

The Legend of Zelda FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to vFinal on Sep 14, 2006

```
| _____ / T H E   L E G E N D   O F
| / _____ / \ _____ | \ _____ /   \ _____ \ \ \
| // _____ // | | _____ | | | _____ | \ \ \ |, \
| // _____ | | / | | | | | | | | | | | | | | | | | | | \
| /<> / | | \ / | | | | / | | | | | | | | | | | | | | | | | | | \
| // / | | _ / | | | _ / | | | / / | | | _____ \
| // / // / _____ | / _____ | / _____ / / _ \ / _ \
| / / _____ / |
| / _____ |
| _____ |
```

INFORMACIÓN GENERAL \

Plataforma	: NES/GC/GBA	Guía en Español para
Compañía	: Nintendo	- - - The Legend of Zelda - - -
Desarrollador	: Nintendo	Versión Actual: Final (1.5)
Género	: Aventura	Actualizada el: 14/09/2006
Jugadores	: 1	Autor: GregoR
Memoria	: 3 Archivos	

INFORMACIÓN REGIONAL \

	América	Europa	¿Quieres todo sobre Zelda?
			Entonces visita
Lanzam.:	NES Jul/1987	Nov/1987	El Palacio de Sheik
	GC Nov/2003	Nov/2003	http://www.sheikav.com
	GBA Jun/2004	Jul/2004	
Clasif.:	ESRB> Everyone	PEGI> 3+	[Guía basada en el juego de NES]

~ <> ~ T A B L A D E ~ <> ~

/ _ \ C o n t e n i d o s / _ \

Introducción.....	I
Historia.....	II
Controles.....	III
Ítems.....	IV
Guía Completa - Primera Aventura.....	V
Guía Completa - Segunda Aventura.....	VI
Contenedores de Corazón.....	VII
Bestiario.....	VIII
Trucos & Secretos.....	IX
Preguntas Frecuentes.....	X
Líneas Finales.....	XI

GUÍA CON IMÁGENES

Esta misma guía está disponible con imágenes, fotos y mapas. Para verla

visita el siguiente enlace: <http://www.sheikav.com/001/guia/>

=====

```
 /\          ~ <> ~  C A P Í T U L O   I   ~ <> ~          /\
/_\          I n t r o d u c c i ó n          _/\
```

=====

Bienvenidos a esta guía súper extensa para el legendario The Legend of Zelda de NES, el juego que comenzó una de las mejores series de video juegos hasta ahora creadas. Aquí encontrarán todo lo referente a este buen juego: descripción de ítems, de enemigos, cómo terminar el juego de principio a fin, cómo pasar cada uno de los calabozos, trucos, secretos y muchas cosas más. Sin duda, no importa cuanto tiempo pase, The Legend of Zelda de NES seguirá siendo un excelente juego.

Tanto así que ha sido relanzado oficialmente dos veces más luego de su lanzamiento original. La primera vez fue a finales de 2003 como parte de una compilación para el Nintendo GameCube llamada "The Legend of Zelda: Collector's Edition". Este disco fue una edición especial y por tiempo limitado que contenía cuatro juegos de Zelda completos para el GameCube, eran The Legend of Zelda y Zelda II: The Adventure of Link de NES y The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Majora's Mask de Nintendo64. El segundo fue en junio de 2004 con el título de "Classic NES Series: The Legend of Zelda" para el GameBoy Advance. Ese cartucho incluye el juego completo en su formato original y forma parte de una colección de cartuchos con juegos de NES adaptados para el GBA. Pues bien, creo que está de más decirte que esta guía te servirá independientemente del juego que tengas ya que es idéntico en todas sus versiones. Si tienes el clásico de NES o las adaptaciones de GBA o GC, igual puedes usar esta guía que te será muy útil.

Como puedes darte cuenta, The Legend of Zelda es un grandioso juego que merece la pena ser readaptado para las nuevas consolas, así la nueva generación de videojugadores se dará cuenta de cuánto disfrutaron los más "viejitos" con esta joya hace mucho tiempo en el NES de antaño.

=====

```
 /\          ~ <> ~  C A P Í T U L O   I I   ~ <> ~          /\
/_\          H i s t o r i a          _/\
```

=====

Hace mucho, mucho tiempo, el mundo estaba en una era de caos.

En medio de ese caos, en un pequeño reino en la tierra de Hyrule, una leyenda iba de generación en generación, la leyenda de la "Trifuerza", triángulos dorados que poseían poderes místicos. Un día, un ejército maligno atacó este pequeño y pacífico reino y robó la Trifuerza de Poder. Este ejército estaba comandado por Ganon, el poderoso Príncipe de la Oscuridad que deseaba zambullir al mundo en el miedo y la oscuridad bajo su mandato.

Temiendo a este dominio maligno, Zelda, la princesa de ese reino, dividió la Trifuerza de la Sabiduría en ocho fragmentos y los escondió a través

del reino para salvar la última Trifuerza que quedaba de las garras del malvado Ganon. Al mismo tiempo, ella envió a su más fidedigna aya, Impa, a que cautelosamente escapara hacia el reino y buscara un hombre con el coraje suficiente para destruir a Ganon. Al enterarse de esto, Ganon se enfadó, encerró a la princesa y envió a un grupo en búsqueda de Impa.

Desafiando bosques y montañas, Impa huyó por su vida de sus perseguidores. Cuando alcanzó el límite de su energía se encontró rodeada por los secuaces de Ganon. ¡Acorralada! ¿Qué podría hacer?... ¡Pero esperen! No todo estaba perdido. Un joven apareció. Hábilmente se deshizo de los secuaces de Ganon y salvó a Impa de un destino peor que la muerte.

Su nombre era Link. Durante su viaje se encontró con Impa y los secuaces de Ganon. Impa le contó toda la historia sobre Zelda y Ganon. Quemándose con un sentido de justicia, Link decidió salvar a Zelda, pero Ganon era un oponente muy poderoso. Él tiene la Trifuerza de Poder. Y así, para poder enfrentarse a Ganon, Link debe reunir los ocho fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría que se encuentran dispersados para reconstruir el místico triángulo. Si puede hacerlo, no habrá duda que Link podrá abrirse camino hacia la Montaña de la Muerte donde Ganon mora.

¿Podrá Link destruir a Ganon y salvar a la princesa? Sólo tu habilidad puede responder esa pregunta. Buena Suerte. Usa la Trifuerza sabiamente.

*Traducido del manual del juego.

```
-----  
=====
```

/\	~ <> ~	C A P Í T U L O	I I I	~ <> ~	/\
/__\ =====		C o n t r o l e s			/__\ =====

```
-----
```

Esta es la configuración del Control para The Legend of Zelda en todas sus versiones.

```
-----  
--- NES ---  
-----
```

D-Pad	Mueves a Link y el cursor en el inventario.
Botón B	Usas el ítem fijado a B.
Botón A	Atacas con la espada.
SELECT	Pausa. Desplaza el cursor en el menú de selección de archivo.
START	Accedes al inventario. Aceptas opciones en el menú de selección de archivo.

```
-----  
--- GameCube ---  
-----
```

Stick o D-Pad	Mueves a Link y el cursor en el inventario.
Botón Y	Pausa. Mueves el cursor en el menú.
Botón Z	Accedes al menú del juego exclusivo de esta versión de GC.
Botón X	Presiónalo en el inventario para abrir el menú que te permite salvar el juego.
Botón A	Atacas con la espada.
Botón B	Usas el ítem fijado.

START/PAUSE Accedes al inventario.

--- GameBoy Advance ---

Control-Pad Mueves a Link.
Botón A Atacas con la espada.
Botón B Usas el ítem fijado.
SELECT Pausas el juego. Confirmas selecciones.
START Presiónalo en la pantalla de titulo para seleccionar personaje. Durante el juego accedes al inventario.
Botones L + R Accedes al menú principal.
SELECT + Arriba En la pantalla de inventario presiona estos botones para salvar la partida o reiniciarla.

=====
/\ ~ <> ~ C A P Í T U L O I V ~ <> ~ /\
/_\ Í t e m s _/\
=====

Aquí encontrarás la lista completa de todos los ítems del juego.

- Leyenda -

L1A: Localización del ítem en la Primera Aventura.

L2A: Localización del ítem en la Segunda Aventura.

--- Ítems Equipables ---

Estos ítems se equipan automáticamente al conseguirlos.

Espada de Madera (Wooden Sword)

La espada más débil del juego y la primera que encuentras. Aunque es de madera es muy fuerte y resistente, el daño que causa es bajo pero te sirve para defenderte mientras consigues otras espadas más fuertes.

L1A: En la cueva que se encuentra en la pantalla de inicio.

L2A: En la cueva que se encuentra en la pantalla de inicio.

Espada Blanca (White Sword)

Esta espada es mucho más fuerte que la Espada de Madera, doblando la cantidad de daño que hace. Es muy resistente y sólo la podrás tomar del sabio si has conseguido cinco o más contenedores para tu medidor de vida.

L1A: Desde la pantalla de inicio ve una pantalla a la derecha, sube cinco, izquierda una, sube otra, tres a la derecha, sube una y entra a la cueva.

L2A: Desde la pantalla de inicio ve una pantalla a la derecha, sube cinco, izquierda una, sube otra, tres a la derecha, sube una y entra a la cueva.

Espada Mágica (Magical Sword)

El arma más poderosa que puedes conseguir. Usa todo su poder mágico para

doblar el daño que hace la Espada Blanca, pero sólo la podrás tomar del anciano si tienes doce o más contenedores en tu medidor de vida.

L1A: Llega hasta la esquina superior-derecha del cementerio y mueve la tercera lápida de la segunda fila para revelar las escaleras.

L2A: Desde el inicio ve dos pantallas a la derecha, mueve la roca con el Brazalete de Poder para bajar las escaleras y toma la escalera del medio. Luego camina una pantalla a la derecha, sube una, tres a la derecha, sube otra y camina dos más a la derecha. Allí mueve la roca de la punta y baja las escaleras.

Escudo Mágico (Magical Shield)

Este escudo tiene la propiedad de repeler ataques mágicos y bolas de fuego. Lo puedes comprar en cualquier tienda pero es muy costoso, además te advierto que tengas mucho cuidado porque los LikeLike adoran comer estos escudos.

L1A: En las tiendas de Hyrule.

L2A: En las tiendas de Hyrule.

Balsa (Raft)

Un ítem muy útil para navegar por aguas tranquilas. En cuanto tengas la balsa ya podrás pararte en los muelles que se encuentran en las aguas para llegar a lugares antes inaccesibles.

L1A: Tesoro del Tercer Calabozo.

L2A: Tesoro del Cuarto Calabozo.

Libro de Magia (Book of Magic)

Al leer los conjuros que contiene este libro podrás usar el Bastón Mágico para disparar hechizos de fuego que podrás usar para atacar a los enemigos o iluminar cuartos oscuros. Esa es la única utilidad de este libro.

L1A: Tesoro del Octavo Calabozo.

L2A: Tesoro del Cuarto Calabozo.

Escalera de Mano (Stepladder)

Una útil escalera de mano que sirve para cruzar pequeños ríos o precipicios que estorben tu camino.

L1A: Tesoro del Cuarto Calabozo.

L2A: Tesoro del Sexto Calabozo.

Llave Mágica (Magical Key)

Mientras tengas esta llave en tu posesión podrás abrir cualquier puerta de cualquier calabozo sin la necesidad de coleccionar las llaves comunes. Un ítem muy útil pero lo consigues casi al final del juego.

L1A: Tesoro del Octavo Calabozo.

L2A: Tesoro del Octavo Calabozo.

Brazalete de Fuerza (Power Bracelet)

Al conseguir este mágico brazalete tendrás la fuerza necesaria para empujar cualquier objeto sin importar cuán pesado sea. Súper útil para mover las rocas que se encuentran a lo largo de Hyrule, tal vez descubras secretos...

L1A: Sal del cementerio por la salida del este y camina una pantalla a la derecha, sube una y otra más a la derecha. Allí toca al Armos de la esquina superior-derecha.

L2A: Sal del cementerio por la salida del este y camina una pantalla a la derecha, sube una y otra más a la derecha. Allí toca al Armos de la

esquina superior-derecha.

Anillo Azul (Blue Ring)

Con este precioso anillo reducirás el daño que recibes a la mitad, además de que cambiarás tu túnica verde por una azul. Sólo la puedes conseguir en una tienda y por la estrambótica cantidad de 250 Rupias.

L1A: Desde la pantalla de inicio sube una pantalla, luego tres a la izquierda y sube tres más. Toca el Armos en medio de la primera fila para revelar las escaleras.

L2A: Desde el inicio camina dos pantallas a la derecha y mueve la roca con el Brazalete de Poder para alcanzar las escaleras. Toma la escalera de la izquierda y luego camina dos pantallas a la derecha. Allí atraviesa la pared de arriba para llegar a la tienda.

Anillo Rojo (Red Ring)

El mejor ítem que puedes conseguir después de la Espada Mágica. Con este anillo tendrás una túnica roja y reducirás en 3/4 todo el daño que recibas. Lástima que lo consigas ya terminando el juego.

L1A: Tesoro del Noveno Calabozo.

L2A: Tesoro del Noveno Calabozo.

--- Ítems para B ---

Estos son los ítems que puedes fijar al botón B. Los usas al presionar B.

Boomerang

Este pequeño búmerang es muy útil para atraer ítems que estén lejos de tu alcance. Con esta arma puedes matar a enemigos débiles como los Keese, pero a los más fuertes sólo los atontarás dejándolos inmóvil por un par de segundos.

L1A: Tesoro del Primer Calabozo.

L2A: Tesoro del Primer Calabozo.

Boomerang Mágico (Magical Boomerang)

El Búmerang Mágico cumple la misma función que el Búmerang común pero es más rápido y con un rango mucho más largo (de toda la pantalla).

L1A: Tesoro del Segundo Calabozo.

L2A: Tesoro del Tercer Calabozo.

Bomba (Bomb)

Altamente explosivas. Las puedes usar para eliminar enemigos o para derrumbar paredes y descubrir pasadizos secretos. Al principio sólo puedes cargar ocho pero luego podrás mejorar la capacidad hasta dieciséis.

L1A: Las dejan algunos enemigos al eliminarlos. También puedes comprarlas en las tiendas.

L2A: Las dejan algunos enemigos al eliminarlos. También puedes comprarlas en las tiendas.

Arco y Flecha (Bow and Arrow)

Un arma muy útil para atacar a distancia. Una vez que consigas el arco podrás comprar las flechas en las tiendas para comenzar a asañar a tus

enemigos, cada flecha que dispares te descontará una Rupia. Más adelante conseguirás las Flechas de Plata que son las únicas con el poder necesario para vencer a Ganon.

L1A: Arco: Tesoro del Primer Calabozo.

Flecha Común: Tiendas de Hyrule.

Flecha de Plata: Tesoro del Noveno Calabozo.

L2A: Arco: Tesoro del Quinto Calabozo.

Flecha Común: Tiendas de Hyrule.

Flecha de Plata: Tesoro del Noveno Calabozo.

Vela Azul (Blue Candle)

Al usar esta vela lanzarás una llama que iluminará cualquier cuarto oscuro, aunque también puede herir enemigos, incluso herirte a ti mismo. La puedes comprar en las tiendas y sólo se puede usar una vez por pantalla.

L1A: En las tiendas de Hyrule.

L2A: En las tiendas de Hyrule.

Vela Roja (Red Candle)

La Vela Roja cumple la misma función que la Vela Azul, con la única diferencia que la puedes usar varias veces en una misma pantalla.

L1A: Tesoro del Séptimo Calabozo.

L2A: Tesoro del Séptimo Calabozo.

Grabadora (Recorder)

La Grabadora tiene dos funciones, la primera es que al tocarla cerca de Digdogger hará que éste se reduzca de tamaño; y la segunda es que al tocarla en el mundo externo podrás transportarte entre varios puntos de Hyrule. En la Segunda Aventura (Second Quest) podrás descubrir escaleras secretas al tocar la Grabadora.

L1A: Tesoro del Quinto Calabozo.

L2A: Tesoro del Segundo Calabozo.

Comida (Food)

Esta comida sirve como cebo para atraer ciertas bestias. La consigues en algunas tiendas y es necesario para proseguir en algunos calabozos.

L1A: Puedes comprarla en las tiendas de Hyrule.

L2A: Puedes comprarla en las tiendas de Hyrule.

Carta (Letter)

Si le muestras esta Carta a las ancianas que habitan en las cuevas ellas podrán venderte medicina. La posee un anciano en una cueva recóndita.

L1A: Desde la pantalla de inicio ve hacia la derecha una pantalla, sube cinco, cinco más a la derecha, sube otra (no por las escaleras) y luego otra más hacia la derecha. Sube las escaleras de allí y habla con el anciano que vive en la cueva.

L2A: Sal del cementerio por la salida del este y camina una pantalla a la derecha, sube una, derecha una, sube otra, dos a la izquierda, sube una más, otra más a la izquierda, baja las escaleras y empuja la primera piedra hacia abajo (necesitas el Brazaletes de Poder) para descubrir la cueva del anciano.

Poción de Vida (Life Potion)

Esta poción la puedes comprar en las tiendas de las ancianas por 40 Rupias, pero necesitas la Carta para que la anciana te la venda. Carga una sola

ración y al beberla recuperarás toda tu energía.

L1A: En las tiendas de las ancianas. Necesitas la Carta.

L2A: En las tiendas de las ancianas. Necesitas la Carta.

2da Poción (2nd Potion)

Esta poción la puedes comprar en las tiendas de las ancianas por 68 Rupias, pero necesitas la Carta para que la anciana te la venda. Carga una sola ración y al beberla recuperarás toda tu energía.

L1A: En las tiendas de las ancianas. Necesitas la Carta.

L2A: En las tiendas de las ancianas. Necesitas la Carta.

Cetro Mágico (Magical Rod)

Al blandir este bastón lanzarás un hechizo poderoso que puede herir a tus enemigos desde lejos. Si has conseguido el Libro de Magia el hechizo se convertirá en fuego al hacer contacto con cualquier cosa.

L1A: Tesoro del Sexto Calabozo.

L2A: Tesoro del Octavo Calabozo.

--- Ítems de Calabozos ---

Los que consigues dentro de los calabozos.

Mapa (Dungeon Map)

En cada calabozo encontrarás un mapa que al tomarlo te mostrará el diseño completo de todo el calabozo, incluso los cuartos que aún no has visitado. El punto verde en el mapa indica tu ubicación actual y el rojo la ubicación del fragmento de la Trifuerza (este punto aparece después de conseguir la Brújula).

Brújula (Compass)

Al igual que el mapa hay una brújula escondida en cada calabozo. Al tomarla te mostrará en el mapa con un punto rojo el cuarto donde se encuentra el fragmento de la Trifuerza.

Llave (Key)

Con estas llaves puedes abrir las puertas con cerradura que hay dentro de los calabozos. Colecta tantas como puedas porque son muy útiles incluso para calabozos posteriores.

Fragmento de la Trifuerza (Triforce)

Un fragmento de la sagrada Trifuerza de la Sabiduría. Zelda dividió la Trifuerza en ocho fragmentos y los escondió a lo largo de Hyrule, ahora es tarea de Link reunirlos todos para formar de nuevo el sagrado triángulo. No será tarea fácil porque cada fragmento se encuentra resguardado dentro de un calabozo lleno de peligros y custodiado por temibles jefes.

--- Ítems Colectables ---

Los obtienes al vencer enemigos.

Corazón (Heart)

Al tomar uno de estos corazones restaurarás un corazón a tu medidor de vida. Lo consigues al eliminar enemigos o los puedes comprar en algunas tiendas.

Hada (Fairy)

Si tocas una de estas dulces haditas recuperarás tres de tus corazones perdidos instantáneamente. Aparecen de pronto al eliminar algunos enemigos y resultan de mucha ayuda en los momentos más hostiles.

Reloj (Clock)

Si eliminas un enemigo y aparece este reloj, entonces estás de suerte, porque al tocarlo paralizarás a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla, además de que te volverás invulnerable. Sólo surte efecto en una sola pantalla.

Rupia (Rupee)

La moneda de Hyrule. Con las Rupias puedes comprar muchas cosas en las tiendas y si tienes el arco cada flecha que dispares te descontará una. Existen dos tipos de Rupias: las brillantes que valen por una y las azules que valen por cinco. Las consigues al eliminar enemigos.

Contenedor de Corazón (Heart Container)

Un ítem súper importante. Al tomar uno de estos agregarás un corazón más a tu medidor de vida, incrementando así tu energía. La mayoría los consigues al eliminar a los jefes de los calabozos, pero algunos se encuentran regados a lo largo de Hyrule.

