado, continúas cabalgando detrás de él hasta que Zelda pueda lanzarle una flecha. Si la flecha le pega, podrás cabalgar hasta donde está Ganondorf paralizado y golpearlo con tu espada. Sin embargo, no es tan simple, puesto que primero tendrás que esquivar a Ganondorf para poder ponerte detrás de él y perseguirlo. Segundo, también lanzará unas bolas de energía que se convierten en jinetes y que, si te pegan, te lanzarán fuera del caballo, por lo que los tienes que esquivar, tratando de no pasar por encima de ellas.

~~~~~  
JEFE: Dark Lord Ganondorf (Sin Caballo)
~~~~~

Esta batalla no es muy difícil, aunque puede ser algo larga. La técnica que mejor funciona, en mi opinión, para derrotar a Ganondorf, es el golpe por detrás. Puedes continuar realizando esta técnica hasta que caiga al suelo y puedas hacer el golpe letal que lo matará. En cuanto a los ataques del Jefe, uno consiste en saltar; cuando lo haga, rápidamente



~~~~~  
01. Después de recuperar a Epona en Kakariko Village (Aldea Kakariko), ve a la Granja en Ordon y habla con el señor que ahí se encuentra para meter las cabras al establo. Hazlo exitosamente y te dará una Pieza de Corazón.

~~~~~  
Provincia de Faron (Farone)  
~~~~~

02. En Faron Woods (Bosque de Farone), ve al cuarto en el que encuentras la llave que te permite abrir la puerta que da a la zona con la entrada al Forest Temple (Templo del Bosque). Al lado del cofre que contiene la mencionada llave, hay unas antorchas. Enciéndelas para que aparezca el cofre con la Pieza de Corazón.

03. Cuando salgas de Faron Woods (Bosque de Farone) y entres a Hyrule Field (Praderas de Hyrule), sigue el camino hacia el Norte y te encontrarás con un árbol antes de un puente. La Pieza está sobre el árbol (utiliza el Bumerán para agarrarla).

04. En Sacred Grove (Arboleda Sagrada), en el lugar en el que peleas contra el Skull Kid (el enemigo con el instrumento musical parecido a una trompeta), hay una roca. Dicho lugar está al Oeste de la zona en la que necesitas mover las estatuas para acceder al Pedestal con la Espada Maestra. Explota la mencionada roca y luego transfórmate a Lobo y cava un hoyo donde se encontraba la roca. Entrarás a un cuarto en el que matarás a todos los enemigos para que aparezca el cofre con la Pieza de Corazón. NOTA: Si te sales de esta zona, más adelante en el juego podrás regresar para agarrar la Pieza de Corazón.

05. En el Templo del Tiempo (Temple of Time; la parte que NO es el calabozo), antes de llegar al cuarto con el pedestal de la Espada Maestra. Busca las dos estatuas al lado de las escaleras que puedes mover con el Dominion Rod (Cetro de Dominio). Al mover una de ellas podrás llegar a un cofre que contiene la Pieza de Corazón.

06. Utiliza el Dominion Rod (Cetro de Dominio) para mover la estatua que está en la zona al Norte de la casa del hombre que te vendió la antorcha (Candil) en Faron Woods (Bosque de Farone). Mueve dicha estatua al hoyo que está en el piso, y luego transfórmate a lobo. Sobre la roca cercana podrás usar a Midna para saltar a la estatua que moviste y de ahí a la zona que contiene el Cofre con la Pieza de Corazón.

~~~~~  
Provincia de Eldin  
~~~~~

07. En la zona de Hyrule Field (Praderas de Hyrule) que está al Sur de Kakariko Village/Aldea Kakariko [la zona se llama Kakariko Gorge (Garganta Kakariko) según el portal] hay un puente y cerca de ese puente se encuentra una colina pequeña con un árbol. Desde ese árbol podrás ver un precipicio, y en ese precipicio hay dos rocas grandes puntiagudas. La Pieza está en la cima de una (utiliza el Bumerán para agarrarla).

08. Utiliza una bomba para explotar la roca cerca del manantial de Oldin

en Kakariko Village y descubrir una cueva. Sigue el camino a la parte superior del manantial, y ponte las Iron Boots (Botas de Hierro) para sumergirte y encontrar un cofre con la Pieza.

09. Después de completar Goron Mines (Minas de los Gorons), sube a la parte más alta de Kakariko Village (arriba de la tienda de bombas) y habla con el niño ahí. Destruye los blancos y dispárale al poste (si no logras hacerlo, utiliza la máscara que puedes comprar en la tienda de la bebé en Kakariko).
10. Abandona Kakariko Village (Pueblo Kakariko) por el Sur para entrar a Hyrule Field (Praderas de Hyrule). Cruza el puente y luego en la parte Suroeste, en la pared que delimita la zona, busca una roca que puedes explotar para entrar a una cueva. En esta cueva, sigue el camino, tomando el de la derecha, derecha, izquierda, e derecha en las intersecciones. Al final encontrarás unas antorchas. Enciéndelas para que aparezca la Pieza.
11. Abandona Kakariko Village (Pueblo Kakariko) por el Oeste para entrar al camino que da a Death Mountain (Montaña de la Muerte). Haz que el segundo Goron que encuentres te impulse hacia la pared en el Oeste para que te subas a ella. Sigue el camino al Norte, y antes de llegar a donde está el Goron niño, métete al acceso del Oeste para caer en un cuarto pequeño con el cofre que contiene la Pieza.
12. Abandona Kakariko Village (Pueblo Kakariko) por el Norte para entrar a Hyrule Field (Pradera de Hyrule). Al Este en esta zona (antes de entrar a donde hay pasto) verás una roca que puedes explotar para subir a la montaña. Sigue el camino de la montaña, subiendo por las hiedras, y llegarás a una parte donde tienes que explotar una roca que está cruzando un hueco, usando flechas-bomba. Explótala, y luego cruza el hueco (agarrándote de las hiedras). Cuando estés hasta arriba, déjate caer hacia el Norte a una plataforma con el cofre que contiene la Pieza.
13. En Kakariko Village (Aldea Kakariko). Usa flechas-bomba para destruir las rocas que están en la montaña, arriba del manantial de Oldin. Luego usa la Clawshot (Zarpa) o el Bumerán para agarrar la Pieza.
14. En Hyrule Field (Pradera de Hyrule). Primero ve a Kakariko Village (Pueblo Kakariko) y págale los 1,000 Rupías al Goron que está en la tienda de Malo (Lalo) para reparar el puente. Luego habla con el Goron afuera de la tienda de Malo (Lalo). Te pedirá que avientes un barril con agua caliente de manantial sobre su hijo. Una vez que recibas el barril, ve al puente que conecta la parte Este de Hyrule Field (Praderas de Hyrule) con la parte Este del Pueblo del Castillo (Ciudadela). Avienta el barril sobre el Goron que estará en el Puente. Después de esta hazaña recibirás la Pieza de Corazón.
15. En Hyrule Field (Pradera de Hyrule), al norte del Bridge of Eldin (Puente de Oldin). Cruza el puente de Oldin hacia el Norte, y luego verás un panel para la Clawshot (Zarpa) en la pared de la montaña al Este. Usa la Clawshot (Zarpa) para llegar al camino que ahí se encuentra y síguelo para entrar a una cueva. En esta cueva utiliza las Iron Boots (Botas de Hierro) para caer a donde están los flujos magnéticos y eventualmente acceder al Cofre con la Pieza de Corazón.
16. En el Bridge of Eldin (Puente de Eldin). Usa el Dominion Rod (Cetro de Dominio) para mover la estatua a la parte Sur del puente. Ahí déjala caer hacia una plataforma que está abajo, en dirección al Oeste en el puente. Luego regrésate a los escalones y salta sobre la estatua para

llegar a un cuartito con la Pieza de Corazón.

17. En Kakariko Gorge/Garganta Kakariko (La zona al Suroeste de la aldea de Kakariko). Ahí ve a la colina con el árbol y luego acércate al risco, en donde hay una roca puntiaguda saliendo del vacío. Dicha roca tiene páneles para la Clawshot (Zarpa). Usa las dos Clawshots (Zarpas) para engancharte de ellos y llegar a unas hiedras que te permitirán bajar a la plataforma en la que está el cofre con la Pieza.

~~~~~  
Provincia de Lanayru  
~~~~~

18. Dona en total 1,000 o más Rupías al hombre en el Pueblo del Castillo (Ciudadela), en la zona Oeste.
19. En Lake Hylia (Lago de Hylia), busca una hierba y úsala para aullar. Aparecerá un pájaro y te mencionará que si logras obtener más de 10,000 Puntos te dará un premio. Rompe puras fresas de manera seguida para obtener la cantidad de puntos requerida y recibir la Pieza de Corazón.
20. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Cerca de donde está la Estatua Silbante en esta zona hay una roca. Coloca una bomba para explotarla y te podrás meter a una cueva, bastante larga, así que asegúrate de tener suficiente aceite para la Linterna/Candil. En las intersecciones sigue las siguientes direcciones: Este, Este, Norte, Oeste, Oeste, Oeste, Norte, Sur, Este, Sur. Llegarás a un cuarto con dos antorchas y un fantasma. Enciende las antorchas y aparecerá el cofre que contiene la Pieza.
21. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Entra al manantial de Lanayru, y sigue el camino hacia la derecha, utilizando la Clawshot (Zarpa) para llegar a las hiedras. Avanza por el camino hasta llegar a una puerta que abrirás para entrar a un cuarto con un cofre que contiene la Pieza (enciende las antorchas).
22. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Págale a la persona en la casa arriba del lago para tirarte con una gallina. Cae sobre la segunda plataforma colorida con cofres. El mencionado cofre contiene la Pieza de Corazón.
23. En la zona de Upper Zora's River (Curso Alto del Río Zora), entra al lugar donde puedes pescar (Fishing Hole/Muelle de Pesca). La Pieza está sobre la isla del centro. Utiliza la Clawshot (Zarpa) desde el agua para agarrar la Pieza de Corazón.
24. En Hyrule Field (Pradera de Hyrule) que está al Norte del Castillo puedes explotar una roca para encontrar un camino que une esa parte de Hyrule con la parte de Hyrule cercana al Lago de Hylia (Lake Hylia). En ese camino que une a ambas regiones hay una pared con un riel. Usa el Spinner (Aerodisco) para seguir el riel hacia arriba, saltando de riel a riel, hasta llegar a una plataforma con el Cofre que contiene la Pieza de Corazón.
25. En el camino que une al Bridge of Eldin (Puente de Eldin) con la zona Norte de la pradera de Hyrule hay un riel en la pared para usar el Spinner/Aerodisco (En frente del Poblado Escondido/Hidden Village). Usa dicho riel para llegar al cofre que contiene la Pieza.
26. En la cima de la montaña Snowpeak (Pico Nevado). Habla con el hombre de las nieves, Yeto, para competir contra él en una carrera. Gánale, y haz

lo mismo con su esposa, Yeta, para recibir la Pieza de Corazón.

27. En el Poblado Olvidado (Hidden Village), habla en tu forma de lobo con el Cucco (gallina) que está al lado de la estatua silbante (parte Oeste del Mapa). Te pedirá que encuentres a los 20 gatos. Habla y encuentra a cada uno de ellos para obtener la Pieza de Corazón.
28. En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) que está al Norte del Castillo (por donde pasa el río que se mete al Castillo), busca una roca que puedes explotar en la parte Norte de la mencionada zona (La roca está debajo de un insecto). Al explotarla podrás entrar a una cueva. Ahí usa la Bola con Cadena (Mangual) para destruir el hielo, y luego tendrás que presionar un switch para avanzar al siguiente cuarto. Aquí están las soluciones con sus respectivos esquemas:

- Primer Cuarto -

```
+++-----+
|B3| 2|  |   A, B, y C: Bloques
+++-----+   SW: Switch
|  | 5|  |
+++-----+
|  |SW|  |
+++-----+
|  |  |  |
+++-----+
|C4| 1|A |
+++-----+
```

Mueve el bloque C (el del Suroeste) al Este (1), luego al Norte (2). Mueve el bloque B (el del Noroeste) al Sur (4), al Este (1), y al Norte (5). Mueve el bloque C (estará en la posición 2) al Oeste (3), al Sur (4), al Este (1), y al Norte para que presione el switch.

- Segundo Cuarto -

```
+++-----+
|C6| 7| 7|   A, B, y C: Bloques
+++-----+   S1 y S2: Switches
|10|  |S2| 1|
+++-----+
| 4|S1| 9| 3|
+++-----+
|B5|  | 8|A2|
+++-----+
```

Mueve el bloque A (el del Sureste) al Norte (1). Luego mueve el bloque B (el del Suroeste) al Este (2), Norte (3), Oeste (4). Luego mueve el bloque C (el del Noroeste) al Sur (5), Este (2), Norte (3), y al Oeste para que presione el Switch (S1). Mueve el bloque B (está en la posición 4) al Norte (6), al Este (7), al Sur (8). Mueve el bloque A (está en la posición 1) al Oeste (10), al Norte (6), al Este (7), al Sur (9). Finalmente mueve el bloque B (en la posición 8) al Oeste (5), al Norte (6), al Este (7), y al Switch al Sur (S2).

- Tercer Cuarto -

```
+++-----+
|C5|  | 6|  | 4|   A, B, y C: Bloques
+++-----+   SW: Switch
```

```
| | | 7| | |
+---+---+---+---+
| | |SW| | |
+---+---+---+---+
| | | | | |
+---+---+---+---+
|B2| | 3| 1| A|
+---+---+---+---+
```

Mueve el bloque B (el del Suroeste) al Este (1). Mueve el bloque C (el del Noroeste) al Sur (2) y al Este (3). Mueve el bloque A (el del Sureste) al Norte (4), al Oeste (5), al Sur (2). Mueve el bloque C (el de en medio) al Norte (6). Mueve el Bloque A (el que está al Suroeste) al Este (3) y luego al Norte (7). Mueve el Bloque C (el que está hasta el Norte) al Oeste (5), al Sur (2), al Este (3), y luego al Norte para presionar el Switch (SW).

