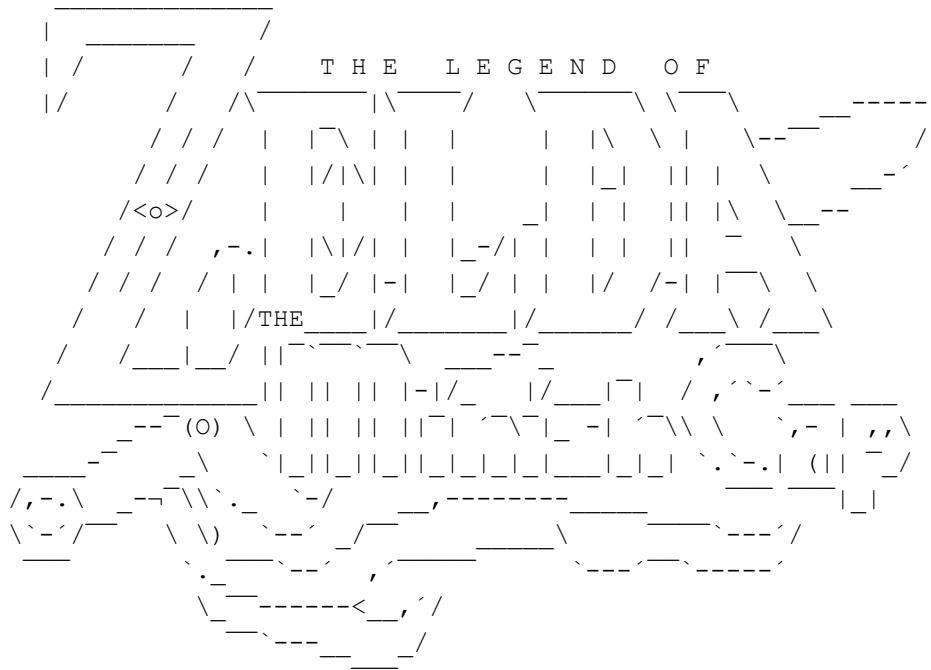


# The Legend of Zelda: The Minish Cap FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to vFinal on Aug 18, 2009



## INFORMACIÓN GENERAL

Plataforma	: GameBoy Advance	Guía para
Compañía	: Nintendo	The Legend of Zelda
Desarrollador	: Capcom	- - - - The Minish Cap - - - -
Género	: Aventura/RPG	[por SefSermak]
Jugadores	: 1	
Memoria	: 3 Archivos	Versión Actual: Final (1.6.2)
		Actualizada el: 18/08/2009

## INFORMACIÓN REGIONAL

	América	Europa	Guía adaptada para el juego
Lanzam.:	Ene/2005	Nov/2004	en Español e Inglés
Clasif.:	ESRB> Everyone	PEGI> 3+	

## T A B L A D E C O N T E N I D O S

I.....	Introducción
II.....	Historia
III.....	Controles
IV.....	Personajes
V.....	Ítems
V.1.....	Ítems Equipables
V.2.....	Ítems de Aventura
V.3.....	Ítems Temporales
V.4.....	Ítems de Botellas
V.5.....	Otros Ítems

- VI..... Guía Completa
  - VI.1..... ¡Las Fiestas Minish han Comenzado!
  - VI.2..... El Bosque Minish
  - VI.3..... Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque
  - VI.4..... En pos de un forjador diminuto
  - VI.5..... Escalando las montañas de Hyrule
  - VI.6..... Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas
  - VI.7..... La verdad sobre Vaati...
  - VI.8..... De pantanos a ruinas
  - VI.9..... Tercer Calabozo: Arco de los Vientos
  - VI.10..... Odisea por el tercer Elemento
  - VI.11..... Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas
  - VI.12..... De visita al Mausoleo Real
  - VI.13..... Un paseo por las nubes
  - VI.14..... Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos
  - VI.15..... Preludio de la Oscuridad
  - VI.16..... Castillo de Hyrule Tenebroso
  - VI.17..... ¡La batalla final contra Vaati!
- VII..... Piezas de Corazón
- VIII..... Fusiones/Suertes
- IX..... Aventuras Laterales
  - IX.1..... Mejora de Ítems
  - IX.2..... Mejora de Habilidades
  - IX.3..... Botellas
  - IX.4..... Pergaminos del Tigre
  - IX.5..... Eventos
  - IX.6..... Minijuegos
- X..... Galería de Figuritas
- XI..... Apéndice
  - XI.1..... Kinstones
  - XI.2..... Rupias
  - XI.3..... Caracolas Misteriosas
  - XI.4..... Cuevas de Arena
  - XI.5..... Fuentes de Hadas
- XII..... Bestiario
- XIII..... Trucos y Secretos
- XIV..... Misceláneas
- XV..... Bugs
- XVI..... Preguntas Frecuentes
- XVII..... Líneas Finales
  - XVII.1..... Contactando al Autor
  - XVII.2..... Versiones de la Guía
  - XVII.3..... Agradecimientos
  - XVII.4..... Copyright

<>-----<>

BUSCADOR

Para encontrar una sección más fácilmente, abre el buscador (Ctrl+F en tu navegador o Ctrl+B en Word/WordPad) y escribe entre paréntesis el número romano de la sección que buscas. Ejemplo: (V) irá a los ítems y (XVII.4) irá al Copyright.

<>-----<>

Bienvenid@ una vez más a otra de mis guías para Zelda, esta vez para The Legend of Zelda: The Minish Cap de GameBoy Advance. Aquí encontrarás todo sobre este juego: localización de ítems, piezas de corazón y suertes, la guía completa para terminar el juego de principio a fin, trucos, secretos y mucho más.

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

- 1- Ambas versiones del juego son esencialmente idénticas pero la diferencia radica en los nombres de lugares, objetos y personas. En esta guía todos los nombres están escritos en Español seguidos entre paréntesis "()" por el nombre en Inglés. Para los nombres de personas y objetos se usará una barra "/" que separa el nombre en Español e Inglés respectivamente.
- 2- El punto anterior no se aplica para los nombres de los enemigos y jefes, he decidido dejarles los nombres en Inglés ya que es una costumbre entre todas mis guías de Zelda y ya los conozco por esos nombres.
- 3- Debido a que los nombres de muchas cosas difieren entre ambas versiones he optado por los que más me convienen (o los que más me gustan :P) para usarlos en toda esta guía:
  - A. A los pequeños seres que aparecen en este juego se les llama "Minish" en Español y "Picori" en Inglés, en esta guía se les llamará "Minish".
  - B. Las Piedras de la Suerte serán llamadas como "Kinstones" que es el nombre en Inglés. Kinstone es más corto y suena más bonito...
  - C. A todo el proceso de las suertes se les conoce en Español como "Probar Suerte" y en Inglés como "Fusionar Kinstones"... y debido al cambio anterior (B) he decidido usar el término "Fusionar Kinstones".

Por último, si tienes alguna duda, pregunta, sugerencia o comentario sobre este juego o sobre la guía, puedes escribir a la dirección de email que aparece en la sección "Contactando al Autor" (casi al final de la guía) que con mucho gusto te responderé, pero por favor, antes de escribir asegúrate que tus preguntas ya no se encuentran respondidas en la sección de "Preguntas Frecuentes" o en alguna otra sección de esta guía.

Ya que tienes todo claro... pues basta de introducción y comencemos de una vez con la guía.

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

### CUENTA LA LEYENDA...

Hace muchos años, las tinieblas comenzaron a invadir el reino de Hyrule... Pero cuando todo parecía indicar que acabaría sumido en la más terrible de las oscuridades aparecieron los Minish. Estos pequeños seres bajaron desde el cielo para ayudar a los hombres, y a uno de ellos, al más valiente de todos, le otorgaron la luz dorada y una espada. El elegido haciendo uso de su sabiduría y valor, se enfrentó al mal y derrotó a las tinieblas con la ayuda de la luz dorada y su espada. Y devolvió la paz a todos. Las gentes quedaron tan agradecidas a los Minish que decidieron celebrar una vez al año unas fiestas en su honor. Ha pasado mucho tiempo desde entonces y esta historia de los Minish se ha convertido en una leyenda.

Zelda, la princesa del reino de Hyrule, quiere invitar a Link, su amigo desde que eran niños, a las fiestas Minish. Y en el reino de Hyrule cuentan que... "Hay una puerta secreta que se abre una vez cada 100 años y comunica al mundo de los hombres con el de los Minish". Casualmente, este es el año en que se abre la puerta y se están celebrando las fiestas por todo lo alto.

Incluso en el castillo de Hyrule, se están celebrando unos juegos que recuerdan al héroe de la leyenda y, este año, el ganador es un misterioso hombre llamado Vaati. Aunque las artes empleadas levantaron las sospechas del resto de los participantes: ninguno de ellos pudo igualar sus dudosas técnicas. Además, nadie conocía a este personaje tan siniestro...

¿Quién será realmente el tal Vaati? ¿Y qué es lo que pretende?...

- Tomado del manual en Español del juego Europeo -

```
=====
 /  \ <><><>-----<><><> \  \
( ( \ (III)                C O N T R O L E S                (III) / \ )
 \  / <><><>-----<><><> \  /
=====
```

Estos son los controles para The Legend of Zelda: The Minish Cap.

- Control Pad Mueves a Link / Desplazas el cursor por el menú
- Botón L Fusionas Kinstones con tu contraparte / Cambias las pantallas del menú
- Botón R Botón de Acción: Realizas la Acción que muestra en pantalla / Cambias las pantallas del menú
- Botón A Usas el ítem fijado a A / Aceptas opciones / Botón de Acción
- Botón B Usas el ítem fijado a B / Cancelas opciones
- START Accedes al menú
- SELECT Hablas con tu gorro
- L+R+SELECT Desactivas el Salvapantallas (Sleep Mode)

Control Pad  
Con la cruz del Control Pad mueves a Link por el área además del cursor en las pantallas del menú.

Botón L  
Cuando te acercas a una persona, animal, minish o cosa y aparece un globo de pensamiento sobre su cabeza quiere decir que puedes fusionar Kinstones con esa "contraparte", para ello presiona L para abrir la pantalla de fusiones. En el menú presiona L para cambiar las pantallas de menú.

Botón R  
Este es el botón de acción ya que al presionarlo harás la acción que te indica en pantalla. Algunas de las cosas que podrás hacer con este botón son: hablar con personas, examinar objetos, abrir puertas, rodar y más. También lo puedes usar en el menú para cambiar las pantallas.

Botón A  
Al presionarlo usarás el ítem que fijaste a este botón en el menú. Con A puedes aceptar algunas opciones. También lo puedes usar como Botón de Acción al igual que R.

Botón B  
Al presionarlo usarás el ítem que fijaste a este botón en el menú. Con B

puedes cancelar algunas opciones.

#### START

Abres el menú de juego donde encontrarás tus ítems para fijarlos a A o B, ver tu estatus, guardar tu juego entre otras cosas más. Cambia los menús con los botones L y R.

#### SELECT

Cuando consigas cierto gorro en tu aventura presiona SELECT y hablarás con él, podría darte una pista de qué hacer a continuación o decirte cosas muy importantes para tu progreso en el juego.

#### L+R+SELECT

El Salvapantallas o Sleep Mode lo puedes activar desde el menú de juego para pausar tu GBA sin desgastar las baterías, útil si quieres hacer una pausa por largo tiempo y no quieres apagar la consola. Para desactivar el Salvapantallas presiona L+R+SELECT simultáneamente.

```
=====
/ \ `<><><>-----<><><> ` \
( ( \ (IV)                P E R S O N A J E S                (IV) / \ )
 \_/ <><><>-----<><><> \_/
=====
```

Estos son tan sólo algunos de los personajes más relevantes del juego.

-----

Link

-----

El héroe de esta historia. Link es un niño que vive tranquilamente junto a su abuelo en una pequeña casa a las afueras de los muros de la Ciudadela de Hyrule, desde pequeño ha sido amigo de la Princesa Zelda. Llega el día en que se celebran las Fiestas Minish en todo Hyrule y Link decide acompañar a Zelda a la festividad, pero lo que él no se imagina es que en esa fiesta se revelaría el verdadero destino de él y su amiga.

-----

Zelda

-----

La pequeña princesa del hermoso reino de Hyrule. Amiga de Link decide ir a buscarlo para compartir juntos las Fiestas Minish que se están celebrando en la ciudadela. Dentro de ella reside una luz dorada que muchos llaman "Fuerza" pero aún desconoce la magnitud de su poder. Lo que ignora es que una desafortunada tragedia está por ocurrirle, y sólo su amigo Link posee el coraje necesario para salvarla.

-----

Ezero/Ezlo

-----

El nuevo compañero de Link para esta aventura. Un extraño gorro parlanchín muy orgulloso y presumido. Además de ser un gorro sabio es poseedor de un poder capaz de transformar a su portador en un Minish. Link lo encuentra durante su aventura y decide llevarlo con él para unir fuerzas contra el mal que se ha avecinado.

-----

Minish

-----

Los Minish son diminutos seres que se dice ayudan al hombre en muchas de sus labores y sin que estos se den cuenta, porque sólo pueden ser vistos por personas de corazón puro, como un niño. La leyenda cuenta que ellos ayudaron al antiguo héroe a vencer la maldad que acaecía sobre Hyrule, otorgándole una espada y una Fuerza sagrada. También se dice que viven en un mundo paralelo y que la entrada a ese mundo se abre cada cien años, aunque algunos Minish se han quedado a vivir en el mundo de los hombres.

-----  
Vaati  
-----

Vaati es un extraño sujeto con apariencia tenebrosa y cierto aire de maldad. No se sabe mucho de él o de su origen, pero sí es conocido por todos que es el ganador de los juegos de las fiestas que se celebraron este año en Hyrule ... y los ganadores tienen el privilegio de tocar la Espada Sagrada que por siglos ha sido la llave de una caja de pandora cuyo contenido nadie conoce con exactitud...

```
=====
/\`<><><>-----<><><>'\`
( (\ (V)                Í T E M S                (V) /\ )
\_\/<><><>-----<><><>\/\_/
=====
```

En esta sección encontrarás la lista de todos los ítems del juego con su ubicación, desde los que puedes equipar a los botones A y B hasta los ítems temporales.

```
<>=(V.1)=====<>
|                Í t e m s   E q u i p a b l e s                |
<>=====<>
```

Estos son los ítems que puedes fijar a los botones A o B. Presiona START para ir a la pantalla de ítems y selecciona el ítem con el cursor, luego presiona A o B y fijarás ese ítem a ese botón.

Espada Smith (Smith Sword)

-----

Tu primera espada forjada por tu abuelo Smith. Es muy débil y no hace mucho daño, pero afortunadamente la podrás reemplazar luego por la poderosa Espada Blanca... claro, esto no quiere decir que menosprecias el trabajo de tu abuelo, más bien guárdala como recuerdo...

- Localización: Te la otorga el Rey de Hyrule al comienzo del juego.

Espada Blanca (White Sword)

-----

Esta espada es el producto del grandioso trabajo de Melta/Melari, el único forjador Minish capaz de restaurar la Espada Minish Rota (Broken Picori Blade). Es el doble de fuerte de la espada de tu abuelo y le puedes otorgar el poder de los Elementos para hacerla aún más poderosa.

- Localización: Habla con Melta/Melari luego de terminar el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) y te dará la espada.

Espada Blanca de 2 Elementos (White Sword 2 Elements)

-----

La Espada Blanca con el poder de los Elementos de Tierra y Fuego. Es más poderosa que anteriormente y con ella te puedes dividir en dos Links.

- Localización: La podrás conseguir al otorgar los Elementos de Tierra y Fuego a la espada.

#### Espada Blanca de 3 Elementos (White Sword 3 Elements)

-----

La Espada Blanca con el poder de los Elementos de Tierra, Fuego y Agua. Es un poco más fuerte y te permite dividirse en tres copias idénticas.

- Localización: La podrás conseguir al otorgar el Elemento de Agua a la espada.

#### Espada Cuádruple (Four Sword)

-----

La Espada Sagrada de la leyenda, la cual es la única espada que puede vencer la maldad. Tiene la propiedad de dividir a su portador en cuatro copias idénticas gracias a los poderes de los cuatro Elementos: Tierra, Fuego, Agua y Aire que posee.

- Localización: La podrás obtener luego de otorgar los cuatro Elementos a la espada.

#### Jarrón Mágico (Gust Jar)

-----

Un extraño jarrón sin fondo que puede absorber muchas cosas como telarañas, polvo, enemigos o incluso espíritus... También puede disparar una poderosa ráfaga de viento para impulsarte o para mantener algunos enemigos a raya.

- Localización: Tesoro del Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine).

#### Bastón Revés (Cane of Pacci)

-----

Este bastón tiene un poder muy peculiar: darle la vuelta a cosas. Además es capaz de concentrar energía en un lugar cerrado para luego expulsarla, útil para concentrar esa energía en los hoyos del piso para que luego te impulsen alto hacia arriba.

- Localización: Tesoro del Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames).

#### Bumerán (Boomerang)

-----

Un útil bumerang que puede traerte algunos ítems que estén fuera de tu alcance, además puedes atontar algunos enemigos por unos instantes si los golpeas con el bumerang. Siempre regresará a ti.

- Localización: A la venta en la tienda del pueblo por 300 Rupias.

#### Bumerán Mágico (Magical Boomerang)

-----

Este bumerang es una mejora del anterior, cumple las mismas funciones pero con un agregado: puedes cambiar su trayectoria en pleno vuelo si dejas presionado el botón y lo controlas con el Control Pad. Al conseguirlo reemplazará al bumerang normal.

- Localización: Consulta la sección "Mejora de Ítems" para más info sobre cómo obtener este ítem.

#### Escudo Pequeño (Small Shield)

-----

Un pequeño pero fiel escudo necesario en todo guerrero. Te protege de casi todos los ataques físicos pero no de los mágicos como fuego, hielo, hechizos, etc. A pesar de ser algo pequeño, a Link le queda muy bien.

- Localización: Te lo regala Zelda al comienzo del juego.

#### Escudo Espejo (Mirror Shield)

-----  
Una belleza de escudo porque te protege de todos los ataques, tanto físicos como mágicos. Y por si fuera poco su blasón brilla como el oro. ¡Ya querrás tener uno!, lástima que se consiga al final del juego. Al obtenerlo reemplazará el escudo anterior.

- Localización: Consulta la sección "Mejora de Ítems" para más info sobre cómo obtener este ítem.

#### Guantes de Topo (Mole Mitts)

-----

Con los guantes podrás cavar las paredes de arena que abundan en varios lugares, como esas que tupen algunas cuevas. También puedes cavar en suelo blando para ver que tesoro desentierras...

- Localización: Tesoro del Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Winds).

#### Candil (Flame Lantern)

-----

La mejor herramienta para andar por zonas oscuras. Con la lámpara también podrás encender pebeteros extintos o quemar algunas cosas como telarañas, grama o incluso algunos enemigos.

- Localización: Tesoro del Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets).

#### Bombas (Bombs)

-----

Altamente explosivas, volará todo lo que esté cerca cuando explote, eso incluye enemigos, paredes resquebrajadas o Links. Necesitas una bolsa para bombas para poder cargarlas.

- Localización: Tu primera bolsa de bombas la obtendrás de un minish que vive en Bosque Minish (Minish Woods) luego de terminar el primer calabozo.

#### Bombas a Control Remoto (Remote Bombs)

-----

¡Oh sí! la tecnología avanza y podrás obtener unas bombas a control remoto para detonarlas cuando quieras. La única desventaja respecto a las bombas anteriores es que sólo podrás colocar de una en una. Al obtenerlas reemplazará las bombas normales pero podrás recuperarlas en cualquier momento si hablas nuevamente con el minish que te dió las bombas.

- Localización: Consulta la sección "Mejora de Ítems" para más info sobre cómo obtener este ítem.

#### Botas de Pegaso (Pegasus Boots)

-----

¡Corre como el viento! Con las botas de pegaso correrás a altas velocidades para cruzar zonas peligrosas como pantano, o también para estrellarte contra otras cosas a ver que descubres.

- Localización: Las posee el zapatero Lem/Rem de la ciudadela. Debes haber llegado por primera vez a la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), luego ve a la zapatería y habla con los minish de la mesa para que te indiquen que compres la Seta Despertador (Wake-Up Mushroom). Con esa seta podrás despertar a Lem/Rem para que te de las botas.

#### Capa Roc (Roc's Cape)

-----

Cuando te pongas esta capa podrás volar como el pájaro Roc... bueno, por lo menos podrás saltar. Si dejas el botón presionado darás un salto mucho más alto y largo.

- Localización: Tesoro del Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds).



### Ocarina del Viento (Wind Ocarina)

-----  
Toca la dulce melodía de esta Ocarina y aparecerá el pájaro Roc dispuesto a transportarte a cualquier Símbolo del Viento (Wind Crest) que hayas descubierto anteriormente. Esta Ocarina pertenece al pueblo de los Vientos, y te la otorgan cuando pruebes tu coraje en el tercer calabozo.

- Localización: La conseguirás al terminar el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind).

### Arco y Flechas (Bow)

-----  
El clásico arco que no podía faltar. Con esta arma podrás disparar tus flechas y atacar enemigos a distancia, aunque también podrás usarlas para activar algunos interruptores que estén lejos.

- Localización: Llega hasta la esquina superior izquierda de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) y mengua en el tocón de allí, luego pasa por el caminito minish de la esquina y al final llegarás a un agujerito minish en el piso, dentro está el arco en un cofre.

### Flechas de Luz (Light Arrows)

-----  
Estas flechas sagradas bendecidas con el poder de la Luz son más poderosas que las flechas regulares, hacen más daño y pueden atravesar grama a altas velocidades. Para preparar una flecha de luz debes mantener el botón presionado para cargarla y luego soltarlo.

- Localización: Consulta la sección "Mejora de Ítems" para más info sobre cómo obtener este ítem.

### Botellas (Empty Bottles)

-----  
Las botellas son muy útiles porque puedes almacenar en ellas cosas como pociones, hadas y varias otras cosas que podrías necesitar durante tu aventura. Puedes coleccionar un total de cuatro botellas. Consulta la sección "V.4 Ítems de Botellas" para que veas los objetos que se almacenan en tus botellas.

- Localización: Consulta la sección "Botellas" para la ubicación de las cuatro botellas.

### <>=(V.2)=====<> |                                    Í t e m s   d e   A v e n t u r a                                    | <>=====<>

Estos ítems se encuentran en la pantalla de Colección (Quest Status) y no los puedes fijar a A o B. Sirven para informarte o permitir tu progreso en el juego y algunos otros para mejorar tus habilidades.

### Bolsa de Piedras (Kistone Bag)

-----  
Todas las Piedras de la Suerte o Kinstones que consigas las meterás en esta bolsa, y por espacio no te preocupes: tiene capacidad para muchas Kintones. Te la regala un sujeto en la ciudadela luego de terminar el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine). Exáminala para ver las Kinstones que has coleccionado.

### Piezas de Corazón (Pieces of Heart)

-----  
Las Piezas de Corazón podrían considerarse como uno de los objetos más importantes de este juego... e incluso de los demás Zelda. Si coleccionas

cuatro piezas podrás completar un Contenedor de Corazón para tu medidor de vida con lo que serás más fuerte. Las piezas de corazón se encuentran regadas a lo largo de Hyrule y algunas son difíciles de conseguir.

#### Pergaminos del Tigre (Tiger Scrolls)

Estos pergaminos te los otorgan los Maestros Espadachines que viven en Hyrule, con ellos podrás aprender nuevos movimientos y ataques. Son ocho pergaminos en total, si se te olvidó como realizar un ataque, consulta estos pergaminos.

#### Caracolas Misteriosas (Mysterious Shells)

Son un misterio.... las consigues en muchos lugares como en cofres, ocultas en grama o al cavar. Usa estas conchas en la Galería de Figuritas para obtener las diferentes figuritas y completar la galería.

#### Anillo Escalada (Grip Ring)

Al ponerte este anillo podrás escalar por los terraplenes de las montañas, como los que se encuentran en Monte Gongol (Mt. Crenel). Es necesario para progresar en tu aventura.

#### Muñequeras (Power Bracelets)

Con estos brazaletes tendrás una fuerza increíble, podrás cargar y mover cosas pesadas sin mucho esfuerzo. También son necesarias para terminar el juego.

#### Aletas (Flipper)

Estas aletas te permiten nadar por aguas profundas y sumergirte por varios segundos. Necesarias para terminar el juego.

#### Elemento de Tierra (Earth Element)

Una roca con la esencia del Elemento de Tierra. Se encuentra dentro del Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine).

#### Elemento de Fuego (Fire Element)

Una roca con la esencia del Elemento de Fuego. Se encuentra dentro del Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames).

#### Elemento de Agua (Water Element)

Una roca con la esencia del Elemento de Agua. Se encuentra dentro del Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets).

#### Elemento de Aire (Wind Element)

Una roca con la esencia del Elemento de Aire. Se encuentra dentro del Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds).

<>=(V.3)=====<>  
|                                    Í t e m s   T e m p o r a l e s                                    |  
<>=====<>

Estos aparecen en la pantalla de Colección (Quest Status) debajo de los

pergaminos y las caracolas y son temporales, una vez que los hayas usado no aparecerán más.

Espada Smith (Smith's Sword)

Te la da tu abuelo Smith al inicio del juego. Debes llevarla al castillo porque es el premio para el ganador de los juegos de este año.

Espada Minish Rota (Broken Picori Blade)

¡Es la espada sagrada rota por Vaati! Esa espada es la única salvación de la princesa Zelda, así que debes llevarla cuanto antes a Melta/Melari, el único Minish capaz de forjarla.

Llave de la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch Key)

Esta llave abre las puertas de la granja, sólo así podrás entrar al Lago Hylia.

Seta Despertador (Wake-Up Mushroom)

Un hongo que se dice posee una fragancia tan fuerte que puede despertar a cualquiera sin importar cuanto tiempo tenga dormido. La bruja Syrope del bosque es la única que lo tiene.

Comida para Perros (Bottle of Dog Food)

Una botella con comida para perros, te la da el encargado de la tienda de la ciudadela. Si quieres una botella más para tu colección, primero tendrás que darle de comida a la perrita del encargado...

El Libro Ilustrado de los Animales (Hyrulean Bestiary)

El primer libro que debes buscar para regresarlo a la biblioteca y así puedas visitar a Librari. Supuestamente lo tiene una niña con un gato.

Leyenda de los Minish (Legend of the Picori)

El segundo libro que debes buscar para regresarlo a la biblioteca y así puedas visitar a Librari. La encargada te dice que lo tiene el científico de la ciudadela.

Todo sobre las máscaras (History of Masks)

El tercer y último libro que debes buscar para regresarlo a la biblioteca y así puedas visitar a Librari. Lo tiene el alcalde del pueblo, el problema es que no recuerda dónde lo dejó.

Llave del Cementerio (Graveyard Key)

La única llave que abre las rejas del cementerio donde se encuentra el Mausoleo Real. Como has de suponer esta llave la tiene Dumper/Dampé, el enterrador del cementerio.

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

Estos ítems son los que puedes almacenar en tus botellas.

## Hadas (Fairy)

Pequeñas hadas que pueden ayudarte mucho cuando te encuentras en aprietos ya que llenarán cinco de tus corazones. Si mueres y tienes una hada en una botella, ésta saldrá para revivirte, por lo cual es muy recomendable que siempre lleves al menos una hada contigo. Las consigues generalmente en las Fuentes de Hadas que hay a lo largo de Hyrule.

## Agua (Water)

Simple y llana agua común, para que las riegues en cosas a ver que sucede. Extrañamente no te la puedes tomar... todo indica que Link sólo bebe leche.

## Agua Termal del Monte Gongol (Mt. Crenel Mineral Water)

Una agua muy extraña que sólo se puede conseguir en el Monte Gongol (Mt. Crenel). Es verde y muy caliente... riégala en las semillas verdes del Monte Gongol para que crezcan.

## Leche Lon Lon (Lon Lon Milk)

Nutritiva y deliciosa leche, cada botella almacena dos raciones y cada ración que bebas rellena cinco de tus corazones. La puedes comprar a Malon en la ciudadela una vez que hayas ayudado a su padre Talon en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)... aunque a un precio algo elevado: 100 Rupias.

## Zumos Mágicos (Charms)

Los Zumos te los regalan las tres chicas Din, Nayru y Farore una vez que las ayudes a conseguir casa en la ciudadela. Hay tres tipos de zumos:

- Din: Incrementa tu ofensa temporalmente con lo que haces más daño. Al usarla tu túnica se vuelve roja.
- Nayru: Incrementa tu defensa temporalmente con lo que recibes menos daño. Al usarla tu túnica se vuelve azul.
- Farore: Incrementa tu ofensa y defensa temporalmente pero en menor grado que los zumos de Din y Nayru. Al usarla tu túnica es púrpura.

## Néctar (Picolyte)

Este es un néctar especial que vende Terry/Beedle en la ciudadela. En total hay seis tipos de néctares:

- Blanco: Aumenta la probabilidad de conseguir más Kinstones.
- Verde: Aumenta la probabilidad de conseguir más Caracolas.
- Rojo: Aumenta la probabilidad de conseguir más Corazones.
- Azul: Aumenta la probabilidad de encontrar ítems como Flechas y Bombas.
- Naranja: Aumenta la probabilidad de encontrar Hadas.
- Amarillo: Aumenta la probabilidad de encontrar más Rupias.

Para saber cómo obtener estos néctares, consulta el Evento Terry/Beedle en la sección de Eventos de esta guía.

## Poción Azul (Blue Potion)

Esta es una poción que prepara la bruja Syrope y si la bebes recuperarás diez de tus corazones. La puedes comprar en la cabaña de la bruja por la módica suma de 60 Rupias.

## Poción Roja (Red Potion)

Otra poción de la bruja Syrope, con esta recuperarás todos tus corazones

al instante. Debes fusionar con alguien antes de que la bruja comience a preparar esta poción, y la vende a 150 Rupias por cada botella (consulta la lista de fusiones de esta guía para que sepas con quién fusionar).

```
<>=(V.5)=====<>
|                O t r o s  Í t e m s                |
<>=====<>
```

Aquí están otros ítems como los colectables o los que encuentras en los calabozos.

```
=====
Ítems de Calabozos
=====
```

Los ítems que encuentras exclusivamente dentro de los calabozos. La mayoría están en cofres.

Mapa (Dungeon Map)

-----

Este útil mapa te muestra el diseño del calabozo y todos los cuartos que lo conforman, hay uno en cada calabozo. Los cuartos azul claro son aquellos donde has estado anteriormente y los oscuros las áreas a las que aún no has entrado. Presiona START para abrir el menú y luego presiona L o R para ver el mapa.

Brújula (Compass)

-----

Principalmente muestra la ubicación de todos los cofres en el calabozo y el cuarto del jefe. Al igual que el mapa sólo hay uno en cada calabozo, podrás ver los cofres en el mapa si presionas START.

Tesoro

-----

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

Llave Grande (Big Key)

-----

Con esta llave especial podrás abrir las puertas grandes que hay en los calabozos, las cuales te llevan generalmente a la guarida del jefe. Sólo hay una Llave Grande por cada calabozo.

Llaves Pequeñas (Small Key)

-----

Estas llaves las podrás usar para abrir puertas con cerraduras o ciertos bloques especiales que tienen cerradura. Pueden haber varias en un calabozo y sólo podrás usar las llaves que consigues en un calabozo en ese mismo calabozo. Muchas las consigues en cofres, otras al vencer enemigos y al hacer muchas otras cosas, recuerda que sólo puedes usar una llave por puerta, es decir, si hay varias puertas con cerradura necesitas varias llaves. Una vez que tengas una llave úsala en la puerta cerrada presionado A o R para abrirla.

Contenedor de Corazón (Heart Container)

-----

Al tomar uno de éstos se incrementará un corazón en tu medidor de energía.