=====
/\ ~ <> ~ C A P Í T U L O V ~ <> ~ /\
/___\ G u í a C o m p l e t a - P r i m e r a A v e n t u r a /___\
=====

Bienvenid@ a la Guía Completa para la Primera Aventura. Aquí encontrarás cómo terminar el juego de principio a fin con explicaciones de cómo pasar cada uno de los difíciles calabozos y cómo obtener cada ítem. Recuerda que esta parte de la guía es para la Primera Aventura la cual juegas al comenzar tu juego normalmente y si tu nombre no ha sido "Zelda".

--- Comenzando tu Aventura ---

Una vez que hayas comenzado tu juego, en la parte superior de la pantalla verás lo siguiente:

- Mapa: El cuadro gris es el mapa general. En realidad este mapa no es de mucha ayuda porque tan sólo es un cuadro que muestra tu ubicación actual representada por un punto verde. Dentro de un calabozo el cuadro gris será reemplazado por el mapa del calabozo.

- Rupias, Llaves y Bombas: La moneda indica la cantidad de Rupias que tienes. La llave indica la cantidad de llaves que has colectado y el punto azul las bombas que tienes actualmente.
- Ítems: Los ítems que usarás al presionar los botones B o A. En el botón A por lo general llevarás la espada y en B puedes fijar cualquier ítem de tu inventario (al que accedes al presionar START).
- Vida: Tu vida o energía está representada por corazones. Al recibir daño perderás cierta cantidad de corazones dependiendo del ataque, si te quedas sin corazones entonces morirás. Los corazones perdidos los puedes restaurar al coleccionar corazones que dejan algunos enemigos luego de eliminarlos. Además, puedes agregar más corazones al medidor de energía si coleccionas los Contenedores de Corazón que por lo general obtienes al vencer a los jefes de los calabozos, aunque hay unos pocos regados por allí.

 --- Primer Fragmento de la Trifuerza ---

Comenzarás tu aventura tan sólo con un escudo y sin ningún tipo de arma. No es conveniente avanzar sin nada con qué atacar a tus enemigos ¿cierto? Bien, entra en la cueva que está allí mismo donde un anciano te dará tu primera espada: LA ESPADA DE MADERA (Wooden Sword). Ahora que estás armado ve hacia la derecha una pantalla y luego sube cuatro pantallas hasta que veas un puente a tu izquierda. Durante todo el camino te encontrarás con muchos Octoroks, así que elimina los que puedas y esquiva a los otros porque cada golpe que recibas te quitará medio corazón, y por los momentos tienes tres corazones así que anda con cuidado. También te recomiendo que colecciones la mayor cantidad de Rupias que puedas porque más adelante tendrás que comprar ciertos ítems muy costosos.

Cruza el puente y encontrarás la entrada a tu primer calabozo. Por ahora vamos muy fácil ¿no?

 P r i m e r C a l a b o z o

[%][1]	Ítems del Calabozo	Referencias
[1] [J][T]		
[S][][M][][1]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[][1][B]	[B] Brújula (Compass)	[S] Sabio
[]	[1] Llaves	[J] Jefe: Aquamentus
[1][E][1]	[%] Tesoro: Arco	[T] Trifuerza

Para comenzar ve hacia la derecha y elimina a los Stalfos porque uno de ellos tiene una LLAVE. Regresa al cuarto anterior y ahora ve hacia la izquierda, elimina a todos los Keese y aparecerá otra LLAVE. Regresa al primer cuarto y ve por la puerta de arriba, gastarás una llave para abrirla. Llegarás a otro cuarto con Stalfos, elimínalos si quieres y continúa. Más Stalfos, pero esta vez elimínalos todos para que aparezca una LLAVE. Ahora tienes dos puertas: a la izquierda y a la derecha, ve por la derecha y encontrarás muchos Keese y la BRÚJULA (Compass), regresa y ve por la izquierda y la puerta se cerrará detrás de ti. No te preocupes, elimina a los Keese para abrirla, sigue por la puerta de arriba, usarás una llave para abrirla.

La puerta de la izquierda está cerrada y en el medio del cuarto podrás ver un bloque. Empuja el bloque hacia la derecha para abrir la puerta y entra

por allí para encontrarte con un sabio que dirá lo siguiente: "La península más al este es el secreto" ¿Hmmm, qué querrá decir? Bueno, regresa y sigue por la derecha.

Llegarás a un cuarto con varios Gels y el MAPA (Dungeon Map), toma tu mapa y sigue por arriba, elimina a los Stalfos porque uno de ellos tiene una LLAVE y úsala para abrir la puerta del norte y sigue por allí. Varios Goriyas, elimínalos a todos para que aparezca otra LLAVE y sigue por la izquierda (gastarás otra llave). ¡Cuidado con las cuchillas!, acércate un poco y espera a que se alejen lentamente para pasar. Verás unas escaleras en el medio del cuarto pero está rodeada por bloques, empuja hacia abajo el bloque de más a la izquierda, tal como indica la siguiente imagen:

```

      -
     _|_|_
    _|_|_|_|_
Mueve este bloque ---> |_|_   |_|_|
                        |_|_|_|_|
                          |_|

```

Baja por las escaleras para encontrar el ARCO (Bow), pero no te emociones mucho porque aún no puedes disparar flechas, las tienes que comprar primero. Regresa todo hasta el cuarto donde conseguiste el mapa y usa tu última llave en la puerta de la derecha. Verás varios Goriyas, elimínalos a todos para que te dejen un BÚMERANG (Boomerang). Sigue por la derecha y toma la LLAVE que está allí (cuidado con los Wall Masters) y úsala para abrir la puerta del norte y prepárate para enfrentarte con el jefe de este calabozo.

- Jefe del Primer Calabozo: Aquamentus -

En cuanto entres al cuarto este extraño dragón te atacará con tres bolas de fuego. Lo más recomendable es que te mantengas cerca de la pared izquierda para anticipar sus ataques y esquivarlos con tiempo. Luego de varios ataques seguidos, Aquamentus descansará un poco así que aprovecha el momento y acércate rápidamente para golpearlo en su cuerno. Si tienes todos tus corazones entonces simplemente atácalo con rayos de tu espada desde lejos. Luego de varios golpes lo habrás vencido, toma el Contenedor de Corazón que te deja para incrementar así tu medidor de vida y sigue al cuarto de la derecha para tomar el primer ;Fragmento de la Trifuerza!

--- Segundo Fragmento de la Trifuerza ---

Bien, vamos a nuestro siguiente calabozo, pero antes tenemos que ir por un ítem que nos será muy útil. Desde la salida del Primer Calabozo cruza el puente y sube una pantalla, luego camina todo hacia la derecha hasta que llegues una pantalla antes del final del camino. Sube una pantalla (no por las escaleras) y luego otra hacia la derecha y sube las escaleras para llegar a una cueva, entra allí donde un anciano te dará la CARTA (Letter). Ahora puedes comprar medicina a las ancianas que viven en las cuevas.

Ahora desde la cueva baja una pantalla, izquierda, baja tres pantallas, luego otra vez izquierda y sube las escaleras para llegar al Segundo Calabozo. O desde la pantalla donde comienzas tu juego (llamemos a esa pantalla Inicio a partir de ahora) camina cuatro pantallas a la derecha, sube cinco, derecha dos, baja dos, luego izquierda y sube las escaleras.

S e g u n d o C a l a b o z o

[T][J]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][S]		
[][]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[1][]	[B] Brújula (Compass)	[S] Sabio
[1][%]	[1] Llaves	[J] Jefe: Dodongo
[][M]	[%] Tesoro: Búmerang Mágico	[T] Trifuerza
[1][][][B]		
[E][1]		

Ve hacia la derecha y elimina todos los Snake Rope para conseguir la 1era LLAVE. Sube y ve hacia la izquierda, elimina todos los Snake Ropes para abrir la puerta de la izquierda y sigue por allí para encontrar otra LLAVE. Regresa hacia la derecha dos cuartos y usa una llave en la puerta de la derecha para llegar a un cuarto con la BRÚJULA (Compass). Regresa y sube para llegar a un cuarto lleno de Goriyas, elimínalos si quieres y usa tu otra llave en la puerta de la derecha para llegar al cuarto con el MAPA (Dungeon Map).

Regresa al cuarto anterior y sube para encontrar más Snake Ropes, elimínalos a todos y aparecerá otra LLAVE. Entra al cuarto de la derecha para hallar varios Goriyas azules, ten mucho cuidado porque las estatuas a los bordes del cuarto te dispararán bolas de fuego, te recomiendo que si tienes bombas las uses para eliminar a los Goriyas. Una vez limpio el cuarto de enemigos aparecerá el BÚMERANG MÁGICO (Magical Boomerang), tómalo rápido y regresa. Por cierto, en este calabozo hay algunas paredes que puedes volar con bombas para descubrir pasadizos secretos pero te recomiendo que no las gastes así porque las necesitarás más adelante, al menos que creas necesario volar la pared.

Sigue subiendo y llegarás a un cuarto con dos Moldorms, elimínalos para conseguir otra LLAVE. Entra al cuarto de la derecha donde hay varios Keese y bombas, cuidate de las cuchillas y toma las bombas porque las necesitarás más adelante. Regresa y sube para llegar a un cuarto con muchos Snake Ropes, elimínalos para abrir la puerta del norte pero no entres allí aún, usa una llave en la puerta de la derecha y elimina los enemigos para que aparezcan 5 Rupias, sube y encontrarás un sabio que te dará un útil consejo: "Dodongo odia el humo". Regresa y continua subiendo para llegar a un cuarto lleno de Goriyas, elimínalos para abrir la puerta y aparecerán bombas, tómalas y sube para enfrentarte al jefe de este calabozo.

- Jefe del Segundo Calabozo: Dodongo -

Este jefe es muy sencillo, Dodongo sólo caminará por el cuarto sin atacarte. Lo que debes hacer es meterle una bomba en la boca (a eso se refería el sabio) justo cuando esté frente a ti, así la bomba explotará dentro de él para hacerle daño. Ten mucho cuidado no vayas a malgastar las bombas, aunque sólo necesitas dos para vencerlo, también cuidate de que no te toque porque te bajará un corazón completo. Una vez muerto Dodongo no te olvides del contenedor. Prosigue al cuarto de la izquierda y toma el segundo ;Fragmento de la Trifuerza!

 --- Tercer Fragmento de la Trifuerza ---

A estas alturas ya debes haber reunido más de 100 Rupias y debes tener cinco corazones en tu medidor de vida así que vamos por unos cuantos ítems importantes. Desde la entrada al Segundo Calabozo baja las escaleras y ve hacia la derecha dos pantallas donde encontrarás dos estatuas (Armos) y

varios Moblins. Acércate a la estatua de la derecha para que cobre vida y descubras unas escaleras secretas, baja por ellas para que un Moblin te regale 10 Rupias... aunque no lo creas son muy útiles. Ahora regresa una pantalla y sube otra y te encontrarás dos Armos más, acércate al de la derecha para encontrar otras escaleras secretas donde otro Moblin te regalará 30 Rupias.

Desde donde estás sube una pantalla y ve hacia la izquierda otra pantalla y verás una gran piedra en el centro, pon una bomba en la esquina derecha para revelar una cueva. Entra en ella y encontrarás un anciano que te regalará una 2DA POCIÓN (2nd Potion) o un CONTENEDOR DE CORAZÓN, elige el que quieras, aunque te recomiendo obviamente el Contenedor porque una vez que elijas un premio ya no podrás obtener el otro.

Seguimos en nuestra caza de ítems importantes y esta vez vamos por uno muy importante: LA ESPADA BLANCA (White Sword). Desde donde conseguiste el Contenedor, sube las escaleras que están allí mismo, ve dos pantallas a la izquierda y encontrarás otras escaleras, súbelas para hallar una cueva. Sólo entra en ella y acércate a la espada para que el anciano te la regale, recuerda que para obtener esta espada necesitas al menos 5 Corazones en tu medidor de vida, si hablas al anciano con menos corazones no te la dará. La White Sword es más fuerte que la Wooden Sword por lo que duplicará el daño que hace ;que bien!

Ahora llega hasta la pantalla de Inicio y ve izquierda una pantalla y sube otra. Encontrarás una cueva, entra allí y compra la VELA AZUL (Blue Candle) por tan sólo 60 Rupias, cómprala porque la necesitarás luego. Ahora que estamos bien armados vamos a nuestro Tercer Calabozo, desde donde compraste la vela ve tres pantallas a la izquierda, baja una y luego otra a la derecha para llegar al calabozo.

T e r c e r C a l a b o z o

[1][S]	Ítems del Calabozo	Referencias
[] [T]		
[1][] [1][M][J]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[] [B][] [] []	[B] Brújula (Compass)	[S] Sabio
[%] [1]	[1] Llaves	[J] Jefe: Manhandla
[1][E]	[%] Tesoro: Balsa	[T] Trifuerza

Al entrar a esta mazmorra tal vez te sobre una llave del calabozo anterior, la puedes usar aquí también aunque creo que no hace falta. Entra por la única puerta del cuarto y encontrarás una LLAVE, continúa y elimina a todos los Zols para encontrar una segunda LLAVE. Sigue y verás tres Darknuts y dos puertas (sin contar por la que entraste), si eliminas a los Darknuts obtendrás bombas, recuerda que a los Darknuts no los puedes herir por delante. Sigue por la puerta de la izquierda y toma la BRÚJULA (Compass). En este cuarto verás dos puertas más, si entras por la de arriba llegarás a un punto sin salida, así que mejor sigue por la puerta de la izquierda (usarás una llave).

Llegarás a un cuarto con varios Darknuts y una puerta al norte y otra sur, elimina los Darknuts y se abrirá la puerta del sur, sigue por allí. Otro cuarto infectado de Darknuts, no pierdas el tiempo eliminándolos porque sólo obtendrás bombas, sólo baja por las escaleras que están allí y toma la BALSA (Raft). Regresa y sigue por la puerta del norte donde encontrarás varios enemigos y una LLAVE. Sigue por la derecha y si eliminas los Keese con el Búmerang aparecerán bombas, continúa por la puerta (usarás una llave)

y elimina a los tres Zols para que aparezca otra LLAVE.

Ahora usa una de tus llaves en la puerta del norte y elimina a los dos Zols que encontrarás en ese cuarto, luego empuja el bloque de la izquierda hacia la izquierda para abrir la puerta de arriba y continúa por allí. Te encontrarás un sabio que te dice: "¿Conseguiste la espada del anciano en el tope de la cascada?", se refiere a la White Sword, así que contéstale: "Sip, estoy leyendo una guía que me dijo cómo obtenerla y ya la tengo" y continúa por el cuarto de la izquierda. La puerta se cerrará detrás de ti, elimina a todos los Keese para reabrir la puerta y toma la LLAVE, regresa tres cuartos y usa una llave en la puerta de la derecha para continuar.

Encontrarás el preciado MAPA (Dungeon Map), tómalo y si tienes una bomba ponla en la pared de la derecha para abrir un pasadizo y ahorrarte los dos próximos cuartos, si no tendrás que bajar y eliminar a todos los enemigos de cada cuarto para abrir las puertas hasta llegar al jefe del calabozo.

- Jefe del Tercer Calabozo: Manhandla -

Este jefe que parece algo así como una flor dispara bolas de fuego desde cada uno de sus pétalos, esas bolas son mortales porque cada una te quitará un corazón completo así que tienes que mantenerte esquivándolas, también trata de que el jefe no te toque porque te hará mucho daño. La táctica para vencerlo es destruirle cada uno de sus pétalos con la espada, aunque si tienes bombas podrás destruirselos más fácilmente ;pero cuidado! con cada pétalo que le destruyas el jefe se moverá más rápido, aunque te disparará menos bolas. Hay una forma de vencerlo rápidamente y es si logras ponerle una bomba en todo el centro, así le destruirás sus cuatro pétalos de una vez. Luego que lo hayas vencido toma el preciado Contenedor de Corazón y sigue por el sagrado ;Fragmento de la Trifuerza!. Ya llevas tres.

--- Cuarto Fragmento de la Trifuerza ---

Antes de proseguir debemos comprar las flechas y medicina, así que espero que tengas al menos unas 120 Rupias que es lo que valen. Las flechas sólo se deben comprar una vez, luego disparar una flecha te descontará una Rupia. Desde la entrada del Tercer Calabozo, ve a la izquierda, sube y luego ve derecha y entra a la cueva de allí donde encontrarás una anciana. Fija la Carta (Letter) a B y presiona el botón frente a ella para que te venda medicina, compra una que alcance tu presupuesto pero asegúrate de que te sobren las 80 Rupias para las flechas. Es necesario que compres la medicina porque ahora es que se pone más difícil el progreso, y la poción podría salvarte la vida en los momentos más desesperados.

Vamos por otro Contenedor de Corazón porque nos será muy útil. Llega hasta la pantalla de inicio y ve cuatro pantallas hacia la derecha, pon una bomba en la pared de arriba para revelar una cueva donde un anciano nos regalará una 2DA POCIÓN (2nd Potion) o el CONTENEDOR DE CORAZON, como ya tienes la poción entonces te recomiendo altamente que tomes el Contenedor (tómalo incluso si no tienes poción). Te repito que una vez que tomes uno de los dos premios no podrás obtener el otro del mismo anciano.

Ya que estamos por aquí sigue cuatro pantallas a la derecha y sube una donde encontrarás otra cueva, allí puedes comprar las FLECHAS. Regresa a la pantalla de inicio y sube una pantalla, ve a la izquierda dos y luego sube otra donde verás una especie de muelle de color verde en el agua, ya que tienes la balsa párate en el muelle para llegar hasta el Cuarto Calabozo. Por cierto, te recomiendo que a partir de ahora reúnas muchas muchas Rupias

porque tenemos que comprar más adelante varios ítems demasiado costosos, que conste que te advertí con tiempo. Así que ¡a ahorrar!

C u a r t o C a l a b o z o

[S][l][][T]	Ítems del Calabozo	Referencias
[] [][J]		
[] [M]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[] [][%]	[B] Brújula (Compass)	[S] Sabio
[l]	[l] Llaves	[J] Jefe: Gleeock
[] [l]	[%] Tesoro: Escalera	[T] Trifuerza
[] [B]		
[l] [E]		

Entra por la puerta de la izquierda y elimina a todos los Keese para que aparezca una LLAVE. Regresa y sube y encontrarás varios Vires y una puerta al norte y otra a la derecha, usa una llave en la puerta de la derecha y llegarás a un cuarto oscuro con la BRÚJULA (Compass), para iluminar este cuarto usa la Vela Azul y así puedas ver mejor tu camino. Regresa y sigue por la puerta del norte para llegar a otro cuarto lleno de Keeses y una LLAVE. Fija la Vela porque a partir de ahora hay muchos cuartos oscuros. Sigue por la puerta de la izquierda y luego sube y encontrarás una tercera LLAVE que por supuesto debes tomar.

Continua y llegarás a un cuarto con un río que no te deja alcanzar la puerta de arriba, así que sigue por la derecha (usarás una llave). Verás una puerta con cerradura arriba y otra cerrada a la derecha, no gastes una llave en la puerta de arriba porque te llevará a un camino sin salida, mejor elimina a todos los enemigos del cuarto para abrir la puerta de la derecha y continúa por allí. Llegarás a un cuarto con dos Zols, dos LikeLikes y un par de Bubbles. Eliminalos a todos (menos a los Bubbles porque son invulnerables) y empuja el bloque de la izquierda hacia la derecha para que aparezcan unas escaleras, baja por ellas porque allí encontrarás la ESCALERAS DE MANO (Stepladder).

Ahora que tienes la Escalera de Mano puedes usarla para cruzar ríos. Como debes imaginarte, regresa al cuarto donde estaba el río que no te dejaba alcanzar la puerta y camina sobre él (Link usará la Escalera automáticamente) y podrás seguir por arriba, usarás una de tus llaves en la puerta. Llegarás a otro cuarto lleno de Vires, ve por la puerta de la derecha y usa la Vela Azul para ver el camino y toma el MAPA (Dungeon Map) que está allí. Regresa y continúa por arriba y ¡Oh no! tendrás que enfrentarte a Manhandla de nuevo.

Ya sabes como vencerlo ¡pero espera! aquí hay un pequeño truco: pon una bomba en la pared de la derecha y llegarás a un cuarto secreto con varias Rupias, coloca otra bomba en la pared de la derecha y así crearás una especie de atajo y te ahorrarás los próximos 3 cuartos y quedarás justo un cuarto antes del jefe. Si no tienes bombas, pues tendrás que eliminar a Manhandla para que se abra la puerta de arriba y puedas continuar (sigue leyendo la guía si no usaste el pasadizo). En el siguiente cuarto encontrarás un sabio que te dice: "Camina hacia dentro de la cascada"... ¿qué significará eso?