~~~~~  
Provincia Gerudo  
~~~~~

29. En la zona de Gerudo Desert (Desierto Gerudo) hay un campamento de enemigos en el que te enfrentas al Monstruo sobre el Jabalí que te ha estado molestando a lo largo del juego. En esa misma zona hay un jabalí siendo rostizado sobre una fogata. Golpea ese jabalí hasta que le salga la Pieza de Corazón.

~~~~~  
EN CALABOZOS  
~~~~~

30. En el Forest Temple (Templo del Bosque), ve al cuarto que está en el Oeste del mapa y en el cual hay dos plantas gordas de las que te succionan. En el nivel de hasta arriba de este cuarto encontrarás una bomba que puedes aventar a la planta gorda de hasta abajo, que está bloqueando la entrada a un cuartito. Así matarás la planta y podrás abrir el cofre en ese cuarto pequeño.
31. En el Forest Temple (Templo del Bosque), ve al cuarto que está en el Oeste del mapa y que contiene a los gusanos debajo de las lozas del piso. En ese cuarto hay unas antorchas. Utiliza el Bumerán para apagarlas y consecuentemente abrir el acceso al cofre con la Pieza de Corazón.
32. En Goron Mines (Minas de los Gorons), en el cuarto con el laberinto en el techo magnetizado. El cofre que contiene la Pieza de Corazón está en la parte Noreste del cuarto.
33. En Goron Mines (Minas de los Gorons), en el cuarto que está al Norte del cuarto central con todas las grúas. Este es un cuarto con agua y un switch diamante que abre una puerta de madera para llegar a una sección con unas estatuas que disparan láser. Parte de la pared en este cuarto está magnetizada y te permite llegar a la parte superior Sur del cuarto en donde está el cofre con la Pieza.
34. En Lakebed Temple (Santuario del Lago), utiliza la Clawshot (Zarpa) para llegar al candelabro en el cuarto central (El cuarto donde mueves la escalera del centro). El cofre está sobre el candelabro.

35. En Lakebed Temple (Santuario del Lago). Una vez que las dos corrientes de agua estén entrando al cuarto central del Templo, mueve la escalera central de tal forma que la corriente que viene del cuarto del Oeste pase al cuarto del Este. Ahora ve al cuarto del Este y verás como el agua ha permitido que suba un puente. Utiliza ese puente para llegar a una plataforma en la que presionarás el switch en el piso y luego usarás la Clawshot (Zarpa) para llegar a donde está el cofre.
36. En Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto), en el cuarto central (El cuarto con las flamas que se roban los cuatro fantasmas). En la esquina Noreste de dicho cuarto está el Cofre con la Pieza de Corazón.
37. En Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto), después del cuarto en el que obtienes el Spinner (Aerodisco) llegarás a un cuarto con muchos rieles, los cuales tienes que usar para llegar al cuarto con la Llave del Jefe. En este cuarto unos de los rieles te llevan a una zona con un Esqueleto de los que se destruyen con flechas-bomba. Mata al Esqueleto y abre el cofre que cuidaba para obtener la Pieza de Corazón.
38. En Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado), en el cuarto que está al Oeste del cuarto con la chimenea (donde estaba Yeta enferma). En este cuarto destruiste varios monstruos de hielo para poder subir por la rampa al segundo piso. En el segundo piso hay una alfombra roja. Al lado de la alfombra roja el piso está agrietado. Pégale con la bola y cadena (Mangual) a esa parte del piso para destruirla y caer a donde está el cofre con la Pieza de Corazón.
39. En Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado), en el primer cuarto del calabozo. Aquí sube al segundo piso y utiliza los candelabros para llegar al cofre que está en la plataforma en la parte Sur del cuarto.
40. En el Temple of Time (Templo del Tiempo), ve al cuarto en el piso 6F en el que hay un switch-diamante que controla unas paredes que se mueven. En este cuarto hay un switch en el piso que puedes presionar con una estatua (toma posesión de la estatua para moverla al switch) y quitar los láser que te impiden llegar al cofre.
41. En el Temple of Time (Templo del Tiempo), en el cuarto al Sur en el piso 5F. En cada lado de la pared hay un pequeño paso (no accesible) que tiene un switch. Avienta una estatua hacia ese paso, y luego posesiónala para moverla al switch. Una vez que estén presionados los dos switches, aparecerá el Cofre con la Pieza de Corazón.
42. En el calabozo de City in the Sky (Celestia). En la zona del Oeste en la que se encuentra una planta gigantesca que tienes que derrotar. Ahí utiliza la Clawshot (Zarpa) para subir a la parte central del cuarto, y luego cruzar por el pequeño caminito con cuidado para no caerte. Llegarás a una planta carnívora. Mátala y avanza por el camino. Luego sujétate de la pared para continuar avanzando hasta donde está el cofre que contiene la Pieza de Corazón.
43. En el calabozo de City in the Sky (Celestia). En la zona del Oeste hay una parte en uno de los niveles de hasta arriba del calabozo en el que tienes que cruzar secciones del cuarto usando unas plantas "helicóptero". Al abrir la puerta llegarás a un precipicio en el que tienes que usar unas plantas helicóptero para cruzar al otro lado (y hay varias aves en esta zona). Cruza hasta la penúltima planta helicóptero, y luego date media vuelta y toma el otro camino de plantas helicóptero para llegar a una plataforma con una puerta que te permite regresar al cuarto cuyas secciones cruzaste usando las plantas

A lo largo del juego te encontrarás con estatuas silbantes, las cuales te permiten llamar al guerrero que te enseña las habilidades secretas. Después de despertar al guerrero utilizando la estatua silbante, necesitas ir al lugar que se te muestra en el mapa para aprender la habilidad. Ten en cuenta de que no es necesario activar la estatua la primera vez que la encuentres, puesto que al avanzar en el juego adquirirás la habilidad de transformarte en lobo libremente.

A) Estatua Silbante: En Death Mountain (Montaña de la Muerte), en el camino que une a a Kakariko Village con la Aldea de los Gorons (está donde inician los geisers).

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En el Manantial al lado de la casa de Link.

B) Estatua Silbante: En Upper Zora's River [Curso Alto del Río Zora; La zona que conecta Zora's Domain (Región de los Zora) con Lake Hylia (Lago de Hylia)]. La estatua está frente al lugar para pescar.

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En Hyrule Field (Pradera de Hyrule), al Oeste de la entrada al Pueblo del Castillo/Ciudadela (Donde te deja el Portal de nombre Castle Town/Ciudadela). El Lobo dorado estará al lado de la pared donde inicia el Pueblo del Castillo.

C) Estatua Silbante: En Faron Woods (Bosque de Farone), en donde se encuentra el acceso a la zona "Sacred Grove" (Arboleda Sagrada).

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En Hyrule Field (Pradera de Hyrule), al Sur de la entrada al Pueblo del Castillo/Ciudadela. El Lobo Dorado estará en la parte Oeste de dicha zona, sobre el pasto.

D) Estatua Silbante: En Lake Hylia (Lago de Hylia), en una roca al Oeste de donde te deja el portal de nombre "Lake Hylia" (Lago de Hylia).

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En el Desierto Gerudo (Gerudo Desert), un poco después de la zona en la que usas un jabalí para romper las barricadas de madera.

E) Estatua Silbante: En Snowpeak (Pico Nevado), siguiendo el olor del pescado y antes de cavar un hoyo para meterte en la cueva que te permite llegar a la cima de la montaña.

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En el Cementerio de Kakariko.

F) Estatua Silbante: En "Hidden Village" (Poblado Olvidado), en la parte Oeste de la zona, detrás de una casa (Necesitarás romper el vidrio de la casa para entrar a ella y luego para salir a donde está la estatua).

Lugar donde Aprendes la Habilidad: En el Pueblo del Castillo (Ciudadela), justamente afuera de la entrada a lo que vendría siendo el Castillo en si. Ve a la calle central del Pueblo (Castle Town Central Road), y de ahí toma el camino al Norte, y avanza en esa dirección hasta que veas al lobo. NOTA: No es necesario que hayas quitado la barrera que rodea al

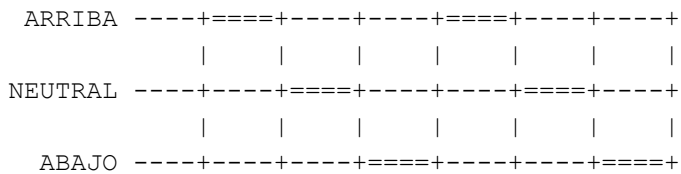
Castillo para encontrar al Lobo.

~~~~~  
Habilidad Secreta #1: Golpe de Gracia (Ending Blow)  
~~~~~

- ° Estatua Silbante: (No Hay)
- ° Lugar donde Aprendes la Habilidad: En la zona con la entrada al Forest Temple.

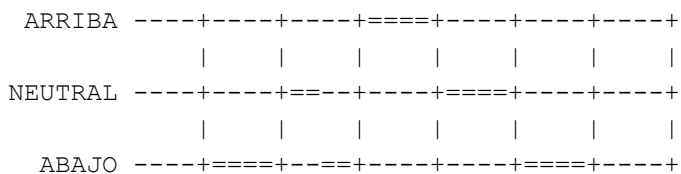
Cuando tu oponente se encuentre tirado, acércate a él y mientras mantienes presionado el botón [L], presiona el botón [A] para matarlo con el Golpe Final (en la pantalla aparecerá Finish A). Recuerda que tu oponente tiene que estar tirado para que funcione. Aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla siempre que puedas realizar este ataque.

~~~~~  
Habilidad Secreta #2: Ataque de Escudo (Shield Attack)  
~~~~~



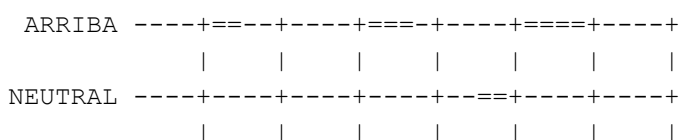
Enfoca a tu oponente con el botón [L] y presiona el botón [R]. También funciona para repeler proyectiles y hechizos. Aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla siempre que puedas realizar este ataque.

~~~~~  
Habilidad Secreta #3: Tajo Trasero (Back Slice)  
~~~~~



Enfoca a tu oponente, y mientras presionas ya sea hacia la izquierda o derecha, presiona el botón [A] dos veces para saltar alrededor de él y llegar a su espalda. Una vez que estés detrás de tu oponente, presionas el botón [B] para golpearlo con tu espada. Resumido, enfocas, saltas dos veces al lado para llegar a la espalda de tu oponente, y lo golpeas.

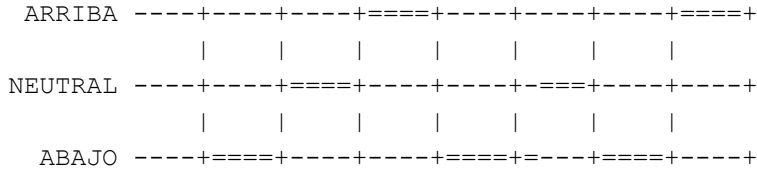
~~~~~  
Habilidad Secreta #4: Rompeyelmos (Helm Splitter)  
~~~~~



ABAJO ----+----+====+----+----+----+----+

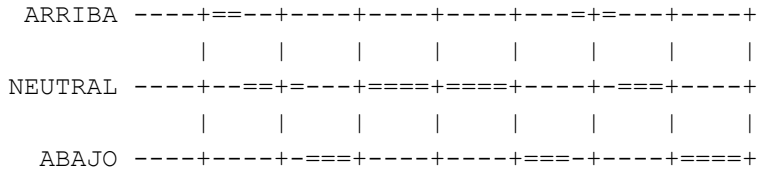
Realiza el Ataque Escudo, luego presiona el botón [A] para saltar sobre el enemigo, y posteriormente presiona el botón [B] para darle un golpe con la espada.

~~~~~  
Habilidad Secreta #5: Tajo Relámpago (Mortal Draw)  
~~~~~



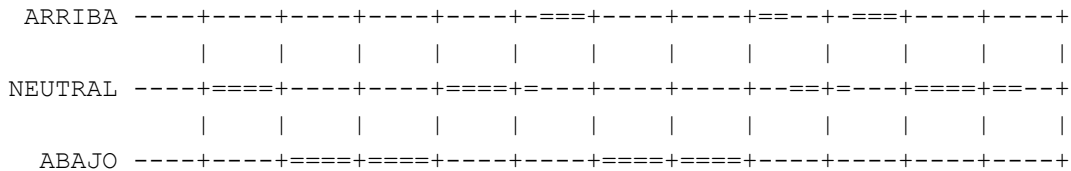
Guarda tu espada y no enfoques a tu enemigo. Cuando éste se te acerque, espera a que aparezca en la pantalla que presiones el botón [A], y hazlo.