Sólo consigues uno al eliminar cada jefe de cada calabozo, es decir, sólo hay cinco jefes por lo tanto sólo hay cinco contenedores... aunque se dice que hay un contenedor extra escondido por allí, en algún lugar fuera de los calabozos pero es sólo un rumor.

=====  
Ítems Colectables  
=====

Éstos los consigues por allí regados y los puedes coleccionar.

Corazones

-----

Restauran un corazón a tu medidor de vida. Los puedes conseguir al cortar grama, en vasijas, cavar o al vencer enemigos.

Rupias

-----

La unidad monetaria de todos los Zeldas y puedes comprar cosas con ellas. Puedes conseguirlas en muchos lugares: principalmente al cortar la grama, dentro de vasijas, cavando o también dentro de cofres o venciendo enemigos. Existen seis denominaciones de Rupias:

- Verde: Vale 1 Rupia
- Azul: Vale 5 Rupias
- Roja: Vale 20 Rupias
- Verde Grande: Vale 50 Rupias
- Azul Grande: Vale 100 Rupias
- Roja Grande: Vale 200 Rupias

La cantidad de Rupias que puedas cargar depende de tu Cartera (Wallet), al comenzar sólo puedes llevar 100 Rupias pero más adelante podrás mejorar la capacidad de tu cartera hasta un máximo de 999 Rupias.

Flechas

-----

Flechas para tu carcaj, las podrás conseguir al cortar grama, en vasijas o al eliminar enemigos una vez que hayas obtenido el Arco (Bow).

Bombas

-----

En cuanto puedas cargar bombas contigo podrás conseguir algunas regadas por allí, igualmente bajo la grama, vasijas, al cavar o eliminar enemigos.

Caracolas Misteriosas (Mysterious Shells)

-----

Estas son unas extrañas caracolas azules que puedes hallar generalmente dentro de cofres, aunque también cortando grama y cavando podrás conseguir algunas. Sólo sirven para la Galería de Figuritas, y puedes cargar un máximo de 999 caracolas a la vez.

Piedras de la Suerte (Kinstones)

-----

Las Kinstones son piedras que traen suerte a su portador, pero vienen divididas en dos por lo que si quieres que te traiga suerte deberás buscar a alguien que tenga la otra mitad, y al unirlos podría pasar algo bueno para ambos. Existen cuatro tipos de Kinstones: Verdes, Azules, Rojas y Doradas. Todas se consiguen generalmente dentro de cofres, aunque las Verdes se pueden encontrar al cortar grama o vencer algunos enemigos. Las Doradas son escasas y esenciales para proseguir en tu aventura.

Piezas de Corazón (Pieces of Heart)

-----  
Un objeto muy importante. Al reunir cuatro de estas piezas podrás formar un contenedor completo para tu medidor de energía. La mayoría de ellas están escondidas y algunas son difíciles de conseguir. Hay un total de 44 piezas y un Contenedor extra en todo Hyrule ¡a ver si las encuentras todas! Recuerda que mientras más piezas de corazón colectes más fuerte serás.

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

Ésta es la Guía Completa donde encontrarás la solución para terminar el juego de principio a fin obteniendo todos los ítems. Por favor, antes de seguir con la guía lee lo siguiente.

#### Notas Importantes sobre esta Guía Completa

-----

1. Esta Guía Completa contiene segmentos que podrían estropear el desarrollo de la historia (contiene SPOILERS). Por esa razón es muy recomendable que no leas más allá de donde te encuentras actualmente en tu juego.
2. Esta Guía Completa está realizada de la forma más concisa posible, explicando la ubicación de los ítems y lugares necesarios para terminar el juego. Sin embargo se hará entrever cuando ya puedas conseguir un objeto o acceder a algún lugar pero no se explicará cómo hacerlo, para saberlo tendrás que consultar la sección específica en esta Guía. Por ejemplo, podrás encontrar algo como: "Ahora que tienes X ítem, puedes ir por las Piezas de Corazón 10 y 11", si quieres saber cómo obtenerlas tendrás que consultar la sección de Piezas de Corazón.
3. Si quieres saber la ubicación de algún ítem pero no quieres leer la Guía Completa entonces consulta la sección de "Ítems" de esta guía.
4. Una "O" en el mapa del calabozo significa que es una puerta cerrada.

Eso es todo, ahora sí, a la Guía Completa.

<>=(VI.1)=====<>  
| ; L a s F i e s t a s M i n i s h h a n C o m e n z a d o ! |  
<>=====<>

Las Fiestas Minish han comenzado y Link se encuentra en su casa perdiéndose de toda la diversión, así que la Princesa Zelda va a buscarlo para que la acompañe a esta fiesta que sólo se celebra una vez al año. Luego de una breve charla con Zelda, el abuelo despierta a Link y comenzará esta gran aventura. Baja para encontrarte con la Princesa y tu abuelo te dará la ESPADA SMITH (Smith's Sword) que deberás entregar en el castillo de Hyrule. ¡Hey! antes de salir de tu casa no te olvides de las 20 Rupias que hay en el cofre (Por cierto ¡Link no lleva gorro! aunque sí viste su túnica verde). Sigue a la Princesa que te llevará hasta la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town).

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

Una vez allí habla con los pueblerinos si quieres pero mantente alerta de Zelda, habla con ella varias veces y eventualmente se ganará un regalo para ti: EL ESCUDO PEQUEÑO (Small Shield). Ahora sí, dirígete hacia el norte

para ir al castillo pero en el camino un Business Scrub los atacará, sólo párate frente a él y cúbrete con el escudo cuando te escupa la semilla para devolvérsela y te deje pasar. Al llegar al castillo entregarás la espada al ministro real quien te invita a la entrega del premio al ganador de los juegos de este año, además de contarte sobre la Espada Minish/Picori Blade. El ganador resultó ser un sujeto llamado Vaati, pero en realidad este Vaati tiene malas intenciones y ;;desea el contenido del cofre sagrado para hacer el mal!! Los soldados del castillo intentan detenerlo pero Vaati se los carga fácilmente, luego abre la "caja de pandora" liberando todas las tinieblas que contenía. Sólo Zelda y Link logran protegerse del ataque pero sin embargo Vaati lanza un poderoso hechizo contra Zelda petrificándola (aunque Link lo intentó... no pudo protegerla). Vaati, al no encontrar en el cofre la "Fuerza" que buscaba, se retira como si nada.

Despertarás en un extraño lugar, bájate de la cama y ve al cuarto contiguo para encontrarte con una convención de urgencia entre el Rey de Hyrule, tu abuelo y la tropa del castillo. Te enterarás que aún hay esperanzas para Zelda, y es reparar la Espada Minish/Picori Blade que rompió Vaati... pero esta espada sólo la pueden forjar los Minish de la leyenda (en el juego Americano algunos les llaman "Picori", pero aquí les llamaremos "Minish"). Estos Minish pueden ser vistos solamente por personas de corazón puro, tal como un niño. Como has de imaginarte te encomiendan a ti esta ardua tarea, para eso el Rey te otorgará la ESPADA MINISH ROTA (Broken Picori Blade) y la ESPADA SMITH (Smith's Sword), además tu abuelo te dará el MAPA DE HYRULE. Ya que estás equipado deberás ir entonces al Bosque Minish (Minish Woods) a ver que encuentras...

```
<>=(VI.2)=====<>
|           E l   B o s q u e   M i n i s h           |
<>=====<>
```

Regresa a la ciudadela pero los carpinteros bloquean el camino con sus reparaciones, así que no te queda de otra que ir hacia el este donde debes cortar unos arbolitos con tu espada para poder pasar a la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch), desde allí ve siempre sur hasta que veas un puente crúzalo para llegar al Bosque Minish (Minish Woods)

Bosque Minish (Minish Woods)

-----

En el bosque sigue el único camino que hay y eventualmente oirás a "algo" pidiendo ayuda. Antes de ir en su auxilio camina un poco más a la izquierda y toma la PIEZA DE CORAZÓN #01, ahora sí ve y ayúdalo y sabrás que la "cosa" es un gorro que habla y se llama Ezero/Ezlo... y al igual que tú anda en busca de los Minish y de Vaati. Ezero/Ezlo decidirá uinirse a ti pero como es muy lento se subirá a tu cabeza y... ;;ya tendrás un gorro!! Sigue hacia abajo y cuando llegues a un tocón de árbol tu nuevo gorro te dirá que es una entrada secreta al mundo de los Minish, sube al tocón y presiona R ;;para menguar!! Después del proceso serás un diminuto, así que ten cuidado porque hasta una simple gota de agua podría convertirse en un gran problema. Continúa hacia el oeste hasta que llegues a un charco donde deberás usar las hojas que flotan en el agua para llegar a la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village).

Comunidad Minish del Bosque (Minish Village)

-----

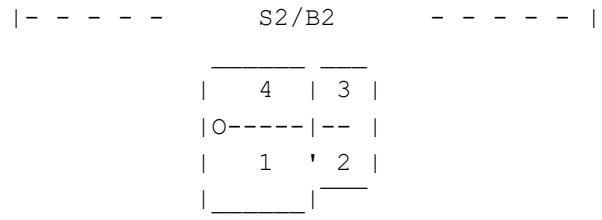
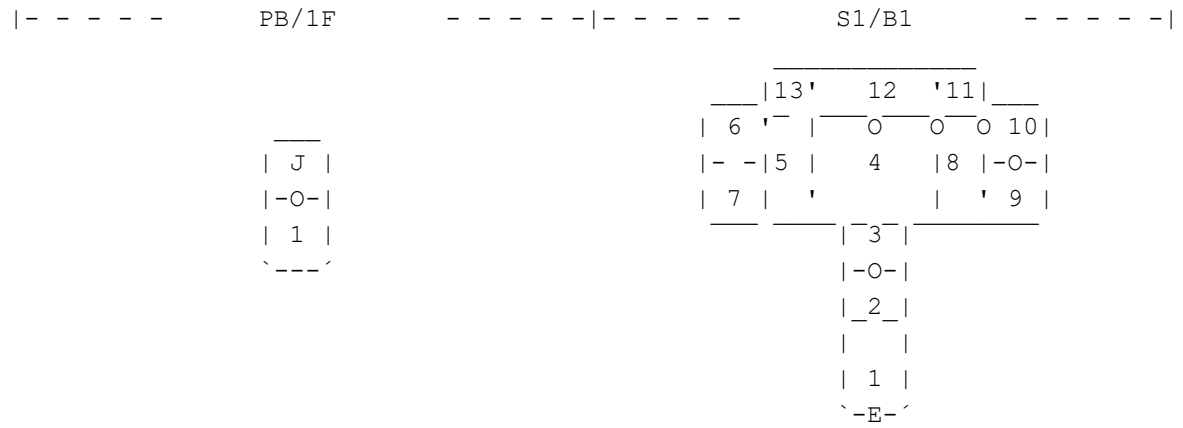
Al llegar varios Minish intentarán comunicarse contigo pero no podrás entender su dialecto, así que primero debes buscar alguno que conozca la lengua humana. Sube todo y encontrarás una estructura como de cristal sobre el agua, entra allí y habla con Festa/Festari que puede entenderte un poco.



Te dirá que necesitas comer el FRUTABEL (Jabber Nut), una fruta mágica que te permitirá entender la lengua de los Minish. Podrás hallar esta fruta en un barril que está un poco más al sur-este de la casa de Festa/Festari, entra en él y mueve la caja del medio hacia un lado para abrirte paso y alcanzar la fruta. Ahora que ya entiendes a los Minish, ve a la casa del sabio que está al oeste de la casa de Festa/Festari, habla con él y te dirá que para reforjar la espada necesitas el poder de los cuatro elementos, marcará la ubicación de ellos en el mapa pero primero debes que ir por el Elemento de Tierra que reposa en el sepulcro al norte de la comunidad. Regresa con Festa/Festari pero antes de entrar a su casa ve más hacia la derecha para encontrar la PIEZA DE CORAZÓN #02. Ahora sí, habla con él para que te deje pasar a tu primer calabozo: El Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine).

<>=(VI.3)=====<>  
 | P r i m e r C a l a b o z o : S e p u l c r o d e l B o s q u e |  
 <>=====<>

- » Mapa S1/B1-05 » Caracolas S1/B1-04 S1/B1-11 S1/B1-12
- » Brújula S2/B2-03 » Kinstones ---
- » Tesoro S1/B1-13 » Llaves P. S1/B1-02 S1/B1-07 S1/B1-10 S2/B2-03
- » Llave G. S2/B2-04



--- S1/B1-01 ---  
 Bienvenid@ a tu... primer calabozo. En el cuarto de entrada verás un par de puertas obstruidas con telarañas, aún no podrás pasar por allí, así que dirígete hacia la puerta del norte y mueve la estatua del medio hacia la izquierda para poder pasar.

--- S1/B1-02 ---  
 Te encontrarás ahora en un cuarto oscuro y con varios enemigos, elimínalos y luego pisa los botones a los lados de los pebeteros para encenderlos y así aparecerá un cofre con una LLAVE PEQUEÑA, tómala para abrir la puerta.

--- S1/B1-03 ---  
 Verás un pequeño pozo que no te deja seguir, debes halar una palanca que está allí (presiona y mantén R y luego presiona ABAJO) para activar un puente, ahora toma la seta azul y hálala lo suficiente para que al soltarla te impulse al otro lado del pozo. Por cierto, una vez del otro lado del pozo ya no hay vuelta atrás...

--- S1/B1-04 ---  
 Ahora hay un barril gigantesco que te obstruye el camino. Sube las escale-

ras de la derecha y pisa el botón para que las plantas que sostienen al barril "cojan candela", verás como el lado derecho del barril se cae. Entra en él y sal por la otra puerta para que puedas alcanzar el muro izquierdo donde debes poner la estatua sobre un botón y luego pisar tú el otro botón, así quemarás las otras plantas y el barril caerá por completo. Entra en él nuevamente pero si caminas... ¡el barril girará!. Haz que gire y quede una puerta del lado inferior izquierdo, sal por allí y sigue por la puerta de la izquierda.

--- S1/B1-05 ---

En este cuarto usa la seta para empujarte todo hasta la pared del norte donde encontrarás un cofre con el MAPA. Tómalo y ahora usa la seta para halarte tan sólo un poquito de forma que puedas saltar el primer charco y salir por la puerta de la izquierda.

--- S1/B1-06 ---

Si pisas el botón te darás cuenta que no sirve, tiene que estar constantemente presionado para que el puente esté activo. Para eso empuja la vasija que está allí (empújala, no la cargues) hasta colocarla sobre el botón y ya puedas seguir.

--- S1/B1-07 ---

En este cuarto hay varios bloques y un par de estatuas. Hala una de las estatuas de forma que puedas entrar al perímetro de bloques y luego hala ambas estatuas hacia adentro para colocarlas sobre los botones, así un cofre aparecerá con una LLAVE PEQUEÑA. Tómala y empuja cualquier estatua para poder salir y regresa a S1/B1-04.

--- S1/B1-04 ---

Entra al barril y hazlo girar hasta que quede una puerta del lado superior derecho, sigue por allí y usa la llave en la puerta cerrada de la derecha.

--- S1/B1-08 ---

Usa la seta para saltar el agua y pisa el botón para activar otro puente. Coge la otra seta y hálala sobre el nuevo puente para saltar todo y sigue por la derecha.

--- S1/B1-09 ---

Elimina a todos los enemigos y luego hala la estatua de la derecha hasta colocarla justo a la derecha del botón del piso. Empuja la otra estatua hasta colocarla sobre el botón y así podrás abrir la puerta.

--- S1/B1-10 ---

Elimina a los enemigos, toma la LLEVE PEQUEÑA que te dejan y sal por la puerta que se abre.

--- S1/B1-08 ---

Sube las escaleras para seguir hacia el norte.

--- S1/B1-11 ---

Sigue por la puerta del norte parabajar a S2/B2-03.

--- S2/B2-03 ---

Verás un gran cofre, para tomar lo que tiene empuja el bloque de la derecha hacia arriba y luego el otro a la izquierda, así la BRÚJULA será tuya. Ahora empuja una vasija sobre el botón para que aparezca un cofre... que todavía no podrás tomar así que dirígete a regresa al cuarto anterior y ve hacia la izquierda.

--- S1/B1-12 ---

En este cuarto lo único que puedes hacer por ahora es usar la llave en la puerta con cerradura de la izquierda... pero prepárate porque al cruzarla te enfrentarás con el subjefe de este calabozo.

--- S1/B1-13 ---

> SUBJEFE: Madderpillar

Para vencer a este gusanito tienes que pegarle en la cabeza y mostrará su punto débil en la cola... y como has de suponer tienes pocos segundos para herirlo en su punto débil antes de que se recupere, pero ten cuidado, porque se recuperará muy furioso. Luego de herirlo varias veces en la cola lo habrás vencido sin tanto problema y podrás tomar el JARRÓN MÁGICO (Gust Jar). Úsalo para absorber la telaraña que cubre la puerta de abajo para que

puedas tomar la PIEZA DE CORAZÓN #03 y regresa al cuarto anterior.

--- S1/B1-12 ---

Ahora con el Jarrón Mágico/Gust Jar en tu poder, puedes usarlo para absorber el polen del piso y descubrirás varios botones, písalos todos para que aparezcan cofres con Caracolas Misteriosas y un portal azul sobre el muro donde está la PIEZA DE CORAZÓN #04, no te preocupes por esa pieza todavía, la tomaremos más adelante, mejor dirígete a S1/B1-04.

--- S1/B1-04 ---

Entra al barril y gíralo hasta que la puerta con telaraña quede en el centro, usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para absorber la telaraña y entra a esa puerta... para caer en S2/B2-01.

--- S2/B2-01 ---

Verás una nenúfar sobre el agua, atráela con el Jarrón Mágico/Gust Jar y sube a ella para usarla como bote. Impúlsate con el Jarrón Mágico/Gust Jar disparando ráfagas de viento hacia el lado contrario a donde quieres ir, usando esta técnica llega hasta S2/B2-02.

--- S2/B2-02 ---

Sube las escaleras que hay allí y verás un botón y varias vasijas, quita las vasijas que rodean a la del medio (¿cómo las quitas? ¡pues cargándolas y tirándolas a otro lugar!) de forma que quede libre la vasija del medio y la puedas empujar hasta el botón. Así bajarán las barras que obstruyen el camino y podrás seguir por allí con tu nenúfar (si no alcanzas la hoja usa el jarrón para atraerla).

--- S2/B2-03 ---

¿Recuerdas que cuando viniste aquí hace un rato te dije que colocarás una vasija sobre el botón? Si lo hiciste debería haber un cofre con una LLAVE PEQUEÑA, usa la nenúfar para alcanzarlo. Si no lo hiciste cuanto te dije, pues... empuja la vasija sobre el botón para que aparezca el cofrecito... Sube al "bote" y usa tu nueva llave en la puerta con cerradura en S2/B2-01.

--- S2/B2-04 ---

Usa la seta para saltar el agua y luego usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para atraer a la seta que está a la derecha. Una vez que la seta alcance el jarrón serás disparado al otro lado, repite lo mismo con las otras setas hasta que alcances el cofre con la LLAVE GRANDE. A la derecha del cofre está un botón, písallo para activar un portal rojo que te llevará hasta la entrada del calabozo.

--- S1/B1-01 ---

Si has seguido esta guía al pie de la letra habrá un portal azul a la izquierda del rojo, ¿sabes a dónde te llevará? ¡exacto! a la Pieza de Corazón que se encuentra en S1/B1-12. Úsalo para tomar la pieza y regresa a la entrada, quita las telarañas de las puertas con el Jarrón Mágico/Gust Jar y sube a PB/1F-01.

--- PB/1F-01 ---

Con el Jarrón Mágico/Gust Jar atrae la seta para saltar el agua hacia la izquierda y luego hacia arriba, así alcanzarás la Puerta del Jefe... donde te enfrentarás a tu primer jefe.

- - - - - JEFE: Big Green ChuChu - - - - -

Al entrar al cuarto verás como un pequeño ChuChu se mete al sepulcro... y debido a tu diminuto tamaño este ChuChu ¡será gigantesco! Para eliminarlo debes absorber su base gelatinosa con el Jarrón Mágico/Gust Jar hasta que pierda el equilibrio y comience a balancearse, mantente siempre moviéndote para evitar que te toque. En cuanto caiga al piso acuchíllalo sin piedad pero luego de un tiempo se pondrá de pie nuevamente, y deberás repetir el proceso hasta vencerlo. Si necesitas corazones rompe las vasijas del cuarto para conseguir algunos y no te olvides de tomar el Contenedor de Corazón que te deja el jefe al final.

- - - - -

¡Felicitaciones, has conseguido el primer elemento!

<>= (VI.4) =====<>  
|        E n   p o s   d e   u n   f o r j a d o r   d i m i n u t o        |  
<>=====<>

Bueno, ya que tienes el Elemento de Tierra deberías hablar con el sabio de la comunidad Minish. El sabio te dará instrucciones de ir al Monte Gongol (Mt. Crenel) donde hallarás a Melta/Melari, el único capaz de forjar la Espada Minish/Picori Blade, además te abrirá una puerta secreta por donde debes salir. Una vez afuera verás un hongo naranja que parece una casa, entra allí y habla con el Minish para que te regale un SACO DE BOMBAS (Bomb Bag) que contiene... pues varias bombas. Ahora sí, entra al tocón de allí para crecer y continúa, verás una especie de lápida en el piso, revisala y explotará para revelar un extraño símbolo. Con ese símbolo no podrás hacer nada por ahora, así que sigue tu camino (vuela con una bomba las piedras que obstruyen la vía) hasta que salgas del bosque. Camina siempre hacia el oeste hasta que llegues a Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field).

Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field)  
-----

Aquí hay otra "lápida extraña" justo detrás de tu casa, examínala y de inmediato dirígete a la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town).

Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
-----

Un sujeto te abordará para hablarte sobre el asunto de las Piedras de la Suerte (Kinstones) y además te regalará una BOLSA PARA PIEDRAS (Kinstone Bag) donde podrás almacenar todas las Piedras de la Suerte/Kinstones que consigas. Prueba tu suerte con el sujeto y obtendrás la FUSION #072 y por lo tanto la PIEZA DE CORAZÓN #36. De aquí en adelante y en esta guía, nos referiremos a las Piedras de la Suerte como "Kinstones" (es más corto...) y a partir de este momento ya podrás fusionar Kinstones con muchas personas, animales, Minish y cosas. En esta Guía Completa no encontrarás ninguna referencia a estas fusiones, sólo a las más importantes, sin embargo te recomiendo que te mantengas fusionando con todo el mundo porque podrás encontrar cosas muy interesantes... para más info sobre esto visita la sección de "Fusiones/Suertes" de esta guía.

Justo a la izquierda de la entrada al pueblo hay un dojo, ve allí para que Tesshin/Swiftblade te enseñe una nueva técnica para tu espada: El Ataque Circular (Spin Attack) además de otorgarte el PERGAMINO DEL TIGRE #1. Sal del dojo pero antes de abandonar la ciudadela ve al norte del pueblo donde hay otra "lápida extraña" justo al lado de la escuela, ya sabes que hacer con ella. Luego dirígete a la tienda del pueblo y compra la MEJORA DE RUPIAS #1 por 80 Rupias y por último echa un vistazo detrás de la tienda donde verás una alfombra roja cubierta de polvo, absorbe todo ese polvo con el Jarrón Mágico/Gust Jar. Al hacer esto no sucede nada... pero más adelante aparecerá Terry/Beedle que te venderá unos néctares interesantes. Ahora sí, ve hacia la salida oeste del pueblo pero el guardia no te dejará seguir, muéstrale el Ataque Circular (Spin Attack) para convencerlo de tus habilidades y ya podrás pasar a Meseta Beele (Trilby Highlands).

Meseta Beele (Trilby Highlands)  
-----

Justo en frente verás unas escaleras de mano que se entierran en el piso. Baja por esas escaleras para llegar a una cueva subterránea, pon una bomba en la pared de la derecha para abrir un pasadizo secreto donde encontrarás un Business Scrub. Habla con él (recuerda que para que hable debes rebotar-

le su semilla con tu escudo) y te venderá la BOTELLA #1 por 20 Rupias. Una vez que tengas tu botella ve hacia el oeste para llegar a Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base).

#### Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base)

-----

Coge un poco de agua en tu botella (acércate al río y presiona el botón de la botella) y riégala sobre la semilla azul que ya está germinando, al hacerlo crecerá un tallo el cual podrás usar para subir el risco. Sigue el camino hasta llegar justo debajo del risco donde está unas escaleras de mano y allí pon una bomba en la pared del risco (casi una pantalla a la izquierda de donde entraste, en la versión Americana hay un letrero al lado de esta pared), así abrirás un pasadizo secreto, si necesitas bombas más al oeste encontrarás una cueva donde un Business Scrub podría venderte algunas. Entra por el pasadizo y sube las escaleras para llegar a la parte superior del risco. Allí encontrarás una piedra gris donde podrás menguar y una piedra quebrada la cual debes volar con una bomba antes de volverte diminuto. Ahora sí mengua en la piedra y dirígete hacia el riachuelo de agua verde donde debes almacenar AGUA TERMAL MISTERIOSA DEL MONTE GONGOL (Mt. Crenel Mineral Water) en tu botella. Sal de allí y crece en la misma piedra y ve hacia el oeste hasta llegar justo debajo de unos torbellinos pequeños, coloca una bomba en la pared entre los dos riscos para abrir otro pasadizo. Dentro de la cueva usa la seta para saltar el abismo y sube para encontrarte con varios Helmasaurs, para vencerlos quítales la máscara con el Jarrón Mágico/Gust Jar y ya serán vulnerables a tu espada.

Ya que estés afuera de la cueva salta sobre el torbellino para usar a Ezero/Ezlo de parapente y puedas alcanzar el risco de la izquierda. Una vez del otro lado sube las escaleras y absorbe todo el polvo blanco con el Jarrón Mágico/Gust Jar hasta encontrar otra piedra gris donde puedes menguar, mengua allí y dirígete hacia el caminito donde está una semilla verde. Elimina a todos los enemigos para que no molesten hasta que llegues a la semilla (que en tu estado actual es gigante), cárgala e introdúcela en el agujero del piso de la derecha. Ahora crece y riégale el agua termal a la semilla para que crezca y puedas llegar por fin al Monte Gongol (Mt. Crenel). Antes de subir por la planta, si te vas por el lado izquierdo hacia el Monte Gongol llegarás a la esquina inferior izquierda del mapa, allí si vuelas la pared superior con una bomba podrás descubrir una cueva secreta que esconde la PIEZA DE CORAZÓN #29, 50 Rupias y una Kinstone Azul.

<>=(VI.5)=====<>  
| Escalando las montañas de Hyrule |  
<>=====<>

#### Monte Gongol (Mt. Crenel)

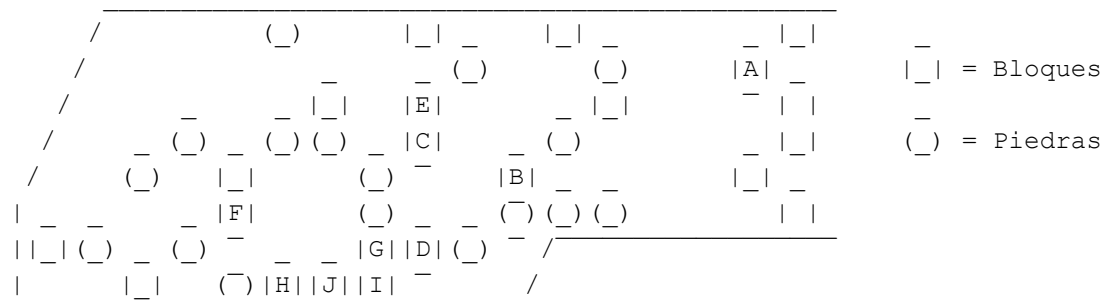
-----

Ve por la derecha hasta que llegues a un puente de madera sobre un abismo, crúzalo y pon una bomba en la pared entre los riscos para abrir un pasadizo por donde debes entrar. Toma la Kinstone del cofre y sube las escaleras para encontrarte con unos bloques que obstruyen el camino. Explota los bloques quebrados y quedarán cuatro bloques en forma de cruz, empuja hacia arriba el de la derecha y el de arriba para poder abrirte camino y sal de la cueva. Usa el torbellino para alcanzar el risco de la izquierda y sube las escaleras de allí. Ahora camina todo hacia la derecha hasta que llegues a una pared quebrada justo al lado de un letrero la cual deberás volar con una bomba para abrir una cueva. Dentro cómprale al Bussines Scrub el ANILLO ESCALADA (Grip Ring) en 40 Rupias y ¡ya podrás escalar por los terraplenes! Baja por el terraplén de allí mismo y llega hasta el puente de madera, desde allí camina todo hacia la izquierda hasta que llegues a un terraplén

donde caen piedras (si te pierdes lee los letreros y sigue la dirección que dice "Terraplén de Gongol" o "Crenel Wall" en Inglés). Allí mismo en la base del gran terraplén pon una bomba a la derecha del letrero para que puedas tomar la PIEZA DE CORAZÓN #30.

Antes de comenzar a subir el terraplén puedes ir por la Mejora de Bombas #2 que está por aquí cerca. Ve hacia la derecha hasta que veas un letrero solitario, pon una bomba en la pared al lado del letrero para descubrir una cueva. Dentro de ella encontrarás una extraña fuente, lanza una bomba al agua (ponla y luego cárgala con R) para que aparezca ;una hermosa hada! Te preguntará si lanzaste una bomba de plata o de oro... y como en esta vida hay que ser honestos responde "Ninguna de las dos" y serás recompensado por tu sinceridad con la MEJORA DE BOMBAS #2.

Ahora sí, no sé cómo harás pero tienes que escalar ese terraplén y llegar vivo a la cima. Una vez arriba usa la seta para saltar el gran abismo y... comenzará a llover. Justo frente a ti hay una piedra para menguar, hazlo y dirígete al caminito que está más abajo. Tendrás que tener sumo cuidado porque las gotas de lluvia son mortales en tu tamaño actual. Si sales vivo del bombardeo encontrarás del otro lado otra piedra donde podrás crecer. A la izquierda de la piedra donde creciste hay una roca circular que puedes mover, empujla hacia el agujero para que puede como "puente" y puedas pasar por allí. Ahora, justo debajo de la piedra donde creciste está otra piedra circular, muévela así: izquierda, arriba x2, izquierda, arriba x2, izquierda x4, abajo y luego todo hacia la izquierda hasta que la metas en el otro agujero de arriba. Empuja la última piedra la cual obstruye el camino y baja por las escaleras. Llegarás a una cueva subterránea con varios bloques, mueve los bloques de la siguiente forma según la imagen:



Los bloques A, B y C empujalos hacia la izquierda, el D hacia abajo, el E hacia arriba, los bloques F y G hacia la derecha, los H y I hacia abajo y por último el bloque J a la izquierda. Al salir de esa condenada cueva continúa tu camino para entrar en otra más. Te encontrarás una seta roja ;pero aún no la uses! párate adelante de ella en el borde del risco y verás del otro lado del abismo un par de vasijas, si hubieras saltado las vasijas te estorbarían y hubieras caído, así que mejor usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para quitarlas de allí y ya te puedas impulsar con la seta.