Bien, sigue tu camino (usarás una llave en la puerta) y verás otra LLAVE, ilumina el cuarto para ver mejor y tómala. Continúa y llegarás a una parte muy peligrosa con varias cuchillas, el cuarto está oscuro así que no verás nada y no puedes usar la Vela mientras estás en el umbral de la puerta. Lo

que debes hacer es salir un poco y rápidamente regresa pero no salgas por la puerta, espera en el umbral a que las cuchillas regresen lentamente a su posición inicial para luego iluminar el cuarto y continuar por la puerta de abajo. En el siguiente cuarto elimina a todos los enemigos y empuja el bloque de la izquierda hacia la izquierda para que se abra la puerta. Como probablemente estás casi muerto al llegar aquí, es hora de que uses tu poción porque al cruzar esa puerta te enfrentarás con el jefe.

- Jefe del Cuarto Calabozo: Gleeock -

Gleeock es un dragón con dos cabezas. Cada una de ellas se mueve de forma independiente y ambas disparan bolas de fuego siguiendo un patrón. Para vencer a Gleeock debes golpear con tu espada cada una de las cabezas y tratando siempre de esquivar sus ataques. Luego de golpear varias veces una cabeza ésta se separará del cuerpo y comenzará a volar por todo el cuarto disparando bolas de fuego, ignórala porque no la podrás destruir y mejor concentra todos tus ataques en la cabeza que quedó pegada al cuerpo. Por cierto, puedes pararte sobre su cuerpo y no te hará daño. Cuando le destruyas su última cabeza lo habrás vencido y el Contenedor de Corazón aparecerá en una esquina clamando que lo tomes. Sube y toma el cuarto ;Fragmento de la Trifuerza! ;¡Ya tienes la mitad del sagrado triángulo!!

--- Quinto Fragmento de la Trifuerza ---

Ya que tenemos la Escalera de Mano (Stepladder) vamos por los últimos tres Contenedores de Corazón. Llega hasta la pantalla de inicio y camina una pantalla a la derecha, sube tres y luego una a la izquierda y quema el quinto arbusto de derecha a izquierda con la Vela Azul para descubrir las escaleras. Baja por ellas y nuevamente un anciano te dará a escoger entre una 2DA POCIÓN (2nd Potion) y un CONTENEDOR DE CORAZÓN, toma por supuesto, el contenedor.

Regresa a la pantalla de inicio y ahora camina hacia la derecha ocho pantallas hasta llegar a la bahía justo en la esquina inferior derecha del mapa. Desde allí sube dos pantallas y podrás ver el CONTENEDOR DE CORAZÓN sobre una plataforma de madera en el agua, camina sobre las plataformas usando la Escalera para alcanzarlo. Ahora desde allí mismo, sube dos pantallas más y verás otro muelle en el agua. Párate sobre él para usar la balsa y llegarás a un lugar con una extraña construcción (como un calabozo), entra allí y encontrarás al último anciano que te regalará o una 2DA POCIÓN (2nd Potion) o el CONTENEDOR DE CORAZÓN, ya sabes cuál es más valioso ¿no?.

Ahora que estamos repotenciados vamos a nuestro Quinto Calabozo. ¿Te recuerdas que el sabio del calabozo anterior nos dijo que entráramos a la cascada? Bien, la única cascada que hemos visto en nuestra travesía ha sido una que se encuentra desde la pantalla de inicio: una pantalla a la derecha, cinco arriba, una a la izquierda, una arriba y tres a la derecha. Llegarás al lugar cerca de donde encontraste la Espada Blanca, si de verdad confías en el sabio entonces entra a la cascada y encontrarás una anciana que te dice que le pagues y ella hablará ;Espera! no le pagues para que no gastes tus Rupias, por algo lees esta guía ¿no? Si te paras sobre la Rupia que pone -20 la anciana te dirá su secreto: "Sube, sube la montaña adelante"...

Ya que estás informadísimo (sea porque le pagaste a la vieja ladrona esa o porque confías en esta guía), sal de la cascada y camina una pantalla a la derecha y sube las escaleras. Verás que llegas al mismo lugar desde las escaleras de abajo, es como si hubiese un hechizo en esas escaleras. Bien, sigue subiendo subiendo subiendo por las mismas escaleras hasta que llegues

a la entrada del Quinto Calabozo. Antes de entrar asegúrate de llevar al menos 100 Rupias, las necesitarás en este calabozo.

 Q u i n t o C a l a b o z o

[%][=]	Ítems del Calabozo	Referencias
[T] [] [1] [S]		
[J][] [1] [1]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[] [] [B]	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[M] [1]	[1] Llaves	[S] Sabio
[1][] []	[%] Tesoro: Grabadora	[J] Jefe: Digdogger
[=][] [1] [S]		[T] Trifuerza
[E][]		

En el primer cuarto, además de la entrada verás dos puertas: una arriba y otra a la derecha. No entres al de la derecha porque no conseguirás nada sino muchos Pols Voice, mejor sube y usa la Vela para iluminar el cuarto. Verás un río de lava y varios Gibdos, elimínalos porque uno de ellos tiene una LLAVE y úsala en la puerta de la derecha para encontrar un sabio que te dirá un útil consejo: "Digdogger odia cierto tipo de sonido". Regresa y ahora coloca una bomba en la pared izquierda para abrir un pasadizo. En el siguiente cuarto hay varios Gibdos, verás que uno de ellos lleva bombas, elimínalo para tomarlas por si no tienes y ponla en la pared de la izquierda para abrir otro pasadizo y sigue por allí.

En este cuarto encontrarás ;cinco Darknuts azules! Tienes que vencerlos a todos (recuerda que no los puedes herir de frente) para luego empujar el último bloque de la izquierda hacia abajo tal como indica la imagen:



Así podrás alcanzar las escaleras. Si tienes bombas te recomiendo que las uses para eliminar los Darknuts pero asegúrate de guardar al menos una porque la necesitarás luego. Sigue tu camino y llegarás a un sector del calabozo con dos puertas con cerradura, si haz seguido esta guía al pie de la letra entonces te deben sobrar dos o tres llaves de los calabozos anteriores, es hora de usarlas. Sigue por la puerta de abajo y encontrarás una LLAVE (para recuperar la que usaste al abrir esta puerta).

Bien, no verás más nada en el cuarto además de unos cuantos Keese. Así que coloca en la pared derecha la bomba que te dije que guardaras y abrirás un pasadizo que te llevará a un Sabio que aumentará tu capacidad de bombas de 8 a 12. ¿Te recuerdas que te dije que ahorraras muchas Rupias? OK, ha llegado el momento de gastar algunas. Párate sobre la moneda para que el anciano aumente tus Bombas... pero te descontará 100 preciadas Rupias ;Ugh! eso dolió. Regresa dos cuartos y usa otra llave en la puerta de la izquierda para continuar. Elimina a todos los Darknuts que hay en ese cuarto (no dudes en usar tus bombas, pero guarda unas dos) y empuja el bloque hacia la derecha para que aparezcan unas escaleras que te llevarán a la GRABADORA (Recorder).

Regresa al cuarto anterior y empuja el bloque hacia abajo para alcanzar las escaleras. Ya no es necesario que mates los Darknuts cuando llegues de nuevo al cuarto, sólo sigue dos pantallas a la derecha y llegarás al cuarto

con el río de lava (donde conseguiste la primera llave de este calabozo). Elimina al resto de los Gibdos de ese cuarto para que se abra la puerta del norte y sigue por allí. Llegarás a un cuarto con ¡tres Dodongos!, ignóralos por ahora y usa una de las llaves que te sobran para abrir la puerta del norte donde conseguirás el MAPA (Dungeon Map). Si no tienes llave entonces tendrás que venir después que consigas una.

Regresa al cuarto con los Dodongos (no es necesario que los mates, si lo haces se abrirá la puerta de la izquierda donde encontrarás una llave), solamente sigue por la derecha y elimina a todos los Zols para que aparezcan 5 Rupias (ilumina el cuarto primero). Sigue por arriba y elimina a todos los Gibdos para que aparezca otra LLAVE, para que no te hieran hay una táctica y es pararte sobre la Escalera en la lava y sin moverte de allí atácalos. Continúa subiendo y elimina a los tres Darknuts (usa la misma táctica que con los Gibdos) para que aparezca la BRÚJULA (Compass).

Entra a la puerta de arriba y llegarás a un cuarto infectado de enemigos y una LLAVE en el centro, sólo toma la llave y abre la puerta de la izquierda (no es necesario que mates los enemigos). En este cuarto elimina a todos los Gibdos para que aparezca otra LLAVE, sigue hacia la izquierda y verás varios Pols Voices, no les hagas caso porque sólo se pueden eliminar con flechas y cada vez que disparas una te descontarán una Rupia y tenemos que ahorrar, así que es mejor ignorarlos y seguir por la puerta de la izquierda (usarás una llave) para llegar al cuarto del jefe de este calabozo.

- Jefe del Quinto Calabozo: Digdogger -

Las estatuas en las esquinas del cuarto te dispararán bolas de fuego mientras el jefe se mueve lentamente. Si intentas atacarlo verás que no le haces daño, así que para vencerlo usa la Grabadora (Recorder) y el jefe se encogerá quedando totalmente vulnerable pero ahora se moverá mucho más rápido (a esto se refería el sabio de este calabozo ¿recuerdas?). Trata de que no te toque porque te bajará dos corazones de una vez, sólo mantente atacándolo con la espada hasta eliminarlo. Cuando lo hayas vencido, toma el Contenedor de Corazón que aparece (cuídate de las bolas de fuego). Algunas veces al usar la Grabadora Digdogger se dividirá en dos o tres, si eso sucede sólo elimina uno, sal del cuarto y regresa y los otros Digdoggers habrán desaparecido. Continúa por la puerta de arriba y coge el quinto ¡Fragmento de la Trifuerza! ¡Sólo restan tres!

--- Sexto Fragmento de la Trifuerza ---

Espero que ya hayas reunido suficientes Rupias, específicamente 90 Rupias porque las necesitamos para comprar un ítem importante, si aún no las tienes entonces reúnelas antes de proseguir. Llega hasta la pantalla de inicio y camina una pantalla a la derecha, sube dos, dos más a la izquierda y por último sube una; allí quema con la Vela Azul el arbusto de la esquina superior izquierda para revelar unas escaleras donde podrás comprar el ESCUDO MÁGICO (Magical Shield) por las 90 Rupias. Este escudo lo puedes conseguir en otras tiendas pero a precios muy elevados, esta es la única tienda que lo tiene más barato. Allí mismo está en venta la Comida (Food) pero a 100 Rupias, si crees que te sobra dinero entonces cómprala aunque podemos ir luego a otro lugar donde la venden más barata.

Vamos por otro ítem. Regresa a la pantalla de inicio y camina una pantalla a la derecha, sube cinco, una a la izquierda, sube otra y cruza el río para continuar tres pantallas a la izquierda y baja las escaleras que están allí. Verás varios Armos, toca el de la esquina superior derecha para que

se quite y puedas coger el BRAZALETE DE PODER (Power Bracelet) que está debajo de la estatua ;Con este brazalete puedes mover cosas pesadas como piedras! Ya que estamos por aquí, y sólo si tienes 12 o más corazones en tu medidor de vida.... vamos por una espada mucho más poderosa.

Desde el lugar donde conseguiste el Brazalete de Poder camina una pantalla a la izquierda, baja una, dos a la izquierda y sube otra para llegar al cementerio. En esta pantalla verás varias lápidas:

```

-   -   -   -
|+| |+| |+| |+|   Mueve la lápida que muestra la imagen con una X (la
-   -   -   -      tercera de la segunda fila) y así revelarás unas
|+| |+| |X| |+|   escaleras secretas. Allí encontrarás un anciano que
-   -   -   -      te regalará LA ESPADA MÁGICA (Magical Sword) pero
|+| |+| |+| |+|   sólo la podrás tomar si tienes 12 o más corazones.

```

Bien, ya estamos listos para nuestro próximo calabozo. El Sexto Calabozo está justo al lado del cementerio. Para llegar a él, desde el lugar donde conseguiste la Espada Mágica baja una pantalla, camina una a la izquierda y sube otra.

S e x t o C a l a b o z o

[%][][S][T]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][M][l][][J][=]		
[][]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[][][=]	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[]	[l] Llaves	[S] Sabio
[l]	[%] Tesoro: Bastón Mágico	[J] Jefe: Gohma
[B] [S]		[T] Trifuerza
[][E][l]		

La puerta de la izquierda está cerrada con llave, si no te sobran llaves de calabozos anteriores entonces sigue hacia la derecha y vence todos los Wizrobes para que aparezca una LLAVE (ilumina el cuarto primero). Si tienes la Espada Mágica y el Escudo Mágico entonces los Wizrobe no serán problema, pero de lo contrario te costará mucho más eliminarlos. SÓLO si tienes dos o más llaves usa una en la puerta de arriba para ir a un cuarto con un sabio que te dirá: "Apunta a los ojos de Gohma". Si te quedaste sin llaves tendrás que comprar una en cualquier tienda. Regresa al cuarto de la entrada y usa tu llave en la puerta de la izquierda para continuar.

Llegarás a un cuarto con varios Wizrobes, mátalos si quieres y sigue por la puerta de arriba y elimina a todos los Zols para que aparezca la BRÚJULA (Compass). Sube y encontrarás varios Keese y estatuas-dispara-bolas-de-fuego, elimina a todos los Keese para que aparezca una LLAVE y se abra la puerta de arriba. Continúa subiendo hasta que llegues a un cuarto infectado de enemigos ;Ten cuidado no te atrape un LikeLike porque se comerá tu Escudo Mágico! Tendrás que vencer a todos esos bichos y luego mover el bloque de la izquierda para abrir la puerta y continuar. Otro cuarto lleno de Wizrobes (;que tipos más fastidiosos!), si los eliminas tan sólo obtendrás 5 Rupias como premio.

Si subes tendrás que enfrentarte de nuevo a Gleeock, pero esta vez con tres cabezas. En vez de eso pon una bomba en la pared de la derecha para abrir un pasadizo y sigue por allí para encontrar una LLAVE, si no tienes bombas pues tendrás que enfrentarte a Gleeock. Si usaste el pasadizo toma la llave y rápidamente entra por la puerta de arriba, elimina a todos los enemigos y aparecerá el MAPA (Dungeon Map). Entra a la puerta de la derecha y sólo

toma la MAPA y regresa, úsala en la puerta de arriba y vence a todos los Wizrobes. Ahora mueve el bloque de la izquierda para que aparezcan unas escaleras que te llevarán al BASTÓN MÁGICO (Magical Rod).

Regresa y baja hasta el cuarto donde conseguiste el mapa. Baja dos cuartos oscuros y vence a todos los Vires para que se abra la puerta de la derecha y entra por allí. Deberás vencer a todos los enemigos de este cuarto y luego mover el bloque para que aparezcan unas escaleras secretas. Usa las escaleras para llegar a otro sector del calabozo y entra por la puerta de abajo, ilumina el cuarto y vence a los Vires para que aparezca una LLAVE. Sigue por la izquierda y encontrarás los últimos Wizrobes (¡menos mal!), no les hagas caso, sólo usa la llave en la puerta de arriba para enfrentarte de una vez por todas con el jefe de este horrible calabozo. No entres por la puerta de abajo porque llegarás a un cuarto lleno de Wizrobes.

- Jefe del Sexto Calabozo: Gohma -

Gohma es el encargado de custodiar el Fragmento de la Trifuerza de este calabozo. Apenas entres al cuarto te atacará con bolas de fuego, mantente esquivándolas y en cuanto abra su ojito métele un flechazo y listo, lo habrás vencido... ¡muy fácil! Eso sí, ten cuidado con las bolas que dispara porque te bajarán un corazón completo. Toma el Contenedor y continúa al siguiente cuarto donde te espera el sexto ¡Fragmento de la Trifuerza! ¡Ya casi! Tan sólo dos fragmentos más.

--- Séptimo Fragmento de la Trifuerza ---

Proseguimos hacia nuestro siguiente calabozo. Llega hasta la pantalla de inicio (sí, sé que es un largo viaje desde el Sexto Calabozo) y ve dos pantallas a la derecha. Allí mueve la roca con la fuerza del Brazaletes de Poder para descubrir unas escaleras. Si bajas por estas escaleras te encontrarás un anciano y tres escaleras más que te llevarán a puntos al azar del mapa, esto es útil para ganar tiempo y llegar a un lugar más rápido (una especie de atajo), además que al hacer esto activarás varias de esas escaleras en todo el mapa.

Si no compraste la Comida anteriormente entonces ha llegado el momento de hacerlo, conozco una tienda donde la venden por 60 Rupias. Regresa a la pantalla de inicio y sube una pantalla, luego tres a la izquierda y sube tres más y toca el Armos del mediodo de la primera fila para hallar unas escaleras secretas.

| | | Toca la estatua (Armos) que está marcada con una X para
|X| descubrir las escaleras.
| | |
| | |

Baja por allí y compra la COMIDA (Food) por las 60 Rupias. En esa tienda también encontrarás el Anillo Azul (Blue Ring), pero es demasiado costoso ¡250 Rupias! aunque si las tienes no dudes en comprarlo porque este anillo reduce el daño que te hacen a la mitad, pero recuerda que debes guardar 100 Rupias para el Séptimo Calabozo. Ahora sí estamos listos.

Desde donde compraste la Comida, baja dos pantallas, camina dos más a la izquierda y sube una; o desde la pantalla de inicio sube una pantalla, camina cinco a la izquierda y luego sube dos. Así llegarás a un lago, allí toca la Grabadora (Recorder) y secarás el agua del lago para revelar unas escaleras secretas que te llevarán al Séptimo Calabozo. Antes de entrar asegúrate de llevar las 100 Rupias y varias bombas.

 S é p t i m o C a l a b o z o

[][1][][][=]	Ítems del Calabozo	Referencias
[M][] % [][]		
[][=][J][T]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[][][1]	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[S][]	[1] Llaves	[S] Sabio
[][][B][S]	[%] Tesoro: Vela Roja	[J] Jefe: Aquamentus
[][][][][][1]		[T] Trifuerza
[1][E][]		

Toma la puerta de arriba y verás varios Goriyas azules, elimínalos a todos para que aparezcan bombas y pon una en la pared del norte y otra en la pared de la izquierda para abrir pasadizos secretos. Entra por el pasadizo de la izquierda y elimina los Keese para que aparezcan más bombas, entra por la puerta de abajo y encontrarás una LLAVE y varios Snake Ropes. No es necesario que elimines los Snake Ropes, sólo toma la llave y regresa, sigue por la puerta de arriba y te encontrarás tres Dodongos, ignóralos y usa la llave en la puerta de arriba para encontrar un sabio que aumentará tu capacidad de bombas hasta 16 si le pagas las 100 Rupias. Hazlo porque estaremos usando muchas bombas en este calabozo.

Regresa y entra por la puerta de la derecha, elimina a todos los Goriyas para que se abra la puerta de la derecha y sigue por allí. Llegarás a un cuarto oscuro con varios Stalfos, ilumínalo y si te fijas uno de ellos lleva la BRÚJULA (Compass), mátalos para que puedas tomarla y pon una bomba en la pared de abajo para abrir un pasadizo y sigue por allí. Otro cuarto oscuro pero esta vez lleno de Keeses, ilumina el cuarto y sigue hacia la derecha y elimina a todos los Goriyas para abrir la puerta de arriba donde encontrarás un sabio que te dice: "Hay un secreto en la punta de la nariz" hmm, sólo él entenderá. Regresa y sigue hacia la derecha y ¡Oh no! Digdogger de nuevo. No es necesario que lo elimines porque sólo te dará bombas, continua al cuarto de la derecha y elimina los Stalfos porque uno tiene una LLAVE.

Ahora camina cuatro pantallas a la izquierda y entra por el pasadizo de la pared del norte. Sube dos pantallas y elimina a todos los enemigos para abrir la puerta del norte y continúa. ¡Otra vez Digdogger! Bien, no te asustes porque no es necesario eliminarlo, sólo pon una bomba en la pared de la derecha para revelar un pasadizo y entra por allí para que mates un par de Moldorms y te dejen una LLAVE. Regresa al cuarto con Digdogger y sigue por la izquierda, elimina a todos los Goriyas para que te dejen 5 Rupias y usa tu llave en la puerta de arriba. Te encontrarás con un Goriya que no te deja continuar y dice: "Grumble, Grumble..." Ponle la Comida (Food) frente a él para que se quite y ya te deje pasar.