~~~~~  
Habilidad Secreta #6: Mandoble Volador (Jump Strike)  
~~~~~

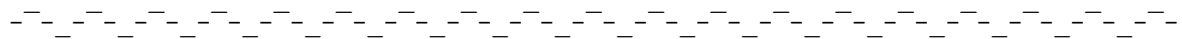


Enfoca a tu oponente, y luego presiona y mantén presionado el botón [A] hasta que veas un resplandor en tu espada, momento en el que soltarás dicho botón para realizar la técnica.

~~~~~  
Habilidad Secreta #7: Gran Ataque Circular (Great Spin)  
~~~~~



Cuando tengas la vida llena, realiza un ataque giratorio (Mantén presionado el botón [B] y suéltalo). El resultado será un Gran Giro. Cuando no tienes toda tu vida, el resultado será un ataque giratorio normal.



006. Incrementos de Capacidad

=====
Cartera Grande (Hasta 600 Rupías; Big Wallet)
=====

En la parte Sur del Pueblo del Castillo/Ciudadela ("Castle Town South Road") hay una casa en la que vive la Princesa de los Insectos, de nombre Agitha (Maripola). Entrégale un insecto dorado y te dará la Cartera Grande.

=====
Cartera Gigante (Hasta 1,000 Rupías; Giant Wallet)
=====

En la parte Sur del Pueblo del Castillo/Ciudadela ("Castle Town South Road") hay una casa en la que vive la Princesa de los Insectos, de nombre Agitha (Maripola). Entrégale un ejemplar de cada uno de los 24 insectos en el juego y te dará la Cartera Grande.

=====
Capacidad para 60 flechas (Big Quiver / Carcaj Grande)
=====

En la parte Oeste del Pueblo del Castillo/Ciudadela ("Castle Town East Road") hay una carpa. Adentro de esa carpa puedes pagar por participar en el Juego de las Estrellas (STAR Game). Colecta todas las luces antes de que se acabe el tiempo y recibirás como obsequio el Big Quiver que te permite cargar hasta 60 flechas. NOTA: Es necesario tener la Clawshot/Zarpa (ítem del Templo Lakebed/Santuario del Lago) para este mini-juego. Usando la Clawshot (Zarpa) le pegarás a la reja para coleccionar rápidamente las luces.

=====
Capacidad para 100 flechas (Giant Quiver / Carcaj Gigante)
=====

* Es necesario que hayas obtenido primero la capacidad para 60 flechas.

En la parte Oeste del Pueblo del Castillo/Ciudadela ("Castle Town East Road") hay una carpa. Adentro de esa carpa puedes pagar por participar en el Juego de las Estrellas (STAR Game). Como ya habías ganado anteriormente este juego, ahora el diseño del mismo habrá cambiado. Por esta razón necesitas tener las dos Clawshots/Zarpa (ítem de "City in the Sky"/Celestia), ya que de lo contrario es imposible que agarres las luces. Colecta todas las luces antes de que se acabe el tiempo y recibirás como obsequio el Giant Quiver (Carcaj Gigante) que te permite cargar hasta 100 flechas.

=====
Bolsa para Bombas (Bombs Bag / Saco de Bombas)
=====

Cómprale a Barnes/Mechas (su tienda está en Kakariko Village) la Bolsa para

Bombas después de completar el calabozo Goron Mines (Minas de los Gorons).

Bolsa para Bombas (Bombs Bag / Saco de Bombas)

Una vez que tengas las Botas de Hierro (Iron Boots) y las Bombas Submarinas (Water Bombs), ve a Zora's Domain (Región de los Zora) y sumérgete en el agua, en el cuarto del trono. Hasta abajo verás la roca que utilizaste para descongelar la región. Explota dicha roca y saldrá un Goron. Habla con él y te dará la Bolsa para Bombas.

Bolsa para Bombas (Bombs Bag / Saco de Bombas)

En la zona de Upper Zora's River [Curso Alto del Río Zora; es la zona que conecta Zora's Domain (Región de los Zora) con Lake Hylia (Lago de Hylia)] hay una atracción en la que puedes tomar una canoa para bajar por el río. La primera vez que tomas dicha atracción recibirás la Bolsa para Bombas como obsequio por destruir las rocas que bloquean el camino.

NOTA: Para poder tomar la atracción es necesario hablar con la señora que está afuera de la casa. Luego muévete un poco y aparecerá un Portal. Mata a los 3 Entes de las Sombras que aparecerán, y luego vuelve a hablar con la señora y haz lo que te pida.

Duplicar capacidad para Bombas en todas las Bolsas (Bombs Bag)

Después de haber tomado por primera vez la atracción en Upper Zora's River (Curso Alto del Río Zora) en la que usas una canoa para bajar por el río, vuelve a tomar dicha atracción. Se te notificará que puedes explotar unas tablas con forma de jarrón para recibir puntos. Los jarrones verdes valen un punto, mientras que los rojos dos. Si chocas, se te resta un punto. Obtén 25 o más puntos y se te otorgará la Bolsa Grande que te permite duplicar la capacidad para Bombas en todas tus bolsas.

007. Bichos Dorados

Los insectos se los tienes que entregar a Agitha (Maripola), quien está en una de las casas en la parte Sur del Pueblo del Castillo (Ciudadela). Cuando le des el primer insecto, te dará una cartera que te permite cargar hasta 600 Rupías. Cuando le des todos los insectos te dará la cartera con capacidad para 1,000 Rupías.

Recomiendo que busques a los insectos durante la noche porque así destacan más por su brillo.

- Ant / Hormiga (Macho)

En el cementerio de Kakariko Village. Está cerca de uno de los árboles al fondo del cementerio.

- Ant / Hormiga (Hembra)

En Kakariko Village (Aldea de Kakariko). Está dentro de una de las casas abandonadas al Este.

- Mantis (Macho)

En el Gran Puente de Hylia. Está en uno de los pilares del Norte del mencionado puente.

- Mantis (Hembra)

Al Sur del Gran Puente de Hylia, debajo del tronco gigantesco de un árbol que está arriba del camino. Busca en una de las paredes del camino, debajo del mencionado tronco gigantesco.

- Butterfly / Mariposa (Macho)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Oeste del Pueblo del Castillo/Ciudadela. Está en las hierbas al Sur de la zona, cerca del mirador que parece ruinas y que te permite ver la zona de Lake Hylia (Lago de Hylia).

- Butterfly / Mariposa (Hembra)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Oeste del Pueblo del Castillo/Ciudadela. Está en una plataforma superior, cerca del camino que se dirige al Oeste. Pégale con la Clawshot (Zarpa) a la hiedra que está en la pared que delimita la zona para subir a la mencionada plataforma. Ahí encontrarás al Insecto.

- Phasmid / Bichopalo (Macho)

En uno de los pilares en la parte Sur del puente de Eldin (Bridge of Eldin).

- Phasmid / Bichopalo (Hembra)

Al Norte del puente de Eldin (Bridge of Eldin). Ahí verás un camino en la montaña al Este, al cual solamente puedes llegar pegándole a un panel con la Clawshot (Zarpa). En ese camino encontrarás al Insecto (puedes usar el Bumerán para atraparlo).

- Dayfly / Efimera (Macho)

En el Desierto Gerudo (Gerudo Desert). Está volando en la parte Sur-central de la zona (Recomiendo que te subas a la planta-helicóptero que vuela en esa parte, y ya que estés sobre ella pongas la mira para buscar al insecto).

- Dayfly / Efimera (Hembra)

En el Desierto Gerudo (Gerudo Desert). Está dentro de una de las tres trincheras en la parte Sur de la zona.

- Stag / Escarabajo (Macho)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte del Castillo. Está en un árbol en la parte Oeste de la mencionada zona.

- Stag / Escarabajo (Hembra)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte del Castillo. Está al Norte de la zona, en la parte donde el camino es de tierra y piedra. Se encuentra encima de una roca que puedes explotar (Si ya la explotaste, estará arriba de la entrada a la cueva).

- Ladybug / Mariquita (Macho)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Sur del Pueblo del Castillo/Ciudadela. Está cerca de una roca alta con hiedras en la parte Este de la zona.

- Ladybug / Mariquita (Hembra)

En la parte de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Sur del Pueblo del Castillo/Ciudadela. Está cerca de un árbol en la parte Oeste de la entrada al Castillo.

- Grasshopper / Saltamontes (Macho)

En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte de Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), antes de cruzar el Bridge of Eldin (Puente de Eldin). Está en la parte donde el suelo es de tierra, en la parte Sur central de la zona (cerca del camino que da a Kakariko Village/Pueblo de Kakariko).

- Grasshopper / Saltamontes (Hembra)

En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte de Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), antes de cruzar el Bridge of Eldin (Puente de Eldin). Está en el pasto en la parte Noroeste de la zona.

- Beetle / Ciervo Volante (Macho)

En Hyrule Field (Pradera de Hyrule) en la provincia de Faron (al Norte de la zona donde está el señor que te vende la Linterna/Candil). Está en el tronco de un árbol en la parte central de la zona.

- Beetle / Ciervo Volante (Hembra)

En Hyrule Field (Pradera de Hyrule) en la provincia de Faron (al Norte de la zona donde está el señor que te vende la Linterna/Candil). Se ubica en un árbol en una plataforma superior en la parte Noreste de la zona, en la pared que delimita la zona. Usa el Bumerán para atraparlo.

- Pillbug / Cochinilla (Macho)

En la zona de Kakariko Gorge/Garganta Kakariko [La Pradera de Hyrule (Hyrule Field) al Sur de Kakariko Village]. Se encuentra al Oeste del puente, en el pasto.

- Pillbug / Cochinilla (Hembra)

En la zona de Kakariko Gorge/Garganta Kakariko [La Pradera de Hyrule (Hyrule Field) al Sur de Kakariko Village]. Se ubica en la parte Sureste de la zona, cerca de 3 o 4 árboles, en donde están las hierbas.

- Snail / Caracol (Macho)

En la zona de Sacred Grove/Arboleda Sagrada (donde está el pedestal de la Master Sword/Espada Maestra). Está en un cuartito al Sur de la zona, en el techo.

- Snail / Caracol (Hembra)

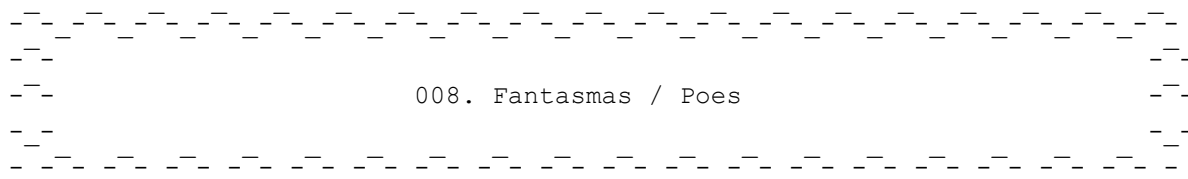
En la zona de Sacred Grove/Arboleda Sagrada (donde está el pedestal de la Master Sword/Espada Maestra) que corresponde a la parte donde el Templo está completamente construido y completo. Está en la pared al lado de las escaleras, en la parte Sur de la zona. Nótese que está en la zona del Templo del Tiempo que no corresponde al Calabozo que lleva el mismo nombre.

- Dragonfly / Libélula (Macho)

Está en la zona con la cascada de Zora's Domain/Región de los Zora (la zona anterior al cuarto del trono). Está en la parte que está al Este de la cascada en la mencionada zona. Ahí hay un paso (como rampa) que puedes seguir hacia arriba para encontrar al Insecto.

- Dragonfly / Libélula (Hembra)

Está en la zona de Upper Zora's River [Curso Alto del Río Zora; la zona desde la que puedes entrar al lugar donde pescas (Fishing Hole/Muelle de Pesca) o tomar la canoa para seguir la corriente del río]; Está volando cerca del puente de la casa en la que tomas la canoa.



La mayoría de los fantasmas solamente aparecen de noche. Colecta 20 almas de fantasmas (Poe Souls) y habla con Giovani (dentro de una casa en la parte Sur del Pueblo del Castillo), el mono de oro, para que te dé una botella.

Colecta las 60 almas de fantasmas y Giovani te dará una Rupia plateada (valor de 200). Después de esto, ve al Bar de Telma y habla con Giovani, y luego regresa a la casa de él y habla con su gato para que éste te dé una Rupia plateada cada vez que se te agote tu dinero.

Para matar a los fantasmas es esencial que te transformes en lobo y uses tus sentidos para verlos. Luego atácalos dos veces, y finalmente realiza el golpe final para sustraerles su alma.

01. En la casa de Giovani (el hombre convertido en muñeco de Oro), en el Pueblo del Castillo. Lo tienes que matar forzosamente cuando intentas rescatar a Midna.
02. En Sacred Grove (Arboleda Sagrada), en la zona donde están las ruinas que albergan el pedestal de la Espada Maestra (Master Sword). Destruye con una bomba la roca en la parte Suroeste del mapa (donde peleaste una vez con el Skull Kid del instrumento similar a trompeta). Al destruir la roca aparecerá el fantasma.
03. En Sacred Grove (Arboleda Sagrada), en la zona donde están las ruinas que albergan el pedestal de la Espada Maestra (Master Sword). Está en el cuarto donde está el mencionado pedestal.
04. En Gerudo Desert (Desierto Gerudo). Pídele a Midna que te lleve al portal de Gerudo Mesa para caer en la plataforma donde está el fantasma (Parte Suroeste del mapa). Está cerca de la entrada a la cueva de la Reina de las Hadas.

05. En Gerudo Desert (Desierto Gerudo). Está en una plataforma en la parte Sureste del desierto.
06. En Gerudo Desert (Desierto Gerudo), en la parte Noroeste de la zona, en una de las bifurcaciones del camino que te permite llegar a la zona del campamento de los enemigos (El fantasma está cerca de donde aparece el lobo dorado en esta zona).
07. En Gerudo Desert (Desierto Gerudo), en la parte Norte-central de la zona. Busca una plataforma superior con un árbol. Engánchate a él para llegar a la plataforma, y ahí busca al fantasma que estará flotando, cerca de unas cabezas de esqueleto en el suelo.
08. En Gerudo Desert (Desierto Gerudo), en la parte Norte-central de la zona. Busca una plataforma superior con un árbol. Engánchate a él para llegar a la plataforma, y ahí usa los sentidos del lobo para encontrar un lugar donde puedes cavar para entrar a una cueva con el fantasma.
09. Está en la misma cueva que el fantasma anterior.
10. Afuera de la entrada al calabozo de Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto).