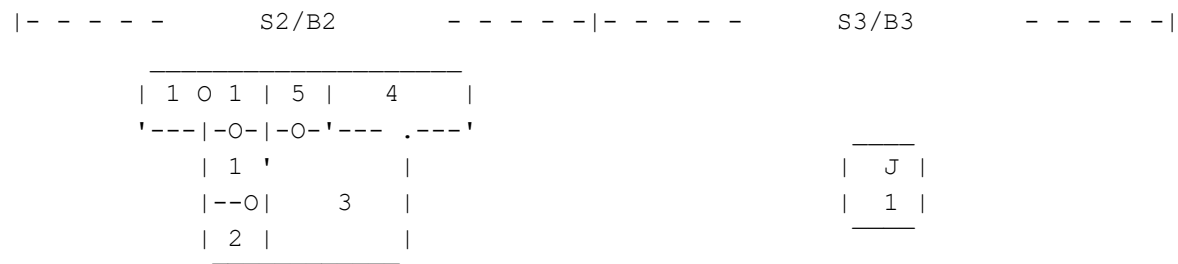
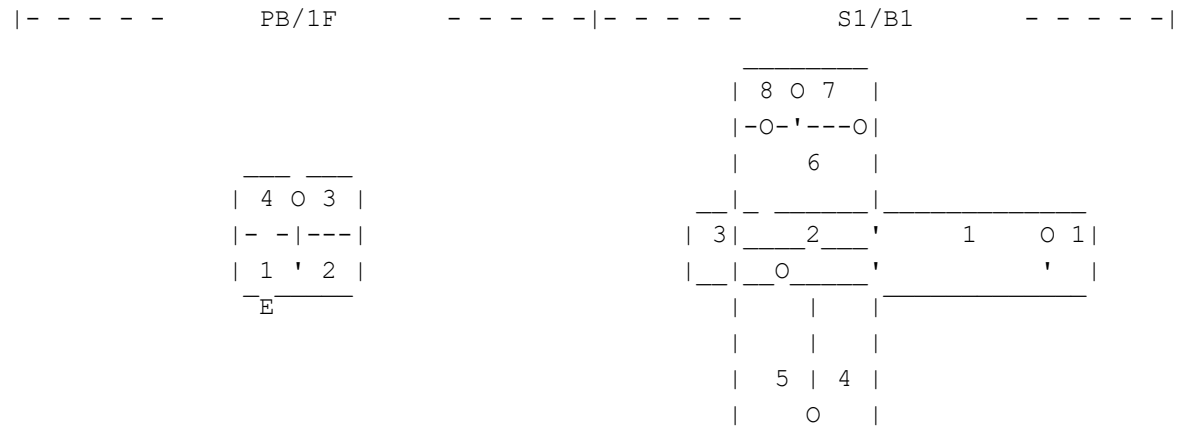
Continúa y llegarás a un puente incompleto sobre otro abismo... párate en el borde del puente y lanza una bomba para que caiga cerca del interruptor que está al otro lado del abismo, así cuando la bomba explote el puente se activará y podrás cruzar (si necesitas bombas rompe las vasijas que están detrás del puente). Sigue y ;Oh Dios! otra cueva con otro acertijo... mueve la piedra circular así: abajo, izquierda x2, abajo x2, izquierda x3, arriba, izquierda, arriba e izquierda para meterla en el agujero del piso, luego empuja el pilar hacia arriba y baja las escaleras. ;Otro acertijo más! Bueno, este no es obligatorio, pero si quieres la Kinstone que está en el cofre tendrás que hacerlo: empuja el bloque inferior derecho hacia la izquierda y el de arriba hacia arriba, luego el que obstruye la entrada empujalo a la izquierda y listo. ;Puf! ahora sí, sal de la cueva y mengua en la piedra para que puedas llegar a la Mina de Melta (Melari's Mines).

Mina de Melta (Melari's Mines)

Aquí viven varios Minish que trabajan en las minas, baja todo y habla con el Minish más grande, sabrás que es el maestro forjador Melta/Melari...
¡al fin has encontrado a este sujeto! Supuestamente Melta/Melari es el único en el mundo que puede reparar la Espada Sagrada. Luego de una breve charla se pondrá a trabajar en la espada mientras tú vas por el segundo Elemento que está en una mina cercana. Habla con el Minish que guarda la puerta a la izquierda del maestro y te dejará pasar. Afuera crece en la piedra y examina la lápida, sube y prepárate para entrar al segundo calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames).

<>= (VI.6) =====<>
| Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas |
<>=====<>

- » Mapa S1/B1-04 » Caracolas ---
» Brújula PB/1F-03 » Kinstones S1/B1-04 S2/B2-01(x2) S2/B2-03
» Tesoro S1/B1-07 S2/B2-04
» Llave G. S2/B2-03 » Llaves P. S1/B1-05 S1/B1-07



-- PB/1F-01 ---
¡Cielos! este calabozo es un horno, hace mucho calor así que vamos a darle rápido para salir de aquí cuanto antes. Entra por la puerta a tu derecha.
--- PB/1F-02 ---
Este cuarto lo custodian varios Bob-ombs, para vencerlos cúbrete con el escudo y así cuando te toquen dejarán de moverse. Luego coloca una bomba en la pared de arriba para abrir un pasadizo y sigue por allí.
--- PB/1F-03 ---
Un par de Spiked Beetles, usa el escudo para voltearlos y les puedas dar con la espada. Al eliminarlos aparecerá un cofre con la BRÚJULA y ya podrás continuar por la puerta que se abre.
--- PB/1F-04 ---
Baja las escaleras para llegar a S1/B1-01.
--- S1/B1-01 ---
Camina hacia la izquierda y sube las escaleras, luego sigue los rieles

hacia la derecha hasta que veas a una vagoneta, sube a ella y en menos de un parpadeo estarás en S1/B1-02.

--- S1/B1-02 ---

Continúa hacia la izquierda hasta que llegues a otra pared quebrada la cual debes volar con una bomba, así ganarás acceso a S1/B1-03.

--- S1/B1-03 ---

Elimina a todos los Helmasaur quitándoles primero la máscara con el Jarrón Mágico/Gust Jar y así aparecerá un pedestal donde podrás menguar. Hazlo y entra por el pequeño agujero de la pared.

--- S1/B1-02 ---

¡Cuidado con los Spiked Betles! camina hacia la derecha hasta que llegues a una Pieza de Corazón (la cual no podrás tomar todavía) y baja todo hasta que llegues a S1/B1-04.

--- S1/B1-04 ---

Salta hacia abajo y crece en el pedestal, ahora absorbe el fuego del piso con el Jarrón Mágico/Gust Jar para que puedas alcanzar el cofre con el MAPA. ¿Te fijas en la magma solidificada que flota sobre la lava? Bien, tendrás que caminar sobre esa magma muy rápido para alcanzar un cofre que contiene una Kinstone y para pisar un botón que abrirá la puerta. Sigue sobre la magma hasta que veas unas vasijas que obstruyen el camino, absórbelas con el Jarrón Mágico/Gust Jar y continúa.

--- S1/B1-05 ---

Sube a la magma para que te lleve al otro lado y chupa con el Jarrón todo el fuego del piso. Ahora golpea a los Rollobite para que se enrollen y tíralos dentro de los huecos, así podrás tomar 50 Rupias del cofre y podrás seguir hacia arriba. Salta al torbellino y planea hasta llegar a las escaleras del otro lado, luego empuja el bloque desalineado hacia arriba, presiona el botón que está allí para abrir la puerta y después empuja el pilar que tiene el cofre hacia la izquierda hasta que lo metas en el agujero del piso, así podrás coger la LLAVE PEQUEÑA de ese cofre. Sal por la puerta de arriba.

--- S1/B1-02 ---

Regresa a la vagoneta para que te lleve a S1/B1-01.

--- S1/B1-01 ---

Cuando te bajes de la vagoneta justo a tu izquierda esta la puerta con cerradura donde debes usar la llave. Camina por los rieles y golpea la palanca para cambiar la dirección de los rieles y monta de nuevo en la vagoneta y continúa tu camino hasta que llegues a S1/B1-06.

--- S1/B1-06 ---

Verás una vagoneta volteada. Camina por los rieles y te encontrarás tres vasijas en una forma muy sospechosa, pon una bomba en la pared para abrir un pasadizo y ya puedas alcanzar la PIEZA DE CORAZÓN #31. Sigue por la puerta de arriba.

--- S1/B1-07 ---

Tírate hacia abajo donde tendrás que lidiar con varios ChuChus de puntas. Véncelos y aparecerá el cofre con el tesoro del calabozo: El BASTÓN REVÉS (Cane of Pacci), con esto podrás darle la vuelta a cosas. Continúa por la puerta de la izquierda.

--- S1/B1-08 ---

Sube a la primera magma y usa el Bastón Revés/Cane of Pacci para voltear la otra magma. A Ezero/Ezlo se le ocurrirá una buena idea ¿que tal si usas el Bastón Revés/Cane of Pacci en un agujero? tal vez te impulse. Pruébalo con el agujero que está allí mismo y ¡funciona! llegarás al muro de arriba, pisa el botón para abrir la puerta y sigue por allí.

--- S1/B1-06 ---

Ya sabrás que hacer con la vagoneta volteada ¿no? ¡Pues voltéala con el Bastón y súbete!

--- S1/B1-07 ---

Mete el pilar en el hoyo del piso para que tomes otra LLAVE PEQUEÑA del cofre y regresa a S1/B1-08 (a la derecha de donde conseguiste el bastón).



--- S1/B1-08 ---

Usa la llave en la puerta con cerradura y bajarás a S2/B2-01.

--- S2/B2-01 ---

Mengua en el pedestal de allí y camina hacia la izquierda cuidándote de las cuchillas hasta que te metas en el agujero de la pared. Llega hasta el otro pedestal para que crezcas y voltea la vagoneta que está allí, sube a ella para regresar al cuarto anterior y golpea la palanca para cambiar los rieles. Vuelve a subir a la vagoneta para que te lleve a S2/B2-02.

--- S2/B2-02 ---

Haz que los Rollobite se enrollen y mételos en los cuatro agujeros de abajo, luego hala el pilar que tiene la palanca hasta que lo metas en el otro agujero de arriba, golpea la palanca para que bajen las barras y continúa por allí.

--- S2/B2-01 ---

Bájate del muro donde estás pero por el norte de forma que caigas cerca de un cofre que contiene una Kinstone, luego usa el Bastón Revés/Cane of Pacci en el agujero para alcanzar el otro cofre que también tiene una Kinstone y continúa hacia la derecha.

--- S2/B2-03 ---

Con el Jarrón Mágico/Gust Jar absorbe el fuego para despejar el camino y prepárate porque lo que viene es algo complicado. Espera que la magma que se mueve esté subiendo y móntate en la primera, rápidamente y antes que se hunda la magma donde estás montado, voltea la otra y sube a ella para que alcances un botón, písalo y aparecerá el portal rojo. Sube a la misma magma y baja, usa las otras magmas que se mueven para llegar justo a la derecha del gran cofre que está allí. Absorbe con el Jarrón Mágico/Gust Jar las vasijas que están en el islote de al lado para quitarlas y usa la magma de arriba para llegar a ese islote. Ahora tendrás que caminar por varias magmas que suben y bajan hasta que llegues a S2/B2-04.

--- S2/B2-04 ---

Si quieres una Kinstone ve hacia la derecha pero tendrás que pasar una trampa de tres cuchillas, si logras cruzar del otro lado la encontrarás en un cofre. Ahora usa el Bastón Revés/Cane of Pacci en los agujeros del piso hasta que alcances el torbellino y puedas llegar al muro de arriba. Ve hacia la derecha y salta al otro torbellino, planea hasta el muro de abajo y continúa por allí.

--- S2/B2-03 ---

Estarás justo sobre el muro donde se encuentra un torbellino, salta a él y vuela todo hasta abajo donde está un pequeño cofre con nada más y nada menos que 100 Rupias. Sigue usando los torbellinos para volar todo hacia la izquierda donde está otro cofre que contiene una Kinstone. Ahora sí, con los torbellinos llega hasta el gran cofre (está al nor-este del cofre con la Kinstone) y obtén la LLAVE GRANDE. Justo arriba está la Puerta del Jefe.

--- S2/B2-05 ---

Hmm... en este cuarto sólo hay un gran agujero en el piso. Recarga tu energía rompiendo las vasijas de allí y tírate por el agujero para llegar a donde el jefe.

- - - - - JEFE: Gleerok - - - - -

No te asustes con este bicho, solamente corre a su alrededor esquivando sus ataques y en cuanto tengas su lomo en la mira dale con el Bastón Revés/Cane of Pacci para voltear la piedra que tiene allí y lo hieras. Gleerock caerá y rápidamente usa su largo cuello para alcanzar su punto débil que está en el centro de la espalda, golpéalo allí sin piedad pero retírate a suelo firme en cuanto veas que se hunde. Comenzará a lanzarte rocas y fuego, si se acumula mucho el fuego usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para quitarlo. Algunas veces hará crecer la lava para llenar casi todo el cuarto, sólo quédate paradito en una esquina y no te hará daño. Repite el mismo proceso hasta que lo destruyas, pero considera que cada vez escupirá más fuego y se hará más difícil. ¡Hey! no vayas a olvidar el Contenedor de Corazón que te

deja Gleerok al vencerlo.

-----  
¡Felicitaciones, has conseguido el segundo elemento!

¡¡EL ELEMENTO DE FUEGO!!

<>=(VI.7)=====<>  
|                   L a   V e r d a d   s o b r e   V a a t i . . .                   |  
<>=====<>

¡Que calor hacía allá dentro! Bueno, has demostrado tu coraje una vez más al obtener el Elemento de Fuego, así que sin dilación dirígete con Melta/Melari y ya tendrá la espada lista: la ESPADA BLANCA (White Sword). El maestro te dirá que debes ir a un "santuario" que se encuentra en algún lugar del Castillo de Hyrule, allí podrás otorgar el poder de los Elementos a la espada para hacerla más poderosa. Regresa como si fueras al calabozo anterior pero no entres en él, crece en la piedra y tírate hacia abajo del barranco y luego baja por los terraplenes para llegar más rápido al Castillo de Hyrule.

Castillo de Hyrule (Hyrule Castle)  
-----

Dirígete al Cuarto Real donde encontrarás a Impa/Potho y al Rey, habla con el secretario real y te dirá que tal vez haya una entrada "que no hayan visto" hacia el santuario en los jardines del castillo. Regresa a los pasillos y baja las escaleras para que puedas llegar al jardín interior del castillo, allí verás una puerta que brilla, esa es la entrada secreta al santuario la cual se abre una vez cada 100 años.

Santuario (Elemental Sanctuary)  
-----

Aquí colócate sobre la base en el centro del cuarto y deja la espada en el pedestal, de esa forma ¡otorgarás el poder de los Elementos de Tierra y Fuego a la espada!. Un extraño epigrama aparecerá detrás de ti, y dice: "Pon a prueba tu fuerza y colócate sobre el suelo que brilla". Se refiere a los dos cuadros brillantes que hay en el piso, ponte sobre uno y carga la espada (mantén presionado el botón) hasta que llenes la barra, luego y sin soltar el botón colócate sobre el otro panel ¡y te dividirás en dos!! Ahora regresa a la ciudadela pero la salida del santuario está cerrada, para abrirla divídetete sobre los paneles frente a la puerta de forma que tu reflejo y tú pisen a la vez los dos botones. Cuando vayas camino a la ciudadela aparecerá... ¡Vaati!

Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field)  
-----

Vaati revelará un gran secreto: Ezero/Ezlo es su maestro y él le echó un maleficio para convertirlo en gorro y apoderarse del Gorro de los Deseos que había creado Ezero/Ezlo y con el cual podría cumplir todos sus deseos y caprichos, y ahora se encuentra en la "cima del mundo" tal cual como él dice. Le agradecerá a su maestro con un pequeño presente: ¡dos Moblins dispuestos a matarlos a ambos! Véncelos y el gorro te contará toda la verdad. Ezero/Ezlo y Vaati eran Minish, Ezero/Ezlo era un gran científico y Vaati era su pupilo, pero un día Vaati se apoderó del Gorro de los Deseos para así obtener la "Fuerza" y apoderarse del mundo, y convirtió a su maestro en un gorro inútil (bueno, eso creyó él) con un maleficio. Luego de esa reveladora historia, es hora de dirigirte por el siguiente Elemento, así que dirígete a Meseta Beele (Trilby Highlands).

Meseta Beele (Trilby Highlands)

-----  
Baja por las escaleras que están justo frente a la entrada al pueblo (donde anteriormente compraste la botella). Allí encontrarás otros paneles como los del santuario, divídetelos verticalmente y empuja junto con tu reflejo el bloque hacia la izquierda para que puedas subir por las escaleras de la izquierda. Una vez afuera y justo frente a ti verás una pared quebrada, vuélala con una bomba para conseguir una Kinstone. Continúa todo hacia abajo hasta que llegues a Bosque del Oeste (Western Woods).

#### Bosque del Oeste (Western Woods)

-----

De pronto verás cómo Vaati se apodera del Rey de Hyrule y engaña a la tropa del castillo para que busquen la "Fuerza". Después de eso si vas a la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) verás que no puedes cruzar el pantano si no tienes las Botas de Pegaso/Pegasus Boots (incluso el letrero a la entrada te lo dice), así que hay que ir por esas botas primero, y para ello regresa al pueblo nuevamente... pero antes podrás obtener muchas cosas más para mejorar tu status, lee el siguiente párrafo.

El haber llegado por primera vez a Bosque del Oeste (Western Woods) activará varios eventos y fusiones a lo largo de Hyrule, he aquí las más importantes, recuerda visitar las secciones correspondientes en esta guía para más info de cómo obtener todo esto:

- Aparecerá Tingle en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field).
  - Aparecerán los granjeros Ine/Eenie y Moni/Meenie en la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) y podrás fusionar con ellos.
  - Ya podrás entrar a la Galería de Figuritas en el pueblo.
  - Podrás comprar en la tienda del pueblo el BÚMERANG por 300 Rupias.
  - Podrás ir por las MEJORA DE RUPIAS #2 y MEJORA DE RUPIAS #3, esta última requiere de la Fusión #041 y podrás tomarla más adelante cuando tengas acceso al interior de la granja.
  - Ve por las PIEZA DE CORAZÓN #08, #12, #22, #23 (requiere Fusión #050), #32 y #34 (requiere Fusión #062).
  - Luego ve por el PERGAMINO DEL TIGRE #5 en el dojo del pueblo y también el PERGAMINO DEL TIGRE #6 en el Monte Gongol (Mt. Crenel), justo en el mismo sitio donde esta la Pieza de Corazón #32.
  - Consigue la BOTELLA #2 fusionando con tu abuelo Smith (Fusión #035).
- Ahora sí, ya que hayas hecho todo lo anterior regresa al pueblo.

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

Dirígete a la casa del zapatero Lem/Rem y verás cómo cae dormido. Allí mismo verás un jarrón volteado, pues resulta que es una entrada secreta al mundo de los Minish, mengua allí y sube a la mesa del zapatero donde hay varios Minish. Habla con ellos para ver si te dan las botas que necesitas... pero primero hay que despertar a Lem/Rem y eso sólo es posible con una receta de la bruja Sirope que vive al norte del Bosque Minish (Minish Woods) los Minish marcarán la ubicación en el mapa. Así que para llegar allá debes ir primero a la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch).

#### Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

-----

Verás a Talon muy nervioso porque no encuentra la llave de su casa. Lo mejor es ayudarlo, mengua en el tocón detrás de la casa y entra a ella por el agujero de la pared. Una vez adentro crece en el jarrón y rompe las vasijas hasta encontrar la LLAVE DE LA GRANJA LON LON (Lon Lon Ranch Key). Sal y dásela a Talon para que ahora puedas entrar a la granja, sube todo hasta que veas un agujero en el piso al cual debes dispararle con el Bastón Revés/Cane of Pacci para que alcances el muro de arriba. Arriba encontrarás un tocón, si menguas en él y cruzas el puente de la derecha llegarás a una

cueva con una Kinstone. Ahora usa los torbellinos para volar todo hacia abajo hasta que llegues al Bosque Minish (Minish Woods).

#### Bosque Minish (Minish Woods)

-----

Aparecerás muy cerca de la cabaña de la bruja, ve allí y compra la SETA DESPERTADOR (Wake-Up Mushroom) por 60 Rupias y ya que estás por aquí puedes ir por la PIEZA DE CORAZÓN #05. Regresa a la casa del zapatero en el pueblo.

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

Habla con él para mostrarle la seta. Lem/Rem se incorporará y por haberlo ayudado a despertar te regalará las preciadas BOTAS DE PEGASO (Pegasus Boots). Ya que tienes las botitas podrás ir al dojo de Tesshin/Swiftblade y conseguir el PERGAMINO DEL TIGRE #3, también podrás ir por la BOTELLA #3 en la tienda del pueblo y por la PIEZA DE CORAZÓN #20. Ahora sí dirígete a la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) por tu tercer elemento.

<>=(VI.8)=====<>  
| De pantanos a ruinas |  
<>=====<>

#### Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

-----

La única forma de cruzar la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) es con las Botas Pegaso/Pegasus Boots, equípalas y corre sobre el pantano verde hasta que llegues al otro lado. Una vez allí busca una cueva a la que debes entrar. Sigue el camino hasta el final y llegarás a un cuarto con un cofre pero cuando vayas a abrirlo aparecerá un Darknut. Para vencerlo fácilmente ponte de frente y corre hacia él, enseguida rueda para traspasarlo y quedarás justo detrás de él, voltéate y golpéalalo en la espalda, a este bicho sólo lo podrás herir por la espalda o cuando baje la guardia. Luego que lo hayas destruido ya podrás tomar la Kinstone dorada del cofre y podrás salir de esa cueva. Justo a la izquierda de la cueva hay una rama por donde puedes subir a los barrancos, sube por ella y ve hacia arriba por el puente de madera. Verás otra rama enseguida, baja por ella y dirígete a la izquierda donde está otro pantano que tienes que cruzar. Del otro lado hay un tocón, mengua allí y entra al tronco a la izquierda del tocón para llegar a un charco. Usa la nenúfar y el Jarrón Mágico/Gust Jar para cruzar el charco y del otro lado entra al agujero del piso. Allí vence a todos los enemigos y aparecerá ;un cofre con el ARCO (Bow)! Regresa y crece en el tocón y vuelve a cruzar el pantano hacia la derecha.

Justo después de cruzar el pantano verás una estatua con un gran ojo, métele una flecha en el ojito para que se despierte y dale tres flechazos más para enviarlo al otro mundo y sube por la rama que custodiaba. Usa el torbellino para planear hacia el sur-oeste de forma que quedes en tierra firme un poco más abajo del tocón. Baja todo y encontrarás una lápida, empújala hacia arriba y podrás tomar la PIEZA DE CORAZÓN #38. Cruza el pantano a la derecha de la lápida y verás otra de esas lápidas-que-explotan-cuando-las-examinas, ¿debo decirte que la examines? Allí mismo está otro Eyegore, deshazte de él y sube por la rama, continúa y vuela con el torbellino hasta el sur-oeste donde verás una cueva, dentro de ella hay otra Kinstone dorada. Sal de la cueva y empuja las rocas circulares hacia los hoyos del piso para que puedas regresar hasta la cueva donde encontraste la primera Kinstone dorada, pero no entres en ella, sube por la rama que está a su izquierda y sigue todo el camino por el puente de arriba hasta que llegues a otra estatua, elimínala y entra a la cueva de más arriba donde está la tercera Kinstone dorada. Ahora dirígete a la esquina inferior

izquierda del mapa donde encontrarás tres estatuas gigantes, fusiona con ellas usando las tres Kinstones doradas y te abrirán la entrada a Ruinas de los Vientos (Wind Ruins).

Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

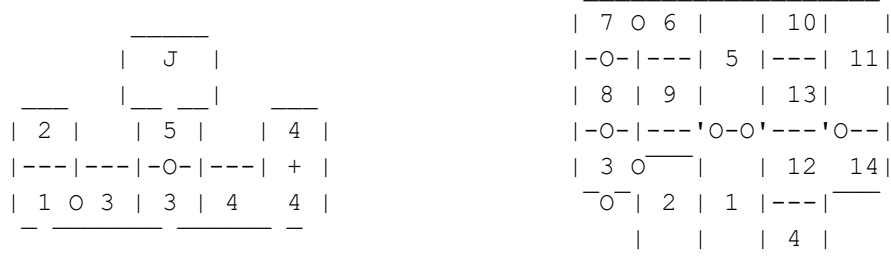
-----  
 ;Ya estás cerca del tercer Elemento! Subiendo las escaleras está una pared quebrada, vuélala con bombas y encontrarás una Kistone. Baja y un Armos bloquea el camino, acércate para que cobre vida y mátalos para continuar. Un tocón y otro Armos, si te acercas a la estatua verás que no te ataca como la anterior, así que mengua en el tocón y entra en el pequeño agujero del piso para encontrar otra Kistone y un Minish. El Minish te dice que las estatuas tienen un botón adentro para encenderlas y apagarlas, con esa pista sal de allí y entra al Armos como Minish para activarlo en la palanca. Crece y ya podrás vencer a la estatua pero antes de seguir empuja la roca circular en el hoyo.

Continúa eliminando a lo Tektites para abrirte camino hasta que llegues a otro tocón y otro Armos apagado. Mengua en el tocón pero regresa y como Minish baja por las ramas de la izquierda que cuelgan del barranco y podrás entrar en un pequeño agujero de la pared, dentro se encuentra la PIEZA DE CORAZÓN #41. Regresa al tocón y crece para que puedas eliminar a todos los Ropes y cortar la grama, mengua nuevamente y enciende al Armos y véncelo, luego empuja la roca circular al hoyo del piso y prosigue. Más Armos, elimínalos y podrás apoderarte de 50 Rupias y 50 Caracolas de los cofres, pero una de las estatuas se apresura a bloquearte el camino. Mengua en el tocón y entra en ella para desactivarla en la palanca y ya puedas pasar. Elimina a todos los enemigos (incluyendo a los Beetles que se esconden bajo rocas) para que se desbloquee el camino y puedas llegar al Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind).

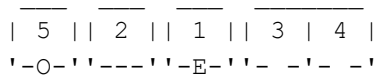
<>=(VI.9)=====<>  
 | T e r c e r C a l a b o z o : A r c o d e l o s V i e n t o s |  
 <>=====<>

- » Mapa 1P/2F-01 » Caracolas PB/1F-05
- » Brújula 2P/3F-02 » Kinstones 1P/2F-04(x2)
- » Tesoro 1P/2F-09 » Llaves P. 2P/3F-03 2P/3F-04 1P/2F-11 1P/2F-13
- » Llave G. 1P/2F-14

| - - - - - 2P/3F - - - - - | - - - - - 1P/2F - - - - - |



| - - - - - PB/1F - - - - - |



En el lugar donde apareces no es dentro del calabozo, aún estás afuera. Para comenzar entra por la puerta que está justo frente a ti.

--- PB/1F-01 ---

Tu gorro te dirá que tengas cuidado, mejor sube las escaleras para alcanzar el piso superior.

--- 1P/2F-01 ---

Varios Stalfos te darán la bienvenida, despáchalos a todos y luego mata los Eyegores (las "estatuas cíclopes", ya sabes, la flecha en el ojito...) para que puedas subir al muro en el centro del cuarto y tomar el MAPA del cofre. Regresa a la entrada pero ahora sigue por la puerta de la izquierda.

--- 1P/2F-02 ---

Elimina a tus enemigos y sube para encontrarte una puerta cerrada y un botón en forma de ojo en la pared... ya sabes que hacer con los ojos ¿no? ¡pues meterles flechas!, de esa forma abrirás la puerta.

--- 1P/2F-03 ---

En el siguiente cuarto varios Stalfos intentarán detenerte... enséñales quién manda y continúa tu camino. Saldrás a una especie de "terraza" sigue el único camino que hay y al final sube por las escaleras de mano.

--- 2P/3F-01 ---

Verás varias plataformas que flotan sobre un abismo, estudia sus movimientos y sube a ellas pero necesitas asaetear los ojo-interruptores a los lados de la puerta superior para abrirla y entrar por ella.

--- 2P/3F-02 ---

En este cuarto hay dos Eyegores y varios paneles para dividirte, divídete en los paneles con la X que indica la siguiente imagen:

```
  _ _           _ _  
 |X| |         |X| |  
  _ _           _ _
```

y pisa ambos botones a la vez para que las estatuas cobren vida. Envíalos al más allá y toma la BRÚJULA que te dejan. Regresa al cuarto anterior y sigue por la otra puerta.

--- 2P/3F-03 ---

Si te fijas bien verás más paneles para dividirte debajo de los cráneos. Quita esos cráneos de allí y divídete verticalmente para empujar el bloque que obstruye el camino todo hacia la derecha, luego empuja el segundo bloque hacia la izquierda y divídete de nuevo pero ahora en sentido horizontal, de forma que puedas empujar el primer bloque todo hacia arriba y alcances una palanca, hálala y caerá una LLAVE PEQUEÑA dos pisos abajo. Tírate por allí mismo (no te preocupes, milagrosamente a Link no le sucede nada) y coge la llave, luego ve a la entrada y toma la primera puerta a la derecha y sube las escaleritas.

--- 1P/2F-04 ---

Toma la Kinstone del cofre y hala ambas palancas para que aparezca un cofre con otra Kinstone y para que se abra la puerta por donde debes continuar, sigue tu camino hasta que llegues a 2P/3F-04.

--- 2P/3F-04 ---

Ve al cuarto de la izquierda y elimina al Armos que está activo para hallar varios paneles, divídete en los paneles de los extremos y pisa ambos botones que están en el cuarto contiguo, así abrirás la puerta donde encontrarás un pedestal para menguar. Disminuye tu tamaño y ve nuevamente al cuarto de la izquierda para activar el Armos que bloquea la palanca. A la izquierda del Armos hay otro pedestal, crece allí (entra por la hendidura del muro) y empuja el bloque para salir, elimina al Armos y hala la palanca para que caiga otra LLAVE PEQUEÑA. ¡Pero no te lances aún!, mengua y después sí puedes saltar dos pisos abajo.

--- PB/1F-03 ---

Si te preguntas cómo sigues vivo después de esa caída... no sabría contestarte. Aún no podrás coger la llave pero sí algo mejor: entra por el agujero de la pared derecha y verás...

--- PB/1F-04 ---

...¡la PIEZA DE CORAZÓN #42! Crece y toma tu pieza y para salir del cuarto empuja hacia abajo el segundo bloque contado de izquierda a derecha y ve por tu llave en el cuarto contiguo. Ahora regresa a 1P/2F-01 donde encuentre

el Mapa y usa una de tus llaves en la puerta con cerradura de la izquierda.

--- 1P/2F-05 ---

Espera a que llegue una plataforma y sube a ella pero debes evadir los bloques para no caer. Sigue a la izquierda.

--- 1P/2F-06 ---

Activa los ojo-interruptores con flechas (¡ten cuidado con el WallMaster!) y cruza el puente donde te espera el subjefe del nivel.

--- 1P/2F-07 ---

> SUBJEFE: Darknut

Cuando intentes salir por la puerta de abajo aparecerá un Darknut para impedir tu avance. La técnica para eliminarlo es la misma que anteriormente: corre hacia él y enseguida rueda para quedar detrás de él, voltéate rápido y dale con la espada en la espalda. Muchas veces bloqueará tu técnica con su escudo, sólo espera un poco a que baje la guardia para atacarte y rueda, así no te golpeará y le podrás dar. Luego de vencerlo aparecerá el portal azul y se abrirá la puerta para que continúes.

--- 1P/2F-08 ---

Camina en el mismo sentido de las cuchillas para que no te hieran y pisa el botón para abrir la puerta.