Llegarás a un cuarto oscuro, ilumínalo y toma el MAPA (Dungeon Map) y usa otra llave en la puerta de la derecha. Elimina a todos los Goriyas azules para que se abra la puerta de arriba y sigue por allí. Más Goriyas, mátalos para que te dejen 5 Rupias y se abrirán las puertas, pero antes de seguir pon una bomba en la pared de la izquierda para llegar a un cuarto secreto con algunas Rupias. Sigue por la derecha y llegarás a un cuarto con mááááás Goriyas y una LLAVE. Toma tu llave y elimina a los enemigos para que se abra la puerta, sigue por allí y baja y pon una bomba en la pared de la derecha para revelar otro pasadizo. Allí verás unas escaleras rodeadas por bloques, elimina a los enemigos y mueve hacia abajo el bloque de más a la izquierda como indica la imagen:

```

          -
        _|_|_
      _|_|_|_|_
    _|_|_|_|_|_
  Mueva este bloque ---> |_|_   |_|_|
                         |_|_|_|
                          |_|
  
```

Baja por las escaleras y reclama tu linda VELA ROJA (Red Candle). Sube otra vez y pon una bomba en la pared de la derecha para abrir otro pasadizo y continuar. Te encontrarás más Goriyas (no es necesario que los mates) y dos puertas con cerradura, usa una llave en la puerta de la derecha, no la malgastes en la de arriba porque en ese cuarto sólo hay un par de Moldorms que te dan bombas y más nada. ¿;Otra vez Digdogger!? Bueno esta vez si que lo tienes que matar para que se abra la puerta de arriba y puedas seguir.

Verás otros tres Dodongos, no los mates porque sólo te darán bombas, mejor usa una de tus bombas en la pared de la derecha para abrir otro pasadizo y llegarás a un cuarto con varios Bubbles y Wall Masters. Elimina a todos los Wall Masters (son cinco, camina cerca de las paredes para que salgan) y luego empuja el bloque del medio de la columna derecha (el que se indica en la imagen).

```

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
                         |_|
                         |_| <---- Mueve este bloque
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
  
```

Así aparecerán unas escaleras. Baja por ellas y llegarás a otro cuarto con Goriyas, pon una bomba en la pared de la derecha y entra por el pasadizo para enfrentarte al jefe de este calabozo.

- Jefe del Séptimo Calabozo: Aquamentus -
 ¿Qué? ¿Otra vez este sujeto? ¿No lo habíamos matado ya? Bien, pues esta vez sí lo vamos a matar. La primera vez abusó de nosotros pero ahora somos más fuertes y le daremos su merecido fácilmente ya que como cuentas con tu Escudo Mágico sus bolas de fuego no te harán daño, solamente acércate y golpéalo un par de veces con tu Espada Mágica en el cuerno y listo, coge tu precioso Contenedor de Corazón. Entra al cuarto de la derecha y toma el séptimo ;Fragmento de la Trifuerza! ;Tan sólo un fragmento más y tendremos la sagrada Trifuerza de la Sabiduría en nuestras manos!

```

-----
--- Octavo Fragmento de la Trifuerza ---
-----
  
```

Antes de continuar te recomiendo que compres medicina o el Escudo Mágico si lo perdiste o tal vez el Anillo Azul si tienes las 250 Rupias que vale. Ya que estés preparado, desde la pantalla de inicio camina: cuatro pantallas a la derecha, sube cinco, derecha dos y baja cuatro. Allí verás un arbusto solitario, quémalo con tu vela para revelar las escaleras que te llevarán al Octavo Calabozo.

```

-----
O c t a v o   C a l a b o z o
-----
  
```

[T][][M]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[S][J][S][][=]	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[l][l][][]	[l] Llaves	[S] Sabio
[l][l][l][C]	[%] Tesoro: Libro de Magia	[J] Jefe: Gleeock
[]	[&] Tesoro: Llave Mágica	[T] Trifuerza
[%][][][l]		

Encontrarás tres puertas (además de la entrada) en el primer cuarto, entra hacia la derecha donde encontrarás una LLAVE, tómala y regresa (no es necesario que mates a nadie). Ahora sigue por el cuarto de la izquierda y ¡cielos! otra vez Manhandla. Enséñale quién es el que manda y se abrirá la puerta de la izquierda para que puedas continuar (además de dejarte cinco Rupias). En el próximo cuarto encontrarás varios enemigos, véncelos a todos y empuja el bloque de siempre para que puedas bajar por las escaleras y tomar el LIBRO DE MAGIA (Book of Magic) que allí reposa. Con este libro el Bastón Mágico disparará fuego. Regresa de nuevo hasta la entrada.

Sigue por la puerta de arriba y ¿¿qué?? ¿De nuevo Manhandla? Bien, no es necesario que lo elimines (sólo te dejará 5 Rupias), tan sólo pon una bomba en la pared del norte para continuar. Llegarás a un cuarto con varios Darknuts azules, por ahora ignóralos y usa una llave en la puerta de la derecha para encontrar la BRÚJULA (Compass). Regresa y ahora sí elimina a todos los Darknuts para abrir las puertas y para que aparezca otra LLAVE. Sigue por la puerta de la izquierda y toma la LLAVE (ilumina el cuarto para ver mejor), continúa por la izquierda y verás tres Darknuts rojos, mátalos para conseguir otra LLAVE. Regresa dos cuartos a la derecha y sigue por la puerta de arriba.

Otro cuarto lleno de enemigos, no arriesgues la vida eliminándolos al menos que quieras las 5 Rupias que te dejan... mejor usa una llave en la puerta de arriba y llegarás a un lugar infectado de Darknuts azules. Ignora los Darknuts y pon una bomba en la pared del norte para abrir un pasadizo, sigue por allí y.... otra vez Manhandla ¿este tipo no tiene nada mejor que hacer? Esta vez tendrás que matarlo si quieres el MAPA (Dungeon Map), por cierto, si pones una bomba en la pared de la izquierda llegarás a un cuarto secreto con varias Rupias. Usa otra de tus llaves en la puerta y te encontrarás a Gohma azul, elimínalo (este requiere tres flechas) para abrir las puertas y sigue por la derecha (si sigue por arriba encontrarás unos cuantos Darknuts que te dejarán bombas por si necesitas).

Llegarás a otro cuarto con varios enemigos, elimínalos a todos y luego empuja el bloque para bajar por las escaleras y reclamar la LLAVE MÁGICA (Magical Key). En caso de que aparezcan enemigos dentro de los bloques y no los puedas eliminar, entonces elimina los que están fuera, sal y vuelve a entrar para que ya les puedas dar su merecido. Una vez con la Llave Mágica en tu posesión ¡podrás abrir todas las puertas sin necesidad de recolectar más llaves! Ahora debes regresar hasta el cuarto anterior al mapa (desde donde tomaste la Llave Mágica: una pantalla a la izquierda y dos abajo). Allí tendrás que vértelas duro para matar a los seis Darknuts azules y se abra la puerta de la derecha por donde debemos continuar.

En ese cuarto verás unas escaleras y varios enemigos, mátalos si no tienes bombas para que te dejen algunas y baja las escaleras para llegar a la última parte del nivel. Ábrete paso eliminando a los Pols Voice con flechas y pon una bomba en la pared del norte para revelar otro pasadizo. En ese mismo cuarto encontrarás una Llave pero no es necesaria tomarla y si eliminas a todos los Pols Voice se abrirá la puerta de la izquierda que te llevará a otra Llave y un sabio que te dice un mensaje algo raro: "El 10mo enemigo tiene la bomba"... mejor ahórrate todo eso y entra al pasadizo para enfrentarte al jefe de este calabozo.

- Jefe del Octavo Calabozo: Gleeock -

El jefe encargado de custodiar el último fragmento de la Trifuerza es nada más y nada menos que Gleeock de cuatro cabezas. Vamos, no dejes que ese bicho impida que tomes el fragmento que falta, sólo mantente atacando sus cabezas hasta que lo hayas eliminado. Recuerda que al cortarle una cabeza esta comenzará a volar pero no la puedes destruir, así que concentra tus ataques en el jefe. Una vez muerto no te olvides de tomar el último Contenedor de Corazón. Ahora sí, ve y toma el octavo y último ;Fragmento de la Trifuerza! ;Al fin haz reunido los ocho fragmentos y haz formado la Trifuerza de la Sabiduría! Es hora de ir a rescatar a Zelda.

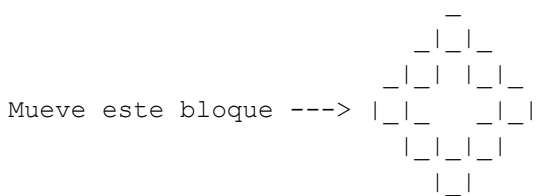
--- La Confrontación Final ---

¡Ha llegado la hora de enfrentarse a Ganon y restaurar la paz a Hyrule! Pero antes de ir al último calabozo te recomiendo que vayas por algún ítem que te falte como la Espada Mágica o el Escudo Mágico además de medicina, una vez que estés listo vamos a toda marcha hacia la guarida de Ganon. Desde la pantalla de inicio camina una pantalla a la derecha, sube cinco, una a la izquierda, sube otra, cruza el río y sube por las escaleras de allí mismo y por último camina dos pantallas a la izquierda. Allí encontrarás dos piedras grandes en el centro de la pantalla, pon una bomba en la piedra de la izquierda para revelar así la entrada al Noveno Calabozo. Prepárate, porque esta será la confrontación final.

N o v e n o C a l a b o z o

[] [S] [6] [5] [2] [S] %	Ítems del Calabozo	Referencias
[&][][][][1][][][]		
[4][][][][][][][M]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[5][][] Z [][] B [][]	[B] Brújula (Compass)	[#] Escaleras
[][][J][S][][][][1]	[1] Llaves	[S] Sabio
[][][6][][][1][1][1]	[%] Tesoro: Anillo Rojo	[J] Jefe: Ganon
4[1][][2][][][S]	[&] Tesoro: Flechas de Plata	[Z] Zelda
[3] [][3] [E]		

Antes de comenzar te advierto que este es un difícil calabozo lleno de enemigos hasta el último rincón y deberás ir con mucho cuidado porque podrías perderte, además de que necesitas bombas y la Llave Mágica para abrir el montón de puertas que hay, si no tienes la Llave Mágica entonces regresa a por ella. Desde la entrada sigue por la única puerta que hay y si ya tienes los ocho fragmentos de la Trifuerza el sabio te dejará pasar. Continúa por la puerta de arriba y si eliminas los enemigos obtendrás una Llave (aunque no es necesaria debido a que traemos la Llave Mágica). En ese mismo cuarto pon una bomba en la pared de la izquierda para revelar un pasadizo y sigue por allí, elimina a las dos Lanmolos y empuja el bloque de la izquierda que indica la imagen para bajar por las escaleras:



¡Cuidado con los LikeLikes! no dejes que se coman tu Escudo Mágico. Abre la

puerta de la derecha y continúa por allí, ilumina el cuarto y pon una bomba en la pared de abajo para abrir un pasadizo, luego pon otra bomba en la pared de abajo y llegarás a un cuarto con varios Wizrobes, elimínalos a todos para conseguir la BRÚJULA (Compass). Sube dos cuartos y sigue por la derecha y te encontrarás con la primera Patra, por ahora ignóralo y sigue por la puerta de abajo antes de que te ataque. En el siguiente cuarto verás varios Gels (si los eliminas te darán 5 Rupias), pon una bomba en la pared de la derecha para abrir otro pasadizo donde encontrarás a la segunda Patra.

Esta vez tendrás que eliminarla si quieres el mapa. Para matarla debes golpear a sus crías hasta que las destruyas todas y luego puedes atacar a la madre. Mientras la madre expande a sus bebés quédate en las esquinas del cuarto donde seguramente no te golpeará, luego espera que se reagrupen para rápidamente atacarlos. Una vez que la hayas vencido toma el MAPA (Dungeon Map) y pon una bomba en la pared de arriba, en el siguiente cuarto ignora los enemigos y pon otra bomba en la pared de arriba. Ahora deberás eliminar a todos los Wizrobes para empujar el bloque y bajar las escaleras donde conseguirás el preciado ANILLO ROJO (Red Ring). ¡Con este anillo cambiarás de túnica además de que recibirás 75% menos de daño!

Ahora que eres más fuerte sí que nos podremos vengar de todos esos estúpidos Wizrobes que tanto daño nos hicieron. Sube las escaleras de nuevo y regresa al cuarto donde estaba la primera Patra (desde donde conseguiste el anillo baja dos pantallas, izquierda una y sube dos). Elimínala (nos dejará bombas) y abre la puerta de arriba donde un sabio nos dirá: "Ve al siguiente cuarto". A eso vamos, pon una bomba en la pared de la izquierda y mata a los Wizrobes (¡Oh sí! con nuestra nueva túnica será mucho más fácil) y mueve el bloque de la izquierda para hacer aparecer unas escaleras. Baja por ellas y sigue por la izquierda dos pantallas, elimina a la tercera Patra y mueve el bloque para bajar por las escaleras.

En el siguiente cuarto ignora a los Wizrobes y pon una bomba en la pared de arriba. Aquí sí que tendrás una dura batalla con todos esos Wizrobes, una vez muertos empuja hacia la derecha el bloque del medio de la columna de la derecha, el que se indica en la siguiente imagen:

```

- - - - -
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
                |_|
                |_| <---- Mueve este bloque
                |_|
- - - - -
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

```

Baja por las escaleras que aparecen para tomar las legendarias FLECHAS DE PLATA (Silver Arrow). Regresa y ahora sí elimina los Wizrobes para empujar el bloque y bajar por las escaleras, luego sigue por la puerta de arriba y ¡más LikeLikes! Véncelos a todos (cuidado no te coman el escudo) para abrir la puerta de la izquierda y sigue por allí. Sube dos cuartos y elimina a los Wizrobes, mueve el bloque de la izquierda pero las escaleras aparecerán debajo de unas cuchillas, deberás hacer que esa cuchilla te vea para que te ataque y mientras regresa a su posición inicial baja por las escaleras.

De nuevo ignora a los Wizrobes (¡que fastidiosos son esos *****!) y pon una bomba en la pared de la izquierda para abrir otro pasadizo. Elimina a los enemigos y mueve el bloque para bajar por las escaleras y te encontrarás la última Patra. Véncela para abrir la puerta de arriba pero antes de seguir fija las Flechas de Plata, tómame tu medicina y prepárate porque te enfrentarás al causante de toda esta desgracia: Ganon. ¡Al fin ha llegado la hora! ¡¡Venice a Ganon y podrás liberar a la princesa Zelda y restaurar la paz al mundo!!

- Jefe del Noveno Calabozo: Ganon -

Al entrar al cuarto la oscuridad del poder maligno de Ganon no te dejará ver, pero Link levanta la Trifuerza de la Sabiduría para iluminar el cuarto donde encontrarás a Ganon ¡pero espera! Ganon usará su poder para volverse invisible y comenzará a atacarte con bolas de fuego. Lo que debes hacer es, mientras esquivas las bolas, dar espadazos al aire hasta que le pegues a Ganon (cuando lo hagas se hará visible), no te dejes engañar por el piso ya que puedes caminar por lo que parece ser agujeros. Luego de varios golpes Ganon se pondrá rojo, no le des oportunidad de que se recupere y dispárale una Flecha de Plata para vencerlo de una vez por todas. ¡¡¡Al fin haz derrotado la maldad!!! Ganon ha quedado en cenizas, toma la Trifuerza del Poder que dejó para abrir así las puertas.

Sigue al cuarto de arriba donde encontrarás a ¡¡Zelda!! pero unas llamas la mantienen encerrada, así que destrúyelas con tu espada y acércate a ella para rescatarla. Zelda te agradecerá por haberla ayudado y por haber salvado al mundo. Ambos elevarán las Trifuerzas del Poder y de la Sabiduría para elevar así las esperanzas de un nuevo mundo libre y pacífico.
¡Gracias Link! ¡Eres el héroe de Hyrule!

~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~
¡Felicitaciones, has terminado The Legend of Zelda!
Luego que pasen los créditos podrás continuar con la
Segunda Aventura (Second Quest)
~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~

=====
/\ ~ <> ~ C A P Í T U L O V I ~ <> ~ /\
/_\ G u í a C o m p l e t a - S e g u n d a A v e n t u r a /_\

La Segunda Aventura (o Second Quest) es un segundo reto para The Legend of Zelda el cual podrás jugar después de que termines el juego normalmente (la Primera Aventura). En esta Segunda Aventura todo ha sido cambiado para hacer el juego mucho más difícil. Los calabozos son distintos, más difíciles y no se encuentran en los mismos lugares que en la Primera Aventura, los ítems han cambiado de ubicación además de algunas otras cosas. De resto todo lo demás queda igual, los mismos enemigos, los mismos ítems, la misma cantidad de calabozos, etc.

Podrás identificar la Segunda Aventura porque en el menú de selección de archivo Link tiene una espada. Ahora, si no quieres terminar el juego para jugar la Segunda Aventura, existe un pequeño truco: si comienzas un nuevo archivo y registras tu nombre como ZELDA podrás jugar la Segunda Aventura desde el principio.

¡Estamos listos para este difícil reto? Entonces continuemos con la guía.

--- Primer Fragmento de la Trifuerza ---

Al igual que en la Primera Aventura, comenzaremos tan sólo con un escudo y sin ninguna espada. En la pantalla desde donde comienzas entra a la cueva que está allí mismo para que un anciano te obsequie la ESPADA DE MADERA

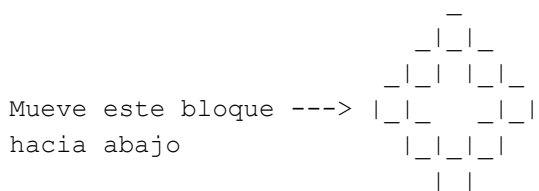
(Wooden Sword), camina sobre la espada para tomarla. Ahora debemos ir a nuestro Primer Calabozo pero te advierto que a partir de ahora debes reunir la mayor cantidad de Rupias que puedas porque necesitaremos comprar varios ítems luego. Ahora desde la pantalla de inicio (desde donde comienzas tu juego) camina hacia a la derecha una pantalla, sube cuatro y luego cruza el puente a tu izquierda para llegar al Primer Calabozo.

 P r i m e r C a l a b o z o

[J][T]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][L]=		
[]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[] []	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[] [M]	[1] Llaves	[J] Jefe: Aquamentus
[B]	[%] Tesoro: Búmerang	[T] Trifuerza
[1][=]		
[E][%]		

Bienvenido a tu Primer Calabozo para este segundo reto, te advierto que los calabozos de la Segunda Aventura son mucho más difíciles que antes. Siendo así ¿quieres continuar?, si tu respuesta es afirmativa entonces desde el cuarto donde comienzas entra por la puerta de la izquierda y elimina a todos los Goriyas para que obtengas el BÚMERANG (Boomerang). Es obligatorio que tomes el búmerang porque lo necesitaremos para continuar. Regresa y sigue por la puerta de arriba y verás más Goriyas además de estatuas que disparan bolas de fuego, mata a los Goriyas para conseguir una LLAVE, no dudes en usar tu búmerang para paralizarlos.

Continúa y llegarás a un cuarto con varios Stalfos, ten mucho cuidado con los rayos que disparan, no los ataques de frente. Elimínalos para conseguir la BRÚJULA (Compass) y sigue por arriba, elimina a los Goriyas azules para que te dejen bombas. Sigue por arriba y si eliminas los Gels obtendrás 5 Rupias, usa tu llave en la puerta de la derecha para encontrarte con un ¿Dodongo! Para eliminarlo debes hacer que se coma dos bombas poniéndoselas en su trayectoria, así se abrirá la puerta de abajo donde conseguirás el MAPA (Dungeon Map). Ahora elimina a los Keese con el búmerang para abrir la puerta y regresa, baja hasta el cuarto donde conseguiste la primera llave y pon una bomba en la pared de la derecha para revelar un pasadizo y sigue por allí. Elimina a los Keese de ese cuarto y luego mueve el bloque de más a la izquierda para bajar por las escaleras, tal como indica la imagen:



Llegarás a un cuarto con varios Bubbles, camina pegado de las paredes para que salgan varios Wall Masters y una vez que los destruyas te dejarán una LLAVE que podrás usar en la puerta de la izquierda. Llegarás a otro cuarto con Goriyas azules, no les hagas caso, sólo pon una bomba en la pared del norte y sigue por el pasadizo para enfrentarte al jefe de este calabozo.