11. En el campamento de los enemigos en Gerudo Desert (Desierto Gerudo). El fantasma está donde peleaste contra el jefe de los enemigos (el cuarto que se empezó a quemar cuando derrotaste al Jefe).
12. En el calabozo de Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto). Corresponde al primer fantasma grande. Lo tienes que matar forzosamente.
13. En el calabozo de Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto). Corresponde al segundo fantasma grande. Lo tienes que matar forzosamente.
14. En el calabozo de Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto). Corresponde al tercer fantasma grande. Lo tienes que matar forzosamente.
15. En el calabozo de Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto). Corresponde al cuarto fantasma grande. Lo tienes que matar forzosamente.
16. En Upper Zora's River [Curso Alto del Río Zora; La zona que conecta Lake Hylia (Lago de Hylia) con Zora's Domain (Región de los Zora)]. Está flotando en el pedazo de tierra que está en el lado opuesto al de la estatua silbante.
17. En Zora's Domain (Región de los Zora), en el cuarto antes del trono (en donde está la cascada). Está encima de una de las rocas detrás de la cascada.
18. En Zora's Domain (Región de los Zora), en el cuarto antes del trono (en donde está la cascada). Está siguiendo la rampa que está al Este y que inicia a nivel del agua.
19. En Kakariko Village (Aldea Kakariko). Lo encontrarás siguiendo el camino que va hacia arriba y que se encuentra arriba de la tienda de Bombas de Barnes/Mechas (Está al lado de la casa más alta).
20. En Kakariko Village (Aldea Kakariko). Está en lo que quedó de la casa que se quemó, en la parte de arriba de la tienda de Bombas de

Barnes (Mechas).

21. En el cementerio de Kakariko. Mueve una de las lápidas para que aparezca.
22. En el cementerio de Kakariko, en la parte central de la zona.
23. En el camino que conecta Kakariko Village (Aldea Kakariko) con la aldea de los Gorons en Death Mountain (Montaña de la Muerte). Tomando el camino desde Kakariko Village (Aldea Kakariko), haz que el segundo Goron te lance a una plataforma al Oeste. Ahí estará flotando el fantasma.
24. En Hyrule Field (Pradera de Hyrule) en la provincia de Faron. Está al lado de un árbol en la colina que está en la parte central de la zona, cerca del puente.
25. En una cueva ubicada en la parte Sur de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) en la provincia de Eldin, y que está al Sur de Kakariko Village (Pueblo de Kakariko); es la zona del portal de Kakariko Gorge (Garganta Kakariko). La entrada a la cueva estará bloqueada a menos de que hayas explotado con anterioridad la roca que la tapaba. Dentro de uno de los rincones sin salida de la cueva estará el fantasma.
26. En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) que está en la parte Sur de la provincia de Eldin [es la zona del portal de Kakariko Gorge (Garganta Kakariko)]. Sube a la colina con el árbol solitario. El fantasma estará al lado del mencionado árbol.
27. En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte del Castillo de Hyrule, en la provincia de Lanayru. Está en el puente que te permite entrar a la parte Este del Pueblo del Castillo/Ciudadela.
28. En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Norte del Castillo, en la provincia de Lanayru. Al Oeste del puente busca un lugar donde puedes cavar para entrar a una cueva. El fantasma estará en esa cueva.
29. Estará en la misma cueva que el fantasma anterior.
30. En el puente que conecta la parte Este de Hyrule Field (Pradera de Hyrule), en la provincia de Lanayru, con el Pueblo del Castillo (Ciudadela).
31. En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Sur del Pueblo del Castillo, en la provincia de Lanayru. Estará en la parte Oeste de la entrada que da al pueblo.
32. Cruza hacia el Sur del Gran Puente de Hylia (Great Bridge of Hylia) y sigue el camino hasta que cruces otro puente más chico. Aquí busca unas rocas en las plataformas superiores que puedes destruir para revelar paneles para la Clawshot (Zarpa). Engánchate a ellos para llegar a la plataforma con el fantasma.
33. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Está encima de una de las plataformas coloridas que tienen cofres, en el lago (necesitarás aterrizar en ella usando una gallina).
34. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Pídele a Midna que te deje en el portal de Lake Hylia. De ahí avanza a la plataforma grande al Sur para encontrar al fantasma flotando.

35. En una cueva en la zona de Lake Hylia (Lago de Hylia). La cueva está en la misma plataforma que la Estatua Silbante. El fantasma está adentro de la mencionada cueva.
36. Está en la misma cueva que el fantasma anterior.
37. Está en la misma cueva que el fantasma anterior.
38. En Lake Hylia (Lago de Hylia). Estará en la parte Este de la mencionada zona.
39. En la zona de Lake Hylia (Lago de Hylia). Paga para usar una gallina, y tan pronto saltes con una, da una vuelta en U para aterrizar en una plataforma que está debajo de la casa de la que acabas de saltar. El fantasma flota en esa plataforma.
40. En Lake Hylia (Lago de Hylia), ve a la torre que está en la parte Sudoeste de la zona (donde hablas con Auru/Perícleo, la persona que te da la carta que te permite viajar por cañón al desierto). El fantasma flota cerca de dicha torre.
41. En la montaña de Snowpeak (Pico Nevado). Después de cruzar el agua congelada, continúa subiendo y podrás ver un árbol al Sur. Está al lado de ese árbol.
42. En la montaña de Snowpeak (Pico Nevado). Después de cruzar el agua congelada, continúa subiendo hasta que llegues a unos escalones. Aquí ve al Este para llegar a un árbol, cerca del cual estará el fantasma.
43. En la montaña de Snowpeak (Pico Nevado). Después de cruzar el agua congelada, continúa subiendo hasta que veas unas rocas, cerca de las que estará el fantasma.
44. En la montaña de Snowpeak (Pico Nevado). Sal del calabozo de Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado) y podrás ver una colina a la izquierda, al lado del camino por el que te deslizaste para llegar al calabozo. Usa la rampa que está al lado de la mencionada colina para subirla. Hasta arriba de la colina está el fantasma.
45. En la montaña de Snowpeak (Pico Nevado), en la cueva que tienes que atravesar forzosamente para llegar a la cima de la montaña. En esa cueva usa la bola con cadena (Mangual) para romper los bloques de hielo. El fantasma saldrá de uno de ellos.
46. En el calabozo de Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado). En el primer cuarto, a simple vista.
47. En el calabozo de Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado). En el primer cuarto. Rompiendo una de las armaduras que están en los lados del cuarto saldrá.
48. En el calabozo de Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado). En el segundo piso, en el cuarto del Sudeste (tiene picos congelados y bloques de hielo). Rompiendo uno de los bloques de hielo revelarás al fantasma.
49. En la zona con neblina morada en Faron Woods (Bosque de Farone). Ahí pídele a Midna que te ayude a atravesar la zona como lobo. En el trayecto encontrarás al fantasma, en un gran tronco.
50. En Sacred Grove (Arboleda Sagrada). Está en la zona en la que tienes que

buscar y encontrar al Skull Kid con el instrumento que parece trompeta (Es la zona que se asemeja a un laberinto). En uno de los cuartos con cascada, nada por debajo de ella y en el cuarto al que entrarás estará el fantasma.

51. En el calabozo del Temple of Time (Templo del Tiempo). Está en el séptimo piso, en el cuarto con las balanzas. El fantasma está en la parte superior de ese cuarto, en donde está la puerta que lleva al cuarto con el cofre de la Llave del Jefe.
52. En el calabozo del Temple of Time (Templo del Tiempo). Está en el tercer piso, en el cuarto con las arañitas pequeñas (que se parecen a hormigas). Ahí hay una reja que impide que llegues al fantasma. Con el Dominion Rod (Cetro de Dominio), mueve una de las estatuas pequeñas y haz que presione el switch en el suelo, para llegar al fantasma.
53. En el Templo del Tiempo, pero NO dentro del calabozo. Al Sur del cuarto con el pedestal de la Espada Maestra, en cada lado de las escaleras, hay una estatua que puedes mover. Moviendo una de ellas aparecerá el fantasma.
54. En el Poblado Olvidado (Hidden Village), en uno de los balcones. Usa la Clawshot (Zarpa) para engancharte de la red que está en el balcón para llegar a él.
55. En el calabozo de City in the Sky (Celestia). En los cuartos del Oeste del mapa, ve al que tiene plantas-helicóptero que usas para llegar a las diferentes partes del cuarto, divididas por paredes. Dirígete hacia el Sur, tomando las plantas que te permiten ir en esa dirección. Una de ellas te dejará en una "isla flotante" que tiene un árbol gigantesco. Ahí estará el fantasma.
56. En el calabozo de City in the Sky (Celestia). En el piso de hasta arriba del cuarto en el centro del mapa (El cuarto con los enemigos lagartos y aves, y que tiene cuerdas que unen plataformas, y desde el cual llegas al cuarto con el cofre que contiene la Llave del Jefe). Siguiendo las cuerdas y hiedras hacia el Este llegarás a la plataforma con el fantasma.
57. Dentro de uno de los cuartos en la cueva que está donde te deja el portal de Gerudo Mesa, en Gerudo Desert (Desierto Gerudo). Es la cueva de la Reina de las hadas, también conocida como "Cave of Ordeals".
58. Está en la misma cueva que el fantasma anterior.
59. Está en la misma cueva que el fantasma anterior.
60. En la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) al Oeste del Pueblo del Castillo (Ciudadela), hay un mirador (que se asemeja a unas ruinas) que te permite observar Lake Hylia (Lago de Hylia). En ese mirador aparece el fantasma (Ubicado en la provincia de Lanayru).

Este pez es muy común. Además, es el primero que atrapas en el juego, ya que se lo das al Gato en el inicio. Puedes encontrar a este pescado en el agua de tu pueblo (Ordon Village / Pueblo de Ordon). También lo puedes encontrar arriba del manantial de Eldin.

3) Reekfish (Barbo Oloroso)

Es obligatorio atrapar a este pez para terminar el juego, ya que lo necesitas oler para encontrar al Hombre de las Nieves. Para atrapar a este pez es necesario obtener el Coral Earring (Pendiente Coral) de Ralis. El único lugar donde puede ser atrapado es en las rocas puntiagudas que están al lado de donde cae la cascada que viene del cuarto del trono, en Zora's Domain (Región de los Zoras).

4) Hyrule Bass (Lubina de Hyrule)

Este pez puede ser encontrado en varios lugares, como en Kakariko Village. Lo puedes encontrar arriba de dicho manantial. También es uno de los peces que abundan en el Fishing Hole (Muelle de Pesca) - Checa la sección de Fishing Hole para más información sobre cómo atraparlo ahí.

5) Hylia Pike (Lucio de Hylia)

Este pez puede ser encontrado en "Upper Zora's River" (Curso Alto del Río Zora). Además lo puedes encontrar en Lake Hylia (Lago Hylia). Ve a la estatua silbante que está en Lake Hylia (Lago Hylia) y luego camina hacia el Sur de ella para encontrar pasto. Te transformas a lobo y podrás excavar en ese pasto para caer a un cuarto con enemigos. Mátalos con el arco y luego lanza tu anzuelo para atrapar a este pez. Asimismo, lo puedes encontrar en el Fishing Hole (Muelle de Pesca) - Checa la sección de Fishing Hole para más información sobre cómo atraparlo ahí.

6) Hylia Loach (Locha de Hyrule)

Este pez es el pescado legendario del juego Ocarina of Time. Lo puedes pescar fácilmente en el estanque de agua que está detrás del cementerio de Kakariko (donde está la tumba del Rey Zora). Si bien puedes encontrar este pez en el Fishing Hole (Muelle de Pesca), es prácticamente imposible pescarlo usando la caña original de Link - Checa la sección de Fishing Hole para más información sobre cómo atraparlo ahí.

7) Skullfish

Este pez, si bien si puede ser pescado, no puede ser capturado por ser un pez prohibido. Tampoco se registrará en tu diario. Lo puedes pescar en el Lakebed Temple (Santuario del Lago), y es fácil encontrarlo porque te empieza a morder cuando te metes en el agua.

8) Bomb-Fish (Pez Bomba)

Este pez no puede ser pescado ni se registrará en tu diario. Una vez que lo golpeas, este pez explota, por lo que convenientemente sirve de bomba. Lo ideal es atraerlo con la Clawshot (Zarpa) para luego aventarlo con precisión.

9) Piece of Heart (Pieza de Corazón)

Si no agarras la pieza de Corazón con el Bumerán o la Clawshot (Zarpa), puedes ser creativo y pescarla utilizando tu caña.

10) Bag of Rupees (Bolsa con Rupías)

En ocasiones Link lograra pescar pequeños tesoros, que son ni más ni menos que bolsas que contienen rupías. La cantidad de rupías varía.

11) Twig (Rama)

Una ramita en el agua. No es muy interesante pescar ramas...

se puede pescar con toda libertad.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es la visibilidad del agua, ya que mientras más clara es mejor, porque así puedes efectivamente ver dónde están los peces y cuando se están acercando a tu anzuelo. Recuerda de que si no ves a ningún pez cerca, entonces no atraparás nada.