--- 1P/2F-02 ---

Sigue y llegarás al cuarto donde activaste tu primer ojo-interruptor (¿te recuerdas?), allí pon una bomba en el centro de la pared superior para abrir un pasadizo que te llevará a los GUANTES DE TOPO (Mole Mitts). Con éstos podrás cavar por las paredes de arena (esas amarillas) que abundan en los cuartos, como en el mismo cuarto donde estás, úsalos para cavar y toma las 100 Rupias del cofre. Sigue a la derecha y llegarás de nuevo al cuarto del Mapa. Ya que posees los guantes puedes ir por un montón de cofres regados en el calabozo, aquí te los digo:

- Kinstone Azul: Allí mismo en el cuarto donde encontraste el Mapa, sal por la puerta de abajo y cava la pared para que puedas arrastrar el pilar sobre el botón y así aparecerá el cofre con esta Kinstone Azul.
- Kinstone Azul: Dirígete a la entrada del calabozo y cava todo hacia la izquierda hasta que alcances la puerta de más a la izquierda, al lado de esa puerta está el cofre con la Kinstone.
- 80 Caracolas: Entra a esa misma puerta donde un par de Wizrobes te harán frente respaldados por los pebeteros que también atacarán, despáchalos y toma las caracolas del cofre que aparece.
- 50 Rupias: En la entrada, cava hasta el extremo derecho, allí está la monedota esperándote.
- 2 Kinstones Rojas: Dirígete como si fueras a tomar la primera llave pequeña y cava cuando llegues al área llena de pared de arena y hallarás el cofre, luego sube las escaleras de mano y en el piso de arriba cava para pisar el botón que hará aparecer el cofre con la segunda Kinstone roja.
- 2 Kinstone Rojas: Enfílate como si fueras por la segunda llave y cuando llegues al área con pared de arena verás el cofre cerca de las escaleras. Sube esas escaleras y toma la segunda Kinstone roja de otro cofre.
- ¡Wow! vaya cantidad de regalitos que conseguiste, cuando estés listo regresa al famoso cuarto del Mapa y esta vez usa tu segunda llave en la puerta con cerradura de la derecha.

--- 1P/2F-05 ---

Ahora estás del lado derecho de este cuarto donde hay una palanca, hálala y se activará un puente pero dispárate rápido por allí y RODANDO ya que el puente se quita enseguida, si no ruedas no llegas. También puedes intentarlo con las botas pero te aseguro que caerás más de una vez.

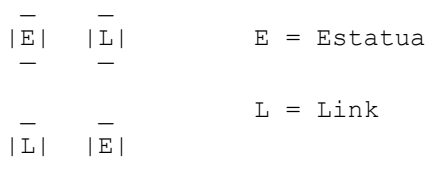
--- 1P/2F-10 ---

Deshazte de todos los FloorMasters (¡mucho cuidadito te agarran!) para que haga acto de presencia un pedestal de menguar, pero aún no mengües allí, dirígete a la derecha.

--- 1P/2F-11 ---

Bien, aquí tendrás que resolver un acertijo algo difícil de explicar, aquí

vamos: debes pasar por los cilindros con puntas que se mueven, para que no te hagan daño escóndete en los hoyos del piso y espera que pasen sobre ti. Del otro lado hay dos pilares, muévelos (puedes halarlos) para que uno quede sobre el botón superior izquierdo y el otro sobre el botón inferior derecho. Después sube y divídete en los pilares inferior izquierdo y superior derecho. Ahora baja hasta los botones pero recuerda maniobrar un poco porque si tu reflejo toca alguna pared o bloque desaparecerá. El caso es que puedas pisar a la vez los botones inferior izquierdo y superior derecho para que así estén presionados los cuatro botones como en la siguiente imagen:



¡Puf! si me entendiste y lo hiciste todo bien caerá una LLAVE PEQUEÑA, tómala y abre la puerta con cerradura de abajo pero no entres por allí aún, devuélvete al cuarto anterior para menguar en el pedestal y vuelve aquí.

--- 1P/2F-11 ---

Entra por el agujero de la pared derecha y baja pero para alcanzar la puerta que abriste con la llave tienes que ir por entre los cilindros con puntas y esquivando los hoyos del piso. Debes ir ENTRE ambos cilindros.

--- 1P/2F-12 ---

Verás dos FloorMasters y otro pedestal, pero si te fijas bien en la pared superior hay un pequeño agujero, entra por allí.

--- 1P/2F-13 ---

Crece en el pedestal de allí y pisa el botón para que caiga otra LLAVE PEQUEÑA, cava con cuidado de no liberar un enemigo y tómala. Vuelve a menguar y regresa al cuarto anterior.

--- 1P/2F-12 ---

Crece en el pedestal y sal por la puerta de la derecha. Estás afuera en un zaguán repleto de pared de arena y Moldorms alborotados, ábrete camino (¡la vasija de la derecha esconde 50 Rupias!) y sube las escaleras de mano y entra a la única puerta.

--- 2P/3F-04 ---

Usa tu llave en la puerta con cerradura y verás dos agujeros grandes en el piso, lánzate por el de la derecha.

--- 1P/2F-14 ---

Caerás justo frente al cofre con la LLAVE GRANDE. Tómala y empuja el bloque para salir y camina todo hacia la izquierda para llegar de nuevo a 1P/2F-01, el cuartito del Mapa.

--- 1P/2F-01 ---

Sal por la puerta inferior y sube las escaleras para llegar por fin a la ¡Puerta del Jefe! Pero antes de entrar empuja el bloque desalineado para que aparezca el portal rojo.

--- 2P/3F-05 ---

Recárgate reventando los cráneos de este cuarto y cuando estés ready sigue al cuarto del jefe...

- - - - - JEFE: Maazal - - - - -

Una enorme cabeza mecánica con dos manotas flotantes es el jefe de este calabozo. Primero que nada tienes que mantenerte alejado de sus manos, y en cuanto tengas oportunidad dale un flechazo a la especie de ojo que tiene en la palma de las mano (¡que manía con los flechazos en los ojos!), ésta caerá y tendrás que golpearle el ojo hasta destruirlo. Repite lo mismo con la otra y cuando le inertes ambas manos la cabeza caerá. Ha llegado el momento de menguar en el pedestal para meterse en la boca del bicho, dentro está todo lleno de pared de arena y hay seis pilares, cava hasta descubrir un pilar que brilla y golpéalo sin piedad hasta hacerlo añicos, en eso un gancho vendrá a sacarte y deberás repetir todo el proceso pero cada vez



Maazal será más agresivo. Con dos veces más lo habrás eliminado. Maazal además de atacar con las manos, también dispara rayos de la cabeza y suelta enemigos algunas veces, mátalos si estás necesitado de flechas o corazones. Cuando lo hayas vencido toma el Contenedor de Corazón... te lo mereces.

-----  
¡Felicitaciones!, has conseguido el ter.... ¡¡Hey!! ¿dónde rayos está el tercer Elemento? Lo único que hay es una puerta... bueno, sube por allí y llegarás a unas ruinas donde un epigrama reza:

"Nosotros, los hijos del viento, siempre hemos convivido en armonía con el elemento de aire. Tras años conseguimos el arte de los vientos y, utilizando su fuerza abandonamos la tierra y partimos hacia el cielo. Si quieres seguir nuestros pasos, haz sonar el instrumento que recibirás del pájaro Roc o el camino no hallarás."

Un pajarito vendrá volando a dejarte un instrumento, tómalo porque es  
¡¡LA OCARINA DEL VIENTO (Wind Ocarina)!!

<>=(VI.10)=====<>  
| O d i s e a p o r e l t e r c e r E l e m e n t o |  
<>=====<>

¡Vaya calabozo tan enredado que fue ese! ¡¡Y lo peor es que no había ningún Elemento!! Bueno, por lo menos conseguimos una Ocarina... tócala a ver que sucede. ¡Oh! el pájaro Roc/Zeffa viene por ti y te muestra el mapa, y si te fijas bien te muestra todas esas lápidas extrañas que explotaban cuando las examinabas ¡Pero espera un momento! Allí veo una lápida que nunca examinaste ¿la ves? En el Lago Hylia (Lake Hylia). Pon el cursor allí y pulsa A... ¡¡y serás transportado a un símbolo del Lago Hylia (Lake Hylia)!! Así que esta Ocarina sirve para transportarse usando las Señales del Viento (Wind Crest) que has descubierto previamente (ya sabes, examinando las lápidas).

Lago Hylia (Lake Hylia)

-----  
Allí mismo donde te deja el pájaro Roc/Zeffa hay un tocón y una casita de Minish, mengua en el tocón y entra a la casa para hablar con el Minish. Te dirá que el único que ha ido al "Templo de las Aguas" es un Minish llamado Librari que vive en la biblioteca del pueblo, así que hay que ir a verlo. Ve hasta allá y sube al segundo piso de la biblioteca. NOTA: La biblioteca estará abierta DESPUÉS que hables con este Minish del lago, si no hablas con él no podrás entrar a la biblioteca.

Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----  
En la terraza hay un jarrón grande, voltéalo con el Bastón Revés/Cane of Pacci y mengua en él, entra de nuevo a la biblioteca y trepa a la estantería superior izquierda donde otro Minish te dice que para ver a Librari necesitas recuperar los libros que sacaron de esa estantería. Vuelve a crecer y habla con la encargada en la planta baja. Te dirá que se han llevado tres libros de esa estantería y no los han devuelto, así que tendrás que buscarlos antes de poder ver a Librari.

--- Primer Libro ---

El primer libro es "El libro ilustrado de los animales" (Hyrulean Bestiary) y la única pista que te da la encargada es que se lo llevó una niña que tenía un gato. Esa niña vive en la casa debajo del pozo del pueblo (tiene una sola chimenea), si vas allí verás el libro sobre un armario. Para alcanzarlo coge agua del río en tu botella y entra a la casa de al lado de

la que tiene el libro, allí échale el agua a la chimenea para extinguir el fuego y mengua en el jarrón, entra por esa chimenea y sigue todo el camino hasta la otra casa. Luego sube por las escaleritas hasta la estantería y empuja el libro para que caiga y ya podrás devolverlo a la biblioteca. TIENES QUE REGRESAR ESTE LIBRO Y HABLAR OTRA VEZ CON LA ENCARGADA DE LA BIBLIOTECA ANTES DE IR POR EL SIGUIENTE, si no lo haces el científico que tiene el segundo libro no te dejará entrar a su casa.

--- Segundo Libro ---

"Leyenda de los Minish" (Legend of the Picori) es el próximo libro, y la encargada te dice que lo tiene un científico. Conseguir este libro es más complicado que el anterior, así que manos a la obra de inmediato. Si ya tienes acceso a la Galería de Figuritas en el pueblo (es decir, ya hablaste con el perrito que guarda las escaleras de esa área) entonces sáltate este párrafo y continúa con el siguiente, si no aquí va: Dirígete al café del pueblo (justo arriba del dojo) y mengua en el jarrón, sal de allí y camina hacia la izquierda donde hay un pequeño puente sobre el riachuelo, crúzalo y habla con un perrito que está más arriba y que obstruye las escaleras, al hablar con él se quitará. Justo debajo del perrito hay una casa con techos de madera, en la parte trasera verás un caminito de flores, entra por allí para que puedas crecer en el jarrón dentro de la casa.

Ya que puedes acceder a esta área de la ciudadela coge más agua y entra a la casa justo a la izquierda del perrito (alguien hablará para que pases), ese es el domicilio del científico que tiene el libro. Apaga la chimenea con el agua y mengua en el jarrón de la casa de al lado, vuelve a la casa del científico y entra por la chimenea para salir a la parte de arriba donde hay una casa de techo amarillo. Entra a esa casa para que salgas a la parte posterior y cruza el puente de madera para llegar justo frente a la biblioteca donde hay un área con un par de gatos. Tienes que pasar con cuidado por allí, bajar por la rama de la pared y entrar al agujero de la fuente. Llegarás a una cueva, entra por la puerta a tu derecha y usa el Bastón Revés/Cane of Pacci en el hoyo del piso para alcanzar la parte de arriba donde debes luchar con varios enemigos para que aparezcan las MUÑEQUERAS (Power Bracelets), conocidas en mi tierra como "Brazaletes de Poder".

Ya que tienes los brazaletes sal de la cueva y regresa todo el camino a la casa del científico y mientras eres un pequeñín empuja los armarios hacia la izquierda, primero empuja el de la izquierda y luego el de la derecha, así los juntarás los dos y podrás subir por las escaleritas y entrar al agujero de la pared sobre los armarios. Llegarás a los cabrios de la casa donde hay varios Minish, uno de ellos intenta tumbar un libro verde pero no pesa lo suficiente, así que ve más a la izquierda y recoge el polvo con el Jarrón Mágico/Gust Jar para descubrir paneles, divídete allí verticalmente y párate en el borde del libro para que caiga (al igual que tú). REGRÉSALO a la biblioteca.

--- Tercer Libro ---

El último libro se titula "Todo sobre las máscaras" (History of Masks) y lo tiene... el alcalde. Dirígete a su casa (justo frente a la escuela) y estréllate contra las máscaras de la pared usando las botas para tirarlas. Después mengua en el jarrón de allí mismo y sube las escaleritas para entrar al agujero de la pared donde estaban las máscaras. Habla con los Minish que viven allí y te dirán que el libro se encuentra en una cabaña del Lago Hylia (Lake Hylia), marcarán la ubicación en el mapa. Para llegar allí tendrás que ir primero hasta la cabaña de la bruja Sirope donde compraste el hongo ¿te recuerdas? en el Bosque Minish (Minish Woods).

Bosque Minish (Minish Woods)

-----  
Un poco más abajo de la cabaña de la bruja hay una cueva de pared de arena al lado de un letrero, cava esa pared con los Guantes de Topo/Mole Mitts para hallar una cueva. Dentro tendrás que abrirte camino cavando hasta que llegues a unas escaleras de mano que te dejarán muy cerca de la cabaña.

#### Lago Hylia (Lake Hylia)

-----

Antes de entrar a la cabaña detrás de ella hay un árbol, choca contra él usando las Botas Pegaso/Pegasus Boots para descubrir un tocón, mengua allí y entra por el caminito del agua justo frente al tocón. Usa la nenúfar para cruzar el lago y llegarás a la cabaña. Sobre la chimenea está el libro y a su izquierda un armario, empújalo hacia la chimenea para revelar las escaleritas que te permitirán subir y tirar el libro al piso. Regresa al tocón para crecer y vuelve a la biblioteca con el tercer libro bajo el brazo.

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

¡Al fin has conseguido los tres libros y podrás visitar a Librari! Dispara-te a la estantería y si hablas con el Minish de la base te regalará 50 Rupias por haber conseguido los libros (¡por fin alguien te da una recompensa por algo que hayas hecho!). Sube por los lomos de los libros hasta que llegues al libro donde vive Librari, habla con el anciano y el condenado te tirará por un hueco hacia una cueva... dentro de esta cueva yace el secreto de Librari para acceder al "Templo de las Aguas". Empuja los bloques inferiores izquierdos para abrirte el camino y baja, luego absorbe la seta con el Jarrón Mágico/Gust Jar para cruzar el agua y en el próximo cuarto tendrás que encarar a dos Scissors Beetles. Para matar a estos bichos tienes que atacarlos de lado o cuando lancen las tenazas ya que en ese momento quedarán vulnerables. Una vez vencidos aparecerá un cofre con las ALETAS (Flippers) ¡¡Ya podrás nadar!! Sal de la cueva (nada hacia el sur hasta que aparezcas en el pueblo) y sube a la terraza de la biblioteca por las escaleritas de la pared y crece en el jarrón.

Ahora que tienes las Aletas/Flippes te serán accesibles un montón de ítems y fusiones, aquí te las listo, es muy recomendable que hagas todo esto:

- Dirígete por las PIEZAS DE CORAZÓN #06, #07, #09, #13, #14, #19 (requiere Fusión #036), #24, #25, #26, #33, #37, #39 y #40 (requiere Fusión #077).
  - Ve con Hashin/Waveblade en el Lago Hylia (Lake Hylia) para que te otorgue el PERGAMINO DEL TIGRE #4, pero te lo dará solamente si tienes diez o más corazones de vida... espero que a estas alturas eso no sea un problema.
  - ¡Ya puedes obtener el BUMERÁN MÁGICO (Magical Boomerang)!, requiere que fusiones con Tingle y sus hermanos (Fusiones #067, #068, #069 y #070).
  - Compra las MEJORA DE CARCAJ #1 y MEJORA DE BOMBAS #1 en la tienda del pueblo, a un costo de 600 Rupias c/u.
  - Fusiona con el Forastero/Stranger en el pueblo (Fusión #075), si lo haces aparecerá un portal cerca de tu casa. Entra a él y ayuda al anciano poseído para que más adelante seas recompensado con las Flechas de Luz.
- Más info sobre esto en la sección Mejora de Ítems.

Por favor, visita las secciones correspondientes en esta guía para que sepas cómo obtener todo lo anterior, sería inapropiado escribirlo todo aquí de nuevo ya que ocuparía mucho espacio y es mejor tenerlo todo dividido en secciones, es más fácil de ubicar, leer y de referenciar.

Cuando estés listo, dirígete al próximo calabozo por tu tercer Elemento.

Este se encuentra en el Lago Hylia (Lake Hylia), sólo nada hasta el extraño círculo de hielo que flota en el lago y presiona R sobre él como si fueras a menguar, así entrarás al Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets)



cuando estén así mueve el de la llave de la siguiente forma: izquierda, arriba, izquierda, abajo, izquierda, arriba (chocará contra la palanca) y luego derecha para derretirlo. Toma la llave y ahora sí cierra la compuerta con la palanca y regresa a la entrada del calabozo.

--- S1/B1-05 ---

Como ya sabrás usa la Llave Grande en la Puerta del Jefe ¡pero no habrá jefe! y de paso allí reposa un Elemento pero está congelado.. ¡hay que buscar la forma de cogerlo! Así que entra por la puerta izquierda.

--- S1/B1-06 ---

Sigue todo hacia abajo hasta que alcances al cofre con el MAPA. Sube y nada hacia tu izquierda (sumérgete para que el cilindro con puntas no te hiera) hasta llegar a S1/B1-08.

--- S1/B1-08 ---

Nada hacia tu derecha y continúa hasta que veas una seta azul del otro lado del agua, usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para que te hale hasta el otro lado y pisa el botón y bajarán las barras. Tírate por allí.

--- S2/B2-03 ---

Pisa el botón para bajar las barras y sigue a tu derecha. El epigrama te decía algo sobre una botella...

--- S2/B2-04 ---

...y en este cuarto verás unos bloques en el agua con forma de botella, nada hasta lo que sería el "fondo de esa botella" y sumérgete allí para encontrar una LLAVE PEQUEÑA. Ahora tendrás que regresar a S1/B1-06, para ello sube por el terraplén a la izquierda de la cascada por donde caíste.

--- S1/B1-06 ---

Aquí verás una puerta con cerradura, usa tu llave en ella para que puedas alcanzar un botón, písalos y las barras de la izquierda bajarán y ya podrás subir a la nenúfar que está allí. Navega con ella y vuélvete a lanzar por la cascada (con la nenúfar, claro) para regresar a S2/B2-03.

--- S2/B2-03 ---

Para evadir el cilindro tendrás que avanzar un poco con la nenúfar y en cuanto se acerque tírate al agua y sumérgete y espera que pase sobre ti, rápidamente sube a la planta y sigue a la derecha, pisa el botón en el islote y continúa a la derecha.

--- S2/B2-05 ---

Aquí tendrás que luchar con un Madderpillar, pero ahora sobre hielo es más difícil. Cuando lo mates se abrirá la puerta y podrás tomar la BRÚJULA, regresa a la nenúfar y llega a S2/B2-06.

--- S2/B2-06 ---

Unas barras te impiden continuar con la nenúfar y a su derecha hay varios cubos de hielo. Mueve el cubo que está más arriba (el que señala la imagen) así: abajo, derecha, abajo, izquierda y arriba para colocarlo sobre el botón y sigue con la planta.

—  
|\_| <----- Mueve este hielo

O = Botón a presionar

—  
|\_|  
O    —    |\_|  
|\_|

—  
|\_|  
|\_|

--- S2/B2-07 ---

¡Un cuarto oscuro! tendrás que caminar pegadito de la pared hasta entrar a una puerta al norte. Sube las escaleras y elimina a los tres Scissors Beetles para que aparezca el portal azul y continúa.

--- S1/B1-05 ---

Estás justo sobre el muro derecho donde hay una palancota, para moverla

divídate en los paneles de más abajo y así abrirás la mitad del techo para que entre luz. El hielo que bloqueaba la puerta derecha se derretirá y debes seguir por allí... y como has de suponer tienes que abrir la otra mitad del techo para... ¡bueh! creo que tu gorro ya te lo dijo. Continúa hasta que llegues a S3/B3-01 (por cierto, en tu camino encontrarás dos Kinstones Azules en cofres y una verde en una de las vasijas cerca de las cuchillas).

--- S3/B3-01 ---

Un cofre congelado y una palanca son el único contenido de este cuarto. Mueve la palanca y cerrarás la compuerta del piso de arriba, sube y ya que está cerrada la compuerta podrás alcanzar la palanca y activarla para que entre luz. Baja nuevamente y activa la palanca para volver a abrir la compuerta y llegará la luz para derretir el cofre que contiene una LLAVE PEQUEÑA. Con esa llave podrás abrir la puerta con cerradura que está en el piso de arriba... allí te enfrentarás al subjefe de este calabozo.

--- S1/B1-15 ---

> SUBJEFE: Big Blue ChuChu

Activa la palanca en este cuarto y abrirás una compuerta en el techo para que entre un ChuChu gigante. Este ChuChu es muy similar al jefe del primer calabozo sólo que ahora es eléctrico. La técnica para vencerlo es la misma que antes pero mientras el subjefe esté expeliendo electricidad no podrás absorber su base gelatinosa. Además, el sujeto se hace más rápido a medida que lo vas hiriendo, pero con todo y eso no será ningún obstáculo para ti (bueno, eso espero). Una vez derrotado aparecerá un cofre con el CANDIL (Flame Lantern), úsalo para derretir los hielos en el cuarto anterior y baja las escaleras.

--- S2/B2-10 ---

Derrite los hielos para abrirte camino y para tomar 100 Rupias del cofre. Por cierto, ahora que posees el Candil/Flame Lantern podrás ir por 100 Caracolas en S2/B2-06 y por una Kinstone Roja en S2/B2-23 (necesitas la nenúfar para alcanzar el cofre con la Kinstone), eso sí, después tendrás que regresar aquí.

--- S2/B2-11 ---

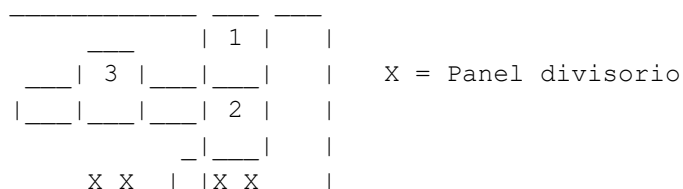
Tendrás que luchar nuevamente con varios Scissors Beetles, aunque esta vez es un poco más difícil debido a la oscuridad del cuarto, pero podrás ayudarte encendiendo los pebeteros. Mátales y continúa.

--- S2/B2-12 ---

Este cuarto es una especie de laberinto a oscuras donde tienes que ir encendiendo los pebeteros para quitar los bloques que obstruyen el camino. A mitad del cuarto del lado izquierdo hay una pared quebrada, vuélala y entra por allí, elimina a todos los enemigos y caerá una LLAVE PEQUEÑA. Regresa al cuarto anterior y si buscas bien hallarás tres Kinstones Rojas en cofres. Sigue hasta que llegues a la puerta con cerradura donde usarás tu llave y continúa el camino hasta S2/B2-15.

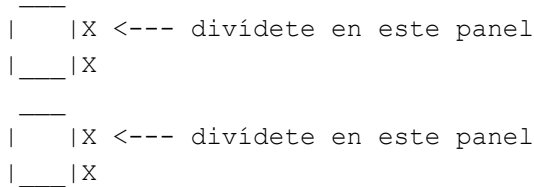
--- S2/B2-15 ---

Unos bloques impiden tu avance, muévelos según la imagen: divídate verticalmente en los paneles y empuja el bloque #1 todo a la izquierda, luego divídate horizontalmente y empuja el bloque #2 hacia abajo hasta colocarlo sobre los paneles. Luego y mientras sigues dividido horizontalmente empuja el bloque #3 UNA SOLA VEZ hacia abajo, ten mucho cuidado no lo coloques sobre los otros paneles, de ser así tendrás que salir y entrar al cuarto nuevamente para comenzar otra vez. Por último divídate verticalmente y empuja el bloque #1 a la derecha de forma que despejes la puerta de arriba y puedas salir por allí.



--- S2/B2-16 ---

A continuación un acertijo algo complicado: A la izquierda hay tres botones que deben permanecer presionados para que la puerta se abra, empuja hacia abajo y luego hacia la izquierda el cubo de hielo de la izquierda, de esa forma presionas el botón inferior. Luego empuja el otro hielo también a la izquierda para que no te estorbe para lo siguiente: divídete en los paneles tal como indica la imagen:



y rápidamente corre hacia los botones pero tendrás que maniobrar un poco por entre los bloques de forma que llegues junto con tu reflejo y presiones los dos botones que faltan. Probablemente no lo hagas a la primera, así que no desesperes e inténtalo hasta que abras la puerta.

--- S2/B2-17 ---

Empuja hacia arriba el bloque superior derecho para abrir la puerta y sigue.

--- S2/B2-18 ---

Derrite el hielo para descubrir paneles y divídete verticalmente. Ahora empuja hacia la derecha el bloque que está debajo del puente y que casi no se ve para proseguir.

--- S2/B2-19 ---

Aquí hay que encender todos los pebeteros pero lo más rápido que puedas ya que se apagan pronto, te recomiendo que los enciendas en filas y usa el patinaje en el hielo como una ventaja a tu favor.

--- S2/B2-20 ---

Esquiva tus cilindros y verás un tropel de Scissors Beetles, no pierdas el tiempo con ellos y sigue.

--- S2/B2-21 ---

Presiona el botón y aparecerá el portal rojo, pon una bomba en la pared de arriba para abrir un pasadizo y...

--- S2/B2-22 ---

...enciende tu Candil/Flame Lantern para quemar la telaraña y puedas entrar al cuarto oscuro y hacer añicos a los dos Madderpillars. Ya sólo te resta seguir todo el camino hasta que llegues a S1/B1-05.

--- S1/B1-05 ---

Por fin has llegado al muro izquierdo. Activa la segunda palanca para abrir el resto del techo y al fin descongelarás el Elemento, pero también descongelarás un Octorok gigantesco el cual absorberá el preciado Elemento que tanto trabajo te costó conseguir... no dejarás que se vaya con TU Elemento ¿verdad que no?

- - - - - JEFE: Big Octorok - - - - -

Este jefe es un Octorok que le han proliferado plantas por todo el tiempo que estuvo hibernando. Comenzará escupiéndote rocas (ataque típico de los Octoroks) y tendrás que regresárselas a espadaazos, pero te recomiendo que mantengas tu distancia ya que también puede succionarte si estás muy cerca. Al devolverle sus rocas tres veces cambiará de táctica: congelará todo el piso y empezará a girar escupiendo hielo. Al igual que con los demás jefes, el tesoro que encontraste en el calabozo es la clave para vencerlo. Enciende tu Candil/Flame Lantern y acércate lo más que puedas y da vuelta en el mismo sentido que él pero en seguida cambia al sentido contrario, Octorok se detendrá pero seguirá resbalando en la dirección en que iba dándote la espalda para que le quemes el capullo de flor que tiene allí. Mientras está en llamas

chocará como loco contra las paredes para tumbar rocas y después regresará a su estado inicial. Repite el proceso y luego de la segunda quemada Octorok mostrará una nueva técnica: puede oscurecer el cuarto (algunas veces no lo hará, pero si lo hace mantén la lámpara encendida). Regrésale tres rocas más y lo habrás derrotado, dejándote un precioso Contenedor de Corazón.

- - - - -

¡Felicitaciones, has conseguido el tercer elemento!  
¡¡EL ELEMENTO DE AGUA!!  
¡Ya sólo resta uno!

<>=(VI.12)=====<>  
| De visita al Mausoleo Real |  
<>=====<>

¡Que calabozo más horrible! Por lo menos conseguimos el tercer elemento... pero ¡hey! ¿qué sucede? Al salir aparecerá un fantasma detrás de ti. Dice llamarse Gustaf y te mostrará "el camino"... además marcará una ubicación en el mapa, pero antes de ir allá debes ir al Santuario de los Elementos y otorgar el nuevo Elemento a la espada, pero si intentas entrar al castillo los guardias te detienen.

Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden)

-----

Antes de proseguir y ya que tienes el Candil/Flame Lantern podrás ir con Kusshin/Grimblade quien te otorgará el PERGAMINO DEL TIGRE #2 (si no recuerdas su dojo se encuentra en la esquina inferior derecha del jardín del castillo, corta toda la grama para hallar las escaleras), allí mismo está la Pieza de Corazón #22 si es que no la tomaste antes cuando te dije. Ahora sí ve al jardín izquierdo donde hay varios guardias patrullando, debes pasar por allí sin que te vean hasta que te topes con grama, córtala para encontrar unas escaleras secretas, baja por ellas y sigue hasta el Santuario. ¡Al otorgar el nuevo Elemento podrás dividirte en tres Links!.

Ahora que has terminado el cuarto calabozo podrás ir por otras cositas más:

- Las BOMBAS A CONTROL REMOTO (Remote Bombs) serán tuyas si fusionas con el Minish anciano de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) (Fusión #009), luego habla con Inventín/Belari (el Minish que te regaló tu primera bolsa de bombas) para que te de las bombas a control remoto.
- Una vez que hables con Inventín/Belari y tengas tus bombas fusiona con él (Fusión #089) para que aparezca un cofre en Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) con La MEJORA DE BOMBAS #3.
- Allí mismo en Ruinas de los Vientos podrás hacer la Fusión #086 con el Minish que vive allí para obtener la MEJORA DE CARCAJ #3.
- Fusiona con Din, Nayru y Farore en el hotel del pueblo (Fusiones #087, #097 y #076 respectivamente) para que aparezcan las mariposas que te otorgarán las MEJORAS DE HABILIDADES #1, #2 y #3.

Ya con todo lo anterior ve a Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Town).

Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Town)

-----

Entra a la cueva que está justo a la izquierda de la entrada al castillo, dentro podrás conseguir la PIEZA DE CORAZÓN #35. Ahora divídete en tres en los paneles para que puedas empujar el bloque a la izquierda y llegar así a Valle Real (Royal Valley).

Valle Real (Royal Valley)

-----

¡Un cementerio tenebroso!... fíjate los lugares que debe visitar Link para



salvar al mundo mientras los demás siguen con sus vidas tranquilamente... ni modo. Enciende tu Candil/Flame Latern y pon una bomba en la pared justo bajo la entrada para hallar una fuente de hadas donde una gran hada te hará varias preguntas, respóndele NO NO SI NO y NO para que te regale la MEJORA DE CARCAJ #2. Sigue tu camino (deberás entrar a una espesura de árboles) y llegarás a un lugar embrujado muy oscuro donde si tomas la dirección incorrecta te perderás. Los letreros son la clave ya que te dicen a dónde ir, la dirección es: arriba, izquierda, izquierda, arriba, derecha y arriba; así saldrás de allí. Continúa hasta que llegues a una casa, entra allí y habla con Dumper/Dampé el enterrador quien amablemente te dará la LLAVE DEL CEMENTERIO (Graveyard Key), pero en cuanto salgas un Takkuri se robará la llave... equipa tu lámpara y tus botas y revisa todos los árboles del área hasta que pilles al pajarito con la llave, no te acerques mucho porque huirá, sólo corre contra el árbol para tumbar la llave y cógela, y esta vez asegúrate de no perderla. Habla con Dumper/Dampé frente a la entrada y te dejará pasar, empuja hacia arriba la tumba del medio para abrir espacio y rompe las rocas de la derecha para encontrar paneles y divídete, rápidamente camina hacia la izquierda pasando por el camino que abriste al mover la tumba y así alcanzarás los tres botones para abrir el Mausoleo Real (Royal Crypt).