- Jefe del Primer Calabozo: Aquamentus -
 En cuanto entres al cuarto este extraño dragón te atacará con tres bolas de fuego. Lo más recomendable es que te mantengas cerca de la pared izquierda para anticipar sus ataques y esquivarlos con tiempo. Luego de varios ataques seguidos, Aquamentus descansará un poco así que aprovecha el momento y

acércate rápidamente para golpearlo en su cuerno. Si tienes todos tus corazones entonces simplemente atácalo con rayos de tu espada desde lejos. Luego de varios golpes lo habrás vencido, toma el Contenedor de Corazón que te deja para incrementar así tu medidor de vida y sigue al cuarto de la derecha para tomar el primer ;Fragmento de la Trifuerza!

 --- Segundo Fragmento de la Trifuerza ---

Antes de continuar hacia nuestro siguiente calabozo debemos ir por varios ítems muy útiles. Desde la pantalla de inicio sube una pantalla, camina cuatro a la izquierda, baja una y sigue hacia la izquierda por el camino de arriba, sube otra pantalla y luego hacia la izquierda para llegar al Bosque Perdido. Si sigues por cualquier salida de este bosque llegarás al mismo lugar, para encontrar la verdadera salida deberás subir una pantalla, luego una a la izquierda, bajar una y por último otra a la izquierda. Una vez que estés del otro lado del bosque sube cuatro pantallas para llegar al cementerio donde deberás mover la siguiente lápida:

—	—	—	—	
+	+	+	+	Mueve la lápida que muestra la imagen con una X (la
—	—	—	—	segunda de la segunda fila) y así revelarás unas
+	X	+	+	escaleras secretas. Allí encontrarás un anciano que
—	—	—	—	te regalará una 2DA POCIÓN o un CONTENEDOR DE CORAZÓN
+	+	+	+	

Escoge sabiamente porque una vez que tomes un premio no podrás obtener el otro del mismo anciano. Te recomiendo altamente que tomes el Contenedor para incrementar así tu medidor de vida. Ahora desde ese mismo lugar baja una pantalla, camina tres a la derecha y sube las escaleras de esa pantalla y camina una pantalla más a la derecha. Allí verás varios Armos, toca el de la esquina superior derecha para que se quite y puedas tomar el BRAZALETE DE PODER (Power Bracelet). ;Con este brazalete podrás mover piedras pesadas! Un par de ítems más y estaremos listos para nuestro próximo calabozo.

Prepárate para un viaje peligroso. Debes esquivar a todos los Lynels que veas, no arriesgues la vida intentando eliminarlos. Desde donde conseguiste el Brazalete de Poder sube una pantalla, luego camina dos pantallas a la izquierda, sube otra, otra más a la izquierda y baja las escaleras para llegar a una zona con varias piedras. Ya que posees el brazalete mueve la primera piedra hacia abajo como indica la imagen:

			—	()
			—	()
Mueve esta roca --->	()	—	()	()
hacia abajo		()	—	()
			—	()

Así revelarás unas escaleras donde un anciano te dará la CARTA (Letter) ;Ahora puedes comprar medicina a las ancianas! Listo... vamos por nuestro último ítem. Deberás regresar hasta la pantalla de inicio (sip, un largo viaje) pero hay una forma de llegar más rápido.

Regresa hasta la pantalla donde conseguiste el Brazalete de Poder y camina una pantalla a la izquierda, allí verás a la izquierda cuatro piedras en forma de cruz. Llega hasta allí y mueve la piedra de la izquierda para revelar unas escaleras (necesitas el brazalete). Estas escaleras llevan a una zona con un anciano y tres escaleras más, si tomas algunas de las escaleras serás transportado hacia otro lugar de Hyrule, esto es muy útil

para viajar rápidamente de una zona a la otra. A partir de ahora llamaremos estas escaleras como "escaleras de atajo". Toma la escalera del medio y luego camina hacia la izquierda dos pantallas y listo, estarás en la pantalla de inicio.

Desde la pantalla de inicio sube una pantalla y luego una a la izquierda, entra a la puerta de allí y compra la VELA AZUL (Blue Candle) por 60 Rupias. Ahora desde donde compraste la vela camina dos pantallas a la izquierda y entra a la puerta. Fija la Carta a B, párate frente a la anciana y presiona el botón para que te venda medicina, compra una que alcance tu presupuesto, recuerda que la medicina te puede salvar en los momentos de vida o muerte. Ahora sube tres pantallas y verás varios Armos:

```
| | |
|X| |
| | |
| | |
```

Toca la estatua (Armos) que está marcada con una X para descubrir unas escaleras.

```
| | |
| | |
```

Baja por esas escaleras para llegar al Segundo Calabozo.

S e g u n d o C a l a b o z o

[M]	Ítems del Calabozo	Referencias
[1][][T]		
[][1][J]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[] % [=]	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[1][1][]	[1] Llaves	[J] Jefe: Gleeock
[][C][1]	[%] Tesoro: Grabadora	[T] Trifuerza
[1] [1]		
[E] [=]		

Entra por la única puerta que hay y te encontrarás con cinco Gibdos, elimínalos (usa tu búmerang para paralizarlos y que sea más fácil) y te dejarán una LLAVE. Continúa y se cerrará la puerta detrás de ti, no es necesario abrirla pero si quieres hacerlo entonces mata a los Zols y luego empuja el bloque de la izquierda. Usa tu llave en la puerta de la derecha y elimina a los tres Darknuts (atácalos por la espalda) para que te dejen la BRÚJULA (Compass). Pon una bomba en la pared de la derecha para abrir un pasadizo pero aún no entres por allí, regresa al cuarto anterior y sube para encontrar otra LLAVE, tómala rápidamente y continúa subiendo.

La puerta se cerrará detrás de ti y verás varios Gibdos, ignóralos por ahora y sube para encontrarte varios Keese y estatuas. Pon una bomba en la pared de la derecha para abrir un pasadizo donde encontrarás una LLAVE, tómala y regresa y elimina todos los Keese para abrir la puerta de arriba donde tendrás que enfrentarte a un Manhandla. Para eliminarlo deberás colocar una bomba de forma que le explote en el centro y le destruya sus cuatro pétalos de una vez, si no tendrás que eliminar cada pétalo por separado. Una vez muerto te dejará una LLAVE, tómala y sigue por la derecha. Usa una llave en la puerta de arriba y elimina los dos Zols para conseguir el MAPA (Dungeon Map).

Regresa y sigue por la puerta de abajo, llegarás a un cuarto con varios Keese y sin más puertas. La pared de abajo es una ilusión, esto es nuevo en esta Segunda Aventura: camina por entre esa pared para atravesarla y llegar a un cuarto secreto donde encontrarás unas escaleras, baja por ellas y encontrarás la GRABADORA (Recorder). Sube las escaleras y atraviesa la pared de la izquierda para llegar al cuarto con los Gibdos, elimínalos para abrir la puerta de abajo y llegarás hasta el cuarto donde conseguiste la

brújula, sigue por el pasadizo que te dije que abrieras en la pared de la derecha. En ese cuarto elimina a todos los Keese para conseguir una LLAVE y sigue por la puerta de abajo.

En el siguiente cuarto elimina a los Zols para que se abran las puertas y aparezca otra LLAVE, tómalala y sigue por abajo. Te encontrarás varios Gibdos, si los eliminas sólo te dejarán 5 Rupias, mejor ignóralos y baja por las escaleras que están allí para llegar al último sector del nivel. Verás varios Darknuts y una puerta con cerradura, ignora a los Darknuts (sólo te daran bombas si los eliminas) y usa una llave en la puerta para enfrentarte al jefe de este calabozo.

- Jefe del Calabozo: Gleeock -

Gleeock es un dragón con dos cabezas. Cada una de ellas se mueve de forma independiente y ambas disparan bolas de fuego siguiendo un patrón. Para vencer a Gleeock debes golpear con tu espada cada una de las cabezas y tratando siempre de esquivar sus ataques. Luego de golpear varias veces una cabeza ésta se separará del cuerpo y comenzará a volar por todo el cuarto disparando bolas de fuego, ignórala porque no la podrás destruir y concentra todos tus ataques en la cabeza que quedó pegada al cuerpo. Por cierto, puedes pararte sobre su cuerpo y no te hará daño. Cuando le destruyas su última cabeza lo habrás vencido y el Contenedor de Corazón aparecerá obsecrando que lo tomes. Continúa al cuarto de arriba y toma el segundo
¡Fragmento de la Trifuerza!

--- Tercer Fragmento de la Trifuerza ---

¡Uff! Pudimos salir vivos de ese horrible calabozo..... así que antes de continuar debemos ir por varios ítems que nos harán la vida más fácil. Primero que nada espero que a estas alturas tengas 60 Rupias, así que ve a la pantalla de inicio y desde allí camina dos pantallas a la derecha y mueve la roca (recuerda que para mover las rocas necesitas el Brazalete de Poder) para alcanzar las escaleras. Baja por ellas para llegar a las escaleras de "atajo" y luego toma la escalera de la izquierda. Desde el lugar donde apareces camina dos pantallas a la derecha. En esa pantalla camina pegado de la pared de arriba para descubrir unas escaleras invisibles que te llevarán una pantalla más arriba donde podrás comprar la COMIDA (Food) por la módica suma de 60 Rupias.

Regresa dos pantallas a la izquierda y baja nuevamente por las escaleras secretas de allí para llegar a las escaleras de atajo, esta vez toma la escalera del medio. Desde la pantalla donde apareces al tomar el atajo, camina una pantalla a la derecha y luego sube otra pantalla para llegar al desierto. Allí toca la Grabadora para que aparezcan unas escaleras secretas donde un anciano te obsequiará una 2DA POCIÓN (2nd Potion) o un CONTENEDOR DE CORAZÓN, nuevamente te recomiendo que tomes el Contenedor para incrementar así tu medidor de vida.

Ahora vamos por un ítem súper importante. Desde donde conseguiste el Contenedor anterior, sube una pantalla, camina tres a la izquierda, luego sube una y por último camina tres pantallas a la derecha. Llegarás a un lugar con una cascada (la única cascada de todo Hyrule) y unas escaleras, sube las escaleras para encontrar una cueva. Entra en ella y toma la ESPADA BLANCA (White Sword) que el anciano tiene para ti, recuerda que sólo la puedes tomar si tienes cinco o más contenedores en tu medidor de vida. Ahora que estamos bien armados es hora de ir a nuestro siguiente calabozo.


```

          |_|
          |_| <---- Mueve este bloque
-----|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

```

Sigue por las escaleras y llegarás a un cuarto con Goriyas, demuéstrales quién manda para que se abra la puerta de arriba pero antes de seguir no olvides tomar la LLAVE que está allí. Ahora sí encontrarás el tercer ¡Fragmento de la Trifuerza!

```

-----
--- Cuarto Fragmento de la Trifuerza ---
-----

```

Desde la entrada al Tercer Calabozo baja las escaleras y camina dos pantallas a la derecha, allí toca al Armos de la derecha para revelar unas escaleras donde puedes conseguir 10 Rupias... Regresa una pantalla a la izquierda y sube otra, toca nuevamente al Armos de la derecha para encontrar otras escaleras donde te regalarán 30 Rupias. Desde donde conseguiste las 30 Rupias sube dos pantallas y baja por las escaleras de atajo y toma la escalera de la izquierda. Desde el lugar donde apareces baja una pantalla, camina una a la izquierda y sube otra y entra a la extraña casa (lo que sería el Sexto Calabozo en la Primera Aventura) para encontrar 30 Rupias más, con todo esto espero que hayas completado 80 Rupias.

Sal de la casa y baja las escaleras y camina una pantalla a la derecha, sube una, camina dos pantallas más a la derecha y entra a la cueva que está allí para comprar las FLECHAS por las 80 Rupias. Sal de la cueva y sube una pantalla, camina dos a la derecha y sube las escaleras y luego camina una a la izquierda. Estarás justo una pantalla a la derecha de lo que sería la entrada al Noveno Calabozo en la Primera Aventura, allí toca la Grabadora para revelar así unas escaleras donde el clásico anciano te dará a escoger entre una 2DA POCIÓN (2nd Potion) o un CONTENDOR DE CORAZÓN, ya sabes cuál es más valioso y cuál debes tomar.

Antes de proseguir al calabozo asegúrate de llevar 150 Rupias porque las necesitarás. Regresa a las escaleras de atajo que están cerca del cementerio (justo a la derecha de donde estaba el Sexto Calabozo en la Primera Aventura) y toma la escalera de la derecha. Desde donde apareces camina dos pantallas a la izquierda y mueve la roca que indica la siguiente imagen:

```

      _
      ( )
_      _      _      _
( )  _      ( ) ( )  _
_      ( )      _      ( ) <---- Mueve esta roca hacia abajo
( )  _      ( ) ( )
      ( )

```

Al mover la roca revelarás las escaleras que te llevarán al Cuarto Calabozo. El camino desde la pantalla de inicio es: dos pantallas a la derecha y baja por las escaleras de atajo, allí toma la escalera de la izquierda y luego camina dos pantallas a la izquierda.

```

-----
C u a r t o   C a l a b o z o
-----

```

[S][P][=]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][l][M][&]		
[][][][]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida

[] [1] []	[B] Brújula (Compass)	[=] Escaleras
[1] [] S [T]	[1] Llaves	[S] Sabio
[] [] [%] [J]	[%] Tesoro: Libro Mágico	[P] Portero
[C] [] [] [=]	[&] Tesoro: Balsa	[J] Jefe: Digdogger
[1] [E] []		[T] Trifuerza

Te advierto que este calabozo es uno de los más difícil que hayas jugado hasta ahora, así que es mejor no arriesgar la vida y sólo ir por los ítems importantes. Desde el comienzo entra por la puerta de la izquierda y llegarás a un cuarto oscuro, usa la Vela Azul para iluminarlo y elimina a los enemigos para que aparezca una LLAVE. Regresa, sigue por arriba y tendrás que enfrentarte a Digdogger. Para vencerlo toca la Grabadora y se dividirá en tres Digdoggers pequeños, destrúyelos con la espada para abrir la puerta de la izquierda. Aquí hay un truco, no es necesario eliminar a los tres Digdoggers, sólo vence a uno y sal del cuarto y cuando vuelvas a entrar los otros ya no estarán.

Una vez muerto Digdogger sigue por la puerta que se abrió y te encontrarás varios enemigos. Si los vences a todos conseguirás la BRÚJULA (Compass), pero te recomiendo que no arriesgues la vida en eso al menos que creas necesario tener la Brújula, mejor ignora los enemigos y sigue por la puerta de arriba. Llegarás a un cuarto oscuro lleno de enemigos, usa la Vela Azul para iluminarlo y te encontrarás con algo nuevo de esta Segunda Aventura: los Bubbles rojos y azules. Si un Bubble rojo te toca te embrujará para siempre por lo que nunca podrás usar la espada, la única forma de contrarrestar esto es que un Bubble azul te toque, así que ten mucho cuidado de los Bubbles rojos, si ves que no puedes usar la espada entonces busca un Bubble azul para que te "desembruje".

Ignora a todos esos enemigos y no permitas que un Bubble rojo te toque, usa una llave en la puerta de la derecha y vence a Aquamentus para que se abra la puerta de la derecha y puedas continuar. Aquí tendrás una dura batalla, tienes que eliminar a todos los bichos de ese cuarto (cuidate mucho de los Pols Voices) y luego mueve el segundo bloque de la primera columna de bloques, tal como indica la siguiente imagen:

```

  _ _ _ _ _
  | | | | |

```

Mueve este ---> | | | | |
 bloque hacia
 arriba

```

  _ _ _ _ _
  | | | | |

```

Al mover el bloque aparecerán unas escaleras. Baja por ellas y reclama el LIBRO MÁGICO (Magical Book). Sube las escaleras de nuevo y camina hacia la pared del norte para traspasarla (es una puerta invisible), así llegarás a un sabio que te permitirá cargar más bombas si le pagas 100 Rupias, págale sus Rupias y traspasa la pared de la izquierda.

En el siguiente cuarto encontrarás varios Darknuts, ignóralos y usa una llave en la puerta de la izquierda donde tendrás que vencer seis Darknuts azules para que aparezca otra LLAVE, no dudes en usar tus bombas para matarlos. ¡No bajes! sigue dos cuartos hacia arriba hasta llegar a un cuarto oscuro, ilumínalo y elimina los Zols para que aparezcan bombas, tómalas y sigue por la puerta de la derecha. Llegarás a un cuarto lleno de bloques, empuja el bloque del medio y sigue por la puerta de abajo. Allí vence a todos los enemigos para que aparezca una LLAVE, tómala y pon una bomba en la pared de la izquierda para abrir un pasadizo donde encontrarás varias Rupias.

Regresa y vuelve a subir, empuja el bloque y si quieres el mapa deberás hacer lo siguiente: pon una bomba en la pared de la derecha para abrir un pasadizo donde encontrarás un Dodongo, dale de comer bombas para que se abra la puerta de arriba y en el siguiente cuarto elimina a todos los Darknuts para que aparezca el MAPA (Dungeon Map). Regresa dos cuartos hasta el cuarto lleno de bloques y sigue por arriba. Ilumina el cuarto oscuro y si vences todos los Keeses aparecerá una LLAVE pero no la podrás tomar porque necesitas la Escalera para cruzar el río de lava. Pon una bomba en la pared de arriba para encontrar un anciano nuevo de esta Segunda Aventura, lo llamo "El Portero".

Este anciano te pedirá "Vida o Dinero", es decir, un Contenedor de Corazón o 50 Rupias para dejarte pasar. Lo mejor y más recomendable es pagarle las 50 Rupias ;;;no se te ocurra pararte sobre el corazón porque te quitará un contenedor completo!!! Una vez cohecho El Portero, sigue por la puerta que se abrió y mueve el primer bloque del medio para que aparezcan unas escaleras. Baja por ellas para llegar a otro sector del calabozo, esquiva los Bubbles rojos y usa una llave en la puerta de arriba para enfrentarte al jefe de una vez por todas.

- Jefe del Calabozo: Digdogger -

Bueno, ya has vencido a Digdogger anteriormente así que no tiene caso volverlo a explicar, sólo vale recalcar que si se divide en tres Digdoggers pequeños sólo elimina a uno, sal del cuarto y cuando entres los otros habrán desaparecido. ¡Hey! no te olvides del Contenedor que te deja al vencerlo y sigue hacia el cuarto de arriba donde encontrarás el ;Fragmento de la Trifuerza! ;;;Pero espera!!! no lo tomes aún...

Traspasa la pared del norte y sube dos cuartos más eliminando a todos los enemigos para que se abran las puertas. En el tercer cuarto tendrás que vencer cuatro Darknuts y dos Pols Voice para luego empujar el bloque que está justo frente a la puerta de la izquierda. Empuja el que indica la siguiente imagen:

```

      _ _
      | | | | _ _ _ _
      | | | | | | | | _ _
      | | _ | | | | | |
Mueve este ----> | | | | | | |
bloque            | | | | | | _
                  _ | | | | |
                  | | | | |

```

Así aparecerán unas escaleras que te llevarán a la Balsa (Raft). Ahora regresa tres pantallas hacia abajo y toma el cuarto ;Fragmento de la Trifuerza! ;;Ya tenemos la mitad de la Trifuerza de la Sabiduría!!

 --- Quinto Fragmento de la Trifuerza ---

¡Vaya calabozo tan extraño! Antes de seguir debes reunir 90 Rupias porque tendremos que comprar un ítem súper importante. Desde la pantalla de inicio camina una pantalla a la derecha, sube tres y luego dos a la izquierda. Allí quema con la Vela Azul el árbol de la esquina para revelar unas escaleras donde podrás comprar el ESCUDO MÁGICO (Magical Shield) por las 90 Rupias. Cómpralo porque lo necesitas casi que obligatoriamente para salvarte la vida. Lo que sí necesitas a juro son las flechas, si no las compraste cuando te dije entonces ha llegado el momento de hacerlo, debes comprarlas a como

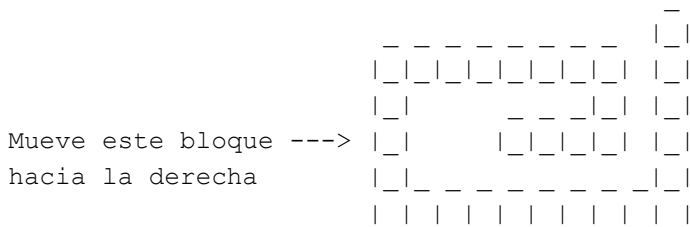
de lugar antes de proseguir.

Ahora que estás bien equipado con tus flechas y escudo vamos para nuestro siguiente calabozo. Desde donde compraste el escudo baja una pantalla y camina una a la izquierda, allí verás un pequeño muelle en el agua, párate sobre él para ir hasta la entrada al Quinto Calabozo. Este es el mismo lugar donde se encontraba el Cuarto Calabozo en la Primera Aventura.