~~~~~  
Modo Mover Barca  
~~~~~

Ahora, primero empezará en el modo "mover barca"; en este modo moverás tu barca al lugar desde el que deseas pescar. Una vez que estés listo, presionarás el botón [B] para entrar al modo de "lanzar la caña". Antes de continuar, para cambiar el anzuelo debes de presionar el botón [A] cuando estás en el modo "mover canoa". Presionando ese mismo botón también podrás indicarle al juego de que ya no quieres seguir pescando.

~~~~~  
Modo Lanzar Caña  
~~~~~

Una vez que estés en el modo de "lanzar la caña", dejarás presionado el botón [A] y moverás la punta del Wiimote hacia atrás; luego rápidamente moverás la punta del Wiimote hacia adelante, como si estuvieras lanzando el anzuelo en la realidad, y soltarás el botón [A] para lanzar el anzuelo. Según la fuerza que uses al mover el Wiimote será la distancia que viajará el anzuelo. Cuando el anzuelo caiga al agua, lo puedes agitar moviendo el Wiimote hacia los lados; este es el movimiento principal para atraer a los peces (Nada más recuerda mantener el Wiimote en posición horizontal, apuntando al televisor). Harás esto con un ritmo periódico, dejando pasar más o menos 2 segundos cada vez que agites el anzuelo. Si un pez se acerca, repetirás esto. Si no se acerca, entonces lo mejor es sacar el anzuelo del agua (esto se logra girando el Nunchuk al mismo tiempo de que lo mueves hacia arriba y hacia abajo).

~~~~~  
Atrapando al Pez  
~~~~~

Suponiendo de que un pez se acercó al anzuelo, continuarás periódicamente agitando el anzuelo. Cuando el pez muerda el anzuelo, rápidamente moverás el Wiimote hacia arriba, de tal forma de que esté apuntando al techo. Mientras mantienes el Wiimote en esa posición, empezarás a jalar el anzuelo, girando el Nunchuk y moviéndolo hacia arriba y hacia abajo. Si el pez salta del agua, entonces apuntarás el Wiimote hacia la tele y cuando vuelva a sumergirse el pez volverás a apuntar hacia el techo, y continuarás jalando el anzuelo. Cuando el pez esté prácticamente al lado o debajo de tu barca, aparecerá en la pantalla que presiones los botones [A + B] al mismo tiempo. Hazlo y Link sacará del agua al pez. Se te preguntará si quieres guardar o soltar el pez, en caso de que sea el más grande que hayas atrapado utilizando este método de pescar. Si lo guardas, Hena (Rosita) lo pondrá en su pecera.

~~~~~  
Peces  
~~~~~

Ahora, estos son los peces que puedes atrapar usando el método mencionado arriba (el de la caña por la que pagas). Si estás buscando un tipo

- Armadura Zora (Traje Zora / Zora Armor)

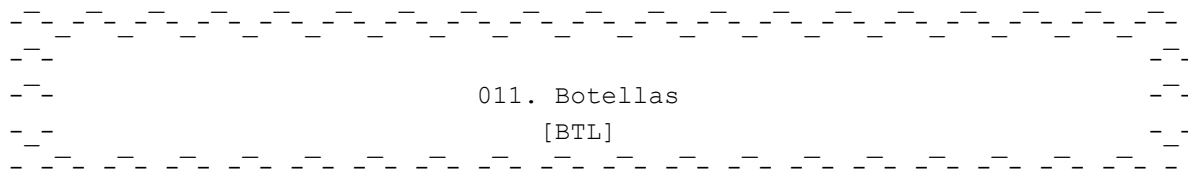
Es forzoso obtenerla para entrar al tercer calabozo, Lakebed Temple (Santuario del Lago). La obtienes de la difunta Reina Zora, en el cementerio de Kakariko. La armadura te permite respirar debajo del agua, así como nadar sumergido. Sin embargo, serás más vulnerable a ataques de hielo y de fuego.

- Armadura Mágica / Magic Armor

Esta armadura te hace más fuerte y resistente, pero para ello necesitas tener rupías, puesto que la armadura las irá consumiendo. Si te quedas sin dinero, la armadura se volverá pesada y no te dejará moverte libremente mientras la traigas puesta.

Para obtener esta armadura necesitas seguir varios pasos:

- 1) En Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), entra a la tienda del niño Malo (Lalo) y encontrarás a un Goron negro. Págale las 1,000 Rupías para reparar el puente. Ahora te pedirá 2,000 Rupías.
- 2) Paga las 2,000 Rupías... o si nada más quieres pagar 200, sal de la tienda y habla con el Goron que está cerca. Te pedirá que ayudes a su hijo. Ve al recién reparado puente que une la parte Este de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) con la parte Este del Pueblo del Castillo (Ciudadela). Ahí estará el Goron que buscas. Habla con él. Regresa a Kakariko y habla con el Goron afuera de la tienda. Te dará un barril con agua que necesitas aventar sobre el Goron en el puente. Después de hacerlo exitosamente, el Goron dentro de la tienda solamente te pedirá 200 Rupías.
- 3) Completada la segunda donación, ve a la Plaza Central del Pueblo en el Castillo/Ciudadela. Ahí busca una tienda del mismo niño (Malo/Lalo) que es dueño de la tienda en Kakariko. En esa tienda podrás comprar la tercera armadura.



En total son cuatro botellas. Aquí está su ubicación:

1. La recibes en la tienda del pueblo de Ordon (el pueblo de Link), después de ayudar al gato a atrapar un pez.
2. Se la puedes comprar al hombre que te da la Linterna/Candil (Lantern), en la región de Faron (Farone).
3. La recibes de Giovani, el hombre de los fantasmas, cuando hablas con él después de capturar a por lo menos 20 fantasmas.
4. La puedes pescar en el Fishing Hole (La zona para pescar en la región de los Zoras en la provincia de Lanayru). Utiliza tu caña para pescar la botella. Está en el pequeño estanque al lado del letrero que te pide que no tires basura (Nota: No podrás ver físicamente la botella;

imagínate que quieres atrapar un pescado).

En este juego no puedes meter peces en las botellas. Aquí está una lista de las cosas que sí puedes meter en ellas:

~ Milk / Leche

Cada porción de leche sirve para restaurarte 3 corazones. La puedes comprar en la tienda del pueblo de Link. Cada "unidad" de leche contiene dos porciones, por lo que en total te recuperará 6 corazones.

~ Red Potion / Poción Roja

Esta poción te recupera ocho corazones.

~ Blue Potion / Poción Azul

Esta poción te recupera todos tus corazones.

~ Fairy / Hada

Las hadas te reviven cuando te mueres, restaurándote 8 corazones. La hada saldrá por sí sola de la botella cuando Link perezca. Además, puedes utilizar la hada cuando tú quieras, para que te recupere 8 corazones. Por lo general, hay una hada dentro de algún objeto, en el cuarto anterior al cuarto del Jefe. Además, aparecerán hadas en todos los manantiales conforme vayas pasando cuartos dentro de la Cave of Ordeals (Cueva de las Hadas)

~ Fairy Tears / Rocío de Hada

Son las lágrimas de las Hadas. Como tal, tienen un efecto muy bueno, dado que te recuperan toda tu energía y, a la vez, te hacen más fuerte por unos momentos. Jovani/Giovanni te da una porción cuando le llevas los 20 fantasmas. Posteriormente, la única forma de obtener este rocío es completando la Cave of Ordeals (Cueva de las Hadas), para que aparezcan Hadas Grandes en todos los manantiales del juego. Hablando con dichas Hadas Grandes podrás obtener sus lágrimas.

~ Nasty Soup / Sopa Desagradable

Esta sopa la puedes encontrar dentro de la olla de la persona que te vende la linterna/candil, en Faron Woods (Bosque de Faron). Su efecto es comodín, puesto que te puedo quitar o dar corazones. Recuerda encender la fogata debajo de la olla antes de intentar tomarla.

~ Simple Soup / Sopa Simple

Esta sopa es la que está cocinando Yeto en el calabozo de Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado), antes de añadirle los ingredientes adicionales. Esta sopa te restaurará dos corazones.

~ Good Soup / Sopa Buena

Añádele una calabaza a la sopa de Yeto y tendrás como resultado esta sopa, la cual te restaura cuatro corazones.

~ Superb Soup / Sopa Exquisita

Añádele un queso a la Sopa Buena y se hará esta exquisita sopa que te recuperará 8 corazones.

~ Chu Jelly / Jugos de Chu

A lo largo del juego te encontrarás con varios Chu, que son unas gelatinas que se unen para hacerse más grandes. Cuando logres matar a una, dejará por unos segundos parte de su jugo, el cual podrás meter en tu botella. Según el color del Chu es el efecto que tendrá el jugo:

° El jugo color rojo te recupera 8 corazones.

En esta sub-sección encontrarás listados los ítems que se añaden ya sea a la pantalla de los Ítems, o a la pantalla de Colección (espadas y escudos). Dichas cosas se enlistan siguiendo un orden cronológico (según los vas adquiriendo en el juego).

~ Fishing Rod / Caña de Pescar

Este ítem lo adquieres gratuitamente dentro del Pueblo de Link. Te lo da una señora como recompensa por recuperar la cuna de su bebé. La caña sirve para pescar todo tipo de cosas (peces, basura, botellas, etc.). Ten en cuenta que los peces que atrapas no los puedes conservar.

~ Bottle / Botella

Las botellas son muy útiles, dado que te permiten introducir algunas cosas o sustancias dentro de si. Checa la sección de las botellas para ver la lista de cosas que puedes guardar dentro de ellas, así como la lista de los lugares donde las puedes encontrar.

~ Slingshot / Tirachinas / Hulera / Resortera

Este ítem lo puedes comprar dentro de la tienda en el Pueblo de Link. Te permite dispararle a objetos que están lejos o fuera del alcance. Sin embargo, pierde toda su utilidad una vez que consigues el arco, puesto que el arco tiene más alcance.

~ Wooden Sword / Espada de Madera

Este ítem lo encuentras dentro de un cofre en la casa de Link, después de que el papá de uno de los amigos del protagonista lo deje ahí. No existe forma de conservar esta espada, puesto que será reemplazada por otra conforme avances en el juego.

~ Lantern / Candil / Linterna

Este ítem lo adquieres gratuitamente dentro del bosque en la provincia de Faron al hablar con la persona que ahí habita. Sacas la linterna con el botón [B], y presionando ese botón puedes encender antorchas. Con el botón [A] puedes guardar la lámpara si no te estás moviendo; la lámpara consume aceite, así que es mejor que la tengas guardada cuando no la estés utilizando, puesto que rellenar el aceite cuesta 20 Rupías. Ten en cuenta que si sacas tu espada o algún otro ítem, la linterna seguirá encendida.

~ Ordon Shield / Escudo de Ordon

Este ítem lo adquieres cuando eres lobo, dentro del pueblo de Link. Solamente hay uno en el juego, así que si lo expones al fuego se te quemará, y te tendrás que contentar con el Escudo de Madera. Es efectivo contra todo tipo de ataques, a excepción de aquellos de fuego.

~ Ordon Sword / Espada de Ordon

Este ítem lo adquieres cuando eres lobo, dentro del pueblo de Link. Automáticamente reemplaza a la Wooden Sword (Espada de Madera). Es una espada ordinaria, y la conservarás hasta el fin del juego.

~ Gale Boomerang / Bumerán Tornado

Es el ítem que encuentras en el Forest Temple (Templo del Bosque). Te permite apagar antorchas y activar algunos mecanismos que requieren del viento, como serían los molinos. También sirve para atraer objetos y

enemigos, así como para volar pequeñas cosas como hojas. Si presionas el botón [B] mientras apuntas, podrás seleccionar múltiples blancos.

~ Iron Boots / Botas del Hierro

Estas botas las obtienes del alcalde del pueblo de Link. Te las dará cuando necesites subir Death Mountain (Montaña de la Muerte) para conocer a los Gorons. Estas botas te permiten sujetarte a superficies magnéticas, así como sumergirte en el agua. Otro de los usos que tienen es que te hacen pesado, permitiéndote ganar en concursos de Sumo o evitar ser arrastrado por el agua.

~ Wooden Shield / Escudo de Madera

Si perdiste el Ordon Shield (Escudo de Ordon), este escudo será el único que lo repondrá. Lo puedes comprar en la tienda de Malo (Lalo) en Kakariko Village (Pueblo de Kakariko). Se quemará si está expuesto al fuego.

~ Hylian Shield / Escudo Hyliano

Es el mejor escudo que hay en el juego, y lo puedes comprar en la tienda de Malo (Lalo) en Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), a un costo de 200 Rupías. No hay forma de perder este escudo.

~ Hero's Bow / Arco del Héroe

Es el ítem que encuentras en Goron Mines (Minas de los Gorons). El arco es muy útil para dispararle a enemigos o switch de tipo diamante. También te permite cortar algunas cosas como serían las cuerdas. Asimismo, es efectivo para pegarle a los puntos débiles de la mayoría de los enemigos. Si el blanco está muy lejos, puedes usarlo junto con la máscara Hawkeye (Ojo de águila) para apuntar con precisión. En cambio, si requieres explotar algo, puedes combinar las bombas con flechas. Checa la sección que corresponde a las expansiones dentro de esta guía para ver cómo aumentar la capacidad de flechas.

~ Bombs / Bombas

Las bombas sirven para explotar rocas que impiden el paso (ten en cuenta de que sólo destruyen cierto tipo de roca). Si tu objetivo está lejos, puedes combinar las bombas con el arco para de esta forma lanzarlas usando flechas. Las bombas las tienes que comprar en la tienda de Barnes (Mechas); también podrás encontrarlas dentro de algunos cofres. En total puedes cargar tres bolsas de bombas, y cada bolsa sólo puede contener un tipo de bomba. Además puedes encontrar una expansión que te permite cargar el doble de bombas en todas tus bolsas.

~ Hawkeye / Ojo de Águila

Es una máscara que puedes comprar en la tienda de Malo (Lalo) en Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), a 130 Rupías. La máscara se pone a la venta después de completar Goron Mines (Minas de los Gorons) y haber recibido una carta del cartero, tras hablar con el niño que está en la parte más alta de Kakariko e intentar atinarle a todos los blancos que él pone. Esta máscara sirve como un telescopio, puesto que te permite observar cosas lejanas. Se puede mezclar con el arco para así tener un arco de francotirador.

~ Water Bombs / Bombas Submarinas

Estas bombas son similares a las bombas normales. Sin embargo, éstas tienen la capacidad de explotar debajo del agua, destruyendo rocas que te impidan el paso. Las bombas las tienes que comprar en la tienda de Barnes (Mechas); también podrás encontrarlas dentro de algunos cofres. En total puedes cargar tres bolsas de bombas, y cada bolsa sólo puede contener un tipo de bomba. Además puedes encontrar una expansión que te permite cargar el doble de bombas en todas tus bolsas.

~ Clawshot / Zarpa

Este ítem es uno de los más útiles, y es adquirido en el Lakebed Temple (Santuario del Lago). Este ítem permite a Link engancharse a ciertas superficies, como serían hiedras, rejas, y algunos paneles especiales. Una vez enganchado, tienes la posibilidad de usar la cadena de este ítem para subir o descender sin soltarte de la superficie a la que estás enganchado (Solamente puedes realizar esto si la superficie está en el techo). También te permite atraer ciertos objetos, como Piezas de Corazón.

~ Master Sword / Espada Maestra

Es la espada legendaria, y conforme avances en el juego, adquirirá la capacidad para desterrar a la oscuridad. Esta espada es más poderosa que las otras, por lo que es conveniente que una vez que la tengas, la utilices por lo que resta del recorrido. Asimismo, es la única espada que puede ser colocada en su pedestal.

~ Spinner / Aerodisco

Es el ítem que encuentras en Arbiter's Grounds (Patíbulo del Desierto). Este ítem te permite deslizarte por la arena, así como "engancharte" a los rieles que encuentres en el juego. Cuando estás sobre él, presionando el botón [B] podrás saltar (o salirte del riel). Otro uso que tiene es activar ciertos mecanismos en el suelo que requieren ser girados por el Spinner/Aerodisco.

~ Coral Earring / Pendiente Coral

Es un arete de Ralis, el príncipe Zora. Lo recibes de él cuando le enseñas el Ashei's Sketch (Boceto de Salma) , en Kakariko Graveyard (Cementerio de Kakariko).

~ Bombling / Bombinsecto

Estas bombas realmente no son necesarias. Su único beneficio es que caminan hasta explotar, persiguiendo a su blanco. Las bombas las tienes que comprar en la tienda de Barnes (Mechas). En total puedes cargar tres bolsas de bombas, y cada bolsa sólo puede contener un tipo de bomba. Además puedes encontrar una expansión que te permite cargar el doble de bombas en todas tus bolsas.

~ Ball and Chain / Mangual / Bola con Cadena

Es el ítem que te encuentras en Snowpeak Ruins (Ruinas del Pico Nevado). Pesa mucho, así que Link se moverá lentamente cuando traigas de fuera este ítem. Asimismo, una vez que lo lanzas serás vulnerable a ser atacado por los lados. Sin embargo, es muy poderoso, dañando fuertemente a todo enemigo que logre golpear. También sirve para destruir cosas congeladas, armaduras, y en algunas ocasiones puede sustituir a las bombas.

La factura es la cuenta que necesita pagar el doctor del Pueblo del Castillo (Ciudadela) a Telma, por lo que ha consumido dentro de la taberna de ella.

~ Letters / Correo

En varias ocasiones te alcanzará el cartero para entregarte una carta, que podría darte información sobre una atracción nueva o indicaciones sobre a dónde te tienes que dirigir, entre otras.

~ Mirror Shard / Pedazo de Espejo

El Espejo del Crepúsculo (Mirror of Twilight) fue quebrado para sellar el paso entre el mundo de las sombras y el mundo de la luz. Recuperando todos los pedazos podrá ser restaurado el espejo, puesto que solamente la princesa del mundo de las sombras tiene la capacidad para destruirlo permanentemente.

~ Piece of Heart / Pieza de Corazón

Cuando juntes 5 Piezas de Corazón automáticamente se juntarán para formar un Contenedor de Corazón. Para la ubicación de todas las Piezas de Corazón, checa la sección dentro de esta guía, denominada "Piezas de Corazón".

~ Renado's Letter / Carta de Leonardo

Esta es una carta de Renado/Leonardo dirigida a Telma, en la que él busca que ella le diga todo lo que sabe sobre Ilia, así como cualquier cosa que podría ayudar a ésta última a recuperar su memoria.

~ Rupee / Rupia

Las rupias son el dinero dentro de este juego. La verde equivale a una unidad; la azul a 5; la amarilla a 10; la roja a 20; la morada a 50; la naranja a 100, y; la plateada a 200.

~ Shadow Crystal / Cristal Oscuro

Este cristal, si bien podría parecer insignificante, es uno de los ítems más importante dentro del juego, puesto que te permite transformarte en lobo cuando lo desees, siempre y cuando no haya alguien cerca que te pudiera descubrir.

~ Vessel of Light / Racimo de Luz

Los Espíritus de la Luz te darán el Racimo de Luz para que en él guardes las Gotas de Rocío de Luz. Cada Racimo puede sostener 16 gotas, cantidad necesaria para eliminar las sombras y traer la luz a la región.

~ Wallet / Cartera

En las carteras almacenarás las rupias que hayas colectado. Puedes encontrar dos expansiones a la cartera con la que inicias. Para saber su ubicación, checa la sección dentro de esta guía, denominada "Incrementos de Capacidad".

~ Wooden Statue / Estatuilla de Madera / Figurilla de Madera

Esta estatua la tenía el doctor del Pueblo del Castillo (Ciudadela), pero se la robó un gato; a su vez, unos perros le robaron al gato la Estatua. Esta estatua la obtuvo Ilia del lugar en donde estuvo en cautiverio.

Esta cueva la puedes encontrar en el Desierto Gerudo, en la parte Suroeste. Originalmente, el Puente de Eldin estará bloqueando la entrada a la cueva, por lo que es necesario que teletransportes el Puente de Eldin al lugar en el que debe ir. Una vez hecho eso podrás entrar a la cueva (la entrada está donde antes se encontraba el Puente).

Esta sección se divide en:

- XIII.01 - Información General
- XIII.02 - Recomendaciones
- XIII.03 - Estrategias por Cuarto