#### Mausoleo Real (Royal Crypt)

-----  
Este es una especie de mini-calabozo. En la entrada dos Gibdos te darán la bienvenida, si te fijas ambos llevan ítems, uno de ellos una LLAVE PEQUEÑA. Hay un pequeño truco para vencerlos más fácilmente: quémalos con la lámpara para que se conviertan en Stalfos. Toma de la llave y verás tres setas, hala la de la izquierda para que te impulse sobre el abismo y verás tres puertas, cuidado con la que abres porque dos son falsas, la verdadera es la del medio. En el siguiente cuarto dirígete primero a la izquierda y divídete en los paneles, sube a la plataforma móvil que pasa por allí pero tendrás que maniobrar un poco para que tus reflejos no toquen los bloques o se esfumarán. Al pisar los botones aparecerá otra LLAVE PEQUEÑA. Haz lo mismo pero ahora del lado derecho (esta vez debes evadir la cuchilla) para conseguir una LLAVE PEQUEÑA más, ahora sí podrás abrir los bloques con cerrojo del centro del cuarto y proseguir al siguiente. ¡Cuidado aquí con unos Ropes que te embestirán repentinamente! Prosigue pero la puerta se cerrará, enciende los pebeteros y tendrás que lidiar con dos Gibdos, envíalos de regreso al otro mundo para llegar a la tumba donde yace Gustaf. El antiguo rey te dará una Kinstones dorada además de decirte que la debes usar "donde nace el agua de Hyrule".

Aparecerás afuera del mausoleo y si empujas hacia arriba la lápida de la izquierda podrás entrar a la cripta donde está la PIEZA DE CORAZÓN #44, divídete para empujar el bloque. Ahora tendrás que ir a Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) y hacia la derecha de la entrada al castillo hay unas piedras que bloquean el camino, vuélalas (si es que no las explotaste antes para tomar la pieza de corazón) y llegarás a Cascada Xera (Veil Falls).

#### Cascada Xera (Veil Falls)

-----  
Un poco más arriba de la entrada hay una piedra extraña, acércate porque es el Origen del Agua al que Gustaf se refería. Fusiona con la piedra usando la Kinstone dorada que te dio Gustaf y así abrirás una entrada secreta. En el segundo piso de la cueva pon una bomba en la pared de arriba para hallar una cueva secreta donde encontrarás 150 Caracolas en total. Sigue con tu camino y después de subir el primer terraplén encontrarás otro Símbolo del Viento, examínalo y entra a la cueva un poco más arriba del símbolo. En la pared de la derecha si pones una bomba encontrarás 50 Caracolas más, sigue (en tu camino encontrarás un cofre con 100 Rupias) y en el tope llegarás al Manantial Xera (Veil Springs).

## Manantial Xera (Veil Springs)

-----  
Aquí verás un Goron gigante, no podrás hacer nada con él por ahora, mejor dirígete a la izquierda donde hay un torbellino tamaño familiar, entras a él para subir hasta Sobre las Nubes (Cloud Tops). ¡Hey! te recuerdo que si quieres las Flechas de Luz tienes que fusionar con el Forastero/Stranger en el pueblo (Fusión #075) para ayudar al anciano poseído por el espíritu. Debes ayudar al anciano ANTES de llegar al tope de las nubes, si no lo haces antes no podrás obtener las flechas nunca más... más info sobre esto en la sección Mejora de Ítems.

<>=(VI.13)=====<>  
| Un paseo por las nubes |  
<>=====<>

## Sobre las Nubes (Cloud Tops)

-----  
¡Estas sobre las nubes! Bien, esta parte puede parecer muy enredada así que es recomendable que sigas todo al pie de la letra. Hay tres niveles de nubes y el objetivo aquí es fusionar Kinstones doradas con cinco nubes extrañas que se encuentran en el primer nivel, una vez hecho eso podrás acceder al tercer nivel. Comencemos. Cerca de donde empiezas hay dos chicas fusiona con ambas (Fusiones #021 y #023) y una hará aparecer un Tektite dorado y la otra abrirá una cascada donde se encuentra la PIEZA DE CORAZÓN #11, podrás regresar por ella o tomarla más tarde, pero que no se te olvide. Por allí cerca hay un pequeño remolino rojo, entra a él para alcanzar el segundo nivel de las nubes. Justo a tu derecha está el cofre con la primera Kinstone dorada, tómalala y lánzate por el agujero al lado del cofre y entra al remolino que hallarás. Otra vez arriba, cava para abrirte camino entre las paredes de nubes hasta que veas otro agujero, tírate por allí para que fusiones la Kinstone con la primera nube extraña (superior derecha). Vuelve al segundo nivel y usa los torbellinos para planear hacia la izquierda de donde estás y tírate por el agujero de allí. Vence a los enemigos para que aparezca la segunda Kinstone dorada. Sube por el remolino que aparece y cava hacia tu izquierda y sigue planeando con los torbellinos todo hacia la izquierda hasta que llegar a la esquina superior izquierda del segundo nivel, allí está la tercera Kinstone dorada. Si cavas más arriba hallarás 100 Caracolas.

A la derecha del cofre con la tercera Kinstone está un torbellino, úsalo para planear hacia el sur hasta el próximo cúmulo de nubes justo debajo del cofre con la tercera Kinstone. Allí hay otro agujero, tírate por allí para llegar al primer nivel pero un Lakitu no te dejará pasar, dispárale con el Bastón Revés/Canne of Pacci para bajarlo de su nube y ya puedas fusionar la Kinstone dorada con la segunda nube extraña (superior izquierda). Regresa al segundo nivel y sigue planeando hacia el sur hasta que llegues al cúmulo inferior izquierdo, allí hay un cofre con 50 Caracolas y a la derecha otro agujero, lánzate por allí (no hay más alternativa). Abajo podrás fusionar con la tercera nube extraña (inferior izquierda) y justo a la derecha de la tercera nube hay otro remolino rojo, úsalo para llegar arriba donde encontrarás la cuarta Kinstone dorada y vuelve aquí. Debajo de la tercera nube extraña y a la derecha hay otro remolino rojo, entra a él para llegar arriba y tírate por el otro agujero que encontrarás. Llegarás a cúmulo a la derecha de la tercera nube extraña, allí mata a todos los enemigos para que aparezca la quinta y última Kinstone dorada. Entra al remolino al lado de la quinta Kinstone y arriba encontrarás 50 Caracolas y otro torbellino, planea hacia el cúmulo justo al sur y cava para encontrar una Kinstone Roja y un pequeño agujerito por donde deberás saltar.

Sólo encontrarás un remolino rojo que te subirá al segundo nivel de nuevo, cava por las paredes de nubes para hallar dos Kinstones y lánzate por el agujero para que fusiones con la cuarta nube extraña (inferior derecha). Sube nuevamente pero ahora planea con el torbellino que está allí hacia el norte (sigue los otros torbellinos) y cava para hallar otro torbellino, con ese vuela un poco hacia el norte e inmediatamente hacia el este y luego al sur para alcanzar el lugar donde encontraste la primera Kinstone dorada, tírate por el agujero de allí y regresarás a la entrada de esta área en el primer nivel (donde están las dos chicas) y la quinta nube extraña (la del medio). Fusiona con ella y al fin aparecerá el torbellino gigante que te llevará al tercer nivel de las nubes.

Justo frente a donde apareces hay un Símbolo del Viento, examínalo para activarlo y entra al edificio de allí. Examina bien cada uno de los pisos porque podrás encontrar un montón de Kinstones en cofres y en el último piso habla con la anciana para que la niña que guarda las escaleras te deje pasar a la terraza del edificio, allí está la entrada al Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds).

```
<>=(VI.14)=====<>
| Q u i n t o   C a l a b o z o :   P a l a c i o   d e   l o s   V i e n t o s |
<>=====<>
» Mapa      2P/3F-09      » Caracolas  ---
» Brújula    PB/1F-07      » Kinstones  PB/1F-04  1P/2F-11  3P/4F-04  3P/4F-05
» Tesoro     PB/1F-05      » Llaves P.  4P/5F-02  4P/5F-03  4P/5F-12  2P/3F-05
» Llave G.   4P/5F-06      1P/2F-07  PB/1F-07
```

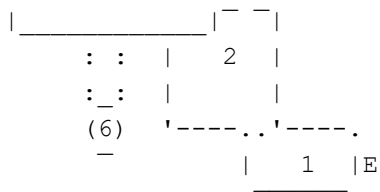
```
| - - - - -      4P/5F      - - - - - | - - - - -      3P/4F      - - - - - |
      | J |
      | _ | _ |
      | 14 |
_____ | 6 | 1 | 12 | '---O-' | 12 | 13 |
| O | O-|- | -.-'-----'-----'
| | | O | 11 |
  5 4 3 | 2 | -|_
| | | | -O | 10 | 9 |
| O | | | 7 | 8 | -'
```

```

      4
      .....|-----|....:
      :.....| 6 | 6 :
      : :__ _ _|O_____|....:
      : 3| |O| |
      :__| 5 '- ' 5 |
      | '---+---+----'
      | 2 : 1 |
      | : |
      _____
```

```
| - - - - -      2P/3F      - - - - - | - - - - -      1P/2F      - - - - - |
      | |
      | 1 |
      :---+-'-.---.---.....
      : | 10' 9 ' 6 | :
      : |O--+---+---| 7 :
      : 2 | 11| 8 ' 5 O :
      : :---'-.-'---'---·
      : : 3 |_ | 4 |
      :.....|_____|
      .....
      | 1 | | | 2 O |
      :-----' |---' 2 |
      :...+---.---|---.---'
      | 4 ' 5 O 10 |
      |- -+---+---|
      | 3 O 11O 9 |
      +---'---|---' - - :
      | 7 | 6 O 8 :
      |__O__|.....:
```

```
| - - - - -      PB/1F      - - - - - |
      .....
      | 5 | 4 :.....
      | | : :
      '---|_____| 3 :
      | 7 | :
      | :
```



¡Bienvenid@ al calabozo más espectacular de todo el juego! Sin duda es mi favorito: intrincado, con muchas trampas y acertijos, la mejor música y sobre todo MUY largo. Comencemos de una vez.

--- PB/1F-02 ---

Desde el comienzo tendrás que golpear varios interruptores para activar puentes (ten sumo cuidado con los pisos quebrados y deshazte de los Peahats con el jarrón). Llegarás a un interruptor que no puedes alcanzar porque unos bloques te lo impiden, tienes que empujar el bloque del medio hacia arriba y luego hacia un lado los otros para activarlo y puedas seguir. Ahora hay cuatro cráneos que esconden paneles, quítalos de allí y empuja el bloque hacia abajo para que puedas darle un flechazo al interruptor y activar el puente de la derecha. Divídete en los paneles para que puedas empujar el bloque grande hacia arriba y continuar.

--- PB/1F-03 ---

Posteriormente viene una plataforma flotante a la que tienes que subir pero debes maniobrar para que los obstáculos no te tumben, sigue tu camino hasta que tu gorro te hable sobre unas nubes que flotan.

--- PB/1F-05 ---

Allí métele otro flechazo al interruptor de abajo para activar el puente y crúzalo, vuelve a golpear el interruptor para que se ponga rojo y activar el otro puente a la izquierda, ponle una bomba cerca y rápidamente antes de que explote cruza el puente, así la bomba golpeará al interruptor y activará el siguiente puente. A continuación tendrás una feroz batalla contra varios Wizrobes los cuales por lo menos te bajarán un par de corazones, pero tu victoria te dará acceso al tesoro de este calabozo: La CAPA ROC (Roc's Cape). ¡Ahora podrás saltar!. Salta hacia tu derecha y regresa al "cuarto" anterior y si saltas sobre la trampilla giratoria en la reja podrás alcanzar un cofre con una Kinstone. Luego comienza a subir por las pequeñas nubes que flotan, para ello tienes que colocarte bajo la nube y dejar presionado el botón de la capa para dar un salto más alto y así alcanzarás 1P/2F-01.

--- 1P/2F-01 ---

Saltando hacia la derecha llegarás al siguiente "cuarto".

--- 1P/2F-02 ---

Empuja los bloques hacia arriba y luego el último pa' la derecha y tendrás que dividirte en los tres paneles que serían como la "base" del triángulo de paneles, de forma que quede Link-espacio-Link-espacio-Link, así carga un "Ataque Circular" (Spin Attack) baja y coloca cada Link entre los interruptores, suelta el ataque y golpearás los cuatro interruptores a la vez. Un par de Spiked Beetles harán acto de presencia, elimínalos para abrir la puerta y pasa con cuidado por el área de ventiladores tratando que no te arrastren, al final del camino tendrás que usar el Bastón Revés/Cane of Pacci en uno de los hoyos para alcanzar el muro de arriba y continuar tu camino hacia la izquierda.

--- 1P/2F-01 ---

En la reja hay otra trampilla giratoria, salta sobre ella (tu gorro te dirá lo mismo...) para voltearla y llegar abajo. Continúa tu camino y sube por las nubes para alcanzar el piso superior.

--- 2P/3F-01 ---

A tu derecha verás varios paneles... aquí tendrás que afrontar un acertijo algo desesperante: deja tu reflejo en dos de los paneles y espera a que venga la plataforma, en ese momento sube al último panel para terminar el proceso de división y sube a la plataforma y rápidamente párate en el borde derecho, así pasarás sin problemas por los obstáculos. Sube las escaleras y

la idea es que hayas llegado junto con tus reflejos para empujar el bloque grande, tendrás que hacerlo rápido porque el tiempo apenas alcanza.

--- 2P/3F-02 ---

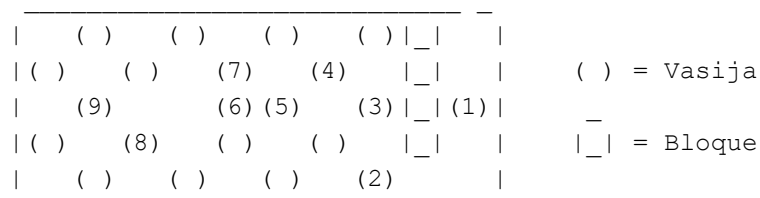
Y ahora otro obstáculo que requiere mucha habilidad de tu parte, dos plataformas vendrán por ti, empuja los bloques de la derecha hacia el abismo para subir a la plataforma pero tendrás que ir saltando de una a otra para evadir los bloques (deja el botón presionado para hacer un salto más largo)... pero si eso fuera poco habrán varios pájaros que intentarán tumbarte, y si llegas vivo a la otra "orilla"...

--- 2P/3F-03 ---

...usa las trampillas giratorias para pasar los obstáculos hasta el próximo "cuarto".

--- 2P/3F-04 ---

Verás un cilindro con puntas, una puerta con cerradura, varios agujeros en el piso y un agujerito en la pared ideal para un Minish. Usa el Bastón Revés/Cane of Pacci en el agujero para alcanzar el muro derecho y sigue por allí (ya sabes, para evitar el cilindro escóndete en los hoyos y espera a que pase), después divídete en los siguientes paneles: superior e inferior izquierdo y el del medio de la derecha (formando como un ">"), así activarás los tres interruptores con tu Spin Attack y aparecerá de la nada un pedestal para menguar, hazlo y baja pero un montón de vasijas te impedirán el avance. Muévelas así según la imagen:



Vasija #1 hacia abajo hasta tirarla al abismo, #2 izquierda, #3 y #4 arriba, #5 abajo, #6 izquierda, #7 arriba, #6 y #8 abajo y por último #9 arriba.

--- 2P/3F-05 ---

Llégate de nuevo hasta el cilindro con puntas y entra por el agujerito de la pared... como podrás darte cuenta el calabozo continúa por dentro pero por ahora lo único que puedes hacer es crecer en el pedestal y darle un flechazo al botón frente a la puerta para abrirla y que caiga una LLAVE PEQUEÑA, tómala y úsala en la puerta con cerradura donde está el cilindro con puntas para subir por las nubes hasta el próximo nivel.

--- 3P/4F-02 ---

Continúa y tendrás que esperar el momento adecuado para saltar cuando los ventiladores estén inactivos, luego mueve los bloques para abrirte camino y continúa hasta que llegues a un aparente fin de camino donde también hay un ventilador, tienes que saltar hacia la izquierda cuando el ventilador sople para que el viento te impulse hasta el otro lado.

--- 3P/4F-04 ---

Sigue saltando por los islotes hasta que llegues a otras nubes, pero éstas no te llevarán al nivel superior, úsalas para ganar altura y cuando saltes desde el tope puedas alcanzar el otro lado. Ahora sobre la reja hay una Kinstone en un cofre, sigue usando las nubes para continuar tu avance y llegarás al último piso.

--- 4P/5F-02 ---

Tendrás que enfrentarte a dos temibles enemigos con cadenas, la forma más fácil de eliminarlos es ponerte frente a ellos para que te vean y te lancen la cadena pero enseguida salta hacia ellos y ya les puedas golpear. Al vencerlos caerá una LLAVE PEQUEÑA para abrir la puerta con cerradura de ese cuarto.

--- 4P/5F-04 ---

Sigue hasta que veas cuatro botones, para abrir la puerta hay que empujar uno de los jarrones sobre un botón y luego dividirte en los paneles para presionar los otros botones.

--- 4P/5F-05 ---

Activa el ventilador pisando el botón y úsalo para dar un gran salto y alcanzar el extremo inferior del "cuarto" pero en cuanto intentes cruzar la puerta varios malosos te atacarán, enséñales una lección y prosigue.

--- 4P/5F-03 ---

Activa el ventilador para dar un gran salto nuevamente y empuja el bloque justo frente al cofre para tomar la LLAVE PEQUEÑA que contiene. Para salir empuja los bloques de la derecha y usa la llave en la puerta de allí mismo. En el siguiente cuarto se encuentra la LLAVE GRANDE, tómala y abre la Puerta del Jefe. Recupera tu energía rompiendo los cráneos de allí (sal y re-entra y los cráneos siempre te darán corazones) y una vez que estés lleno salta hacia el abismo de ese cuarto (confía en mí) para enfrentarte con el Subjefe.

--- PB/1F-06 ---

> SUBJEFE: Red Darknut

Ya sabes cómo deshacerte de los Darknuts pero esta vez no aplicaremos esa técnica. La razón: debido a que es un área muy pequeña si ruedas es muy probable que termines cayendo por el abismo, así que lo mejor aquí es saltar al jefe para quedar detrás de él y rápidamente date vuelta para golpearlo. También puedes acorralarlo a punta de espada hasta tirarlo por el abismo, ahora, si prefieres la técnica "clásica" (la de rodar), ya es cosa tuya. Una vez muerto el Darknut aparecerá el portal azul y un puente que te guiará al interior del calabozo... sip, el calabozo sigue por dentro.

--- PB/1F-07 ---

El primer cuarto y está oscuro... enciende la lámpara y un poco a la derecha hay un muro, sobre él está la BRÚJULA. Sube por las escaleras del muro izquierdo para llegar a 1P/2F-03.

--- 1P/2F-03 ---

Sigue hacia arriba hasta 1P/2F-05 donde hay un agujero en el centro del piso tírate por allí para llegar al cuarto oscuro de abajo y tomar una LLAVE PEQUEÑA del cofre. Vuelve a subir pero ahora sigue por la puerta de abajo.

--- 1P/2F-06 ---

Aquí casi todo el suelo está quebrado y hay paneles bajo las vasijas. Primero deshazte de los Peahats y divídete: Link-espacio-Link-espacio-Link y baja con tus reflejos para golpear los cuatro interruptores a la vez, así se abrirá la puerta y podrás coger otra LLAVE PEQUEÑA, úsala en la puerta con cerradura de ese mismo cuarto. Si fallas para activar los botones sal del cuarto y vuelve a entrar para que lo hagas otra vez.

--- 1P/2F-08 ---

Salta hacia el torbellino más cercano y flota para llegar al próximo cuarto y sube por las primeras escaleras que veas.

--- 2P/3F-05 ---

Si te vas hacia la izquierda y te tiras por el agujero llegarás a 1P/2F-11 donde hay una Kinstone en un cofre (mata antes a los Wizzrobes). Regresa aquí y continúa hacia arriba.

--- 2P/3F-09 ---

Tres Wizzrobes de fuego aparecerán para detenerte, pero si los eliminas tu premio será el MAPA ;Ya era hora! Sigue hasta que llegues al nivel superior.

--- 3P/4F-05 ---

Ve hacia tu izquierda y luego arriba y empuja los bloques hacia el abismo, así lo podrás saltar y alcanzar la puerta donde te espera la PIEZA DE CORAZÓN #43.

--- 3P/4F-05 ---

Regresa al cuarto anterior (tendrás que tirarte por el abismo frente a la puerta y subir de nuevo) y ahora ve hacia tu derecha donde hay un abismo ;pero no lo saltes! porque si lo haces unos bloques quebrados no te dejarán llegar al otro lado y caerás, mejora párate en el borde y prepara una flecha y espera el momento exacto en que el Bombarossa que flota pase cerca de los bloques quebrados, en ese momento suelta la flecha para asaetear al enemigo con lo cual explotará quitando los bloques quebrados y ya podrás saltar. Si te equivocaste entonces tendrás que sacar una bomba, cargarla y tirarla a

los bloques justo cuando vaya a explotar, o también puedes salir y re-entrar al cuarto para que vuelva a aparecer el enemigo. Del otro lado antes de abrir la puerta con cerradura ve más hacia la derecha y enciende los pebeteros extintos para que aparezca el portal rojo. A la izquierda de la puerta hay un interruptor y un cofre, para alcanzar el cofre tendrás que lanzar una bomba desde allí para que explote cerca del interruptor y se abra la puerta. Ahora sí sigue por la puerta con cerradura para llegar al siguiente nivel.

--- 4P/5F-08 ---

Ya estamos cerca del último elemento... Pon una bomba en la pared quebrada de la derecha para abrir un pasadizo y sigue por allí.

--- 4P/5F-09 ---

Llegarás a una cornisa fuera del calabozo donde hay varios Stalfos y Wizzrobes, elimínalos a todos y luego pon una bomba en la parte superior de la pared izquierda, aunque no se ve pared quebrada alguna pon la bomba para abrir un pasadizo, entra por él y continúa por la puerta de arriba.

--- 4P/5F-11 ---

¡El cuarto está lleno de Bombarossas! Pasa con mucho cuidado sin tocar a ninguno para que no exploten, si explotan activarán un interruptor que está allí y la puerta se cerrará. Al final del camino de enemigos empuja los bloques para alcanzar la puerta y conseguir un cofre con una LLAVE PEQUEÑA. Regresa al cuarto anterior (dale un espadazo a los bichos para que exploten y puedas mover los bloques).

--- 4P/5F-10 ---

Frente a la puerta hay piso quebrado, párate sobre él para que se caiga junto contigo y llegues al nivel inferior.

--- 3P/4F-05 ---

Caerás justo frente a la puerta con cerradura de este cuarto, usa tu llave allí para salir del calabozo una vez más.

--- 3P/4F-05 ---

Aquí tendrás que pasar por una especie de laberinto de bloques lleno de enemigos. Donde veas baldosas en el piso distintas a las demás quiere decir que puedes empujar los bloques que tienen a su lado, de esa forma podrás tomar la Kinstone del cofre de allí y alcanzar las nubes que te llevarán hasta la Puerta del Jefe... pero si antes de subir por esas nubes subes por las otras de la derecha, llegarás a 4P/5F-13 donde hay otra Kinstone en un cofre.

--- 4P/5F-14 ---

En el cuarto del jefe encontrarás un torbellino gigante, prepárate porque al entrar en él serás transportado al "área aérea" donde tendrás una espectacular batalla contra el jefe.

- - - - - JEFE: Gyorgs - - - - -  
Comenzarás sobre una criatura azul y voladora parecida a una mantarraya, es un Gyorg. Inmediatamente vendrá uno rojo más grande, salta al rojo y espera que abra los ojos. Tendrás que dividirte en los paneles en la misma forma que los ojos, la idea es golpearle los tres ojos a la vez para herirlo y así abrirá los demás para que se los acuchilles sin contemplación. Una vez que le destruyas todos sus ojos vendrá el Gyorg azul, salta a él antes de que caigas con el rojo y espera a que también abra uno de sus cuatro ojos, golpéalo allí y salta la cola. Luego de varios golpes vendrá otro Gyorg rojo pero esta vez será un poco más difícil porque el azul te atacará y si te toca desaparecerán tus reflejos por lo que tendrás que dividirte otra vez. Una vez caído el rojo sube al azul y repite la técnica pero... ahora vendrán varias larvas de Gyorgs, con lo que se complica la cosa aún más. Un tercer Gyorg rojo, destrúyelo y sube al último Gyorg azul para que le des su paliza también pero tendrás que subir otra vez al Gyorg rojo porque aún está vivo. Golpéale sus últimos ojos (algunas veces los tendrá sanos, otras veces rotos) para terminar con estas amenazas de una vez por todas... ¿debo recordarte que tomes el Contenedor de Corazón después de una ardua batalla como ésta?  
- - - - -





```

|_ _|_O_|_ _|
| 5 O 4 O 13|
|-O-|-O-|-O-|
| 16| | |
|__|--O| 3 | 14|__
| 3 | | 2 | | 18| 17| | 0 15|
'---' |'---' |'---'-'-'-'-'-'-'-'-'

```

|- - - - - PB/1F - - - - -|- - - - - S1/B1 - - - - -|

```

| 16| | 11O 12' 13| | 11' 12|
'---' | -O-|---'---' | ---|---'
| 10| | 10|
+---|---|---+ +---|- -|---+
| 5 ' 6 O 7 | | 4 | 5 | 9 | | | | |
|-O-|---|-- | | --|---|-- |
| 4 | | 8 | | 3 | | 8 |
|...|__|...| |...|_E_|...|
| 3 : 2 : 9 | | 2 : 1 : 7 |
|-----+ +-----| |O+---+ +---+ |
| | | | | | | | | |
| 15| | 1 | | 14 | | '- ' 6 '- ' |
'---' |__| |'---' |-----|
| E | |'-----'

```

|- - - - - S2/B2 - - - - -|

```

| 2 ' 3 |
| --+-----'
| 1 |
|__|

```

--- S1/B1-01 ---

¡Cielos qué le sucedió al Castillo de Hyrule! Tal parece que Vaati hizo unas pequeñas "remodelaciones". Comenzarás en lo que fue la entrada al Santuario en S1/B1-01, si entras por la puerta de abajo encontrarás varias vasijas con ítems y hadas para tus botellas. Sigue por la izquierda.

--- S1/B1-03 ---

En este cuarto tendrás que pasar varias cadenas de fuego, para que no sean problema rueda y pasarás debajo de ellas sin que te causen daño alguno.

--- S1/B1-04 ---

En el siguiente cuarto explota la pared quebrada de la derecha y entra por el pasadizo para encontrar un pedestal de menguar, mengua allí y regresa al cuarto con las cadenas de fuego para que te tires por el agujero del piso y llegarás a S2/B2-01.

--- S2/B2-01 ---

Entra a la celda por el agujerito en la pared y crece en el pedestal, pisa el botón para abrir las rejeras y rescata al rey el cual te dará una LLAVE PEQUEÑA. Sube y dirígete a S1/B1-02 donde está la puerta con cerradura verdadera (las demás son falsas).

--- S1/B1-06 ---

En el centro de este cuarto encontrarás el cofre con el MAPA, una vez que lo tengas sube por las escaleras de allí.

--- PB/1F-01 ---

Ahora estás en la planta baja y puedes salir del castillo, y como ya posees la Espada Cuádruple/Four Sword podrás obtener los ítems que te faltaban:

- Las PIEZAS DE CORAZÓN #10 (requiere Fusión #022) y #17.
- El CONTENEDOR DE CORAZÓN EXTRA (requiere Fusión #054).

- La Fusión #025 en la cueva de los goron... aunque aun no podrás obtener el Escudo Espejo. Estas tres fusiones (#022, #054 y #025) vendrían siendo las últimas fusiones que te faltarían (claro, si ya hiciste todas las demás) ya que necesitabas la Four Sword para habilitarlas.

Con esto y si has seguido esta guía al pie de la letra entonces ya deberías tener TODOS los ítems del juego: las 44 Piezas de Corazón, el Contenedor de Corazón extra, las cuatro botellas, las 100 fusiones, el Búmeran Mágico, Bombas a Control Remoto, Flechas de Luz, todos los Pergaminos y las seis Mejoras de Habilidad. Lo único que te debe faltar es el Escudo Espejo y las seis figuritas especiales en la galería, pero estos sólo lo obtendrás luego de eliminar a Vaati y guardar tu juego al final de los créditos. También te recomiendo que compres pociones o leche porque lo que viene es duro. Cuando estés completo regresa al castillo y sigue por el pasillo de la izquierda.

--- PB/1F-04 ---

Unas estatuas que escupen bolas te impiden el avance, para destruirlas divídete en los paneles y regrésales sus bolas con la espada de manera que golpees las cuatro estatuas a la vez.

--- PB/1F-06 ---

Continúa y te toparás con un acertijo sacado de los Zeldas Oracle of Ages y Oracle of Seasons de GBC (grandes juegos realizados por Flagship, los mismo chicos de Capcom que hicieron este Zelda). La idea es convertir todas las losas azules del piso en rojas, y para ello debes pisarlas en el mismo orden que indica la siguiente imagen, si te equivocas pisa el botón para comenzar otra vez. Al hacerlo correctamente abrirás la puerta.

```

+---+---+---+---+
| 16| 17| 20| 21|
|---|---|---|---|---+
| 15| 18| 19| 22| 23| ->FIN
|---|---|---|---|---+
| 14| 13| 12| 11|
+---+---+---+---+
      | 08| 09| 10|
      |---|---|---|
      | 07| 06| 05|
+---+---+---+---+
COMIENZO-> | 01| 02| 03| 04|
+---+---+---+---+
```

--- PB/1F-08 ---

Aquí encontrarás otro acertijo parecido al del Mausoleo Real, divídete en cuatro y esquiva la trampa para que pises los cuatro botones y aparezca una LLAVE PEQUEÑA, tómala y regresa a la entrada principal (PB/1F-01).

--- PB/1F-01 ---

Usa tu llave en la puerta con cerradura de la derecha para continuar hasta S1/B1-08.

--- S1/B1-08 ---

En este cuarto encontrarás otras estatuas que escupen bolas y más paneles, dejemos que "neo manticores" nos explique cómo deshacernos de ellas:

```

+---+---+---+---+
| 12| 11| 10| 09|
|---|---|---|---|
| 08|          | 07|
|---|          |---|
| 06|          | 05|
|---|---|---|---|
| 04| 03| 02| 01|
+---+---+---+---+
```

"Te ubicas en el 01 mirando hacia la izquierda, luego te posas en el 06, luego en 07 y por último en 12. De esta manera link real sera quien se posó

en la casilla 12, y a este mismo, lo posas delante de la estatua superior izquierda con la espada recargada para ejecutar el spin attack, en dicha posición quedan inmediatamente al frente de cada estatua y de seguro que lo intentas solo una vez."

--- S1/B1-09 ---

El siguiente cuarto está lleno de Keatons, véncelos y pon una bomba en la parte inferior de la pared izquierda para abrir un pasadizo, aunque no hay pared quebrada, continúa con tu recorrido para llegar a PB/1F-11.

--- PB/1F-11 ---

Un solitario Red Darknut te retará, véncelo y se abrirá la puerta de la derecha donde reposa la BRÚJULA en un cofre, ahora empuja el trono hacia la derecha para descubrir las escaleras por donde debes bajar y prosigue hasta que salgas al exterior del castillo. Allí planea usando los torbellinos hasta entrar otra vez al castillo en 1P/2F-02.