Q u i n t o C a l a b o z o

[T][1][1]	Ítems del Calabozo	Referencias
[J][2][%]		
[2]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[1][]	[B] Brújula (Compass)	[#] Escaleras
[] [C]	[1] Llaves	[J] Jefe: Gleeock
[]	[%] Tesoro: Arco	[T] Trifuerza
[M][][]		
[1][1][E]		

Otro difícil calabozo. Desde la entrada sigue por la única puerta, ilumina el cuarto y sigue por la izquierda. LikeLikes, ten mucho cuidado que un bicho de estos te coma porque te quitará tu precioso escudo, y eso no te conviene ahora. Si te sobran llaves de los calabozos anteriores usa una en la puerta de abajo. Te encontrarás un montón de Wizrobes, ignóralos y traspasa la pared de la izquierda donde encontrarás algo nuevo: los Keeses negros. Tendrás que iluminar el cuarto para verlos, elimínalos y toma la LLAVE que aparece. Regresa al cuarto anterior pero ahora baja por las escaleras donde tendrás que lidiar con varios Wizrobes. Mátalos a todos (¡buena suerte!) para luego empujar HACIA LA DERECHA el bloque del medio de la columna izquierda, tal como indica la siguiente imagen:



Así se abrirá la puerta y podrás seguir. Si mueves el bloque hacia la izquierda te trancarás el paso, así que tendrás que bajar de nuevo las escaleras y volver a subir para que los bloques regresen a su posición inicial y ya lo puedas empujar hacia la derecha. Al cruzar la puerta te encontrarás con Gohma, ignóralo y sigue por la puerta de abajo, no dejes que los Red Bubbles te toquen y baja las escaleras para obtener el lindo ARCO (Bow) ;;Al fin!!. Sube y ahora sí enfréntate con Gohma, debes dispararle tres flechitas en su ojito cuando lo abra para eliminarlo. Una vez muerto toma la LLAVE que te deja y sigue por la izquierda para bajar las escaleras y regresar. Una vez que estés en el cuarto donde estaban los primeros LikeLikes, sigue por la puerta de la izquierda, ilumina el cuarto y vence a los Vires para tomar el MAPA (Dungeon Map) que aparece. Sigue por arriba dos cuartos (¡cuidado en el segundo cuarto con las cuchillas!) y sigue por la puerta de la derecha.

Llegarás a un cuarto con piso oscuro, vence a los Zols para que aparezca la BRÚJULA (Compass) y sigue por arriba. Verás una LLAVE detrás de un río pero aún no la puedes alcanzar porque necesitas la Escalera de Mano. Sigue por la derecha y ¡maldición! tendrás que vencer a Manhandla para que te deje seguir. Ya sabes la táctica, con una bombita bien colocada podrás

destruirle sus cuatro pétalos de una vez. Una vez muerto sigue por arriba y baja las escaleras, al otro lado verás varios Vires, si quieres los eliminas para que te dejen corazones y cuando estés preparado usa una llave en la puerta de la izquierda para enfrentarte con el jefe de este nivel.

- Jefe del Calabozo: Gleeock -

A este sujeto ya lo vencimos en el Segundo Calabozo, así que ya sabes la técnica, la única diferencia es que ahora tiene tres cabecitas. Enséñale que no importa cuantas cabezas tenga siempre lo vencerás y toma el Contenedor de Corazón que te dejará para pedirte perdón. Prosigue y toma el quinto ;Fragmento de la Trifuerza!

--- Sexto Fragmento de la Trifuerza ---

Salimos airosos de otra mazmorra, así que es hora de ir por otro contenedor también. Regresa a la pantalla de inicio y camina ocho pantallas a la derecha hasta que llegues a la esquina inferior derecha del mapa, desde allí sube cuatro pantallas donde verás otro muelle en el agua. Párate en el muelle para llegar a una casa donde encontrarás al anciano con su 2DA POCIÓN (2nd Potion) y tu CONTENEDOR DE CORAZÓN. Ahora que tienes doce contenedores en tu medidor de vida podemos ir por un poderoso ítem.

Regresa hasta la pantalla de inicio y camina dos pantallas a la derecha, mueve la roca para bajar a las escaleras de atajo y toma la escalera del medio. Aparecerás en las montañas, camina una pantalla a la derecha y sube otra, luego camina tres a la derecha, sube las escaleras y camina dos más a la derecha. Llegarás a un lugar cuyas rocas forman como una flecha, empuja la roca de la punta para que aparezcan unas escaleras, baja por ellas y toma la ESPADA MÁGICA (Magical Sword) que el dulce anciano ha reservado para ti. Recuerda que sólo puedes tomar la Espada Mágica si tienes doce o más contenedores en tu medidor de vida.

Desde el lugar donde conseguiste la Espada Mágica, regresa a las escaleras de atajo de la montaña, baja una pantalla y camina tres a la izquierda para llegar al cementerio, allí toca la Grabadora para que aparezcan las escaleras que te llevarán al Sexto Calabozo (justo una pantalla abajo de donde conseguiste el primer Contenedor). O, desde la pantalla de inicio camina dos pantallas a la derecha y mueve la roca para bajar por las escaleras de atajo, allí toma la escalera del medio y desde donde apareces baja una pantalla y camina tres a la izquierda.

S e x t o C a l a b o z o

[1][][2]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][1] [T]		
[][1] [J]	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[][C] [2]	[B] Brújula (Compass)	[#] Escaleras
[S][M][]	[1] Llaves	[S] Sabio
[%][][][]	[%] Tesoro: Escalera	[J] Jefe: Gohma
[1][]		[T] Trifuerza
[E]		

Este calabozo está lleno de Wizrobes, así que si no tienes la Espada Mágica y el Escudo Mágico te costará mucho trabajo salir vivo de aquí, es mejor que los tengas antes de comenzar el calabozo. También hay Like Likes por

can unas escaleras y continúa por ellas. ¡¡Cuidado es Manhandla!! No le hagas caso porque si lo matas sólo aparecerán las escaleras para regresar, mejor sigue por arriba para enfrentarte con el jefe del Sexto Calabozo.

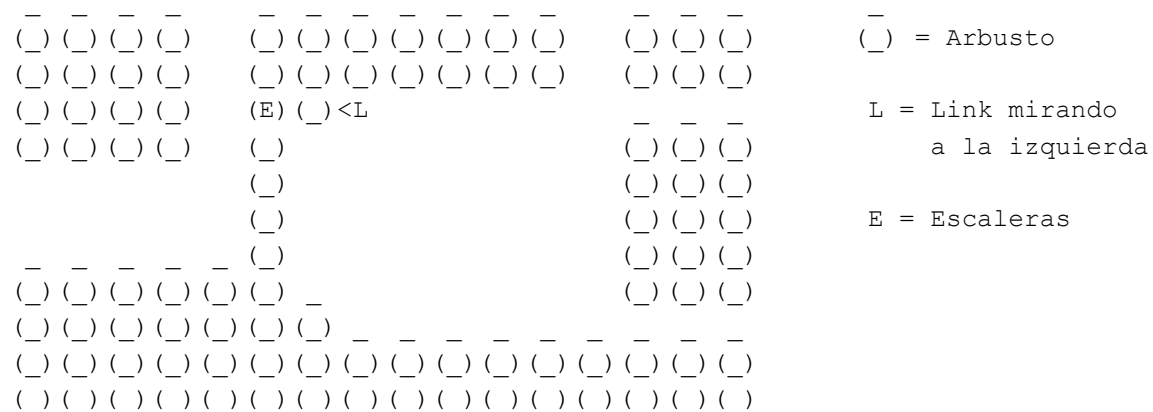
- Jefe del Calabozo: Gohma -

A nuestro amigo Gohma ya lo hemos vencido anteriormente así que ahora no será problema, pero recapitulemos por si no te recuerdas: lo que debes hacer para eliminarlo es dispararle tres flechas en el ojo cuando lo abra, así de sencillo, eso es todo. ¿Debo recordarte de que tomes el contenedor una vez que lo hayas vencido? ¡Espero que no! Continúa al siguiente cuarto y toma el sexto ¡Fragmento de la Trifuerza! ¡¡¡Sólo nos restan dos!!!

 --- Séptimo Fragmento de la Trifuerza ---

¡Puf! salimos vivos de broma... pero ahora que tenemos la escalera vamos por el último contenedor, aunque si quieres puedes ir también por las llaves de los calabozos anteriores que no podías tomar porque necesitabas la escalera. Una vez que estés listo regresa a la pantalla de inicio y camina ocho pantallas a la derecha hasta que llegues a la esquina inferior derecha del mapa desde allí sube dos pantallas y verás el quinto CONTENEDOR DE CORAZÓN sobre una plataforma en el agua, podrás alcanzarlo sin problemas usando la escalera. Antes de ir al siguiente calabozo te recomiendo que compres medicina, pero debes guardar 50 Rupias para otro Portero que nos encontraremos en ese calabozo.

Una vez que estés listo regresa a la pantalla de inicio y camina cuatro pantallas a la derecha, sube dos y a la derecha verás dos caminos, toma el superior y baja otra pantalla. Allí verás una barrera de árboles a la izquierda y dos arbustos juntos en la parte de arriba y abajo, deberás pararte justo a la derecha de los dos arbustos de arriba y usar la Vela Azul hacia la izquierda, tal como indica la siguiente imagen:



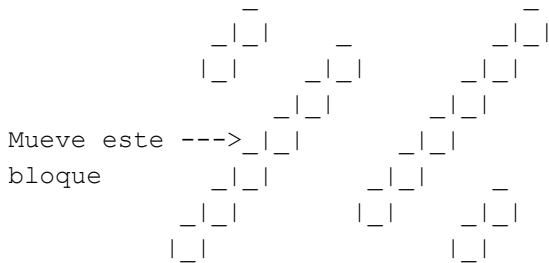
Si lo haces bien quemarás el arbusto que está del otro lado de la barrera revelando unas escaleras, para alcanzarlas sube una pantalla, camina una a la izquierda y toma el camino inferior de la derecha y baja otra pantalla. Desciende por esas escaleras porque te llevarán al Séptimo Calabozo.

 S é p t i m o C a l a b o z o

[1][T][J][] [5]	Ítems del Calabozo	Referencias
[%]	2[1]	
[4][P][] []	[M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[3][] [P] []	[B] Brújula (Compass)	[#] Escaleras

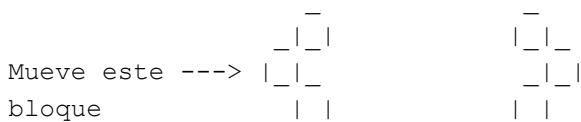
[] [2] [5] [] [1] Llaves [P] Portero
 4 [M] [%] Tesoro: Vela Roja [J] Jefe: Gleeock
 [C] [E] [] [] [1] [3] [] [T] Trifuerza

Otro calabozo podrido de enemigos, esta vez de Darknuts. En la entrada verás dos puertas, sigue por la de la izquierda y conseguirás la BRÚJULA (Compass), tómalas rápido antes de que las cuchillas te piquen en dos. Ahora camina cuatro pantallas a la derecha esquivando todos los enemigos y después del cuarto oscuro vence a todos los malos para luego mover un bloque de la diagonal de la izquierda, tal como indica la imagen:

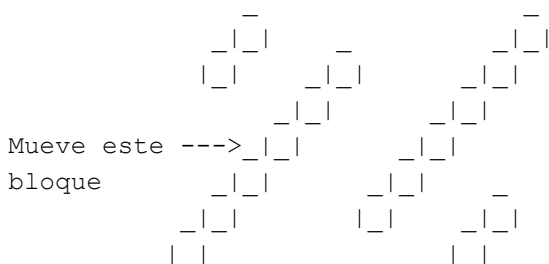


Así aparecerán unas escaleras por donde debes continuar. En el cuarto donde apareces baja y encontrarás una LLAVE. Vence a los enemigos (dispárale flechas a los Pols Voices) y luego empuja el primer bloque del medio para que aparezcan otras escaleras donde encontrarás la VELA ROJA (Red Candle). Regresa todo hasta que llegues al cuarto donde estaban las primeras escaleras. Sigue hacia la derecha y encontrarás a Manhandla, véncelo y empuja el bloque de más a la izquierda para abrir las puertas, sigue por la derecha y sube. Llegarás a un cuarto oscuro con varios Darknuts y Bubbles, ilumínalo y elimina los Darknuts (parate en el agua con la escalera para que no te toquen) y aparecerá el MAPA (Dungeon Map).

Sube y tendrás que lidiar con varios Darknuts más para abrir la puerta. Al entrar se cerrará detrás de ti y te atacarán varios Darknuts, ignóralos y sube para enfrentarte a Gohma, ya sabes la técnica. Continúa y encontrarás una LLAVE y varios Keese, toma tu llave y elimina los enemigos para luego empujar el bloque de más a la izquierda, el que indica la siguiente imagen:



Al mover el bloque aparecerán unas escaleras bajo la cuchilla por donde deberás seguir. Llegarás a un cuarto infectado de Darknuts, no es necesario eliminarlos al menos que quieras regresar, mátalos y luego mueve el bloque del medio para que aparezcan las escaleras y puedas regresar. Sube y empuja el bloque del medio hacia arriba y continúa hacia la derecha. Te encontrarás con un Portero, págale sus 50 Rupias para que te abra las puertas y sigue por la puerta de abajo. Llegarás a un cuarto con varios Darknuts, véncelos a todos y luego empuja hacia arriba uno de los bloques de la diagonal de la izquierda, así aparecerán unas escaleras:



Baja por ellas y llegarás a otro cuarto con Darknuts y Bubbles, no pierdas el tiempo con ellos y usa una llave en la puerta de la izquierda. En el

siguiente cuarto sí que tendrás que eliminar todos los Darknuts para abrir la puerta y seguir (además toma las bombas que te dejan), pero prepárate, porque al cruzar esa puerta te enfrentarás con el jefe de este calabozo.

- Jefe del Calabozo: Gleeock -

¿Otra vez este sujeto? ¿Es que no se cansa de morir? Ya sabes cómo vencer a este tipo, la única diferencia es que ahora tiene cuatro cabezas. Una vez muerto... sí, ya sé que estás harto de escucharlo (o mejor dicho, de leerlo) pero recuerda del contenedor. Sigue y toma el séptimo Fragmento de la Trifuerza! ;;;Uno más y tendremos la sagrada Trifuerza de la Sabiduría en nuestras manos!!!

 --- Octavo Fragmento de la Trifuerza ---

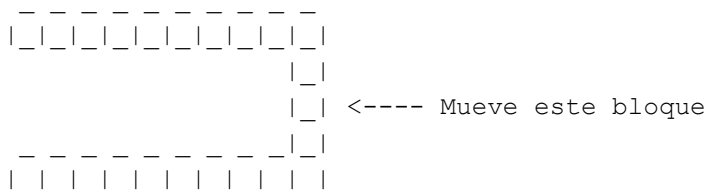
Antes de continuar compra más Comida en la misma tienda donde la compraste antes de entrar al Tercer Calabozo. También te recomiendo altamente que compres medicina pero asegúrate de que te queden 100 Rupias para el próximo calabozo, las necesitarás, además asegúrate de llevar muchas bombas. Ya que estamos listos, desde la tienda donde adquiriste la Comida camina seis pantallas a la izquierda para llegar exactamente una pantalla a la izquierda de la cascada, allí párate sobre el río con la Escalera y coloca una bomba en la pared de arriba (colócala en el quinto ladrillo desde la izquierda) para abrir la entrada al Octavo Calabozo. El camino desde la pantalla de inicio es: dos pantallas a la derecha y baja por las escaleras de atajo, toma la de la izquierda y luego cuatro pantallas a la izquierda.

 O c t a v o C a l a b o z o

3

[5][1][1][][][][][1]	Ítems del Calabozo	Referencias
[1][6]	[C]	
[][2]	[T] [] [M] Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[%][M]	[J] [4] [B] Brújula (Compass)	[#] Escaleras
[&][3]	[7] [6] [1] Llaves	[S] Sabio
[5][]	[] [2] [%] Tesoro: Bastón Mágico	[J] Jefe: Dodongo
[][4][7][S][][]	[1] [&] Tesoro: Llave Mágica	[T] Trifuerza
	[E]	

Este calabozo es sumamente sencillo, así que no te asustes. Entra a la única puerta y no sé como vas a hacer pero debes evitar a toda costa que los Bubbles rojos te toquen mientras mueves el bloque de la izquierda, así aparecerán unas escaleras por donde debes bajar. En el lugar donde apareces no le hagas caso a los Goriyas y atraviesa la pared de abajo. Te encontrarás varios Dodongos, ignóralos y espero que te haya sobrado una llave de calabozos anteriores, úsala en la puerta de abajo. En el siguiente cuarto tendrás que eliminar cuatro WallMasters (camina cerca de las paredes para que salgan) para luego empujar el bloque del medio de la columna derecha, como indica la siguiente imagen:



Así aparecerán unas escaleras que te llevará al BASTÓN MÁGICO (Magical Rod).

Regresa al cuarto donde estaban los Dodongos y sigue por la puerta de la derecha, allí coloca una bomba en la pared de abajo para abrir un pasadizo donde deberás eliminar varios Goriyas para que aparezca el MAPA (Dungeon Map). Regresa al cuarto anterior y elimina a todos los enemigos para que puedas mover el bloque de más a la izquierda de la segunda fila:

```
  _ _  _ _  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  | |  | |
```

Mueve este ---> _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
bloque hacia
arriba

```
  _ _  _ _  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  | |  | |
```

Aparecerán las escaleras por donde debes continuar. Llegarás casi a la entrada, sube tres cuartos donde encontrarás a otro Goriya hambriento, dale la Comida para que se quite y puedas seguir. Ilumina el cuarto y vence a los tres Keese que lo custodian para que aparezca la BRÚJULA (Compass), tómala y sube. Elimina a todos los Goriyas para que aparezca una LLAVE y además se abra la puerta de la izquierda por donde debes continuar.

En el siguiente cuarto enséñales una lección a los Goriyas para que se abra la puerta y prosigue. ¡Digdogger! No pierdas el tiempo con él (si lo matas sólo te dará 5 Rupias), mejor coloca una bomba en la pared de la izquierda para abrir un pasadizo. Ilumina el cuarto y si matas los WallMasters aparecerán bombas para recargarte, usa tu llave en la puerta de la izquierda donde debes alimentar con bombas a tres Dodongos para que se abra la puerta y puedas seguir. En el último cuarto tendrás que arreglártelas de nuevo para que los Bubbles no te toquen mientras tomas la LLAVE y empujas el bloque en el centro del cuarto, de esa forma aparecerán las escaleras por las cuales debes bajar:

```
  _ _  _ _  
 | |  | |
```

Mueve este ---> _ _ _ _
bloque

```
  _ _  _ _  
 | |  | |
```

Usa tu llave en la puerta de la izquierda y elimina a todos los Stalfos (cuidado con sus rayos) para luego empujar el tercer bloque de la diagonal izquierda, el que indica la siguiente imagen:

```
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |  
  _ _  _ _  _ _  
 | |  | |  | |
```

Mueve este ---> _ _ _ _
bloque

Baja por las escaleras que aparecen y ¡¡al fin!! reclama tu LLAVE MÁGICA (Magical Key). Con esta llave podrás abrir cualquier puerta de cualquier calabozo, ahorrándote así la necesidad de buscar más llaves. Regresa al cuarto anterior y sigue por la puerta de abajo, empuja el bloque del medio hacia abajo y ve hacia la izquierda. Te encontrarás con varios Snake Ropes, elimínalos y traspasa la pared de abajo, sigue hacia la derecha dos cuartos y vence a todos los Goriyas (te dejarán bombas) para luego mover el bloque de más a la izquierda y bajar las escaleras. Si aparecen Goriyas dentro del

perímetro de bloques mátalos con el Bastón Mágico.

Espero que a estas alturas ya tengas reunidas las 100 Rupias que te dije porque las necesitarás para aumentar tu capacidad de bombas. Aparecerás en un cuarto con dos Moldorms, si quieres la mejora de capacidad entonces pon una bomba en la pared de abajo y prosigue por el pasadizo. Sigue por los cuartos eliminando los enemigos para abrir las puertas hasta que llegues al cuarto anterior del sabio donde deberás eliminar a los WallMasters para mover el bloque de siempre. Continúa y te encontrarás al sabio, págale sus 100 Rupias y ya podrás cargar hasta 16 bombas. Regresa todo hasta el cuarto de los Moldorms y entra a la puerta de arriba para enfrentarte por fin a los jefes de este calabozo.

- Jefe del Calabozo: Dodongo -

Tres lúgubres Dodongos junto con cuatro estatuas dispara-fuego intentan custodiar el último fragmento de la Trifuerza, pero Link está tan fuerte a estas alturas que no tardará ni diez segundos en acabar con ellos y tomar el preciado Contenedor de Corazón. Una vez que te hayas despachado a los Dodongos, sube y toma el último ¡Fragmento de la Trifuerza! ¡¡Al fin hemos reunido los ocho fragmentos y hemos reformado la Trifuerza de la Sabiduría!!