~~~~~  
XIII.01 - Información General  
~~~~~

Esta cueva es básicamente un coliseo. En cada cuarto te enfrentarás a varios enemigos. Para poder proceder tendrás que matarlos a todos. Por cada 9 cuartos con enemigos que pases, entrarás a un cuarto con la Gran Hada, quien realizará lo siguiente:

- Cuarto #10: Hadas en el manantial de Ordon (Latoan)
- Cuarto #20: Hadas en el manantial de Faron
- Cuarto #30: Hadas en el manantial de Eldin
- Cuarto #40: Hadas en el manantial de Lanayru
- Cuarto #50: Grandes Hadas en todos los manantiales

El cuarto #50 es el último cuarto. Recibirás una gran recompensa por llegar hasta él, puesto que aparecerán Grandes Hadas en todos los manantiales, las cuales te darán Fairy Tears (Rocío de Hadas). Es importante destacar que una vez que entres a la cueva no podrás salir de ésta sino hasta que hables con la Gran Hada y le pidas que te saque.

Además, cada vez que llegues con la Gran Hada, ella te pedirá que tengas cierto ítem para continuar. Si no lo tienes, te darás cuenta en el cuarto que sigue que no podrás llegar hasta la puerta. Hablando con ella le puedes pedir que te regrese a la superficie (para salir de la cueva) en caso de que no tengas el ítem necesario. A continuación está el ítem que te pide ella:

- Cuarto #10: Spinner / Aerodisco
- Cuarto #20: Ball and Chain / Mangual / Bola con Cadena
- Cuarto #30: Dominion Rod / Cetro de Dominio
- Cuarto #40: Double Clawshot / Doble Zarpa

Ten en cuenta que cada vez que abandones la cueva tendrás que iniciar desde el principio. Igualmente, no puedes guardar la partida dentro de X cuarto y esperar que al reiniciar te encuentres en el mencionado cuarto.

Si estás buscando todos los fantasmas, será necesario que atraveses esta cueva, puesto que hay uno en los siguientes cuartos: #17, #33, y #44.

~~~~~  
XIII.02 - Recomendaciones  
~~~~~

Primero que nada, te recomiendo que tengas las cuatro botellas. Llenarás cada una de ella con Poción Azul (Blue Potion), puesto que esta poción te recupera todos tus corazones; es más efectivo que tener hadas en las botellas. Otra recomendación es que tengas todos los ítems de cantidad llenos (que vayas lleno de flechas, bombas, etc.).

- ° No uses pociones azules si tienes más de 3 corazones.
- ° En algunos cuartos hay hoyos con corazones. Transfórmate en lobo en todos los cuartos y usa tus sentidos para buscar los hoyos (como dije, solamente hay hoyos en unos pocos cuartos, pero no pierdes nada buscando en todos los cuartos).
- ° En el cuarto con los Chus (las gelatinas), trata de meter el jugo del Chu que brilla en una botella para que te recupere toda tu vida. Tienes que ser rápido, porque existe la probabilidad de que un Chu morado lo absorba.
- ° La Bola con Cadena realmente puede golpear dos veces: La primera cuando la lanzas, y la segunda cuando la Bola está regresando a Link. Además, si estás cargando la Bola en las manos, ésta sirve de escudo (realmente no es muy útil esto, puesto que es más efectivo poner el escudo).
- ° Hombres de Hielo: Les puedes pegar desde la plataforma de arriba usando bombas-flecha. Requiere dos golpes: El primero para noquearlo y el segundo para destruirlo. Es importante notar que la bomba le debe pegar, puesto que si la bloquea con su lanza, esto no servirá.
- ° Armaduras: Aquí hay algo muy importante: Evita a toda costa pelear contra las 2/3/4 armaduras al mismo tiempo. Si puedes, nada más "activa" una de ellas y destrúyela antes de "activar" a las demás (las activas acercándote a ellas).
- ° Aunque no lo creas, cuando eres lobo, los ataques te dañan el doble que cuando estás en la forma de humano. Por lo tanto, pierdes más vida en la forma de lobo, lo que significa que solamente en algunas ocasiones te convendrá atacar en la forma de lobo.