--- 1P/2F-02 ---

Dividete en los paneles y esquiva la cadena de fuego para que puedas mover el bloque grande y salir nuevamente. Planea hasta alcanzar la esquina inferior derecha del castillo y allí podrás entrar a la torre para quebrar las vasijas y recargarte de flechas si no tienes. Sigue a la izquierda y dale un flechazo al botón del otro lado del abismo para activar un puente y crúzalo para entrar al castillo en 1P/2F-03.

--- 1P/2F-03 ---

Allí dividete de la misma forma que los botones para golpearlos todos a la vez y abrir la puerta, aunque lo puedes hacer sin dividirte: párate en el centro de los cuatro botones y suelta un Spin Attack.

--- 1P/2F-04 ---

Posteriormente te enfrentarás a dos Ball-and-Cains Soldiers, elimínalos y aparecerá el portal rojo y se abrirán las puertas, sigue por la puerta izquierda.

--- 1P/2F-06 ---

Te encontrarás con una plataforma que flota, sube a ella y salta por la trampilla giratoria para subir a la reja y le puedas disparar flechas a los botones de las esquinas superiores y abrir la puerta. Ahora tendrás que volar los bloques quebrados que obstruyen el camino. Si tienes las bombas normales lanza una hacia los bloques pero justo en el momento que la bomba vaya a detonar de forma que explote cerca y los destruya; si en cambio tienes las Bombas a Control Remoto entonces sube a la plataforma que flota y justo cuando pase cerca de los bloques deja una bomba sobre ellos para luego detonarla. Prosigue con tu camino hasta 1P/2F-09 donde te espera un formidable subjefe.

--- 1P/2F-09 ---

> SUBJEFE: Black Darknut

Presentando al Black Darknut, el más fuerte de todos. Este si que te dará bastantes problemas con sus devastadores ataques: si no estás pilas morirás en menos de un parpadeo. La técnica es la misma que con los demás Darknuts pero con la diferencia que ahora el campo de batalla es algo más reducido, aunque recomiendo que apliques todas las técnicas que aprendiste de los maestros espadachines, como la "Estocada Inferior" (Down Thrust). Al eliminarlo aparecerá el portal azul y otros Darknuts en varios cuartos ;ops! parece que están furiosos por la paliza que le diste al subjefe...

--- 1P/2F-10 ---

Continúa hacia la derecha y vence a dos Darknuts blancos para abrir la puerta de arriba por donde debes seguir.

--- 1P/2F-11 ---

En el siguiente cuarto enciende todos los pebeteros extintos para abrir la puerta y vence al Ghini (uno es verdadero y los otros son falsos), sigue y toma una LLAVE PEQUEÑA del cofre. Regresa al cuarto donde enfrentaste a los dos Darknuts blancos y prosigue hacia abajo hasta 1P/2F-13.

--- 1P/2F-13 ---

Vence a un Darknut rojo y sigue por la puerta de abajo.

--- 1P/2F-14 ---

Divídete en las esquinas de uno de los cuadros de paneles y baja esquivando el fuego para golpear los botones a la vez y abrir la puerta, aunque también lo puedes hacer sin dividirte pero debes pararte muy en el centro de los cuatro botones y soltar el Spin Attack.

--- 1P/2F-15 ---

En el siguiente cuarto pisa el botón para abrir la puerta y puedas subir por otra LLAVE PEQUEÑA. Ya tienes dos.

--- 1P/2F-05 ---

Regresa al cuarto donde enfrentaste al Darknut rojo y continúa hacia la izquierda hasta 1P/2F-05 donde tienes que vencer a dos Darknuts blancos de nuevo, así abrirá la puerta.

--- 1P/2F-16 ---

En el siguiente cuarto encontrarás otro acertijo de losas azules además de varias vasijas, puedes recargar todos tus corazones rompiendo las vasijas, sal y entra varias veces al cuarto y las vasijas siempre te darán un par de corazones. Para resolver el acertijo camina siguiendo el mismo patrón de la imagen, ya sabes que si te equivocas pisa el botón para repetirlo.

COMIENZO

```

+---+
| 01|
|---|---+---+---+ +---+---+
| 02| 03| 04| 05| | 29| 30|
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11| 10| 09| 06| 27| 28| 31|
|---|---|---|---|---|---|---|---+
| 12| | 08| 07| 26| 25| 32| 33| ->FIN
|---|---|---|---|---|---|---|---+
| 13| 16| 17| 18| | 24| 23|
|---|---|---|---|---|---|---|
| 14| 15| | 19| 20| 21| 22|
+---+---+ +---+---+---+---+

```

Luego sigue tu camino hasta coger la tercera LLAVE PEQUEÑA.

--- 1P/2F-07 ---

Ahora llega hasta 1P/2F-07 donde eliminarás al último Darknut para abrir la puerta de arriba.

--- 1P/2F-19 ---

En el siguiente cuarto activa los ojo-interruptores con tus flechas pero debes hacerlo rápido antes de que se desactiven, para que la cadena de fuego no sea un problema recuerda rodar en sentido contrario a como se mueve para pasar por debajo de ella, así no recibirás ningún daño y podrás activar los interruptores rápidamente.

--- 1P/2F-20 ---

Posteriormente empuja los bloques y tírate por el agujero del piso para llegar al piso inferior, sube las escaleras y quedarás del otro lado de los bloques, sube las otras escaleras y toma la cuarta LLAVE PEQUEÑA.

--- 1P/2F-21 ---

Ahora que posees cuatro llaves regresa al cuarto del subjefe y sigue por arriba para llegar a 1P/2F-21, allí quita los bloques con cerrojos usando las llaves y rompe las vasijas para descubrir paneles, divídete y empuja el gran bloque para que puedas alcanzar el cofre con la LLAVE GRANDE.

--- 1P/2F-04 ---

Ya con tu Llave Grande regresa a 1P/2F-04 para abrir la Puerta del Jefe y prepárate muy bien... porque la lucha final contra Vaati está cerca.

<>=(VI.17)=====<>  
| ; L a b a t a l l a f i n a l c o n t r a V a a t i ! |

Vaati sabe que has llegado a detenerlo y te dice que "cuando suenen tres campanadas más, habrá acabado todo", por lo visto no tienes mucho tiempo para salvar a Zelda. Un Ball & Chain Soldier intentará detenerte pero no pierdas el tiempo con él, sólo sáltalo y sube al siguiente piso. Una campanada sonará ;te quedan dos!, rápidamente divídete en los paneles y avanza eliminando a todos los Keatons, pisa los cuatro botones y entra a la puerta.

;;Otra campanada, te queda una!! Pero TRES Darknuts (entre ellos uno negro) vendrán para hacer puré de Link, sólo te digo que uses de todas tus habilidades para eliminarlos lo más pronto posible porque tienes menos de tres minutos antes de que suene la última campanada, si suena habrás perdido. Una vez que te deshagas de ellos cruza la última puerta y verás a Vaati absorbiendo la energía de Zelda pero debido a tu interrupción no pudo terminar el ritual. Ahora sí prepárate... porque lucharás contra Vaati para poner fin a esta tragedia de una vez por todas.

- - - - - PRIMERA FORMA: Vaati Reborn - - - - -

Vaati tomará esta forma para luchar contra ti. Unos pequeños ojos lo rodearán para protegerlo mientras él ataca con fuego y con magia negra (la cual puedes absorber con el jarrón). Debes destruir los ojos que giran a su alrededor para que abra un gran ojo que tiene en el abdomen, golpéalo allí sin piedad y Vaati sacará más ojos pequeños. Ahora los ojos pueden lanzar rayos, sáltalos y aprovecha para destruirlos mientras estén inmóviles. Después de varios golpes los ojos estarán envueltos en magia negra que debes absorber con el jarrón para poderlos destruir, además Vaati se transportará continuamente para confundirte, sólo esquiva todos sus ataques y repite la técnica hasta vencerlo y cambiará a su segunda forma.

- - - - - SEGUNDA FORMA: Vaati Transfigured - - - - -

Ahora se transformará en un horrible ojo gigante rodeado de ojos más pequeños, pero no te preocupes, es mucho más fácil de vencer. Esta vez te atacará con piedras y con rayos que salen de su cuerno. Dispárale flechas a los ojos que lo rodean y cuatro de ellos se pondrán rojos, divídete en los paneles exactamente en la misma forma que los ojos rojos y golpéalos a los cuatro a la vez y su ojo grande quedará al descubierto para que lo hieras allí con tu espada. Repite el proceso hasta vencerlo pero con cada vez que lo golpees Vaati se moverá más rápido. Si necesitas flechas rompe las rocas moradas para conseguir algunas.

;;;Lo has eliminado!!! Ya sólo te queda rescatar a la Princesa Zelda, dispárale un rayo de tu espada para regresarla a la normalidad. El castillo comenzará a derrumbarse además de que la salida está bloqueada, no te queda de otra sino huir por el santuario. Sigue el único camino disponible hasta el santuario y si te quedaste sin hadas recuerda que podrás coger algunas en las vasijas del cuarto que está justo frente a la entrada al santuario. Ahora sí encamínate pero cuando llegues algo te detendrá... ¿¿qué?? ;Vaati aún sigue con vida! ;;Es hora de terminar con él de una vez!!

- - - - - TERCERA FORMA: Vaati's Wrath - - - - -

Esta es la última forma de Vaati, muy parecida a la segunda forma pero ahora con dos brazos. Esquiva sus rayos y mantente alejado lo más posible de él y del borde de la plataforma para no caerte, espera a que entierre uno de sus brazos en el piso y lo sacará en otro lugar para atacarte con él, tendrás que dispararle al brazo que enterró con el Bastón Revés/Cane of Pacci para despegárselo y si te fijas bien tiene una pequeña entrada en la base, ha

llegado la hora de menguar en el pedestal de allí y entrar al brazo. Dentro hay varios bichos raros pero uno de ellos es el verdadero, los demás son falsos, tendrás que destruir al verdadero y la única forma de identificarlo es por el ojo: el verdadero es el único que puede mover el ojo para verte. Una vez eliminados los bichos el brazo comenzará a destruirse, sal de allí y crece para repetir la técnica con el otro brazo, pero esta vez estará oscuro adentro así que necesitas la lámpara. Ahora que Vaati ya no tiene brazos abrirá los cuatro ojos pequeños que tiene delante, divídete en los paneles y espera a que vaya a disparar rayos por los ojos pequeños, en ese momento párate enfrente de él y regrésale los rayos con la espada de forma que hieras los cuatro ojos, así caerá debilitado y con el ojo grande bien abierto, golpéalo allí sin misericordia. Repite la técnica y eventualmente Vaati caerá derrotado.

-----

;;;FELICITACIONES, HAS TERMINADO THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP!!!  
 ¡Al fin has vencido a Vaati y la paz retorna a Hyrule!  
 Ahora sólo disfruta del buen final y no te olvides de guardar  
 tu juego después de los créditos.

```

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

```

En The Legend of Zelda: The Minish Cap puedes tener un total de veinte corazones en tu medidor de energía. Comienzas con tres, consigues cinco Contenedores al vencer a los jefes de los calabozos, hay otro Contenedor extra y el resto debes conseguirlos juntando las Piezas de Corazón, cuatro piezas forman un Contenedor de Corazón completo, con lo que harían un total de 44 piezas. Pues bien, aquí encontrarás la ubicación detallada de todas y cada una de las 44 Piezas de Corazón, incluido el Contenedor extra.

NOTAS IMPORTANTES

-----

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

```

=====
Piezas de Corazón
=====

```

[ ] Pieza de Corazón #01

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)
  - Requerimientos: Ninguno
- Justo frente al Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine) está

la pieza, debes tomarla en tu tamaño normal.

[ ] Pieza de Corazón #02

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Ninguno

Ve a la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) y llega hasta la casa de Festa/Festari (que te da acceso al primer calabozo) pero no entres en ella, camina todo hacia la derecha de la casa y sobre el puente encontrarás la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #03

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Jarrón Mágico/Gust Jar

En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine), en el cuarto donde te enfrentaste al subjefe ubicado en S1/B1 usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para absorber la telaraña que obstruye la puerta del sur, luego entra por ella y toma tu premio.

[ ] Pieza de Corazón #04

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Jarrón Mágico/Gust Jar

En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine), en el cuarto justo a la derecha del cuarto donde te enfrentaste al subjefe (S1/B1), absorbe todo el pólen del piso con el Jarrón Mágico/Gust Jar y descubrirás varios botones, písalos todos y aparecerá un portal azul sobre el muro donde está la Pieza de Corazón. Regresa a la entrada del calabozo y párate sobre el portal azul que está allí para transportarte hasta la pieza y ya la puedes tomar.

[ ] Pieza de Corazón #05

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Ninguno o Aletas/Flippers

Llega hasta la casa de la bruja que vende la Seta Despertador (Wake-Up Mushroom) y dirígete todo el trayecto hacia la izquierda, allí está la pieza al lado de un pozo de agua. También la puedes alcanzar si tienes las Aletas/Flippers, tírate al agua desde la primera entrada al bosque.

[ ] Pieza de Corazón #06

-----

- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Aletas/Flippers

Cuando tengas las Aletas/Flippers, ve al Bosque Minish (Minish Woods) y mengua en el tocón al frente de la vivienda del Minish que te regaló la Bolsa de Bombas, a la izquierda de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village). Sube todo lo que te es posible hasta que encuentres tres agujeros en la pared del norte, en el agujero de la izquierda está la pieza de corazón (debes recorrer un pequeño camino de hielo).

[ ] Pieza de Corazón #07

-----

- Localización: Bosque del Oeste (Western Woods)

- Requerimientos: Fusión #016

Luego de hacer la Fusión #016 se abrirá un árbol cerca de la entrada a Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds). Dentro de ese árbol reposa una pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #08

-----

- Localización: Cascada Xera (Veil Falls)
- Requerimientos: Bastón Revés/Cane of Pacci

Ve a la esquina superior izquierda de la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) donde verás un agujero en el piso al lado de un barranco, dispárale con el Bastón Revés/Cane of Pacci para que puedas subir el barranco y llegar a la Cascada Xera (Veil Falls). Sigue el único camino que hay y eventualmente encontrarás la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #09

-----

- Localización: Cascada Xera (Veil Falls)
- Requerimientos: Bombas y Aletas/Flippers

Llégate hasta Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) y en la esquina superior derecha (justo a la derecha de la entrada al castillo) hay un par de rocas que obstaculizan el camino, quítalas a bombazos y sigue por allí para llegar a Cascada Xera (Veil Falls). Estarás justo en el lugar donde debes fusionar la Kinstone dorada con el Origen del Agua, un poco más a la derecha está la pieza, nada hasta allá para cogerla.

[ ] Pieza de Corazón #10

-----

- Localización: Cascada Xera (Veil Falls)
- Requerimientos: Espada Cuádruple/Four Sword y Fusión #022

Al hacer la Fusión #022 podrás acceder a una cueva de tierra ubicada un poco a la derecha del Origen del Agua, en Cascada Xera (Veil Falls). Cava allí con los guantes y encontrarás una linda pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #11

-----

- Localización: Cascada Xera (Veil Falls)
- Requerimientos: Fusión #023

El efecto de la Fusión #023 es abrir una entrada en la cascada superior de Cascada Xera (Veil Falls), si entras allí encontrarás esta pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #12

-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)
- Requerimientos: Bastón Revés/Cane of Pacci

Luego que consigas el Bastón Revés/Cane of Pacci entra a la casa que está justo debajo del pozo del pueblo, allí hay un jarrón que al voltearlo con el bastón podrás usarlo para menguar. Una vez que seas Minish sal de la casa por el agujerito de la pared y ve más arriba del pozo donde podrás subir por una pequeña rama de la pared, continúa hasta que llegues a la parte trasera del hotel donde hay un caminito de flores, si entras por allí llegarás a un sótano donde reposa esta pieza.

[ ] Pieza de Corazón #13

-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)
- Requerimientos: 10 Rupias

Después de terminar el tercer calabozo estará disponible un nuevo mini juego en la ciudadela: Las ilusiones de Vesga/Simon. Juega allí por la módica suma de 10 Rupias y tendrás que luchar con varios enemigos, si los vences a todos ganarás un premio ¿ya te imaginas? ¡una pieza de corazón!

[ ] Pieza de Corazón #14

-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)



- Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots y Aletas/Flippers  
Juega 10 veces al minijuego de Anju y el último premio será una pieza de corazón. Para más información sobre este minijuego consulta la sección de Minijuegos de esta guía.

[ ] Pieza de Corazón #15  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
- Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape  
Cuando tengas la capa ponte debajo de la campana de la ciudadela y salta para tocarla (deja presionado el botón para dar un salto alto), así caerá una pieza de corazón algo escondidita...

[ ] Pieza de Corazón #16  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
- Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape  
Regresa a la cueva donde conseguiste las Muñequeras (Power Bracelets) y salta el agua hacia tu izquierda para encontrar esta pieza entre unas vasijas. Recuerda que la cueva está en la fuente del pueblo y necesitas llegar allí como Minish.

[ ] Pieza de Corazón #17  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
- Requerimientos: Espada Cuádruple/Four Sword  
En cuanto tengas la habilidad de dividirse en cuatro dirígete al pueblo específicamente a la escuela donde hay un jarrón, voltéalo con el Bastón Revés/Cane of Pacci y mengua allí para que salgas como Minish hasta el patio del colegio. Encontrarás un caminito entre las flores a la derecha, entra allí y empuja la gran piedra para alcanzar esta pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #18  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
- Requerimientos: Completar la Galería de Figuritas  
Seguramente muchas veces entraste por la parte trasera de una casa del pueblo donde había una pieza del otro lado sin forma aparente de coger. Pues para tomarla necesitas completar la Galería de Figuritas con 130 figuritas y luego habla con el entusiasta de figuritas que está sentado en la mesa fuera del café y te dejará entrar a esa misteriosa casa.

[ ] Pieza de Corazón #19  
-----

- Localización: Colina del Este (Eastern Hills)  
- Requerimientos: Fusión #036  
Al hacer la Fusión #036 crecerán plantas gigantes un poco más arriba de donde hiciste la fusión, sube por esas plantas y reclama tu pieza del cielo.

[ ] Pieza de Corazón #20  
-----

- Localización: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)  
- Requerimientos: Botas de Pegaso/Pegasus Boots  
Una vez que tengas las Botas de Pegaso/Pegasus Boots dirígete a la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) y corre a toda velocidad contra el único árbol que está dentro de la granja (cerca de las vacas). Las hojas del árbol caerán para revelar un tocón donde puedes menguar, hazlo y camina un poco a la derecha del tocón y entra al caminito entre las dos paredes. Al final está la pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #21

-----

- Localización: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)  
- Requerimientos: Guantes de Topo/Mole Mitts y Capa Roc/Roc's Cape  
Al norte del Lago Hylia (Lake Hylia) un poco más a la derecha de la casa oriental hay una cueva tupida con pared de arena, llega hasta allí saltando por los islotes sobre el agua y usa los Guantes de Topo/Mole Mitts para abrir la cueva. Dentro sigue siempre hacia la izquierda cavado para abrirte camino hasta que veas una salida hacia el sur, sal por allí para llegar a Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) donde duerme esta piecita.

[ ] Pieza de Corazón #22

-----

- Localización: Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden)  
- Requerimientos: Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez  
Cuando llegues a Bosque del Oeste (Western Woods) por vez primera verás cómo Vaati se apodera del Rey. A partir de ese momento ya tendrás acceso a la parte derecha del jardín del castillo. Allí corta toda la grama en la esquina inferior y hallarás unas escaleras que te llevan a la pieza y un maestro espadachín.

[ ] Pieza de Corazón #23

-----

- Localización: Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden)  
- Requerimientos: Fusión #050  
La Fusión #050 secará la fuente a la derecha del jardín revelando unas escaleras, baja por ellas para tomar una pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #24

-----

- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)  
- Requerimientos: Aletas/Flippers  
Llega hasta la cabaña del alcalde en el Lago Hylia (Lake Hylia) donde conseguiste el tercer libro y nada un poco hacia la izquierda del tocón, allí está la pieza sobre su pedestal.

[ ] Pieza de Corazón #25

-----

- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)  
- Requerimientos: Aletas/Flippers  
Un poco más a la izquierda de la pieza anterior hay un árbol con una entrada, dentro podrás obtener esta pieza de corazón y el cuarto pergamino.

[ ] Pieza de Corazón #26

-----

- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)  
- Requerimientos: Aletas/Flippers  
Al norte del Lago Hylia (Lake Hylia) verás una casa estilo oriental (ese es el domicilio del encargado de la tienda de la ciudadela). A su izquierda hay un pozo de agua, échate un chapuzón allí y si te sumerges podrás hallar esta bien escondida pieza.

[ ] Pieza de Corazón #27

-----

- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)  
- Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape  
Una vez que tengas la capa ve un poco al noreste de la entrada al Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) y salta por los islotes sobre el agua hasta alcanzar uno donde está la pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #28

-----

- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)
- Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape y Fusión #053

Cuando hayas hecho la Fusión #053 crecerán unas semillas gigantes al norte del lago. Para llegar a ellas cava en la cueva de tierra del norte y sigue el camino de la derecha. Sube por la planta hasta el cielo donde hallarás una pieza.

[ ] Pieza de Corazón #29

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Requerimientos: Bombas

Llega hasta Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base) donde necesitas regar el agua termal a la semilla verde pero no subas por la planta de la semilla, dirígete hacia el camino de la izquierda y llegarás a la esquina inferior izquierda del Monte Gongol (Mt. Crenel), allí pon una bomba a la pared para abrir un pasadizo. Dentro encontrarás la pieza y dos cofres, vuela los bloques que obstruyen el camino con bombas.

[ ] Pieza de Corazón #30

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Requerimientos: Bombas

Antes de comenzar a escalar el gran terraplén del Monte Gongol (Mt. Crenel) por donde caen piedras, pon una bomba en la pared a la derecha del letrero para descubrir un pasadizo. Dentro hay una fuente de hadas y la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #31

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Requerimientos: Bombas

En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames), ve a S1/B1 y en el cuarto donde encuentras la primera vagoneta volteada (justo antes de conseguir el Bastón Revés/Cane of Pacci) camina por los rieles y verás tres vasijas junto a la pared inferior, coloca una bomba entre las vasijas y abrirás un pasadizo en la pared que te llevará a tu pieza.

[ ] Pieza de Corazón #32

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Requerimientos: Espada Blanca/White Sword de 2 Elementos

Después de haber otorgado el poder de los Elementos Tierra y Fuego a tu espada, dirígete al Monte Gongol (Mt. Crenel) y escala el terraplén que está justo a la derecha de la cueva donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring. Arriba hay una cueva y dentro verás varios paneles donde podrás dividirte, hazlo en los paneles de las esquinas superiores del rectángulo de paneles y pisa los dos botones a la vez para abrir la puerta, dentro hay la pieza, el sexto pergamino y dos cofres con Rupias.

[ ] Pieza de Corazón #33

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Requerimientos: Guantes de Topo/Mole Mitts

Una vez que tengas los Guantes de Topo/Mole Mitts regresa al gran terraplén del Monte Gongol (Mt. Crenel) y cava en la cueva de tierra justo a la izquierda del hogar del ermitaño. Dentro hallarás la pieza custodiada por un lúgrube Tail.

[ ] Pieza de Corazón #34

-----

- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)

- Requerimientos: Fusión #062

Al fusionar con Melta/Melari (Fusión #062) crecerán unas plantas gigantes en el tope del gran terraplén del Monte Gongol (Mt. Crenel), sube por esas plantas para encontrar esta pieza sobre una nube.

[ ] Pieza de Corazón #35

-----

- Localización: Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field)

- Requerimientos: Bombas

En Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) ve hacia tu izquierda justo antes de entrar al castillo de Hyrule. Allí verás unas escaleras de manos enterradas en el piso y una cueva, entra en cualquiera de las dos (debes volar con una bomba la roca que obstruye el camino) y baja hasta el fondo de esa cueva donde hallarás la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #36

-----

- Localización: Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field)

- Requerimientos: Fusión #072

Después de terminar el primer calabozo regresa a la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) y un sujeto te abordará para explicarte el asunto de las Piedras de la Suerte (Kinstones). Prueba suerte con él (es obligatorio para que te deje ir) y se abrirá una entrada en un árbol ubicado en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field). Dentro de ese árbol te aguarda la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #37

-----

- Localización: Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field)

- Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots y Aletas/Flippers

Cuando obtengas las Aletas/Flippers ve más hacia el sur-oeste de tu casa y cruza el puente, allí verás un árbol y una casita de Minish, estréllate contra el árbol usando las botas para revelar un tocón y mengua en él. Ahora tírate hacia el agua de allí mismo y nada todo hacia arriba, en una esquina a la derecha está un pequeño agujero en la pared, dentro reposa otra pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #38

-----

- Localización: Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

- Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots

Justo arriba de las tres estatuas con las que debes probar suerte usando las Kinstones doradas hay una lápida, empújala hacia arriba y encontrarás esta pieza y al fantasma de un maestro espadachín.

[ ] Pieza de Corazón #39

-----

- Localización: Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

- Requerimientos: Aletas/Flippers

En la esquina superior derecha de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) hay una cascada y a su lado una cueva, dentro de dicha cueva reposa una pieza de corazón pero para tomarla necesitas mover los bloques de la derecha de la siguiente forma: contados de arriba a abajo, mueve hacia la izquierda el primer y tercer bloque y luego hacia arriba el segundo bloque. Con eso es suficiente para alcanzar la pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #40

-----

- Localización: Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

- Requerimientos: Fusión #077 y Aletas/Flippers

Cuando hagas la Fusión #077 aparecerá una hoja flotando sobre el pantano bajo el único tocón de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds). Mengua en el tocón y usa esa hoja para llegar un poco más arriba de la lápida de allí, sigue hacia tu derecha pasando por un tronco caído como un túnel hasta que llegues al agua en la esquina inferior derecha del mapa. Allí nada hasta que veas un agujerito en la pared justo bajo el torbellino, dentro te espera una pieza custodiada por varios bichos.

[ ] Pieza de Corazón #41

-----  
- Localización: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

- Requerimientos: Ninguno

Llega hasta el segundo tocón donde puedes menguar (ubicado a la izquierda del Tercer Calabozo) y vuélvete Minish en él. Camina hacia la izquierda y luego baja por las pequeñas ramas que crecen a la izquierda de la pared y podrás entrar a un agujero de la pared que está más abajo. Dentro sigue el único camino que hay hasta que consigas tu premio.

[ ] Pieza de Corazón #42

-----  
- Localización: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

- Requerimientos: Ninguno

En el Tercer Calabozo Arco de los Vientos (Fortress of Wind) llega hasta el último piso donde hay un par de Armos y debes halar una palanca para que caiga una llave. Allí mengua en uno de los pedestales y mientras eres diminuto lánzate por el hueco grande del suelo. Llegarás al primer piso y en la pared de la derecha hay un agujero pequeño, entra por allí para encontrar la pieza.

[ ] Pieza de Corazón #43

-----  
- Localización: Sobre las Nubes (Cloud Tops)

- Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape

En el Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds) una vez que tengas acceso al interior del calabozo llega hasta el nivel P3/4F y ve hacia la izquierda de las escaleras. Empuja los bloques hacia el abismo para que puedas saltarlo y alcanzar una puerta que está un poco más atrás de las escaleras que te trajeron a este nivel. Esa puerta te llevará a la pieza de corazón.

[ ] Pieza de Corazón #44

-----  
- Localización: Valle Real (Royal Valley)

- Requerimientos: Candil/Flame Lantern y Espada Blanca/White Sword de 3 Elementos

Un poco más a la izquierda del Mausoleo Real donde encuentras al espectro del Rey de Hyrule hay una tumba solitaria, empújala hacia arriba para encontrar unas escaleras que te llevarán a la cripta. Dentro divídete en tres o cuatro Links para que puedas mover el bloque y alcanzar la pieza.

=====  
Contenedor de Corazón

=====  
[ ] Contenedor de Corazón Extra

-----  
- Localización: Lago Hylia (Lake Hylia)

- Requerimientos: Espada Cuádruple/Four Sword, Aletas/Flippers y Fusión #054  
Sí señor, podrás conseguir un Contenedor de Corazón enterito y para ello debes haber realizado la Fusión #054. Al hacerlo aparecerá un agujerito Minish justo frente al Símbolo del Viento (Wind Crest) del Lago Hylia (Lake Hylia), entra en él y pasa por la cueva estilo mini-calabozo. Al final estarás sobre el islote justo a la derecha del cuarto calabozo, entra a la casita Minish de allí donde encontrarás a Librari quien muy amablemente te otorgará el precioso contenedor de corazón.

```
=====
/\`<><><>-----<><><>`/\
( (\ (VIII)          F U S I O N E S / S U E R T E S          (VIII) /\ )
\_ /<><><>-----<><><> \_ /
=====
```

Bienvenid@ a la sección dedicada especialmente a las Suertes/Fusiones. Aquí encontrarás desde análisis de Kinstones hasta la ubicación de cada una de las 100 fusiones que puedes obtener en todo el juego.

NOTAS IMPORTANTES

- 
- 1- Entiéndase por "contraparte" a cualquier persona, Minish, animal o cosa con la que puedas fusionar/probar suerte.
  - 2- La lista de fusiones está ordenada alfabéticamente según el nombre en Español del área donde tiene efecto la fusión, por lo tanto el número de cada fusión no indica el orden en que pueden ser tomadas, es decir, que el número de una fusión en esta lista sea #001 no implica que es la primera que puedes conseguir, y que el número de otra fusión sea #097 no indica que sea una de las últimas que puedes obtener. La lista fue ordenada por nombre del área para facilitar la búsqueda de una fusión en específico.
  - 3- Cada fusión de esta lista tiene a la izquierda un cuadro (casilla de verificación), imprime esta lista y marca en la casilla de verificación las fusiones que hayas conseguido, así será más fácil rastrear cuáles tienes y cuáles son las que te faltan.

=====

En Búsqueda de la Suerte

=====

Una vez que tengas una Kinstone ya podrás probar suerte (este proceso es también conocido como "fusionar Kinstones") para ver que ganas, sólo debes:

01. Primero buscar a alguien que quiera fusionar contigo. Si cuando te acercas a esa persona, Minish, animal o cosa aparece un globo sobre su cabeza, quiere decir que está dispuesto a fusionar Kinstones. Presiona el botón L y ambos intentarán unir sus piedras.
02. Si tu piedra y la de tu contraparte encajan a la perfección...
03. ...¡ambos tendrán suerte! En algún lugar de Hyrule pasará algo bueno para ti y tu contraparte.
04. Puede que tú obtengas un ítem, abras una entrada a algún lugar secreto o muchas cosas más. Está de tu parte fusionar con todo el mundo, aunque no lo creas, esto podría ayudarte mucho en tu aventura.

=====

Piedras de la Suerte/Kinstones

=====

Existen ocho tipos de Kinstones diferenciadas unas de otras por la forma

en que fueron divididas (llamémosle "terminación"). Además, estas ocho Kinstones están categorizadas según su color: verde, azul y roja. También hay un tipo de Kinstone dorada pero son muy pocas y sólo las usarás para proseguir en el juego. Aquí encontrarás una imagen y una breve explicación de cada Kinstones (sí, sé que las imágenes están horribles... pero ni modo).