--- La Confrontación Final ---

¡¡Ha llegado la hora de enfrentarse a Ganon y rescatar a Zelda!! Así que prepárate psicológicamente y ve a comprar tu medicina y algún ítem que te falte como el Escudo Mágico o la Espada Mágica. Cuando estés listo deberás ir exactamente a la esquina superior-izquierda del mapa y poner una bomba en la pared del norte (ponla en el cuarto ladrillo desde la izquierda), así abrirás la entrada al Noveno y último Calabozo

N o v e n o C a l a b o z o

[&][2]	[3][Z]	Ítems del Calabozo	Referencias
[][][][S][][2][][J]			
[][][][][]	[M]	Mapa (Dungeon Map)	[E] Entrada/Salida
[][1][][][1][]	[B]	Brújula (Compass)	[#] Escaleras
[][][C][][] % [M][]	[1]	Llaves	[S] Sabio
[][][][][][][][][3]	[%]	Tesoro: Flechas de Plata	[J] Jefe: Ganon
[][][][][S][][]	[&]	Tesoro: Anillo Rojo	[Z] Zelda
[1][E]			

Este calabozo es muy extenso y podrías extraviarte fácilmente, así que si no quieres aventurarte en una mazmorra de la muerte es mejor que sigas esta guía al pie de la letra. Desde la entrada sube y si ya conseguiste los ocho fragmentos de la Trifuerza las puertas estarán abiertas para ti, de lo contrario el sabio no te dejará pasar hasta que las consigas todas. Sigue por la puerta de arriba e ilumina el cuarto para ver mejor, atraviesa la pared de la derecha y sigue caminando por el túnel hasta atravesar la otra pared de la derecha. En el siguiente cuarto esquiva a los Wizrobes y pon una bomba en la pared de arriba para abrir un pasadizo, sigue por allí y vence al Patra (elimina primero a las crías para luego atacar a la madre) y aparecerá el MAPA (Dungeon Map).

¡No subas! Traspasa la pared de la izquierda y elimina a todos los Wizrobes para que puedas empujar el bloque, así aparecerán unas escaleras que te

llevarán a las FLECHAS DE PLATA (Silver Arrow). Sube las escaleras de nuevo y traspasa la pared de arriba y sin que te toquen los Bubbles rojos mueve el bloque de la izquierda para que aparezcan unas escaleras por donde debes bajar. Desde donde apareces pon una bomba en la pared de arriba y sigue por allí. Te encontrarás con dos temibles Lanmolas azules, equipa tu Bastón Mágico y atácalos desde lejos (de paso iluminarás el cuarto si tienes el Libro de Magia) y cuando los elimines (toma las bombas que te dejan) sigue dos cuartos hacia la izquierda.

Vires, no les hagas caso (sólo te dejarán 5 Rupias), mejor usa tu Llave Mágica en la puerta de arriba para llegar a otro cuarto oscuro, ilumínalo y sigue subiendo. Llegarás a un cuarto lleno de bloques, empuja el bloque del medio y pon una bomba en la pared de la izquierda para abrir un pasadizo, sigue por allí y regresa inmediatamente. La idea de esto es que puedas empujar el bloque hacia la derecha y puedas seguir por la puerta de arriba. En el siguiente cuarto sigue por la derecha (engaña a las cuchillas para pasar) y si matas a todos los Wizrobes aparecerá una Llave, pero como tenemos nuestra Llave Mágica ya no nos hace falta. Pon una bomba en la pared de abajo para abrir un pasadizo donde deberás eliminar a los Zols para tomar la BRÚJULA (Compass).

Regresa al cuarto anterior al de la Brújula y pon otra bomba en la pared de arriba, sigue por el pasadizo y continúa por la puerta de la derecha. Esquiva a todos los enemigos y entra por la puerta de arriba donde encontrarás a un sabio que te dice: "Ve al siguiente cuarto". Como le hacemos caso a los sabios traspasa la pared de la izquierda y sigue al próximo cuarto. Más enemigos, esquivalos y sube para encontrar la segunda Patra. Aún no luches con ella, atraviesa la pared de la izquierda y vence a las dos Lanmolas azules para que puedas mover el bloque de la izquierda y bajar por las escaleras donde yace tu preciado ANILLO ROJO (Red Ring) ;Con este anillo serás más fuerte y resistirás más ataques! Regresa y ahora sí haz añicos a la Patra, mueve el bloque de la izquierda y baja por las escaleras.

En el lugar donde apareces no pierdas el tiempo lidiando con los Wizrobes, pon una bomba en la pared de la derecha y sigue por allí. Tendrás que batallar con una tercera Patra algo más difícil porque ahora expande a sus crías en vez de moverlas oblicuamente, de todas formas con tu nuevo anillo no será un problema darle una paliza. Una vez vencida la Patra se abrirá la puerta de la derecha, pero antes de seguir tómate tu medicina, equipa tus flechas y prepárate porque te enfrentarás con el mismísimo Príncipe de la Oscuridad: Ganon.

- Jefe del Noveno Calabozo: Ganon -

Al entrar al cuarto la oscuridad del poder maligno de Ganon no te dejará ver, pero Link levanta la Trifuerza de la Sabiduría para iluminar el cuarto donde encontrarás a Ganon ;pero espera! Ganon usará su poder para volverse invisible y comenzará a atacarte con bolas de fuego. Lo que debes hacer es, mientras esquivas las bolas, dar espadazos al aire hasta que le pegues a Ganon (cuando lo hagas se hará visible), no te dejes engañar por el piso ya que puedes caminar por lo que parece ser agujeros. Luego de varios golpes Ganon se pondrá rojo, no le des oportunidad de que se recupere y dispárale una Flecha de Plata para vencerlo de una vez por todas. ;;;Al fin haz derrotado la maldad!!! Ganon ha quedado en cenizas, toma la Trifuerza del Poder que dejó para abrir así las puertas.

Sigue al cuarto de arriba donde encontrarás a ;;Zelda!! pero unas llamas la mantienen encerrada, así que destrúyelas con tu espada y acércate a ella para rescatarla. Zelda te agradecerá por haberla ayudado y por haber salvado al mundo. Ambos elevarán las Trifuerzas del Poder y de la Sabiduría para elevar así las esperanzas de un nuevo mundo libre y pacífico.

¡Gracias Link! ¡Eres el héroe de Hyrule!

~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~

¡Felicitaciones, has terminado The Legend of Zelda!

Luego que pasen los créditos te darán un número para indicarte las veces que moriste en el juego, además de enterarte que al fin

¡haz terminado The Legend of Zelda al 100%!

¡Ahora eres el verdadero Héroe de Hyrule!

~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~ <> ~

=====

/\	~ <> ~	C A P Í T U L O V I I	~ <> ~	/\
/__\ =====		C o n t e n e d o r e s d e C o r a z ó n		/__\ =====

Los Contenedores de Corazón agregan un corazón completo a tu medidor de vida haciendo que tengas más energía y seas más resistente. La mayoría los obtienes al vencer a los jefes de los calabozos pero hay unos pocos regados a lo largo de Hyrule. Comienzas con tres corazones, obtienes ocho al vencer a los ocho jefes y consigues cinco extras haciendo un total de 16 corazones que puedes llevar como máximo en tu medidor. Aquí encontrarás la ubicación de los cinco Contenedores extras, recuerda que la ubicación de algunos de los Contenedores varía entre ambas aventuras.

--- Primera Aventura ---

Primer Contenedor

Requerimientos: Bombas

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) ve una pantalla a la derecha, sube cinco y luego cuatro más a la derecha para llegar a un lugar con una gran roca en el centro. Pon una bomba en la esquina inferior derecha de la roca para revelar una cueva, entra allí y un anciano te dará a escoger entre una 2da Poción (2nd Potion) o el Contenedor de Corazón. Te recomiendo altamente que tomes el Contenedor porque una vez que escojas un premio ya no podrás obtener el otro del mismo anciano.

Segundo Contenedor

Requerimientos: Bombas

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) camina cuatro pantallas a la derecha y pon una bomba en la pared de arriba para revelar una cueva, entra allí y un anciano te dará a escoger entre una 2da Poción (2nd Potion) o el Contenedor de Corazón. Recuerda tomar el Contenedor porque si coges la poción no lo podrás conseguir de nuevo.

Tercer Contenedor

Requerimientos: Vela Azul o Vela Roja

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) camina una pantalla a la derecha, sube tres y luego una a la izquierda y quema el quinto arbusto de derecha a izquierda con la Vela para descubrir unas escaleras secretas. Baja por ellas y otro anciano te dará a escoger entre una 2da Poción (2nd

Potion) o el Contenedor de Corazón. Ya sabes cuál es más valioso.

Cuarto Contenedor

Requerimientos: Balsa

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) ve ocho pantallas a la derecha hasta llegar a la esquina inferior derecha del mapa y sube cuatro pantallas más donde verás un muelle en el agua. Párate sobre él para usar la balsa y llegarás a un lugar con una extraña construcción (como un calabozo), entra allí y un anciano te dará a escoger entre una 2da Poción (2nd Potion) o el Contenedor de Corazón. Te recomiendo altamente que tomes el Contenedor porque una vez que escojas un premio ya no podrás obtener el otro.

Quinto Contenedor

Requerimientos: Escalera de Mano

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) camina hacia la derecha ocho pantallas hasta llegar a la esquina inferior derecha del mapa. Desde allí sube dos pantallas y podrás ver el Contenedor de Corazón sobre una plataforma de madera en el agua, camina sobre las plataformas usando la Escalera de Mano para alcanzarlo.

--- Segunda Aventura ---

Primer Contenedor

Requerimientos: Ninguno

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) sube una pantalla, camina cuatro a la izquierda, baja una y sigue hacia la izquierda por el camino de arriba, sube otra pantalla y luego hacia la izquierda para llegar al Bosque Perdido. Para encontrar la salida deberás subir una pantalla, luego una a la izquierda, bajar una y por último otra a la izquierda. Una vez que estés del otro lado del bosque sube cuatro pantallas para llegar a la esquina superior-izquierda del cementerio. Allí mueve la segunda lápida de la segunda fila para revelar unas escaleras. Baja por ellas y verás un anciano que te dará a escoger entre una 2da Poción (2nd Potion) o el Contenedor de Corazón.

Segundo Contenedor

Requerimientos: Grabadora

Desde la pantalla de inicio (donde comienzas tu juego) camina una pantalla a la derecha, sube cinco, camina dos a la derecha y luego baja una. Llegarás a la esquina inferior-izquierda del desierto, allí toca la Grabadora para que aparezcan unas escaleras donde, como has de imaginarte, un anciano te regalará una 2da Poción (2nd Potion) o el Contenedor de Corazón.

Tercer Contenedor

Requerimientos: Grabadora

Llega al lugar donde estaba la entrada al Noveno Calabozo en la Primera Aventura (Spectacle Rock) y camina una pantalla a la derecha, allí toca la Grabadora y aparecerán unas escaleras donde conseguirás al mismo anciano de siempre con su 2da Poción (2nd Potion) y el Contenedor.

Cuarto Contenedor

Requerimientos: Balsa

En el mismo lugar que en la Primera Aventura.

Quinto Contenedor

Requerimientos: Escalera de Mano

En el mismo lugar que en la Primera Aventura.

=====
/\ ~ <> ~ C A P Í T U L O V I I I ~ <> ~ /\
/_ \ B e s t i a r i o _/ \

Aquí encontrarás todos los enemigos de este grandioso juego. Cada uno de ellos posee los siguientes atributos:

- HP: Indica la cantidad de espadaos que el enemigo resistirá antes de morir. La espada usada para determinar el HP es la más débil de todas: la Wooden Sword que obtienes al principio del juego. Recuerda que si obtienes otras espadas más fuertes los enemigos resistirán menos ataques. Ejem.: 2 indica que con dos ataques de la Wooden Sword el enemigo morirá.
- ATQ: El daño que hace el enemigo en corazones. Para determinar el ataque no he usado ninguno de los ítems que reducen el daño, recuerda que si consigues un ítem que reduce el daño los enemigos te quitarán menos corazones. Ejem.: 1/2 indica que el enemigo te quitará medio corazón si te hiere.
- VEL: Velocidad, la rapidez con que se mueve el enemigo. Le he asignado un valor de 3 a la velocidad en la que se mueve Link y de acuerdo a ese valor he determinado la velocidad de los enemigos. Ejem.: 1 se mueve mucho más lento que Link, 3 se mueve a la misma velocidad que Link.
- HAB: Cierta habilidad característica del enemigo.

--- Enemigos Comunes ---

Estos son los enemigos que habitan en el mundo externo de Hyrule.

Armos

HP: 03 | ATAQ: 01 | VEL: 1~4 | HAB: Algunas son muy rápidas

Los Armos son estatuas que cobran vida cuando las tocas y comienzan a caminar por toda la pantalla. Hacen mucho daño, son muy resistente y algunas veces son tan rápidas que es casi imposible que no te toquen. Por eso es mejor evitar acercarte a estas estatuas, aunque algunas veces debajo de ellas hay secretos...

Ghini

HP: 09 | ATQ: 01 | VEL: 01 | HAB: Resistentes

¿Te atreverías a caminar por un cementerio solitario? Pues ten mucho cuidado porque allí habitan almas en pena llamadas Ghini. No te les acerques mucho

porque hacen mucho daño además de que son muy resistentes... y si osas tocar una tumba saldrá otro Ghini para atormentarte.

Leever (Rojo y Azul)

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Enterrarse

Estos enemigos viven en el desierto y pueden enterrarse para luego aparecer en otro lugar. Aunque son muy lentos son muy resistentes, y los Leever azules incluso son más fuertes que los rojos.

Lynel (Rojo y Azul)

HP: 04 | ATQ: 02 | VEL: 02 | HAB: Disparar rayos

Guerreros muy poderosos encargados de custodiar la Montaña de la Muerte, eso son los Lynels. Son muy fuertes y hacen mucho daño, además de que pueden disparar rayos desde sus espadas para atacar a distancia y por su fuera poco los Lynels azules son mucho más resistentes. ¡Cuidate de ellos!

Moblin (Rojo y Azul)

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Disparar Flechas

Los mercenarios por naturaleza de Ganon. Los Moblins son enemigos parecidos a unos cerdos que atacan disparando flechas, los hay también en rojo y azul siendo estos últimos más fuertes. Cuando veas que un Moblin se detiene entonces prepárate porque va a disparar una flecha.

Octorok (Rojo y Azul)

HP: 01 | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Disparar rocas

Los Octoroks son los enemigos más comunes del juego. Hay de dos colores, los rojos y los azules, siendo estos últimos más fuertes y resistente que los primeros. Ten mucho cuidado porque pueden disparar rocas a distancia, incluso hay Octoroks mucho más rápidos.

Peahat

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Volar

Estos enemigos voladores usan sus aspas-navajas para atacar a sus víctimas. No puedes herirlos mientras vuelan, debes esperar a que bajen al piso a reposar donde quedarán vulnerables hasta que remonten vuelo de nuevo.

Tektite (Rojo y Azul)

HP: 01 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Saltar

Saltan mucho. Los Tektites son difíciles de atacar porque se mueven mucho y muy rápido pero son tan débiles que con un simple espadazo los eliminarás. Por lo general viven en zonas montañosas.

Zola

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Sumergirse / Disparar bolas de fuego

Los Zolas viven en el mar, lagos y ríos y emergen para atacar a sus enemigos disparando bolas de fuego y luego se vuelven a sumergir. Es muy difícil eliminarlos con la espada al menos que tengas un arma de ataque a distancia.

--- Enemigos de Calabozos ---

Los que se encuentran sólo dentro de calabozos.

Bubble

HP: -- | ATQ: -- | VEL: 03 | HAB: Invencible / Embrujar

Los Bubbles son cráneos rodeados en llamas que vuelan por los cuartos de los calabozos. Son invencibles y si un Bubble llega a tocarte te embrujará impidiendo que puedas usar tu espada por varios segundos. En la Segunda Aventura (Second Quest) existen tres tipos de Bubbles: los destellantes que al tocarlos te embrujarán por varios segundos y luego regresarás a la normalidad, los rojos que te embrujarán para siempre y los azules que restauran el embrujo de los rojos.

Darknut (Rojo y Azul)

HP: 04 | ATQ: 01 | VEL: 02 | HAB: Invulnerables de frente

Mucho cuidado con estos peligrosos caballeros porque son muy fuertes y hacen mucho daño, es mejor mantenerse en lo posible alejados de ellos... ahora, si te decides eliminarlos no deberás atacarlos de frente porque sus escudos bloquean tus ataques. Los Darknuts azules son mucho más fuertes que los rojos.

Gel

HP: 01 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Ninguna

Pequeñas versiones de los Zols. Estos enemigos son muy débiles y no hacen mucho daño, por esa razón siempre andan en enjambres para poder salir victoriosos frente a sus enemigos.

Gibdo

HP: 07 | ATQ: 02 | VEL: 01 | HAB: Resistentes

¡Momias! Caminan por los cuartos intentando capturar una víctima para darse un banquete. Ten mucho cuidado porque son muy resistentes además de que hacen mucho daño, usa tu búmerang para paralizarlos mientras los atacas.

Goriya (Rojo y Azul)

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Lanzar Búmerang

Los Goriyas andan armados con un búmerang y adoran lanzarlo contra sus enemigos. Son muy resistentes y los de color azul lo son aún más. Mientras lanzan el búmerang no podrán moverse quedando indefensos... aprovecha el momento.

Keese

HP: 01 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Volar

Estos vampiritos gustan vivir en ambientes oscuros y atacan a cualquiera que se les acerque. Son algo rápidos y es muy difícil atacarlos porque se mueven mucho, aunque son muy débiles.

Lanmola (Rojo y Azul)

HP: 10 | ATQ: 2 | VEL: 3 | HAB: Movimiento rápido

Un enemigo exclusivo del Noveno Calabozo. Estas especies de gusanos corren a altas velocidades por los cuartos tratando de herir cualquier cosa. Existen dos tipos de Lanmolos: los rojos y los azules, siendo éstos últimos más fuertes y mucho más rápido. Para eliminarlos debes golpearlos con tu espada repetidas veces, pero para no arriesgar la vida es mejor usar el Bastón Mágico para atacarlos a distancia.

Like Like

HP: 10 | ATQ: 1 | VEL: 2 | HAB: Comer escudos

Los Like Like son enemigos nocturnos que gustan devorar enteras a sus víctimas. Son muy conocidos porque adoran comerse los escudos de los guerreros, así que ten mucho cuidado si te atrapa un LikeLike porque se comerá tu preciado Escudo Mágico. Si uno llega a comerte comienza a golpearlo hasta que lo destruyas.

Moldorm

HP: 6~8 | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Ninguna

Los Moldorms son extraños gusanos separados en cinco segmentos y se mueven sin sentido alguno por los cuartos. Su resistencia es variada ya que para eliminar al gusano se debe destruir cada segmento por separado.

Patra

HP: 12 | ATQ: 2 | VEL: 1 | HAB: Invulnerable mientras lo protegen las crías

Otro enemigo exclusivo del Noveno Calabozo. Patra tiene varias crías que giran al rededor de ella protegiéndola de cualquier ataque además de que hieren todo lo que tocan. Para vencerla deberás derrotar primero a todas sus crías para luego golpear a la madre.

Pols Voice

HP: 10 | ATQ: 02 | VEL: 02 | HAB: Resistentes

¿Conejitos? ¡No! Son Pols Voices, unos terribles seres muy fuertes que saltan por todo el cuarto hiriendo todo lo que tocan. Resisten muchos ataques pero un solo flechazo podría acabar con ellos en un instante...

Razor Traps

HP: -- | ATQ: 01 | VEL: 04 | HAB: Invulnerables

Estas trampas mortales están colocadas en las esquinas de un cuarto y cuando detectan algo en movimiento dentro de su rango de ataque, se mueven rápidamente para herir a su víctima. Luego de eso regresan lentamente a su posición inicial.

Snake Rope

HP: 01 | ATQ: 1/2 | VEL: 1~3 | HAB: Incrementar velocidad

Estas culebritas andan por allí arrastrándose lentamente pero cuando ven una posible víctima se abalanzan hacia ella a alta velocidad. Son muy débiles y no resultan ser tan problemáticas.

Stalfos

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Disparar Rayos (Sólo en Second Quest)

Calaveras vivientes, eso son los Stalfos. Andan armados con espadas y armaduras y no dudarán en atacar a sus enemigos. En la Segunda Aventura (Second Quest) tienen la habilidad de disparar rayos desde sus espadas.