~~~~~  
XIII.03 - Estrategias por Cuarto  
~~~~~

TEN EN CUENTA QUE LA COMPOSICIÓN DE ALGUNOS CUARTOS CAMBIARÁ SI YA COMPLETASTE ANTERIORMENTE LA CUEVA. En caso de haber cambios en un cuarto, se menciona lo que es diferente.

- ° Cuarto #1: Si no puedes matar a este enemigo sin que te quite vida, mejor regresa cuando estés más experimentado. *Si completaste previamente la cueva, este enemigo requerirá de más golpes para morir*
- ° Cuarto #2: En lo personal yo prefiero matar a las ratas en la forma de lobo. En este cuarto son efectivos los ataques giratorios (circulares).
- ° Cuarto #3: Asegúrate de que las plantas no caigan encima de ti cuando las cortas. También, solamente pelea contra una a la vez para que no te rodeen y consecuentemente te peguen.
- ° Cuarto #4: Estas arañas morirán rápidamente con la Bola y Cadena. Aprovecha su doble golpe.

- Cuarto #5: Puedes intentar eliminar a los arqueros desde arriba, antes de dejarte caer.
- Cuarto #6: Camina cuidadosamente para que no te vaya a caer encima una oruga flameante (Torch Slug). Además, trata de matar una por una, sin hacer que todas caigan al mismo tiempo.
- Cuarto #7: Primero elimina a los murciélagos y luego ocúpate de los Dodongos (las lagartijas). La clave aquí es moverse mucho para que no te quemem los Dodongos.
- Cuarto #8: Los Ataques Giratorios (Ataque Circular) sirven muy bien aquí. Otra opción es sacar la bola con cadena y mantenerla dando vueltas en el aire para eliminar a los enemigos cuando se te acerquen.
- Cuarto #9: Puedes intentar matar a los arqueros con flechas desde arriba. Otra técnica es dejar caer una Bomba hacia abajo para atraer la atención de los enemigos, los cuales se pondrán donde cayó la bomba. Deja caer una segunda bomba en el mismo lugar y morirán. Si decides mejor dejarte caer, primero elimina a los arqueros y luego ocúpate de los lagartos.
- Cuarto #10: Saluda a la Gran Hada. Asegúrate de hablar con ella.
- Cuarto #11: Si no hay ninguna rata persiguiéndote, quítale las máscaras a los enemigos que las traen. Luego mata a todos. Si las ratas te persiguen, mátalas antes de proceder a eliminar a los enemigos metálicos, que puedes esquivar fácilmente moviéndote rápidamente. Utiliza el Spinner/Aerodisco para subir por el riel y llegar a la puerta.
- Cuarto #12: Es una película de horror: ¡Muchos Chus! Y si no controlas rápidamente la situación, ¡Habrá un Chu gigantesco! No hay mucha estrategia más que pegarles con la espada hasta que ya no haya más. Recuerda que los rojos y brillosos te dan vida, así que si puedes guarda el jugo en una botella (si es que tienes una disponible). A veces en este cuarto habrá dos Chus gigantescos.
- Cuarto #13: Jala al grillo usando el Clawshot, y luego mávalo con la espada. Evita atraer a todos a la vez: Enfócate en uno solo.
- Cuarto #14: Simplemente golpea con la espada sin importar si golpees o no la burbuja. El ataque giratorio (circular) también funciona bien.
- Cuarto #15: No hay una estrategia concreta para matar a todos estos enemigos. Recomiendo que corras en círculo y le vayas pegando a los que te encuentres en tu camino. Si todos te están persiguiendo, date la vuelta y realiza un ataque giratorio (circular).
- Cuarto #16: Más ratas y murciélagos. Ya sabes cómo matarlos: Golpes con espada / Bumerán / Arco / Resortera. Tú eliges el método.
- Cuarto #17: Aquí hay un fantasma. Por el momento no te le acerques para que no te ataque. Primero mata a los perros (recuerda no acercarte al centro para que no te persiga el fantasma), golpeándolos con la espada. Luego te encargarás del fantasma.
- Cuarto #18: Quédate en un lugar y pégale con la espada a las cosas giratorias verdes que se te acerquen.
- Cuarto #19: Es una película de horror: ¡Muchos Chus! Y si no controlas

rápidamente la situación, ¡Habrá un Chu gigantesco! No hay mucha estrategia más que pegarles con la espada hasta que ya no haya más. Recuerda que los rojos y brillosos te dan vida, así que si puedes guarda el jugo en una botella (si es que tienes una disponible). [Por si no te diste cuenta, es la misma estrategia que el cuarto #12.]

- Cuarto #20: Saluda a la Gran Hada. Asegúrate de hablar con ella.
- Cuarto #21: Mantente en constante movimiento, y primero mata a los enemigos terrestres y luego ocúpate de los murciélagos de hielo. Destruye el hielo en la puerta con la Bola y Cadena.
- Cuarto #22: En este cuarto hay murciélagos, ratas, y ratas invisibles. Quizá quieras matar a los visibles con la resortera, para luego dejarte caer como lobo y ocuparte de las ratas invisibles. Yo prefiero encargarme de los tres tipos de enemigo como lobo [Midna te puede ayudar con el ataque giratorio (circular)].
- Cuarto #23: Mata a los esqueletos pequeños usando tu espada. Ataques giratorios funcionan bien, o mantener la bola con cadena dando vueltas (aunque esto último puede ser algo peligroso porque no está garantizado que le pegarás a todos los esqueletos).
- Cuarto #24: Aquí te enfrentarás a Soldados Muertos (los que tienen la espada gigantesca). Es importante que no te les acerques pues te paralizarán. Mantente en un extremo del cuarto y usa el doble golpe de la Bola y Cadena para matarlos.
- Cuarto #25: Puedes obtener flechas en este momento, antes de entrar a este cuarto. Desde el cuarto anterior, deja que el arquero de la torre te dispare. Muy probablemente podrás recoger la flecha si esta te pasa y se va hacia el fondo del cuarto #24. Ahora, para la estrategia del cuarto #25: Desde arriba mata a los arqueros, tratando de hacerlo desde lo más lejos posible para que no te peguen; hay uno en la torre y dos abajo (tendrás que apuntar extremadamente rápido y luego moverte después de que disparen para que no te lleguen a pegar las flechas que te disparen). Luego tírate y mata a los enemigos restantes.
- Cuarto #26: No te acerques mucho a ninguno de los Esqueletos grandes. Lánzales la bola con cadena. El doble golpe deberá encargarse de ellos. La recomendación es que no despiertes a todos al mismo tiempo para que te enfoques de uno en uno. En defecto, usa flechas-bomba para destruirlos una vez que sus huesos estén en el suelo.
- Cuarto #27: Primero golpea a las burbujas hasta reventarlas. Luego puedes tirar a las arañas con la Bola y Cadena.
- Cuarto #28: Yo en lo particular no discrimino en este cuarto a los enemigos: Ninguno tiene preferencia, así que mátalos conforme se te acerquen. Si se te hacen muchos enemigos, puedes matar a los lagartos con flechas-bomba desde arriba.
- Cuarto #29: La Bola con Cadena es tu amiga. Si la mantienes girando te puedes deshacer de los Esqueletos Pequeños; y su doble golpe se encargará de los Esqueletos Grandes. En defecto, usa flechas-bomba para estos últimos, una vez que sus huesos estén en el suelo.
- Cuarto #30: Saluda a la Gran Hada. Asegúrate de hablar con ella.
- Cuarto #31: Pégale desde arriba al ojo de las estatuas que puedas para

desactivarlas. Luego tírate y termina con las restantes y mata a los murciélagos. Usando el Dominion Rod (Cetro de Dominio), mueve ambas estatuas para que se quiten del Switch y puedas avanzar.

- Cuarto #32: La temática de este cuarto es fuego. La única recomendación es que primero te encargues de los murciélagos y burbujas; luego usas la Bola con Cadena para matar a los Dodongos, y finalmente matas a las orugas de fuego.
- Cuarto #33: En este cuarto hay un fantasma. Primero mata a los Soldados Muertos usando la Bola con Cadena, y luego encárgate del fantasma.
- Cuarto #34: Recomiendo que caigas como lobo y mates primero a las ratas invisibles (usa el ataque giratorio con Midna si se te trepan). Luego encárgate del Chu: No hay mucha estrategia más que pegarles con la espada hasta que ya no haya más. Recuerda que los rojos y brillosos te dan vida, así que si puedes guarda el jugo en una botella (si es que tienes una disponible).
- Cuarto #35: Primero elimina a los murciélagos de hielo. Luego encárgate de los demás enemigos con la Bola y Cadena. Nada más ten cuidado con el dragón de hielo: espera a que tenga que recuperar aire, e inmediatamente acércatele y lánzale la Bola y Cadena.
- Cuarto #36: Mata a los Hombres de Hielo con Flechas-Bomba desde arriba. Si esto te da mucha lata, déjate caer y destrúyelos con la Bola y Cadena.
Si completaste previamente la cueva habrá más Hombres de Hielo en este cuarto
- Cuarto #37: En este cuarto pueden haber murciélagos o burbujas, y las cosas verdes giratorias. Desde arriba puedes encargarte de los murciélagos para luego nada más tener que lidiar con las cosas verdes cuando caigas (el ataque giro o ataques normales con la espada sirven).
- Cuarto #38: Desde arriba: Primero matarás a los murciélagos o burbujas usando la resortera, preferentemente. Luego los Hombres de Hielo usando flechas-bomba. Finalmente te dejarás caer y matarás a los enemigos restantes usando la Bola y Cadena. Primero destruye un dragón y las cosas que le salen antes de destruir al otro dragón de hielo.
- Cuarto #39: Aquí te enfrentarás con las primeras armaduras de la Cueva. Las armaduras están separadas, así que es esencial que nada más actives una y la atraigas hacia ti, que será lo más lejos de la otra armadura, para que luego puedas derrotarla utilizando el método que prefieras (yo en lo personal prefiero la técnica en la que realizas el golpe por detrás; aunque el ataque escudo también sirve para atontarlo). Una vez que destruyas la primera armadura, entonces podrás activar la segunda. No olvides moverte cuando le quites toda la armadura para que no te pegue la espada que avienta. *En este cuarto habrá tres armaduras si completaste previamente la cueva*
- Cuarto #40: Saluda a la Gran Hada. Asegúrate de hablar con ella.
- Cuarto #41: En este cuarto hay nueve estatuas malignas. La recomendación es solamente activar a una y destruirla, para luego activar otra. Repites hasta que destruyas todas. Recuerda que para destruirlas les necesitas pegar en el cristal que traen en su parte trasera.
- Cuarto #42: Primero mata a los enemigos caminantes, y luego encárgate de las plantas: Pégalas con el bumerán para que la planta vaya hacia

ti, y luego pégale con la espada.

- ° Cuarto #43: Intenta matar a los dos arqueros del fondo cuando estás arriba. Luego déjate caer y mata al arquero restante. Finalmente encárgate de los lagartos.
- ° Cuarto #44: Mantente en los lados para no atraer al fantasma. Primero mata a los Lagartos con armadura. Los puedes matar con el ataque por detrás o el golpe con escudo. Finalmente mata al fantasma.
- ° Cuarto #45: Puedes obtener flechas en este momento, antes de entrar a este cuarto. Desde el cuarto anterior, deja que los arqueros de la torre te disparen. Muy probablemente podrás recoger la flecha si esta te pasa y se va hacia el fondo del cuarto #44. Si te quieres facilitar la vida, mata a uno de los arqueros y luego realiza lo indicado para obtener flechas. La estrategia para el cuarto #45: Primero mata a los arqueros de la torre: tienes que ser rápido para que no te peguen ellos primero. Cuando caigas, encárgate de los Soldados Muertos primero, manteniéndote en los lados del cuarto. Cuando te acerques al centro, mata a los Chus, que serán los enemigos restantes. *Si completaste previamente la cueva, habrá otro arquero sobre una torre*
- ° Cuarto #46: Desde arriba matarás con flecha-bombas a los Hombres de Hielo. Luego te transformarás en lobo y te dejarás caer para matar a las ratas invisibles, manteniéndote lejos de los Dragones de Hielo. Finalmente mata a éstos últimos utilizando la Bola y Cadena.
- ° Cuarto #47: Déjate caer y usa tu espada para matar a todos estos enemigos. Ataques giro (giratorios) también son útiles en este cuarto.
- ° Cuarto #48: Te recomendaría no activar a la armadura, pero eso es muy difícil... Así que te tendrás que mover rápidamente mientras matas a los lagartos voladores para finalmente encargarte de la armadura. Enfoca a uno de los lagartos y muévete mientras lo tienes enfocado. Cuando te muestre su escudo, le pegas con la Clawshot (Zarpa) para atraerlo y le das cuanto espadazo puedas. Si el otro lagarto te intenta pegar, pon el escudo. Ten en mente que tu intención no es terminar rápidamente este cuarto, sino evitar que te quiten la mayor cantidad de corazones, así que no te desesperes y no seas muy agresivo, pues la estrategia es estar a la defensiva en este cuarto. Puedes derrotar a la armadura utilizando tu método preferido (yo en lo personal prefiero la técnica en la que realizas el golpe por detrás; aunque el ataque escudo también sirve para atontarlo y darle varios golpes). No olvides moverte cuando le quites toda la armadura para que no te pegue la espada que avienta.
- ° Cuarto #49: Aunque nada más se ven dos armaduras, podrás escuchar a la tercera, que muy probablemente estará activada... Está debajo de ti. La estrategia será primero derrotar a la que está debajo de ti sin activar las otras dos. Para hacer esto, te dejarás caer y evitarás moverte mucho, tratando de mantener a la armadura en el mismo lugar. Una vez que la hayas eliminado, irás y activarás una de las otras dos. En caso de que actives accidentalmente las primeras dos, evita a toda costa activar la tercera, porque en caso contrario será muy difícil derrotar a las tres armaduras al mismo tiempo (las tendrás que separar para que no se cuiden las espaldas). Puedes derrotar a la armadura utilizando tu método preferido (yo en lo personal prefiero la técnica en la que realizas el golpe por detrás; aunque el ataque escudo también sirve para atontarlo y darle varios golpes). No olvides moverte cuando le quites toda la armadura para que no te pegue la espada que avienta. *Si completaste previamente la cueva, habrá una cuarta armadura en este cuarto*