#### Kinstones Verdes

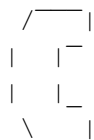
Son las más comunes y fáciles de conseguir, generalmente las podrás hallar al cortar grama, cavar, eliminar enemigos o algunas dentro de cofres. Son las más solicitadas a la hora de fusionar. Hay tres modelos:

Tipo "Verde<"



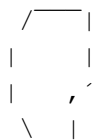
Terminación en forma de "<"

Tipo "Verde["



Terminación en forma de "["

Tipo "VerdeY"



Terminación en forma de media "Y"

#### Kinstones Azules

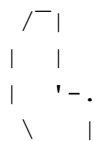
Algo raras de conseguir, por lo general están dentro de cofres, aunque al eliminar algunos enemigos como los Moblins podrías conseguir alguna. Hay dos modelos:

Tipo "AzulS"



Terminación en forma de "S"

Tipo "AzulL"



Terminación en forma de "L"

#### Kinstones Rojas

Las más raras de todas, sólo las encuentras dentro de cofres (es posible que también te las dejen algunos enemigos aunque es muy raro). Algunas fusiones importantes requieren Kinstones Rojas. Hay tres formas:

Tipo "RojaE"



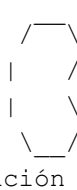
Terminación en forma de "E"

Tipo "Roja>"



Terminación en forma de ">"

Tipo "Roja3"



Terminación en forma de "3" pero con bordes puntiagudos

#### Kinstones doradas

Extremadamente raras y existen muy pocas en Hyrule. Son esenciales para proseguir en tu aventura y por lo general las fusionas con... cosas muy extrañas como estatuas o nubes, sí, nubes. No hay imágenes porque no lo consideré necesario, además de que son de un diseño muy complejo....

=====  
Luego de hacer una fusión aparecerá un icono en el mapa que muestra la ubicación exacta del premio que obtuviste con esa fusión, son siete iconos en total.

Icono	Qué significa
[MAPA]	Indica que ha aparecido un cofre.
[ENTRADA]	Indica que ha aparecido una entrada secreta.
[PERSONA]	Una persona estará ofreciendo algún servicio o tendrá algo importante para ti.
[HUEVO]	Una criatura dorada o una mariposa felicidad han aparecido.
[FLECHA]	Indica que ya tienes acceso a un área antes inaccesible.
[PLANTA]	Una planta gigantesca crecerá elevándose hasta el cielo y puedes subir por ella.
[PORTAL]	Sólo hay uno e indica que has abierto un portal.

=====  
Preguntas Frecuentes sobre las Fusiones  
=====

Antes de continuar con la lista de fusiones es recomendable que leas lo que sigue donde encontrarás datos importantes.

P.: ¿Cómo sé cuantas fusiones tengo y cuántas me faltan?

R.: Hay un total de 100 fusiones, y la única manera de saber cuántas te faltan es hablar con Tingle o uno de sus hermanos, habla dos veces con ellos y te dirán cuántas fusiones te restan. Tingle aparece en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field) después de llegar a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez. Es un duendecillo que viste de verde y lo podrás encontrar en un risco a la derecha de tu casa.

P.: ¿Puedo obtener todas las fusiones en cualquier momento?

R.: No, algunas requieren que hagas algo u obtengas algo primero.

P.: ¿Es cierto que casi al final del juego algunas personas desaparecen y ya no podré fusionar con ellos nunca más, y por lo tanto no obtendré esas fusiones nunca en la vida?

R.: Falso. Las personas que desaparecen casi al final del juego son por lo general "contrapartes variables" cuyas fusiones podrás conseguir con alguna otra contraparte variable que sí esté disponible al final del juego... tal vez ahora no entiendas a lo que me refiero pero mejor continúa leyendo para que sepas qué es una contraparte variable.

P.: ¿Qué sucede cuando consigo las 100 fusiones?

R.: Habla dos veces con Tingle o cualquiera de sus hermanos y te darán el Trofeo de Tingle (Tingle's Trophy) el cual reemplazará tu bolsa de Kinstones. Este trofeo no sirve para nada... bueno, tal vez te sirva para presumirle a tus amigos de que ya conseguiste las 100 fusiones.

=====  
Lista Completa de Fusiones/Suertes  
=====

Bien, ahora sí vamos a lo importante: la lista de las 100 fusiones. Esta lista está ordenada alfabéticamente según el nombre en Español del área donde APARECE EL PREMIO (lee la NOTA #2 al principio de esta sección para más info).

Leyenda



- 
- Tipo: Puede ser Variable o Única. Las fusiones Variables pueden hacerse con contrapartes variables, las Únicas sólo las puedes hacer con una contraparte en específico y si no fusionas con esa contraparte no podrás obtener esa fusión con ninguna otra.
  - Pensamiento: La imagen que sale sobre la cabeza de la contraparte (como si estuviera pensando) y te da una idea del tipo de premio que puedes obtener al fusionar con esa contraparte.
  - Kinstone: El tipo de Kinstone que TÚ necesitas para hacer la fusión (ver tipos de Kinstones más arriba).
  - Efecto: Indica el icono que aparecerá en el mapa luego de hacer la fusión (ver los tipos de iconos un poco más arriba) y el efecto que causará.
  - Premio: El premio que obtienes.
  - Contr.: La contraparte con la que puedes hacer esa fusión.
  - Requ.: Algunas fusiones requieren que hagas algo u obtengas algo antes de poder hacerlas.
  - Notas: Alguna información adicional sobre la fusión.

#### Info importante sobre Fusiones Variables

-----

Las fusiones de tipo Variable no las puedes conseguir con un contraparte en específico ya que puedes hacerla con algún "contraparte variable", aunque esa fusión siempre generará el mismo Pensamiento, Efecto, Premio y requerirá la misma Kinstone sin importar con cuál contraparte variable la obtengas. En caso de ser una fusión variable entonces no se indica contraparte, pero al final de la lista encontrarás otra lista con varias de las contrapartes variables, prueba con cada una de ellas y en algún momento una de ellas te ofrecerá la fusión variable que buscas. Sólo recuerda lo siguiente:

- Algunas contrapartes variables fusionan más de una vez... otras ni siquiera fusionarán contigo, así que prueba con todas las que puedas.
- Algunas contrapartes variables dudan para fusionar contigo, con lo que deberás entrar y salir del área hasta que esté dispuesto a fusionar.
- Casi al final del juego muchas de esas contrapartes variables no estarán disponibles como parte del desarrollo de la historia, aunque eso no implica que no puedas obtener todas las fusiones variables.

Para más info sobre las contrapartes variables, visita la lista de Contrapartes Variables al final de esta sección.

#### Cómo usar esta lista de fusiones para conseguir la que te falta

-----

Primero imprime la lista para que puedas marcar las fusiones que ya hiciste en la casilla de verificación que tiene cada fusión (aunque no es necesario, sí es recomendable que lo hagas). Luego y dependiendo de la versión de tu juego (Europeo o Americano) podrás usar esta lista para que te sea más fácil encontrar la fusión que te falta.

--- Para los que tienen el juego Europeo (en Español) ---

La mejor forma es examinar área por área, pero no te preocupes, con este método no tendrás que moverte mucho. Abre tu mapa y examina un área en específico mientras consultas cada una de las fusiones de esa área en esta lista, guiándote con lo que dice en "Efecto". Dependiendo del icono que indique y lo que diga en "Efecto" sabrás si ya hiciste esa fusión o no:

- [ENTRADA], [PERSONA], [FLECHA], [PLANTA] y [PORTAL]: Si uno de estos iconos aparece en tu mapa en el mismo lugar que indica en "Efecto", entonces ya hiciste esa fusión, márcala en la casilla y continúa con la siguiente de la lista. Si no aparece entonces no has hecho la fusión aún.
- [MAPA] y [HUEVO]: Para estos dos primero fíjate si hay icono en el mapa de la misma forma que en el caso anterior. Si ves el icono en el mapa entonces ya hiciste la fusión pero aún no has tomado el premio, así que márcala en la casilla de verificación antes de ir por él, recuerda que al

hacerlo el icono desaparecerá del mapa. Si no hay icono entonces tendrás que ir al área que indica "Efecto" en la fusión de esta lista y fijarte si hay un cofre abierto allí, de ser así entonces ya hiciste la fusión y ya tomaste el premio. Si es el caso de [HUEVO] no hay más remedio que recordarte si ya mataste a una criatura dorada en esa área, porque después de eliminarla no quedan señas de que lo hayas hecho (como con los cofres, que queda el cofre abierto). En cuanto a las mariposas intenta fusionar de nuevo con Farore, Din o Nayru y si no quieren fusionar es porque ya lo hiciste.

--- Para los que tienen el juego Americano (en Inglés) ---

Si tienes el juego Americano no podrás usar el método anterior, que es el más fácil y el que originalmente había estructurado para esta lista, te explico por qué: esta lista fue realizada usando el juego versión Europea, en él los iconos siempre permanecían en el mapa tomaras el premio o no y eso te era muy útil para saber cuáles fusiones habías conseguido y tener una idea de las que te faltaban, pero esto cambió en la versión Americana y los iconos desaparecen del mapa una vez que tomas el premio. Así que la única alternativa que te queda es comprobar fusión por fusión usando esta lista hasta que encuentres la que te falta... ni modo, la culpa es de NOA por haber hecho ese cambio de los iconos.

Ahora sí... a la lista.

NOTA: En el juego Americano los pensamientos de "Jarrón" fueron cambiados por el de interrogación, sin embargo la fusión sigue siendo la misma.

-----  
Bosque Minish (Minish Woods)  
-----

[ ] Fusión #001

-----  
Tipo : Variable      Pensamiento: Rupia                      Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado justo en la entrada al bosque  
Premio: 200 Rupias  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #002

-----  
Tipo : Variable      Pensamiento: Jarrón                      Kinstone: Verde[  
Icono : [MAPA] Aparecerá un cofre dorado más abajo de donde encontraste a  
Ezero/Ezlo, frente a un árbol  
Premio: Kinstone Roja "3"  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #003

-----  
Tipo : Variable      Pensamiento: Jarrón                      Kinstone: Verde<  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado cerca del primer calabozo  
Premio: Kinstone Roja "E"  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #004

-----  
Tipo : Variable      Pensamiento: Rupia                      Kinstone: Verde<  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el camino Minish hacia la Comunidad  
Minish del Bosque (Minish Village)  
Premio: 200 Rupias

Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #005

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde[  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá un agujerito Minish al sur de la Comunidad Minish  
del Bosque (Minish Village)  
Premio: Kinstone Azul "L"  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #006

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: VerdeY  
Icono : [HUEVO] Aparecerá un Octorok dorado al oeste de la casa de la bruja  
Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #007

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde[  
Icono : [MAPA] Aparecerá un cofre dorado al oeste de la casa de la bruja  
Premio: Kinstone Azul "S"  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #008

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde<  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado a la izquierda del Minish que te  
regaló las bombas (izquierda de la comunidad del bosque)  
Premio: Kinstone Azul "S"  
Contr.: Minish Montaña/Mountain Picori #01 - El Minish que custodiaba la  
salida hacia el segundo calabozo en las Minas de Melta (Melari's  
Mines)

[ ] Fusión #009

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: RojaE  
Efecto: [PERSONA] Se le ocurrirá una idea al Minish que te regaló las bombas  
a la izquierda de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village)  
Premio: Bombas a Control Remoto/Remote Bombs - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Gentel/Gentari - Ubicado en comunidad Minish del bosque, es el  
anciano jefe de los Minish  
Requ. : Haber terminado el cuarto calabozo

[ ] Fusión #010

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Roja>  
Efecto: [PERSONA] La bruja del bosque hará pociones rojas (vive al norte)  
Premio: Podrás comprar pociones rojas a la bruja  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #01 - Vive en una casita Minish al sur  
oeste de Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field).  
Requ. : Comprar la Seta Despertador (Wake-Up Mushroom) de la bruja

[ ] Fusión #011

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: AzulL  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá un árbol a la izquierda de donde encontraste a  
Ezero/Ezlo  
Premio: Podrás comprar Kintones al Bussines Scrub que vive en ese árbol  
Contr.: Matorral Mercader/Business Scrub #01 - Vive en una cueva al norte

de Region Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), al lado de la  
cueva donde encontraste la tercera Kinstone dorada

-----  
Bosque del Oeste (Western Woods)  
-----

[ ] Fusión #012

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: RojaE  
Efecto: [FLECHA] Un tronco caído se levantará dándote acceso a la única casa  
del Bosque Oeste (Western Woods)  
Premio: Enciende los pebeteros de la casa y el Moblin te dará 50 Rupias,  
luego regresa y habla con Poemun/Percy para obtener 100 Caracolas  
Contr.: Poemun/Percy - A este poeta lo podrás encontrar dentro de un árbol  
justo en la esquina inferior de Meseta Beele (Trilby Highlands)  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #013

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia                    Kinstone: Verde<  
Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Octorok dorado a la derecha de la casa de  
Poemun/Percy  
Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Matorral Mercader/Business Scrub #02 - Vive dentro de un árbol en  
el Bosque Minish (Minish Woods)  
Requ. : Fusión #011

[ ] Fusión #014

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: AzulL  
Efecto: [PLANTA] Crecerán plantas gigantes justo a la izquierda de donde  
hiciste esta fusión, sube por ellas  
Premio: 320 Rupias y Kinstone Roja ">"  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #02 - Vive en una casita Minish justo  
en la esquina inferior izquierda de Bosque del Oeste (Western Woods)

[ ] Fusión #015

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia                    Kinstone: Verde[  
Efecto: [FLECHA] Un tronco caído se levantará al este de esta área y podrás  
cavar en la tierra de allí  
Premio: Varias Rupias al cavar  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #03 - Vive en un agujerito Minish en  
Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden), en la  
esquina superior derecha. Para llegar a él estréllate contra el  
único árbol del jardín para convertirlo en un tocón.

[ ] Fusión #016

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Corazón                Kinstone: Roja3  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en uno de los árboles  
Premio: Pieza de Corazón #07  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #04 - Vive en la casita Minish justo  
frente al Símbolo del Viento del Lago Hylia (Lake Hylia)  
Requ. : Haber terminado el tercer calabozo

[ ] Fusión #017

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón                    Kinstone: Verde<

Efecto: [FLECHA] Un tronco caído se elevará para permitirte paso a un cofre dorado

Premio: 100 Caracolas

Contr.: Gina - Ghini rosa que vive en la tumba de Valle Real (Royal Valley)

Requ. : Fusión #098

[ ] Fusión #018

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde[

Efecto: [FLECHA] Un tronco caído cerca de la entrada a Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) se levantará para que puedas cavar allí

Premio: Muchas Rupias al cavar

Contr.: Brisa/Flurris - Hija de los Vientos, la encontrarás en en Nivel 2 del edicio Sobre las Nubes (Cloud Tops)

-----  
Cascada Xera (Veil Falls)  
-----

[ ] Fusión #019

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Dorada

Efecto: Abrirá el acceso a Cascada Xera (Veil Falls) - No tiene icono

Contr.: Origen del Agua - Roca extraña ubicada cerca de la cascada

Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #020

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: VerdeY

Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el tope del terraplén más grande

Premio: Kinstone Azul "S"

Contr.: Caprice - Hija de los vientos, la encontrarás en en Nivel 1 del edificio Sobre las Nubes (Cloud Tops)

[ ] Fusión #021

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde[

Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Tektite dorado al tope del terraplén más grande

Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura

Contr.: Sam/Hailey - Hija de los vientos, la podrás encontrar al llegar por primera vez a Sobre las Nubes (Cloud Tops), luego de eso estará en el último piso del edificio sobre las nubes

[ ] Fusión #022

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Rupia Kinstone: RojaE

Efecto: [FLECHA] Podrás acceder a una cueva de tierra a la derecha del Origen del Agua con la cual fusionaste la Kinstone dorada

Premio: Pieza de Corazón #10 y 50 Caracolas

Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #05 - En la casa a la derecha de la casa de Festa/Festari, debes nadar para alcanzar la casa.

Requ. : Poseer la Espada Cuádruple/Four Sword (gracias a "neo manticore" por esta información)

Notas : En el juego Americano este Minish piensa en un "Corazón".

[ ] Fusión #023

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Corazón Kinstone: Roja>

Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en la cascada superior

Premio: Pieza de Corazón #11

Contr.: Gale - Hija de los vientos, la podrás encontrar al llegar por primera vez a Sobre las Nubes (Cloud Tops), luego de eso estará en la Planta Baja del edificio sobre las nubes

[ ] Fusión #024

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: RojaE

Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en la cascada inferior a la que accedes desde Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

Premio: Acceso a Hasshin/Splitblade quien te otorgará la Mejora de Habilidad #5 - Ver sección Mejora de Habilidades

Contr.: Kusshin/Grimblade - El maestro espadachín del Jardín del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden), se encuentra en unas escaleras ocultas bajo la grama en la esquina inferior derecha

Requ. : Haber conseguido los ocho pergaminos - Ver sección Pergaminos

[ ] Fusión #025

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Roja3

Efecto: Un Goron gigantesco emergerá del tope de la cascada - No tiene icono

Premio: Escudo Espejo/Mirror Shield - Ver sección Mejora de Ítems

Contr.: Goron #02 - El último Goron que llega para el Evento Goron en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Ver sección Eventos para más info

Requ. : Completar el Evento Goron (Fusiones #42, #43, #44, #45, #46 y #47) y poseer la Espada Cuádruple/Four Sword (si no tienes la espada el Goron no fusiona)

-----

Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

[ ] Fusión #026

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde<

Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado en el caminito Minish de la escuela

Premio: Kinstone Roja "3"

Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #027

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: AzulL

Efecto: [PERSONA] Aparecerá Sobre/Marcy en la Oficina Postal al noroeste

Premio: Evento Fascículos del Guerrero - Ver sección Eventos

Contr.: Cartero/Postman - Corre por la ciudadela entregando el correo

Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #028

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Azuls

Efecto: [PERSONA] Aparecerá un Goron en la plaza que vende Kinstones

Premio: Podrás comprar Kinstones al Goron de la plaza

Contr.: Goron #01 - El primer Goron del Evento Goron en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Ver sección Eventos para más info

[ ] Fusión #029

-----

Tipo : Única Pensamiento: Corazón Kinstone: RojaE

Efecto: [PERSONA] Gorman alquilará su casa ubicada a la derecha de la entrada a la ciudadela

Premio: Evento Din/Nayru/Farore - Ver sección Eventos

Contr.: Farore, Din o Nayru (cualquiera de las tres) - Se encuentran en el hotel de la ciudadela al este

Requ. : Haber terminado el tercer calabozo

[ ] Fusión #030

-----

Tipo : Única Pensamiento: Corazón Kinstone: Roja3

Efecto: [PERSONA] Los carpinteros levantarán la segunda casa de Gorman un poco más abajo de la salida oeste del pueblo

Premio: Evento Din/Nayru/Farore - Ver sección Eventos

Contr.: Mita/Bremor - Este carpintero aparecerá al lado de la Oficina Postal luego que alquiles la primera casa de Gorman - Ver sección Eventos

Requ. : Alquilar la primera casa de Gorman - Ver Evento Din/Nayru/Farore

[ ] Fusión #031

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Azuls

Efecto: [PERSONA] Se le ocurrirá una idea al encargado del minijuego de Rupias (Borlov) ubicado al noroeste del pozo del pueblo

Premio: Podrás jugar el nivel difícil en ese minijuego

Contr.: Zurari/Spookter - Fantasma que habita en Valle Real (Royal Valley), cerca del Mausoleo Real

[ ] Fusión #032

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: AzulL

Efecto: [ENTRADA] El fantasma del pueblo abandona la casa de Anju al sudeste

Premio: Aparecerá una señora en las mesas del café del pueblo, si hablas con ella te regalará una Kinstone Roja ">" (gracias a "brayan steven villegas madrigal" por esta información).

Contr.: Zurari/Spookter - Fantasma que habita en Valle Real (Royal Valley), cerca del Mausoleo Real

[ ] Fusión #033

-----

Tipo : Única Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde<

Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en la pequeña cascada del riachuelo

Premio: 200 Caracolas

Contr.: Gina - Ghini rosa que vive en la tumba de Valle Real (Royal Valley)

Req. : Fusión #098

-----  
Colina del Este (Eastern Hills)  
-----

[ ] Fusión #034

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: VerdeY

Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Rope dorado debajo del huerto

Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura

Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #035

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Roja>

Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado debajo el huerto

Premio: Botella #2 - Ver sección Botellas

Contr.: Smith - Tu abuelo, siempre está en tu casa forjando espadas

Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #036

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls  
Efecto: [PLANTA] Crecerán plantas gigantes, sube por ellas  
Premio: Pieza de Corazón #19, 200 Rupias y 200 Caracolas  
Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #06 - Vive en la casita Minish justo  
frente al único tocón de Colina del Este (Eastern Hills)

-----  
Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base)  
-----

[ ] Fusión #037

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia                    Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado en la esquina superior izquierda del  
mapa, muy cerca de donde hiciste esta fusión  
Premio: 200 Rupias  
Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #07 - Vive en la Falda del Monte Gongol  
(Mt. Crenel's Base), en un pequeño agujerito del piso al lado de la  
semilla verde (para descubrirlo debes aspirar el polvo blanco que  
rodea el área con el Jarrón Mágico/Gust Jar)

[ ] Fusión #038

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón                    Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el caminito Minish donde encontraste  
el agua verde termal  
Premio: Kinstone Azul "S"  
Contr.: Minish Montaña/Mountain Minish #02 - El primer Minish picoteando en  
la entrada a la Mina de Melta (Melari's Mines)

-----  
Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)  
-----

[ ] Fusión #039

-----  
Tipo : Variable        Pensamiento: Jarrón                    Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el caminito Minish cerca de las vacas  
Premio: Kinstone Roja "E"  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #040

-----  
Tipo : Variable        Pensamiento: Rupia                    Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado al norte de la granja y detrás de  
unos árboles, al que accedes desde Cascada Xera (Veil Falls)  
Premio: 200 Rupias  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #041

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón                    Kinstone: RojaE  
Efecto: [ENTRADA] Secará un pozo de agua cerca de las vacas  
Premio: Mejora de Rupias #3 - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Hagar/Hagen - El alcalde de la ciudadela, lo encontrarás dentro de  
su casa justo frente a la escuela



[ ] Fusión #042

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Ine/Eenie - Uno de los sujetos que labran la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) ;ADVERTENCIA DE BUG! - Ver sección Bugs  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #043

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Muro Extraño/Mysterious Wall #1 - Ubicado dentro de la cueva de tierra de la huerta en Colina del Este (Eastern Hills)

[ ] Fusión #044

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Muro Extraño/Mysterious Wall #2 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al noroeste de Meseta Beele (Trilby Highlands)

[ ] Fusión #045

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Muro Extraño/Mysterious Wall #3 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al lado del hogar del Ermitaño Gongol/Crenel Hermit, en el gran terraplén del Monte Gongol (Mt. Crenel)

[ ] Fusión #046

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Muro Extraño/Mysterious Wall #4 - Ubicado dentro de la cueva de tierra cerca de la cabaña de la bruja (la misma que usaste para alcanzar la casa del Lago Hylia donde encontraste el tercer libro)

[ ] Fusión #047

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Azuls o AzulL  
Efecto: [PERSONA] Evento Goron - Ver sección Eventos  
Premio: Botella #4 al completar el Evento Goron  
Contr.: Muro Extraño/Mysterious Wall #5 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al norte de Lago Hylia (Lake Hylia), accedes a ella saltando por los islotes del agua

-----  
Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden)  
-----

[ ] Fusión #048

-----  
Tipo : Variable        Pensamiento: Rupia            Kinstone: Verde<  
Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Rope dorado en el jardín derecho

Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #049

-----  
Tipo : Variable Pensamiento: Corazón Kinstone: Verde<  
Efecto: [ENTRADA] Secará el pozo izquierdo revelando unas escaleras  
Premio: Fuente de Hadas  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #050

-----  
Tipo : Variable Pensamiento: Corazón Kinstone: Roja>  
Efecto: [ENTRADA] Secará el pozo derecho revelando unas escaleras  
Premio: Pieza de Corazón #23  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

-----  
Lago Hylia (Lake Hylia)  
-----

[ ] Fusión #051

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde<  
Efecto: [FLECHA] Podrás acceder a la cueva de tierra en el islote a la  
derecha del cuarto calabozo  
Premio: 50 Rupias  
Contr.: Mama - Una chica rubia que siempre está en el café del pueblo  
Requ. : Haber terminado el tercer calabozo

[ ] Fusión #052

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el caminito Minish justo detrás de la  
cabaña donde encontraste el tercer libro  
Premio: Kinstone Azul "S"  
Contr.: Tilka/Fifi - La perrita que vive en la casa estilo oriental al  
norte del Lago Hylia (Lake Hylia)

[ ] Fusión #053

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: AzulL  
Efecto: [PLANTA] Crecerán plantas gigantes al norte a las cuales accedas  
desde una cueva de tierra ubicada al norte del lago, sube por ellas  
Premio: Pieza de Corazón #28, 200 Rupias y 200 Caracolas  
Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #08 - Mengua en el tocón detrás de la  
cabaña del Lago Hylia (donde encontraste el tercer libro) y nada  
hacia arriba pegado de la pared derecha, encontrarás una rama  
pequeña que sube desde el agua hasta un agujerito Minish en el piso,  
allí vive este Minish

[ ] Fusión #054

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Roja3  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá un agujerito Minish al lado del Símbolo del Viento  
(Wind Crest) del Lago Hylia (Lake Hylia)  
Premio: ¡Contenedor de Corazón! - Ver sección de Piezas de Corazón  
Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #05 - En la casa a la derecha de la  
casa de Festa/Festari, debes nadar para alcanzar la casa  
Requ. : Poseer la Espada Cuádruple/Four Sword y haber fusionado anteriormente

con este Minish (Fusión #022) (gracias a "neo manticore" por esta información)

-----  
Meseta Beele (Trilby Highlands)  
-----

[ ] Fusión #055

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Corazón            Kinstone: AzulL  
Efecto: [FLECHA] Podrás entrar a la cueva de tierra ubicada al norte  
Premio: Fuente de Hadas y Kintone Roja ">"  
Contr.: Candy - Niña rubia de colitas que vive en el hotel del pueblo

[ ] Fusión #056

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: Verde<  
Efecto: [ENTRADA] Secará un lago al oeste revelando unas escaleras  
Premio: 75 Rupias  
Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #09 - Vive en Meseta Beele (Trilby Highlands) en una casita de Minish cerca de Nangle/Knuckle

[ ] Fusión #057

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado frente a la entrada a la ciudadela  
Premio: Kinstone Roja "3"  
Contr.: Chinmin/Tina - Maestra de cabellos morados de la escuela de la ciudadela. Duda mucho para fusionar contigo así que sal y entra de la escuela hasta que esté dispuesta a fusionar  
Requ. : Haber terminado el cuarto calabozo

[ ] Fusión #058

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado al norte de esta área  
Premio: Kinstone Roja ">"  
Contr.: Smith - Tu abuelo, siempre está en tu casa forjando espadas

-----  
Monte Gongol (Mt. Crenel)  
-----

[ ] Fusión #059

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado en el descanso del gran terraplén  
Premio: Kinstone Azul "L"  
Contr.: Moni/Meenie - El otro labrador de la huerta de Colina del Este (Eastern Hills)  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #060

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: Verde<  
Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Tektite dorado al pie de la montaña  
Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Minish Montaña/Mountain Minish #03 - Vive en el cuarto del segundo piso dentro de las Minas de Melta (Melari's Mines)  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #061

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el caminito Minish donde siempre  
         llueve, al noreste del Monte Gongol (Mt. Crenel)  
Premio: Kintone Azul "L"  
Contr.: Minish Montaña/Mountain Minish #04 - Vive en el segundo piso de las  
         Minas de Melta (Melari's Mines), fuera de los cuartos  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #062

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Roja>  
Efecto: [PLANTA] Crecerán plantas en el tope del gran terraplén  
Premio: Pieza de Corazón #34 y 160 Rupias  
Contr.: Melta/Melari - El Minish que forjó la Espada Blanca/White Sword en  
         las Minas de Melta (Melari's Mines)  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #063

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: Roja3  
Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Tektite dorado a la izquierda de la cueva donde  
         compraste el Anillo Escalada/Grip Ring  
Premio: 200 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Tingle - Sujeto vestido de verde sobre el barranco a la derecha de  
         tu casa  
Requ. : Haber conseguido el Búmerang Mágico/Magical Boomerang

[ ] Fusión #064

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre en el camino Minish que te lleva a las  
         Minas de Melta (Melari's Mines)  
Premio: 200 Caracolas  
Contr.: David Jr. - Hermano falso de Tingle, vive en el Lago Hylia (Lake  
         Hylia) cerca del cuarto calabozo. Siempre viste de blanco  
Requ. : Haber conseguido el Búmerang Mágico/Magical Boomerang

-----  
Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field)  
-----

[ ] Fusión #065

-----  
Tipo : Variable        Pensamiento: Jarrón(?A)        Kinstone: Verde<  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado cerca de la entrada a Valle Real  
         (Royal Valley)  
Premio: 200 Caracolas  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #066

-----  
Tipo : Variable        Pensamiento: Corazón            Kinstone: Azuls  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en el árbol de más al este  
Premio: Fuente de Hadas  
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #067

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: VerdeY  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en el árbol superior izquierdo frente al castillo de Hyrule  
Premio: Kinstone Roja "3" y Boomerang Mágico/Magical Boomerang - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Tingle - Sujeto vestido de verde sobre el barranco a la derecha de tu casa  
Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez

[ ] Fusión #068

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Verde[  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en el árbol inferior izquierdo frente al castillo de Hyrule  
Premio: Kinstone Roja "E" y Boomerang Mágico/Magical Boomerang - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Nangle/Knuckle - Hermano de Tingle que viste de azul. Está sobre un barranco al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands), llegas a él desde la cueva de tierra al noroeste del área  
Requ. : Nangle/Knuckle aparecerá después de hablar con Tingle por primera vez

[ ] Fusión #069

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Verde<  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en el árbol superior derecho frente al castillo de Hyrule  
Premio: Kinstone Roja ">" y Boomerang Mágico/Magical Boomerang - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Angle/Ankle - Hermano de Tingle que viste de morado. Está sobre un barranco en Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) cerca de las vacas  
Requ. : Angle/Ankle aparecerá después de hablar con Tingle por primera vez

[ ] Fusión #070

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: VerdeY  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en el árbol inferior derecho frente al castillo de Hyrule  
Premio: 200 Caracolas y Boomerang Mágico/Magical Boomerang - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: David Jr. - Hermano falso de Tingle, vive en el Lago Hylia (Lake Hylia) cerca del cuarto calabozo. Siempre viste de blanco.  
Requ. : David Jr. aparecerá después de hablar con Tingle por primera vez

[ ] Fusión #071

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Roja>  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en la única cascada del área  
Premio: Acceso a Shichiro/Greatblade quien te otorgará la Mejora de Habilidad #6 - Ver sección Mejora de Habilidades  
Contr.: Hasshin/Waveblade - El maestro espadachín del Lago/Lake Hylia  
Requ. : Haber conseguido los ocho pergaminos - Ver sección Pergaminos

-----  
Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field)  
-----

[ ] Fusión #072

-----  
Tipo : Única Pensamiento: Corazón Kinstone: Azuls

Efecto: [ENTRADA] Abrirá un árbol más al este de tu casa

Premio: Pieza de Corazón #36

Contr.: Vendedor Bolsas/Hurdy-Gurdy Man - Este sujeto te abordará cuando regreses a la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) luego de terminar el primer calabozo

Notas : Esta fusión siempre será la primera que hagas, es obligatoria para que el sujeto te deje pasar y por lo tanto para terminar el juego.