Vire

HP: 2 | ATQ: 1 | VEL: 3 | HAB: Dividirse en murciélagos

Los Vires andan por allí en los cuartos saltando felizmente pero si se te ocurre atacarlos con tu espada, éste se dividirá en dos Keese empeorando las cosas. No hacen tanto daño y son algo débiles, aunque se mueven mucho y

es difícil atacarlos.

Wall Master

HP: 02 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Escondarse en las paredes

Cuando Link se acerque a la pared donde viva un Wall Master, este saldrá para intentar capturarlo. Si logra atraparlo, además de quitarle medio corazón lo llevará hasta la entrada del calabozo. ¡Mucho cuidado Link!

Wizrobe (Rojo y Azul)

HP: 4 | ATQ: 4 | VEL: 2 (Wizrobes Azules) | HAB: Disparar magia

¡Oh noble aventurero, temedle a estos hechiceros! Estos seres malignos cubren sus esqueléticos cuerpos con túnicas y atacan a cualquiera que se les acerque con rayos de magia. Sus ataques hacen mucho daño y luego de atacar se teletransportan para aparecer en otro lugar. Los Wizrobes azules son más resistentes, aunque su magia hace menos daño, se mueven por todo el cuarto traspasando todo lo que se les atravesase y sin cesar el ataque.

Zol

HP: 01 | ATQ: 01 | VEL: 01 | HAB: Se dividen en Gels

Estos enemigos se mueven muy lento y no son muy problemáticos... hasta que los atacas con la Wooden Sword. Al hacerlo se dividirán en dos Gels que aunque son más débiles se mueven mucho más rápido, así que piensa bien si los atacas o mejor los dejas en paz.

--- Jefes ---

Los jefes que resguardan los calabozos.

Aquamentus

HP: 6 | ATQ: 1/2~1 | VEL: 1 | HAB: Disparar bolas de fuego

El único ataque de este dragón es disparar bolas de fuego desde su boca mientras resguarda la puerta donde se encuentra el tesoro que buscas... aunque si estás lo suficientemente alejado podrás esquivar sus ataques sin problema. La única forma de eliminarlo es golpeándolo en el cuerno, su único punto débil.

Dodongo

HP: 2 | ATQ: 1 | VEL: 2 | HAB: Invulnerable a ataques externos

Este jefe es un gran pseudo-dinosaurio paquidérmico con una piel tan resistente que ningún ataque externo lo dañará, sólo si consigues herirlo desde adentro podrás vencerlo, como meterle una bomba en la boca para que le explote en el estómago, por ejemplo...

Manhandla

HP: 16 | ATQ: 1 | VEL: 2 | HAB: Disparar bolas de fuego / Aumentar rapidez

Esta gran ¿planta? con cuatro pétalos es muy peligrosa porque dispara bolas de fuego sin piedad hacia su víctima. Para destruirla debes eliminar cada uno de sus cuatro pétalos ¡pero cuidado! cada vez que le destruyas uno se moverá mucho más rápido. Es muy susceptible a las bombas, una sola bomba bien puesta podría destruirle sus cuatro pétalos de una vez.

Gleeock

HP: 8 (cada cabeza) | ATQ: 1 | VEL: -- | HAB: Disparar bolas de fuego
Gleeock es una especie de dragón con varias cabezas y cada cabeza dispara bolas de fuego independientemente hacia sus enemigos. Si te decides matar a un Gleeock debes atacar sus cabezas pero te advierto que luego que le cortes una ésta comenzará a volar por el cuarto disparando bolas de fuego y se volverá invulnerable. Una vez seccionadas todas sus cabezas lo habrás vencido.

Digdogger

HP: 8 (cada Digdogger pequeño) | ATQ: 2 | VEL: 1~5 | HAB: Dividirse
Digdogger es un extraño ser gigantesco con un gran ojo. Es inofensivo y se mueve lentamente por su cuarto hasta que alguien toca una Grabadora cerca. Para Digdogger ese sonido es horrible y hará que se divida en varios Digdoggers más pequeños que se moverán por el cuarto violentamente hiriendo todo lo que tocan. Para vencerlo debes destruir cada una de sus réplicas pequeñas.

Gohma

HP: 1 (flecha) | ATQ: 1 | VEL: 2 | HAB: Disparar bolas de fuego
Esta criatura parecida a un cangrejo es más débil de lo que parece. Aunque su exoesqueleto es muy resistente su gran ojo es su único punto débil, con un solo flechazo bien acertado en el ojo morirá. Gohma camina por el cuarto disparando bolas de fuego y de vez en cuando abrirá el ojo para ver dónde se encuentra su víctima, aprovecha el momento para asaetarlo. Los Gohma azules son más resistentes, mueren con tres flechazos.

Ganon

HP: -- | ATQ: 1 | VEL: -- | HAB: Vulnerable sólo a las Flechas de Plata
El cerdo gigantesco causante de todos tus problemas: Ganon, El Príncipe de la Obscuridad. Habita en la Montaña de la Muerte en el Noveno Calabozo. Tiene poderes como la invisibilidad y es invulnerable a cualquier arma debido a que posee la Trifuerza de Poder, sólo una legendaria Flecha de Plata podría vencerlo volviéndolo cenizas. ¿Tendrá Link el coraje necesario para enfrentarse a este ser maligno y rescatar a Zelda?

=====

/\	~ <> ~	C A P Í T U L O	I X	~ <> ~	/\
/__\		T r u c o s	&	S e c r e t o s	/__\

=====

He aquí algunos trucos para The Legend of Zelda.

La Segunda Aventura

Podrás jugar la Segunda Aventura sólo después que termines el juego, pero si abres un nuevo archivo y colocas ZELDA como tu nombre comenzarás la Segunda Aventura desde el principio sin necesidad de terminar la Primera Aventura... primero.

Salva tu juego cuando quieras

Este truco es sólo para el juego de NES. El menú para salvar tu juego sólo aparece cuando mueres, pero existe un truco para guardar tu avance en el momento que quieras. Pausa el juego y presiona en el segundo control ARRIBA y A para llamar el menú donde podrás salvar tu avance. Pero te advierto, si abres el menú de esta forma y seleccionas CONTINUE, aparecerás en la pantalla de inicio sin importar donde te encontrabas y con tres corazones. Si lo haces en un calabozo aparecerás en la entrada.

Rupias fáciles

Como todos sabemos, reunir Rupias en este juego puede ser exasperante. Bien, pues existe un pequeño truco, ve a los casinos que se encuentran en varios puntos de Hyrule y juega, si ganas entonces salva el juego usando el truco de arriba y si pierdes reinicia tu juego y regresa al casino. El casino más cercano se encuentra una pantalla a la izquierda de la pantalla de inicio, coloca una bomba en la pared de arriba.

Menos enemigos por pantalla

En el mundo externo encontrarás cantidades de enemigos por pantalla, si los eliminas a todos éstos volverán a aparecer después de un tiempo, pero si dejas aunque sea a uno vivo los demás no volverán a aparecer. Esto es muy útil para cuando tienes que pasar varias veces por una misma área infectada de enemigos.

Enemigos Coloridos

En algunos calabozos encontrarás cuartos llenos de enemigos como Darknuts o Wizrobes de ambos colores, bien, pues existe un pequeño truco para hacer la situación un poco menos hostil. Como sabes los enemigos de color rojo son más débiles que los azules, así que si entras a un cuarto con enemigos de ambos colores, lo que debes hacer es eliminar a todos los rojos, salir del cuarto y cuando vuelvas a entrar algunos de los azules se habrán convertido en rojos. Un truco muy conveniente para cuando tienes que lidiar con un montón de Wizrobes de ambos colores.

¿Estatuas con Presbicia?

En algunos cuartos de los calabozos encontrarás unas estatuas que te disparan bolas de fuego. Si te pegas de ellas no podrán verte y no dispararán. Muy útil mientras piensas qué hacer o mientras esperas que el enemigo pase cerca para eliminarlo con tu espada sin correr el riesgo de que la estatua te hiera con una de sus bolas de fuego.

Digdogger

Algunas veces cuando toques la Grabadora cerca de Digdogger, éste se dividirá en tres Digdoggers pequeños en vez de uno. En lugar de eliminar a los tres, sólo elimina uno y sal del cuarto y vuelve a entrar, cuando regreses los demás habrán desaparecido.

Reparando Puertas

En algunos lugares de Hyrule, si derrumbas la entrada de una cueva con una bomba encontrarás un anciano que te cobrará 20 Rupias por los daños que le causaste a su puerta. Estos ancianos se encuentran bien escondidos, y menos mal porque no conviene ir destrozando puertas por allí para después pagarlas, con lo tanto que cuesta reunir Rupias...

=====

/\ ~ <> ~ C A P Í T U L O X ~ <> ~ /\

/__\ P r e g u n t a s F r e c u e n t e s /__\
=====

Aquí encontrarás las dudas más comunes sobre este juego. Antes de escribir un email preguntando algo consulta esta sección para ver si tu duda no ha sido contestada previamente, de ser así entonces puedes escribir un correo a la dirección de email que se indica en la sección "Contactando al Autor".

P: ¿Qué es eso de la Segunda Aventura?

R: Es un segundo reto mucho más difícil para The Legend of Zelda. Es en esencia el mismo juego pero todos los calabozos han sido cambiados, al igual que la ubicación de algunos ítems. De resto todo lo demás queda igual.

P: ¿Y cómo juego la Segunda Aventura?

R: Tienes que terminar el juego primero... pero existe un pequeño truco: comienza un nuevo archivo y coloca como nombre la palabra ZELDA, así comenzarás la Segunda Aventura sin tener que terminar el juego.

P: He conseguido una cueva donde un anciano tiene una espada, pero no me la quiere dar ¿por qué?

R: Para que el anciano te regale la Espada Blanca necesitas tener al menos cinco contendores de corazón en tu medidor de vida. Si se trata de la Espada Mágica entonces necesitas doce contendores.

P: Por allí conseguí un viejo que me dio una carta ¿para qué sirve eso?

R: Si le muestras esa carta a las ancianas que viven en las cuevas podrás comprarle medicinas.

P: ¡¡Conseguí el arco!!... pero no puedo disparar flechas ¿es que está dañado o qué?

R: Tu arco está perfecto, pero no tienes las flechas, debes comprarlas en cualquier tienda de Hyrule antes de poder usarlo. Luego de eso cada flecha que dispares te descontará una Rupia.

P: Hay un cuarto de un calabozo donde no sé qué debo hacer para continuar pero no quiero leer tu guía porque quiero terminar el juego yo solo(a). ¿Me puedes dar un consejo?

R: ¡Claro! Primero que nada intenta eliminar todos los enemigos de ese cuarto para ver si tal vez se abre una puerta o aparece un ítem que te sea útil. Luego de eso y si no pasa nada empuja todos los bloques que haya en ese cuarto, al hacer eso algunas veces aparecerán escaleras secretas. Si luego de hacer todo eso sigue sin pasar nada entonces pon bombas en el centro de las paredes para ver si abres un pasadizo, en la Segunda Aventura intenta atravesarlas porque hay puertas invisibles. ¿Aún nada? ¡Entonces lee la guía!

P: En algunos calabozos entro a un cuarto oscuro y no puedo ver nada ¿qué debo hacer?

R: Necesitas la Vela Azul para iluminar los cuartos oscuros. La puedes comprar en algunas tiendas de Hyrule por 60 Rupias.

P: En otros calabozos hay ríos rojos que no me dejan pasar... ¿por qué no puedo continuar?

R: Necesitas la Escalera de Mano para poder cruzar ríos. En la Primera

Aventura podrás conseguir la escalera en el Cuarto Calabozo y en la Segunda Aventura en el Sexto Calabozo.

P: Me sobraron llaves de un calabozo... ¿me servirán para algo?

R: Las llaves que te sobren te sirven para abrir puertas de posteriores calabozos, así que colecta todas las llaves que puedas porque que tal vez te serán útiles en próximas mazmorras.

P: Me he quedado sin llaves y no puedo abrir una puerta en un calabozo, ya lo he revisado todo y no consigo una ¿qué puedo hacer?

R: Tranquil@ amig@, primero que nada revisita calabozos anteriores para ver si tal vez olvidaste una llave que te sea útil, si luego de eso no consigues nada o te da pereza revisar los calabozos, entonces reúne 100 Rupias y compra una llave en las muchas tiendas de Hyrule.

P: ;;Mi Escudo Mágico desapareció!! ¿¿¿qué rayos...????

R: Se lo comió un Like Like. Esos bichos que parecen gusanos verticales gustan de comerse a sus víctimas enteras y devorar sus escudos. Si uno te atrapa comienza a dar espadazos para destruirlo antes de que sea demasiado tarde...

P: ¡Auxilio! De repente un enemigo me tocó y más nunca pude usar la espada ¿¿¿qué pasó???

R: Seguramente te tocó un Bubble rojo, estos enemigos sólo aparecen en la Segunda Aventura y si te tocan te embrujarán para siempre haciendo que más nunca puedas usar la espada. Para revertir el hechizo deberás buscar un Bubble azul y tocarlo, o si no toma medicina, también resulta.

P: ¡No puedo vencer a Ganon! Le doy espadazos y sólo se pone rojo pero luego sigue atacando... ¿cómo lo elimino de una vez por todas?

R: Necesitas las Flechas de Plata que se encuentran en el Noveno Calabozo. Dale espadazos a Ganon hasta que se ponga rojo y en ese instante dispárale una flechita de plata, con eso lo pulverizarás para... ¿siempre?

P: ¿Qué significa el número que hay bajo mi nombre en la pantalla de selección de archivo?

R: Ese número indica la cantidad de veces que has muerto durante tu juego.

P: ¿Es cierto que este juego ha sido relanzado para otras consolas además del clásico NES?

R: Sí. El juego original era de NES, lanzado en 1987, pero Nintendo ha decidido relanzarlo para el GameCube y para el GameBoy Advance. El juego de GameCube donde lo podrás encontrar se llama "The Legend of Zelda: Collector's Edition" y es una edición limitada con varios juegos de Zelda, algo difícil de encontrar a estas alturas. Para GBA el juego se llama "Classic NES Series: The Legend of Zelda" y forma parte de una serie de cartuchos con juegos de NES readaptados para el GBA.

P: Leí por allí que has realizado una guía con imágenes para este juego ¿es cierto? Si es verdad ¿dónde puedo visitarla?

R: Sip, es cierto y es esta misma guía pero en formato HTML con imágenes, fotos, mapas para los calabozos y enlaces en un diseño muy agradable. Para verla visita el siguiente enlace:

<http://zelda.sheikav.com>

o también

<http://www.sheikav.com/001/guia/index.html>

--- Contactando al Autor ---

Antes de escribir un e-mail debes tener en cuenta los siguientes puntos.
NO RESPONDERÉ CORREOS QUE NO ACATEN ESTOS PUNTOS.

- Coloca en el Asunto (Subject) el texto "Zelda 1" o "Zelda NES".
- SI VAS A PREGUNTAR ALGO, ASEGÚRATE DE QUE TU PREGUNTA YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN LA SECCIÓN DE PREGUNTAS FRECUENTES O EN ALGUNA OTRA SECCIÓN DE ESTA GUÍA. De la misma manera si vas a enviar una contribución (truco, secreto, corrección de errores, información extra, etc.) asegúrate de que ya no se encuentra en la guía antes de enviarlo. De resto todas tus dudas, sugerencias, comentarios y contribuciones son bienvenidos, y obtendrás el total crédito por todas tus contribuciones publicadas en esta guía.
- Si escribes alguna pregunta que yo considere interesante, me reservo el derecho de agregar esa pregunta junto con tu nombre/alias/apodo/nickname y dirección de e-mail a la sección de Preguntas Frecuentes de esta guía. Si no quieres que tu dirección de e-mail sea expuesta públicamente puedes indicarlo en el correo.
- Me reservo el derecho de editar total o parcialmente alguna contribución o pregunta que hayas enviado, para corregir "horrores" ortográficos y/o adaptarla al formato de la guía.
- Trata de escribir claro y que se entienda ;y cuida tu ortografía! Esto es porque siempre escriben cosas que no comprendo, y así no puedo ayudarte.
- No respondo ningún tipo de preguntas relacionadas a Emuladores, ROMs y/o Hardware, esto es preguntas sobre consolas, cartuchos dañados, Emuladores defectuosos, ROMs que no corren, sitios web para descargar ROMs, etc.
- Suelo contestar a todos los e-mails que me llegan, pero ten en cuenta que puedo demorar varios días en responderte. Considera también que recibo a diario decenas de correos y que mi tiempo libre para responderlos es muy escaso, por eso no te extrañes si mi respuesta es algo simple y escueta.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.
- Y por favor no insistan, NO ME AGREGEN al MSN Messenger, Yahoo! Messenger o a cualquier-otra-cosa Messenger, ya que NUNCA uso esos programas.

Correo Electrónico: sef.sermak@gmail.com

--- Versiones de la Guía ---

Version 1.5 (Final) / 14 de Septiembre de 2006 / 175KB (VERSIÓN ACTUAL)
Pequeñas mejoras aquí y allá además de que fueron agregados los controles para el juego en sus versiones de GBA y GC. Cambios en la cabecera de la guía y en el email del autor.

Version 1.4.1 (Final) / 20 de Agosto de 2004 / 173KB
Realmente nada ha sido actualizado o agregado, tan sólo fue cambiado el formato del título de la guía.

Version 1.4 (Final) / 04 de Julio de 2004 / 173KB

Terminada la Guía Completa para la Segunda Aventura. Agregadas las secciones que faltaban: Ítems, Trucos & Secretos y Preguntas Frecuentes, y además fueron agregados más enemigos al Bestiario y corregidos algunos errores encontrados a lo largo de la guía. Esta guía será actualizada de nuevo si surge información muy importante o alguna pregunta que merezca estar en la sección de Preguntas Frecuentes.

Version 1.3 / 24 de Junio de 2004 / 119KB

Actualizada la Guía Completa para la Segunda Aventura hasta terminar el Quinto Calabozo, además fueron corregidos unos pocos errores encontrados y fue mejorada la Introducción. La sección de Contenedores de Corazón fue actualizada con la ubicación de todos los contenedores para la Segunda Aventura.

Version 1.2 / 03 de Junio de 2004 / 86KB

Comenzada la Guía Completa para la Segunda Aventura hasta terminar el Primer Calabozo y comenzado también el Bestiario con casi todos los enemigos encontrados en este juego.

Version 1.1 / 30 de Mayo de 2004 / 70KB

¡Agregado el ASCII Art al inicio de la guía! Terminada la Guía Completa para la Primera Aventura y un pequeño cambio en el formato de la guía en general. Muy pronto estarán disponibles la Guía Completa para la Segunda Aventura y el resto de las secciones.

Version 1.0 / 25 de Mayo de 2004 / 56KB

Primera versión de la guía. Agregadas las secciones de Controles, Historia, Contenedores de Corazón y la Guía Completa para la Primera Aventura hasta el Séptimo Calabozo. Esperen las próximas versiones muy pronto donde se irá ampliando esta guía hasta cubrir el juego por completo.

--- Notas Legales ---

Copyright © 2004-2006 GregoR

No está permitida la reproducción total o parcial de este Documento sin el consentimiento del Autor. De la misma forma está prohibida la reproducción de algún ASCII Art encontrado en este Documento sin la previa autorización del Autor. Este Documento está realizado para uso privado o personal. Está permitido tener copias de este Documento en tu disco duro o impresas, pero nunca en otras páginas web u otros formatos de distribución pública que no estén autorizadas por el Autor. Si quieres publicar este Documento en tu página web, debes SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- El Palacio de Sheik <http://www.sheikav.com>
- GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- Nación Arcade <http://www.nacionarcade.net>
- NeoSeeker <https://www.neoseeker.com>
- IGN <http://faqs.ign.com>

Si ves este mismo Documento en otro sitio web y no esté arriba mencionado, te agradecería mucho que me lo informaras vía E-mail.

Acerca de las Direcciones de E-mail presentes en este Documento:

- Para proteger del horrible Spam a los colaboradores y a las personas que escribieron sus preguntas se han camuflado los símbolos "@" y "." de las direcciones de correo electrónico con "{@}" y "{.}" respectivamente.
- Algunas de las direcciones de e-mail de colaboradores que se encuentran

en este Documento pueden haber cambiado o no existir al momento que leas este Documento.

The Legend of Zelda © 1986-2004 Nintendo

~~~~~ VISITA EL SIGUIENTE ENLACE ~~~~~

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html>

Allí siempre encontrarás la última versión de ésta y mis otras Guías.

This document is copyright BoxCarRacer182 and hosted by VGM with permission.