vas a entrar a la región de Lanayru, unos Entes de las Sombras se roban el puente. Tienes que matar a esos Entes para que aparezca el Portal del Puente de Eldin (Los puedes matar cuando gustes; no es necesario que los mates justamente después de que se roben el puente, ya que si los quieres matar después nada más te regresarás a esa zona). Ahora, el Puente lo habrán dejado en el Desierto Gerudo, arriba de la Cueva de las Hadas.

- ¿Cómo llego al Cofre que está al Sur del Pueblo del Castillo (Ciudadela), en una fuente? ¿Cómo llego al Cofre que está en una torre, en esa misma zona?

Para llegar a él, busca una "torre" del castillo que tiene un blanco para la Clawshot (Zarpa). Engáchate a ella y déjate caer. Ahí verás un riel. Usa el Spinner (Aerodisco) para ir hacia el cofre, y luego salta con el Spinner (Aerodisco) para llegar a la plataforma del cofre y abrirlo. Para llegar al otro cofre, te vas a subir a la torre usando la Clawshot (Zarpa) y luego te transformas en lobo para cruzar la cuerda. Te transformas a humano y te agarras de la pared para cruzar por arriba de donde está la entrada al Pueblo (Ciudadela). Del otro lado te transformas a lobo y cruzas usando la cuerda para llegar al segundo cofre.

- ¿Cómo le doy agua caliente al Goron que está al Sur del Pueblo del Castillo (Ciudadela)? ¿Cómo rompo las rocas que están en la Pradera de Hyrule, al Sur de la Ciudadela?

Primero tienes que hacer que un Goron empiece a vender agua caliente dentro de la parte Sur de la Ciudadela (Vas a Kakariko y le pagas el donativo de 1,000 Rupías al Goron que está dentro de la tienda; luego hablas con el Goron que está afuera de la tienda y accedes a tirar el agua sobre el goron que está en el puente; este Goron se irá a vender agua caliente en la parte Sur de la Ciudadela). Ahora, le compras el agua al Goron en la parte Sur de la Ciudadela, y rápidamente sales de la Ciudadela y hablas con el Goron al Sur, quien estará al lado de las rocas que bloquean el camino. Es importante que HABLES con el Goron y no le tires el agua simplemente encima. También es esencial que el agua siga CALIENTE.

- ¿Cómo obtengo el Sinking Lure (el anzuelo prohibido)?

En el lugar para pescar, necesitas atrapar un Hylia Pike (Lucio de Hylia), Ordon Catfish (Siluro de Ordon), y un Hyrule Bass (Lubina de Hyrule). Luego te vas a la esquina sudoeste del lugar para pescar, y ahí lanzas la caña, intentando pescar el anzuelo. Eventualmente lo agarrarás. Si no lo encuentras ahí, intenta pescarlo en la parte Noreste de la laguna. Puedes encontrar más información sobre esto en la sección de los Peces, dentro de esta guía.

- Rules pregunta: ¿Cómo logro alcanzar el puntaje requerido para el mini-juego en el que hay que romper los globos con forma de fruta?

Enfócate nada más en destruir las fresas. No agarres las demás frutas, porque si lo haces romperás el combo que llevas con las fresas.

- ¿Cómo le hago para regresar a "Sacred Grove" (Arboleda Sagrada)?

Cuando avances en el juego, se abrirá un portal en Sacred Grove (Arboleda Sagrada) que te permitirá regresar a la zona cuando lo desees.

- No puedo meter la espada en el pedestal en "Sacred Grove" (Arboleda Sagrada) / en el Templo del Tiempo.

Asegúrate que la espada que tienes equipada sea la Master Sword (Espada Maestra) y no la otra espada.

- ¿Cómo mato a los fantasmas?

Solamente los puedes matar cuando eres lobo.

- ¿Cómo entro a la casa de Fado, en la aldea de Link?

Es imposible entrar a esa casa. Siempre estará cerrada la puerta.

- Me quedé atascado en la zona de Hyrule Field (Pradera de Hyrule) que está al Norte de Kakariko Village (Pueblo de Kakariko), después de completar el segundo calabozo. ¿Qué hago?

Esto sucede algunas veces cuando salvas/guardas tu partida justamente después de que desaparece el puente en esa zona (El puente de Eldin). Para evitar el error, no guardes tu partida en la zona en la que desaparece el Puente; si necesitas guardar la partida, espérate a que entres a otra zona. Hasta el momento, no se sabe de ninguna solución a este error, así que tendrás que iniciar una partida nueva.

- Me quedé atascado debajo del Santuario en Kakariko Village, donde está el cañón que necesito mover. ¿Qué hago?

Esto sucede cuando salvas/guardas tu partida en donde está el cañón, antes de que lo hayas movido. Si haces esto, Midna te dirá que el hombre no se ha ido y que por lo tanto no te puedes teletransportar con el cañón. Hasta el momento, esto no tiene solución, por lo que es un error irreparable que te obligará a iniciar una nueva partida. Para evitar este error, no grabes la partida en esa zona.

- Ya terminé el juego pero no pude grabar/guardar/salvar la partida.

Los avances no son salvados una vez que empiezas a derrotar a los jefes finales, por lo que cuando vuelvas a cargar la partida no habrás derrotado a dichos jefes.

En esta sección se mencionan cosas interesantes sobre el juego. Si conoces algo interesante sobre el juego, no dudes de mandármelo al e-mail que aparece en la sección de Contacto para que lo añada a esta sección.

¡Se te dará reconocimiento!

- ~ Golpea a una gallina cuantas veces puedas. Eventualmente tomarás el control de esa gallina.
- ~ En la Cueva de las Hadas (Cave of Ordeals), antes de entrar a un nuevo cuarto (Antes de meterte al pasillo que conecta a ambos cuartos), apaga con tu Bumerán las dos antorchas que están en el pasillo que conecta a los dos cuartos. Si lo haces correctamente, la puerta del siguiente cuarto estará abierta cuando entres a él. Nota: No funciona con el primer cuarto ni con los cuartos después del cuarto de la Hada Reina.
- ~ Después de realizar un combo con tu espada (golpear varias veces seguidas a un enemigo), presiona el botón [A] inmediatamente y Link guardará su espada haciendo un movimiento interesante.
- ~ En la última pelea contra Ganondorf, le puedes lanzar tu caña de pescar para distraerlo y así facilitar la batalla. [Contribuido por Chema]
- ~ En el Fishing Hole (Muelle de Pesca), si atrapas el Hylia Loach (Locha de Hyrule) dentro del mismo lugar, la encargada de éste te tomará una foto y la colocará en la casa.
- ~ Si en el Fishing Hole (Muelle de Pesca) golpeas a la pecera (das un giro en el suelo para chocar contra ella), la chavita que atiende te empieza a regañar, y si continuas asustando a los peces te corre de la tienda. Y cuando regresas a la tienda le tienes que pedir una disculpa para que te deje entrar. [Contribuido por Stephany]
- ~ En el Fishing Hole (Muelle de Pesca), cambiando la vista a primera persona puedes observar las fotos que hay dentro de la casa. La encargada del lugar te dará comentarios sobre las fotos. Una de las fotos es del señor de la pesca del juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time, para Nintendo 64. [Contribuido por Diego Magadan]
- ~ La encargada del Fishing Hole (Muelle de Pesca) se rasca la espalda de la misma forma que el señor de la pesca del juego de Ocarina of Time. [Contribuido por Diego Magadan]
- ~ En la Tienda de Bombas en Kakariko Village, cargas con A la Linterna y la enciendes. El tendero te empieza a regañar. Pero si lo sigues haciendo el tendero hace que te caiga agua desde el techo. [Contribuido por Stephany y por Ignacio Baeriswyl]
- ~ Las chicas que están en Hyrule Castle Town (Ciudadela/Pueblo del Castillo) afuera de la carpa del Juego de las Estrellas tienen el mismo color que las diosas Nayru, Farore, y Din. [Contribuido por Diego Magadan]
- ~ El dueño del cañón en Lake Hylia tiene en su hombro tatuados a personajes. Tiene un dibujo de "Banzai Bill" de Super Mario Bros. [Contribuido por Diego Magadan]
- ~ Para cambiar la noche al día, de noche entra al cañón que te lleva al calabozo "City in the Sky"/Celestia y cuando regreses a Lake Hylia será de día. [Contribuido por Luis Brito]

- ~ Si a la adivina de Castle Town le consultas por el amor, justo antes de sorprenderse por tu destino te dirá lo que parecen ser palabras magicas "Eliwha sekat gnidaol... tiaw..." que al revez sería "...wait ...loading takes awile" y en castellano sería "...espera ...cargar toma un tiempo". [Contribuido por Italo]
- ~ Si pones agua en una botella, y luego le echas el agua a lo que queda de una calabaza luego de destruirla, crece otra. [Contribuido por Italo]
- ~ Si haces el campo midna cerca de los guardias del pueblo castillo, estos tiran rupias o corazones. [Contribuido por Italo]
- ~ A lo largo del juego la mayoría de los humanos corren de ti o se esconden cuando eres lobo como ya sabras, pero hay ciertas personas que no te temen y de hecho se muestran amigables contigo en esos momentos, un buen ejemplo es Agitha al sur del pueblo castillo que no corre, sino que te dice "Hola cachorro, quieres jugar?... lo siento pero no hablo tu idioma" y tambien esta el tipo de la linterna que te dice algo así como "Será un sueño?... en todo caso no te temo... vivo rodeado de animales y se que no tienes malas intenciones aún que muchos crean que si". [Contribuido por Italo]
- ~ Yeto quiere cocinarte para la cena cuando eres lobo pero Yeta lo impide diciendo que no tiene ganas de carne esta noche. [Contribuido por Italo]
- ~ Cuando eres lobo le puedes hablar a epona, ella te dice "Incluso cuando eres humano te entiendo... Link... Apurate, vuelve a tu forma humana...". [Contribuido por Italo]
- ~ Cuando entras en Kakarico Village, el niño que esta en la parte mas alta de la ciudad te ve, da un aviso de monstruo y todos se esconden. [Contribuido por Italo]

016. Walkthrough Sintetizado

Esta sección no está disponible.

015. Historial de Versiones

[VER]

Versión 5.00 (Feb. 05, 2007): Primera versión de esta guía, que es una adaptación de la guía que escribí para el mismo juego, pero del Wii.

016. Información de Contacto
[CTC]

Existen tres métodos para contactarme:

- a) Si tienes una duda, pregunta, o comentario sobre el Juego, visita el foro ubicado en:

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes. Es totalmente gratis, y sin compromisos. También puedes comentar y pedir ayuda sobre otros juegos.

- b) Si tienes una duda o pregunta; o una contribución, corrección, agradecimiento, o crítica a la guía, me puedes contactar a través de correo electrónico (e-mail) en la siguiente dirección: luarfaqs@gmail.com

Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: "Zelda TP GameCube".

NOTA: Dado que es época festiva, puedo tardarme un rato en contestar.

Considero como contribución toda aquella información que no está contenida dentro de la guía, y que es información relevante al Juego. Por ejemplo, algo que se me haya olvidado incluir, o alguna estrategia alterna, es una contribución. Mientras tanto, una corrección puede ser de contenido (de información), de ortografía, etc. Si colaboras con una contribución o corrección, tienes derecho a recibir reconocimiento dentro de la guía.

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas.

~ No mandes e-mails "cadena" ni Forwards, ni nada similar a eso. Ese tipo de correos los considero Spam y los borro sin leerlos. Asimismo, si mandas este tipo de correos bloquearé tu dirección.

~ Tampoco me mandes tu correo a través de la opción de "Invitar usuario a unirse a MSN". Los correos de ese tipo usualmente los borro sin leerlos, debido a que obviamente ya tengo MSN.

- c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar la dirección luarfaqs@gmail.com

018. Agradecimientos

[GRC]

- A CJayC y Sailor Bacon, por publicar esta guía en GameFAQs.
- A Paloma, encargada de la sección de guías en Meristation.
- A Nintendo, por siempre buscar innovar y superarse, creando tanto el Wii como este espléndido juego.
- A compañeros del Foro de V.A. que de alguna u otra forma contribuyeron material o espiritualmente:
 - ° AEGV91, ° Chema, ° Jonny, ° Kirby26, ° Setokayba, ° Youkai
- A las siguientes personas que han contribuido:
 - ° A Rules, por contribuir a la sección de Preguntas Frecuentes.
 - ° NaNdO zElDa.MsTr, por contribuir con una pregunta.
 - ° Luis Brito: Ayudó con el fantasma, con la sección de peces, y con la sección de curiosidades.
 - ° Juan Gallegos: Me indicó que se me olvidó poner la ubicación del cofre con la brújula en el Lakebed Temple.
 - ° Elisaul Barría: Corrigió un esquema de las Piezas de Corazón.
 - ° Italo Pareglio: Forma de obtener la Pieza de Corazón en Arbiter's Grounds sin suicidarte. Además, corrección a la temporada para sacar el Hylia Loach. También, ubicación de Occoo en Snowpeak Ruins.
 - ° Luis A. Bojorquez: Forma de abrir las puertas en la cueva de las hadas.
 - ° Kirby26: Algunas de las traducciones usadas en esta guía.
 - ° Chema: Sugerencia para encontrar el árbol en el Castillo.
 - ° Adria Fabrega Arasa: Forma de obtener la Pieza de Corazón en Arbiter's Grounds sin suicidarte.
 - ° ERVMX: Cambio de diseño en la sección de las habilidades secretas.
- Personas que han contribuido a la sección de secretos y curiosidades:
 - ° Luis Brito
 - ° Ignacio Baeriswyl
 - ° Stephany
 - ° Diego Magadan
- Personas que me notificaron errores de dedo:
 - ° Danny Morales, ° Nathael Santana, ° Marco Antonio Silva, ° Chema
 - ° ERVMX
- Personas que mandaron la ubicación del fantasma que me faltaba (Si me mandaste la ubicación y no apareces aquí, te agradecería que me volvieras a escribir, porque perdí algunos e-mails):
 - ° Maik Gonzo, ° Isaac Aguilar, ° Ordeal, ° Roberto Bakker, ° Maik,
 - ° Miguel, ° One-piece3, ° Dark_Buster_XYZ ° Luis Brito
- Finalmente, pero el agradecimiento más importante, te lo doy a ti, por tomar parte de tu tiempo en leer esta guía.