[ ] Fusión #073

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Jarrón Kinstone: VerdeY

Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado justo a la derecha de tu casa

Premio: 200 Caracolas

Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #074

-----

Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: VerdeY

Efecto: [ENTRADA] Secará un pozo de agua al noroeste para revelar escaleras

Premio: 75 Rupias

Contr.: Variable - Ver lista al final de esta sección

[ ] Fusión #075

-----

Tipo : Única Pensamiento: Interrogación Kinstone: Roja3

Efecto: [PORTAL] Aparecerá un portal blanco justo detrás de tu casa

Premio: Flechas de Luz/Light Arrows - Ver sección Mejora de Ítems

Contr.: Forastero/Stranger - Vive en la ciudadela, en la casa te techo amarillo frente a la Oficina Postal

-----  
Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)  
-----

[ ] Fusión #076

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: Verde[

Efecto: [FLECHA] Aparecerá una hoja en el pantano justo arriba del único tocón de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

Premio: La planta te llevará a un agujerito Minish con una Kinstone Azul "S"

Contr.: 1- Jill/Zill - El niño mocososo del pueblo, a veces está junto a la fuente o también dentro del hotel

2- Minish Bosque/Forest Minish #10 - Vive en Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) dentro de una vasija azul al oeste

Notas : Esta fusión junto con las fusiones #077 y #078 son las únicas tres fusiones de tipo Única con más de una Contraparte

[ ] Fusión #077

-----

Tipo : Única Pensamiento: Jarrón Kinstone: VerdeY

Efecto: [FLECHA] Aparecerá una hoja en el pantano justo abajo del único tocón de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

Premio: La planta te llevará a un agujerito Minish con una Kinstone Roja "3"

Contr.: 1- Jill/Zill - El niño mocososo del pueblo, a veces está junto a la fuente o también dentro del hotel

2- Minish Bosque/Forest Minish #10 - Vive en Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) dentro de una vasija azul al oeste

Notas : Esta fusión junto con las fusiones #076 y #078 son las únicas tres fusiones de tipo Única con más de una Contraparte

[ ] Fusión #078

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde<  
Efecto: [FLECHA] Aparecerá una hoja en el pantano a la derecha de la lápida  
Premio: La planta te llevará a un agujerito Minish con una Kinstone Roja ">"  
Contr.: 1- Jill/Zill - El niño mocososo del pueblo, a veces está junto a la  
          fuente o también dentro del hotel  
          2- Minish Bosque/Forest Minish #10 - Vive en Comunidad Minish del  
          Bosque (Minish Village) dentro de una vasija azul al oeste  
Notas : Esta fusión junto con las fusiones #076 y #077 son las únicas tres  
          fusiones de tipo Única con más de una Contraparte

[ ] Fusión #079

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Corazón            Kinstone: Roja3  
Efecto: [HUEVO] Una mariposa volará sobre las únicas flores del área  
Premio: Mejora de Habilidad #3 - Ver sección Mejora de Habilidades  
Contr.: Farore - Chica de cabellos verdes que vive en el hotel del pueblo o  
          en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore  
Requ. : Fusión #029

[ ] Fusión #080

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: Verde[  
Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Rope dorado sobre un barrando al norte  
Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Brisa/Flurris - Hija de los Vientos, la encontrarás en en Nivel 2  
          del edicio Sobre las Nubes (Cloud Tops)

[ ] Fusión #081

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: VerdeY  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá un agujerito Minish justo en la esquina superior  
          izquierda (donde encontraste el Arco/Bow)  
Premio: Kinstone Roja "3"  
Contr.: Matorral Mercader/Business Scrub #02 - Vive dentro de un árbol en  
          el Bosque Minish (Minish Woods)

[ ] Fusión #082

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación            Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso a Ruina de los Vientos (Wind Ruins) - No tiene icono  
Contr.: Estatua Misteriosa/Mysterious Statue #01  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes  
          ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #083

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación            Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso a Ruina de los Vientos (Wind Ruins) - No tiene icono  
Contr.: Estatua Misteriosa/Mysterious Statue #02  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes  
          ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #084

-----

Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación            Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso a Ruina de los Vientos (Wind Ruins) - No tiene icono  
Contr.: Estatua Misteriosa/Mysterious Statue #03  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes

ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #085

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Roja3  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una entrada en la única cascada de allí (al noreste)  
Premio: Acceso a Goro/Scarblade quien te otorgará la Mejora de Habilidad #4  
Ver sección Mejora de Habilidades  
Contr.: Tosshin/Grayblade - El maestro espadachín que vive en Falda del  
Monte Gongol (Mt. Crenel's Base) sobre la cueva donde compraste el  
Anillo Escalada/Grip Ring  
Requ. : Haber conseguido los ocho pergaminos - Ver sección Pergaminos

-----  
Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)  
-----

[ ] Fusión #086

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: RojaE  
Efecto: [PLANTA] Crecerá una planta gigante a la izquierda del segundo tocón  
Premio: Mejora de Carcaj #3 - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #11 - Vive en un agujerito Minish cerca  
del primer tocón en Ruinas del Viento (Wind Ruins)  
Requ. : Haber terminado el cuarto calabozo

[ ] Fusión #087

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Corazón            Kinstone: RojaE  
Efecto: [HUEVO] Una mariposa volará sobre las flores frente a la entrada  
Premio: Mejora de Habilidad #1 - Ver sección Mejora de Habilidades  
Contr.: Din - Chica de cabellos rojos que vive en el hotel del pueblo o en  
la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore  
Requ. : Fusión #029

[ ] Fusión #088

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: VerdeY  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado más a la derecha del primer tocón  
Premio: 50 Rupias  
Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #12 - Este Minish está bien escondido.  
Llega a Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) y estréllate  
contra un árbol del este para revelar un tocón (el único tocón de  
esa área), un poquito más al noreste de se tocón y sobre el barranco  
hay grama y una roca quita esa roca de allí y encontrarás un agujero  
Minish. En ese agujerito vive este Minish, debes subir por la ramita  
de la pared

[ ] Fusión #089

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Roja3  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado cerca del tercer calabozo  
Premio: Mejora de Bombas #3 - Ver sección Mejora de Ítems  
Contr.: Inventín/Belari - El Minish que te regaló las bombas y vive en una  
casita Minish a la izquierda de la comunidad del bosque  
Requ. : Haber terminado el cuarto calabozo

[ ] Fusión #090

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: VerdeY



Efecto: [HUEVO] Aparecerá un Octorok dorado cerca del tercer calabozo  
Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura  
Contr.: Librari - El Minish anciano que te otorga las Aletas/Flippers. Al final del juego ya no estará en la biblioteca si no en su casa en el Lago/Lake Hylia a la que puedes acceder sólo con la Fusión #054

[ ] Fusión #091

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Rupia            Kinstone: Verde<  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá un agujerito Minish más a la derecha del 1er tocón  
Premio: Kintone Roja "E"  
Contr.: Dumper/Dampé - El enterrador de Valle Real (Royal Valley)

-----  
Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
-----

[ ] Fusión #092

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso al tercer nivel de Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
- No tiene icono  
Contr.: Nube Extraña/Mysterious Cloud #01  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #093

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso al tercer nivel de Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
- No tiene icono  
Contr.: Nube Extraña/Mysterious Cloud #02  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #094

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso al tercer nivel de Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
- No tiene icono  
Contr.: Nube Extraña/Mysterious Cloud #03  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #095

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso al tercer nivel de Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
- No tiene icono  
Contr.: Nube Extraña/Mysterious Cloud #04  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

[ ] Fusión #096

-----  
Tipo : Única            Pensamiento: Interrogación    Kinstone: Dorada  
Efecto: Abrirá el acceso al tercer nivel de Sobre las Nubes (Cloud Tops)  
- No tiene icono  
Contr.: Nube Extraña/Mysterious Cloud #05  
Notas : Esta fusión es obligatoria para terminar el juego y no obtienes

ningún premio al hacerla. Requiere una Kinstone dorada especial.

-----  
Valle Real (Royal Valley)  
-----

[ ] Fusión #097  
-----

Tipo : Única            Pensamiento: Corazón            Kinstone: Roja>  
Efecto: [HUEVO] Una mariposa volará sobre las flores cercanas al mausoleo  
Premio: Mejora de Habilidad #2 - Ver sección Mejora de Habilidades  
Contr.: Nayru - Chica de cabellos azules que vive en el hotel del pueblo o  
          en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore  
Requ. : Fusión #029

[ ] Fusión #098  
-----

Tipo : Única            Pensamiento: Interrogante            Kinstone: Azuls  
Efecto: [ENTRADA] Abrirá una lápida a la derecha del Mausoleo Real  
Premio: 100 Caracolas  
Contr.: Dumper/Dampé - El enterrador de Valle Real (Royal Valley)  
Requ. : Haber conseguido la Kinstone dorada de Gustaf

[ ] Fusión #099  
-----

Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde<  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado a la izquierda del Mausoleo Real  
Premio: Kintone Roja "E"  
Contr.: Maki/Siroc - Anciana de los vientos, la encontrarás en en Nivel 3  
          del edicio Sobre las Nubes (Cloud Tops)

[ ] Fusión #100  
-----

Tipo : Única            Pensamiento: Jarrón            Kinstone: Verde[  
Efecto: [MAPA] Aparecerá un cofre dorado a la derecha del Mausoleo Real  
Premio: Kintone Roja ">"  
Contr.: Maki/Siroc - Anciana de los vientos, la encontrarás en en Nivel 3  
          del edicio Sobre las Nubes (Cloud Tops)

=====  
Lista de Contrapartes Variables  
=====

Las contrapartes variables son las contrapartes con las que obtendrás las fusiones de tipo Variable. Existen un total de 18 fusiones variables las cuales puedes obtener con cualquiera de las siguientes contrapartes debido a que estas fusiones no tienen un contraparte en específico. Por lo tanto para conseguir todas las fusiones variables tendrás que visitar al menos dieciocho de estas contrapartes, pero ten en cuenta lo siguiente:

- 1- Algunos fusionan más de una vez, otros ni siquiera fusionarán contigo.
- 2- Varios dudarán en fusionar, es decir, no "pensarán" en su premio cuando te les acercas, pero si intentas varias veces puede que quieran fusionar.
- 3- Al final del juego muchas de estas contrapartes variables no estarán disponibles como parte de la historia, por lo tanto si te faltó alguna fusión de tipo variable tendrás que buscar alguna otra contraparte variable que sí esté disponible al final del juego.
- 4- Una vez que hayas conseguido las 18 fusiones variables el resto de las contrapartes variables ya no fusionarán más contigo (NOTA: las contrapartes de las fusiones de tipo Única SÍ fusionarán contigo sin importar si ya conseguiste las fusiones variables o no).

## Leyenda

-----

- Nombre y Ubicación: El nombre y la ubicación de la contraparte.
- D: Duda para fusionar
- PF: Puede fusionar más de una vez

A la lista... recuerda que está ordenada alfabéticamente por el nombre del área en Español donde se encuentra la contraparte.

## Bosque Minish (Minish Woods)

-----

- Festa/Festari - El sacerdote Minish que te permite el acceso al primer calabozo.
- Minish #01(D) - Dentro del barril donde encontraste el Frutabel (Jabber Nut) en la parte inferior cerca de la salida
- Minish #02 - Dentro del barril donde encontraste el Frutabel (Jabber Nut) a la derecha de la mesa que tenía la fruta

## Castillo de Hyrule (Hyrule Castle)

-----

- Impa/Potho - Secretario real, siempre está en el cuarto del trono. Al final del juego lo encontrarás en la entrada al Santuario.
- Rey de Hyrule - Siempre sentado en su trono. ¡No disponible al final del juego!

## Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

Aquí no tiene caso enlistar mucho porque casi todos los habitantes del pueblo (incluidos personas, animales y Minish) son contrapartes variables. Sin embargo varios de ellos no estarán disponibles al final del juego, por eso aquí está la lista de algunas de las contrapartes variables del pueblo que sí estarán disponibles al final (con esto y la lista de fusiones de esta guía no tienes excusa para no conseguir las 100 fusiones...).

- Malon(D) - Chica de la granja que vende leche frente a la biblioteca
- Erick(D) - Niño dentro de la escuela
- Harrison(D) - El otro niño dentro de la escuela
- Luk(D) - Tipo que siempre camina por el primer piso del hotel
- Bekko(D) - Niño en el primer piso del hotel
- Joel(D) - Niño en el segundo piso del hotel
- Kobak(D) - Sujeto sentado en la mesa del segundo piso del hotel
- Vendedor Bolsas/Hurdy-Gurdy Man - Ubicado en el café
- Moka(D) - Sujeto sentado en una mesa del café
- Kilman(D) - Abuelita en el café
- Chino(D) - Señora sentada en una mesa del café
- Anju(D) - Chica de los cuccos, en la casa de la esquina inf-der
- Romeo(D) - Tipo dentro de la casa frente al pozo
- Billy(D) - Niña con colita dentro de la misma casa de Romeo
- Fiera - Perrito dentro de la misma casa de Romeo
- Verona(D) - Señora dentro de la otra casa frente al pozo
- Julieta(D) - Chica dentro de la misma casa de Verona
- Jim(D) - Niño dentro de la misma casa de Verona
- Chikki(D) - Gatito blanco de la misma casa de Verona (aunque te ataca...)
- Yantan(D) - Tipo que siempre está en la casa de minijuegos de Rupias
- Leila(D) - Niñita rubia de colitas dentro de la casa de Vesga/Simón
- Muto(D) - Jefe de los carpinteros dentro de la casa de los carpinteros

Restan algunos Minish de la ciudadela, pero con esta lista es más que suficiente para conseguir todas las fusiones variables.

Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

- Talon(D) - Ubicado dentro de la única casa de la granja
- Elsie - Vaca al lado de Talon

Monte Gongol (Mt. Crenel)

- Ermitaño de Gongol/Crenel Hermit(PF) - Vive en una cueva en el gran terraplén

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

Las Aventuras Laterales o Side Quests son cosas que puedes hacer para ganar algunos ítems o mejoras que podrían incrementar tus habilidades, pero sin embargo ninguna es realmente esencial para terminar el juego, es decir, puedes terminarlo sin necesidad de hacer alguna de estas Aventuras Laterales. En esta sección está una compilación de las aventuras laterales más importantes del juego.

<>= (IX.1) =====<>  
|                            M e j o r a   d e   Í t e m s                            |  
<>=====<>

Algunos de los ítems de tu inventario pueden ser mejorados. He aquí la lista de todos ellos y dónde puedes conseguir sus mejoras.

-----  
Bumerán Mágico (Magical Boomerang)  
-----

Este búmerang es toda una joya de alta tecnología ya que puedes cambiar su trayectoria si mantienes el botón presionado, además que tiene un alcance superior al búmerang normal. Para hacerte con él debes terminar el tercer calabozo y aparecerán Tingle y sus hermanos. Fusiona con ellos y abrirán entradas en los árboles de Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) justo frente al castillo. Dentro de cada árbol hay un botón, si pisas los cuatro botones podrás alcanzar un cofre en la cueva subterránea donde reposa este búmerang. Aquí están las fusiones de Tingle & Hnos.:

- Fusión #067 -> Tingle - Sujeto vestido de verde sobre el barranco a la derecha de tu casa.
- Fusión #068 -> Nangle/Knuckle - Hermano de Tingle que viste de azul. Está sobre un barranco al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands), llegas a él desde la cueva de tierra al noroeste del área.
- Fusión #069 -> Angle/Ankle - Hermano de Tingle que viste de morado. Está sobre un barranco en Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) cerca de las vacas.
- Fusión #070 -> David Jr. - Hermano falso de Tingle, vive en el Lago Hylia (Lake Hylia) cerca del cuarto calabozo. Viste de blanco.

-----  
Flechas de Luz (Ligth Arrows)  
-----

Las flechas de luz hacen más daño que las normales, pueden atravesar la

grama y son más rápidas, y como puedes darte cuenta son una maravilla. Para obtenerlas es obligatorio que hagas todo esto ANTES de tener acceso a Sobre las Nubes (Cloud Tops) (después de fusionar con el Origen del Agua), si no lo haces antes no podrás conseguir las Flechas de Luz. Primero fusiona con el Forastero/Stranger (Fusión #075) que vive en la casa justo frente a la Oficina Postal de la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town), el sujeto viste ropa estilo árabe. Al hacerlo aparecerá un portal en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field), entra allí y serás transportado al edificio en Sobre las Nubes (Cloud Tops). Sube al segundo piso y verás al anciano Brisa/Gregal poseído por un espíritu maligno, absorbe al espíritu con el Jarrón Mágico/Gust Jar para liberarlo y el pobre te ofrecerá "algo", pero aún no te lo puede dar. El espíritu tal vez te de algo de trabajo, pero no dejes de absorber con el jarrón hasta que lo hayas tragado por completo. Luego sigue con tu juego y cuando llegues aquí de nuevo para entrar al quinto calabozo encontrarás al viejo ya recuperado y te regalará las Flechas de Luz.

-----  
Bombas a Control Remoto (Remote Bombs)  
-----

Otra maravilla de mejora ya que te permite detonar las bombas cuando tú lo quieras pero con la desventaja de que no podrás poner varias bombas a la vez como con las bombas normales. Para conseguirlas luego de terminar el cuarto calabozo regresa a la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) en Bosque Minish (Minish Woods) y fusiona con Gentel/Gentari (Fusión #009) quien fue el anciano Minish que marcó la ubicación de los Elementos en tu mapa. Al fusionar con él Inventín/Belari (el Minish que te regaló las primeras bombas, a la izquierda de la comunidad) inventará las Bombas a Control Remoto, habla con él para que te las de. Si te cansaste de esas bombas habla con él nuevamente para que te regrese tus bombas clásicas.

-----  
Escudo Espejo (Mirrow Shield)  
-----

El Escudo Espejo te protege de algunos tipos de ataques que el escudo normal no puede. Para conseguirlo debes haber terminado el juego y, por supuesto, haberlo guardado después de los créditos del final. Completa el Evento Goron (consulta la sección de Eventos un poco más abajo, no lo escribiré todo otra vez aquí...) y al hacerlo aparecerán seis gorons en una cueva al este de Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Para entrar a esa cueva usa el torbellino sobre el barranco de la derecha y planea hasta el muro de la izquierda, te costará un poco pero es la única manera. Entra a la cueva (no te olvides de empujar la roca circular hacia el agujero del piso para que te sea más fácil regresar a la cueva luego) y allí fusiona con el último goron que llegó para el Evento Goron (Fusión #025). Con ello se despertará el goron gigante en Cascada Xera (Veil Falls), ve y habla con él para que te pida el escudo si lo llevas, dáselo y se lo comerá pero si vuelves después de un tiempo el goron te devolverá el escudo mejorado. Si no has terminado el juego el goron gigante no te dará el escudo de ninguna forma.

-----  
Cartera de Rupias (Wallet)  
-----

Las Rupias son el sistema monetario del juego, por lo tanto necesitas una cartera con suficiente capacidad para tener mucho dinero. Comenzarás con una cartera con capacidad de 100 Rupias pero puedes mejorarla para cargar muchas más. Existen tres mejoras, la primera aumenta tu capacidad hasta 300 Rupias, la segunda hasta 500 y la tercera hasta 999 Rupias que es la máxima capacidad que puedes obtener.

Mejora de Rupias #1

-----  
- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

- Requerimientos: 80 Rupias

Podrás comprarla en la tienda del pueblo por la módica suma de 80 Rupias.

#### Mejora de Rupias #2

-----  
- Localización: Bosque Minish (Minish Woods)

- Requerimientos: Bastón Revés/Canne of Pacci

Cuando tengas el Bastón Revés/Cane of Pacci dirígete a Colina del Este (Eastern Hills) y ve hacia la derecha del huerto de allí donde hay un agujero en el piso, dispárale con el bastón para que te impulse sobre el barranco y puedas alcanzar un árbol ubicado en el Bosque Minish (Minish Woods). Acércate a la fuente y aparecerá una hada que te pedirá todas tus Rupias, dáselas y por tu generosidad te regalará esta mejora.

#### Mejora de Rupias #3

-----  
- Localización: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

- Requerimientos: Fusión #041

Fusiona con el Alcalde del pueblo (vive en la casa frente a la escuela) y secará un pozo de agua en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) cerca de las vacas revelando unas escaleras. Una vez que tengas acceso al interior de la granja baja por esas escaleras y toma la cartera del cofre.

#### Bolsa de Bombas (Bomb Bag)

-----  
La bolsa de bombas te permite cargar bombas sin riesgo a que detonen solas. Una vez que consigas tu primera bolsa tendrás capacidad para solamente 10 bombas, pero hay tres mejoras: la primera te permite cargar 30, la segunda 50 bombas y la última 99 bombas que es la máxima capacidad.

-----  
ADVERTENCIA: En el juego Europeo sólo se pueden conseguir las Mejoras de Bombas #2 y #3, la Mejora de Bombas #1 es exclusiva del juego Americano, por lo tanto los que tienen el juego Europeo sólo podrán conseguir un máximo de 50 bombas.

#### Mejora de Bombas #1

-----  
- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

- Requerimientos: 600 Rupias

ESTA MEJORA ES EXCLUSIVA DEL JUEGO AMERICANO. Necesitas tener la cartera con capacidad para 999 Rupias, luego colecta 300 Rupias y dirígete a la tienda del pueblo donde tienes que comprar el Boomerang a ese precio, al hacerlo aparecerá en su lugar esta mejora para bombas, colecta otras 600 Rupias y cómprala.

#### Mejora de Bombas #2

-----  
- Localización: Monte Gongol (Mt. Crenel)

- Requerimientos: Bombas y Anillo Escalada/Grip Ring

Ve a Monte Gongol (Mt. Crenel) y al comenzar a escalar el gran terraplén hacia la derecha hay un letrerito sobre un muro. Pon una bomba en la pared al lado del letrero para hallar otra cueva con una fuente, acércate y tira una bomba al agua (ponla y luego cárgala) para que aparezca una hada. Te preguntará qué tipo de bomba lanzaste, responde "Ninguna de las dos" ("Neither") y por tu sinceridad serás recompensado con esta mejora.

### Mejora de Bombas #3

-----

- Localización: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

- Requerimientos: Fusión #089

¿Recuerdas al Minish que te regaló tu primera bolsa de bombas? Bien, regresa con él (vive en la casita Minish a la izquierda de la comunidad del Bosque Minish (Minish Woods)... por si lo olvidaste) y fusiona con él para que aparezca un cofre dorado cerca de la entrada al Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind), dentro del cofre está la bolsa mejorada. Podrás fusionar con él luego de terminar el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets).

-----

### Carcaj (Quiver)

-----

El carcaj es útil para almacenar todas tus flechas. Cuando consigas el Arco tendrás un carcaj con capacidad para 30 flechas pero luego podrás mejorarlo a 50, 70 y 99 flechas que es la máxima capacidad.

### Mejora de Carcaj #1

-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

- Requerimientos: 600 Rupias

Igualmente podrás conseguir una mejora en la tienda del pueblo y a un costo de 600 Rupias. Recuerda que estará a la venta una vez obtenido el Arco/Bow.

### Mejora de Carcaj #2

-----

- Localización: Valle Real (Royal Valley)

- Requerimientos: Bombas

Justo en la entrada a Valle Real (Royal Valley) pon una bomba en la pared de abajo para revelar una cueva con una fuente. Acércate y saldrá una bella hada quien te hará cinco preguntas, contéstalas correctamente y ganarás esta mejora:

-1era pregunta-

Esp: El primer elemento que conseguiste fue el elemento de fuego, ¿verdad?

Ing: The first element you found was the Fire Element, was it not?

Respuesta: NO

-2da pregunta-

Esp: Tu abuelo se llama Esmiz, ¿verdad?

Ing: Your grandfather's name is Smee, isn't it?

Respuesta: NO

-3era pregunta-

Esp: ¿Vive Melta el maestro herrero en el Monte Gongol con sus 7 ayudantes?

Ing: Melari of Mount Crenel has seven apprentices, does he not?

Respuesta: SÍ

-4ta pregunta-

Esp: Si te comes un frutipel, podrás entender la lengua de los Minish, ¿no?

Ing: The Blabber Nut gives one the ability to understand the Minish, does it not?

Respuesta: NO

-5ta pregunta-

Esp: La capa del rey de Hyrule es blanca, ¿verdad?

Ing: The robe of the current king of Hyrule Daltus, is white, is it not?

Respuesta: NO

### Mejora de Carcaj #3

-----

- Localización: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

- Requerimientos: Fusión #086

Cerca del primer tocón que encontrarás en Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) hay un agujerito Minish en el piso, fusiona con el Minish que vive allí y crecerán unas plantas cerca del segundo tocón del área. Sube por ellas hasta el cielo donde hay un cofre con la tercera mejora de carcaj. Podrás fusionar con él luego de terminar el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets).

<>=(IX.2)=====<>  
| Mejora de Habilidades |  
<>=====<>

¡Oh sí! puedes mejorar algunas de tus habilidades.

#### Mejora de Habilidad #1: Arco

-----  
Podrás disparar tus flechas más lejos con esta mejora de habilidad. Para ello debes haber activado el Evento Din/Nayru/Farore (Fusión #029) y luego fusionar con Din (Fusión #087), la chica de cabellos rojos que se encuentra en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore (puedes consultar la sección de Eventos para más info). Al fusionar con ella aparecerá una mariposa en las flores cerca de la entrada a Ruinas de los Vientos (Wind Ruins), coge esa mariposa para mejorar tu habilidad con el arco.

#### Mejora de Habilidad #2: Nadar

-----  
¡Con esta mejora nadarás como un delfín! Primero activa el Evento Din/Nayru/Farore (Fusión #029) y luego fusiona con Nayru (Fusión #097), la chica de cabellos azules ubicada en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore (puedes consultar la sección de Eventos para más info). Al fusionar con ella aparecerá una mariposa en las únicas flores cerca del Mausoleo Real en el Valle Real (Royal Valley). Captura esa mariposa para mejorar tus habilidades de nado.

#### Mejora de Habilidad #3: Cavar

-----  
Podrás incrementar tu habilidad para cavar más rápido. Para ello activa el Evento Din/Nayru/Farore con la Fusión #029 y luego fusiona con Farore (Fusión #079), la chica de cabellos verdes que podrás encontrarla en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore (puedes consultar la sección de Eventos para más info). Cuando lo hagas vendrá otra mariposa en Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) sobre las flores cerca de la cueva donde encontraste la primera Kinstone dorada. Si vas allá y tomas la mariposa mejorarás tu habilidad para cavar.

#### Mejora de Habilidad #4: Ataque Circular/Spin Attack

-----  
Mejorando tu Ataque Circular/Spin Attack podrás cargarlo en menos tiempo mientras mantienes el botón presionado. Es necesario que hayas conseguido los ocho pergaminos para hacer esto. Dirígete con Tosshin/Grayblade el maestro espadachín que vive en Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base) sobre la cueva donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring y fusiona con él (Fusión #085) para que se abra una entrada en la cascada al noreste de Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), entra allí para encontrarte con Goro/Scarblade quien te enseñará esta mejora de habilidad.

#### Mejora de Habilidad #5: División

-----  
Con esta mejora podrás llenar la barra de división el doble de rápido que



antes, algo muy útil porque llenar esa barrase tarda mucho. Es necesario que hayas conseguido los ocho pergaminos para hacer esto. Dirígete con Kusshin/Grimblade el maestro espadachín del Jardín del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden, se encuentra en unas escaleras ocultas bajo la grama en la esquina inferior derecha) y fusiona con él (Fusión #024) para que se abra una entrada en la cascada inferior de Cascada Xera (Veil Falls) a la que accedes desde Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Dentro de esa cascada está Hasshin/Splitblade quien te enseñará cómo dividirte más quickly.

Mejora de Habilidad #6: Gran Ataque Circular/Great Spin Attack  
-----

Al obtener el octavo pergamino podrás hacer un Gran Ataque Circular/Great Spin Attack que te permite girar como loco empuñando la espada y eliminando todo lo que tengas cerca pero sólo podrás girar ocho veces, pues con esta mejora prolongas los giros hasta dieciséis. Al igual que antes necesitas los ocho pergaminos, ve con Hasshin/Waveblade el maestro espadachín del Lago Hylia (Lake Hylia) y fusiona con él (Fusión #071) para abrir otra cascada en Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field). Dentro te espera Shichiro/Greatblade para enseñarte a no marearte con tanto giro.

<>=(IX.3)=====<>  
| B o t e l l a s |  
<>=====<>

Como en la mayoría de los juegos de Zelda podrás coleccionar hasta cuatro botellas para tu inventario.

Botella #1  
-----

- Localización: Meseta Beele (Trilby Highlands)  
- Requerimientos: Bombas y 20 Rupias  
Esta la necesitas obligatoriamente para entrar al Monte Gongol (Mt. Crenel). En Meseta Beele (Trilby Highlands) justo frente a la entrada a la ciudadela están unas escaleras de mano enterradas en el piso, baja por ellas para llegar a una cueva subterránea, allí pon una bomba en la pared de la derecha y habla con el Business Scrub que encontrarás (recuerda rebotarle su semilla primero con el escudo). Te venderá la botella por 20 Rupias.

Botella #2  
-----

- Localización: Colina del Este (Eastern Hills)  
- Requerimientos: Fusión #035  
Fusiona con tu abue y aparecerá un cofre dorado bajo el huerto en Colina del Este (Eastern Hills) ¿sabes que hay en el cofre?... la segunda botella.

Botella #3  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)  
- Requerimientos: Tener acceso a Lago Hylia (Lake Hylia)  
Una vez que puedas entrar al Lago Hylia (Lake Hylia) dirígete al café de la ciudadela (cerca del dojo del maestro espadachín) y empuja el estante que está allí hacia la izquierda para revelar unas escaleritas, luego voltea el jarrón con el Bastón Revés/Cane of Pacci para menguar en él. Ya que eres diminuto sube por las escaleritas para alcanzar el agujerito Minish de la pared. Llegarás a los cabrios del café donde hay varios Minish, sal por la puerta de la derecha y cruza por la madera hasta entrar a la tienda por el techo. Ya dentro del mostrador de la tienda crece en el jarrón e intenta coger la botella pero el encargado dice que te la regala sólo si le llevas comida a su perrita. Si quieres la botella tendrás que hacerlo, la casa del

encargado está al norte del Lago Hylia (Lake Hylia), una estilo oriental. Allí dale la comida a la perrita en su plato (presiona A frente al plato) y te podrás quedar con la botella. Por cierto, si eres de los que piensan que es antihigiénico almacenar leche y pociones en la misma botella donde había comida para perros, pues dale una lavada en algún río...

#### Botella #4

-----

- Localización: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)
- Requerimientos: Completar el Evento Goron (Fusiones #042, #043, #044, #045, #046 y #047)

Esta es la más complicada de conseguir, no la podrás obtener hasta después de terminar el quinto calabozo porque necesitas la Capa Roc/Roc's Cape para completar el Evento Goron. Al hacerlo podrás tomar la cuarta botella del cofre dentro de la cueva que abrieron los gorons en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Para más info sobre cómo obtener la botella consulta la sección de Eventos un poco más abajo.

<>=(IX.4)=====<>  
|                   P e r g a m i n o s   d e l   T i g r e                   |  
<>=====<>

Los Pergaminos del Trigre (Tiger Scrolls) te los otorgan los cinco maestros espadachines de Hyrule cada vez que te enseñan un nuevo ataque, hay ocho pergaminos en total. No puedes realizar un movimiento hasta que lo hayas aprendido y para ello tendrás que visitar a todos los maestros espadachines.

-----

#### Localización de los Maestros

-----

- Tesshin/Swiftblade - Ubicado en el dojo de la ciudadela.
- Kusshin/Grimblade - Vive en una cueva oculta por los matorrales de la esquina inferior derecha de los Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden). Necesitas la lámpara para que te enseñe el movimiento.
- Hasshin/Waveblade - Vive dentro de un árbol más a la izquierda de la cabaña donde conseguiste el tercer libro en el Lago Hylia (Lake Hylia). Necesitas las Aletas/Flippers para llegar hasta allá.
- Tosshin/Grayblade - Residencia en el Monte Gongol (Mt. Crenel) en la cueva justo arriba de donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring. Debes dividirte en los paneles para pisar los botones y abrir la puerta.
- Tesshin I/Swiftblade The First - El fantasma de un antiguo maestro que habita dentro de la única tumba de la Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), al oeste. Empuja la tumba hacia arriba.

#### Pergamino del Tigre #1

-----

- Técnica: Ataque Circular/Spin Attack
- Maestro: Tesshin/Swiftblade
- Requerimientos: Ninguno

El ataque básico de casi todos los Zeldas. Mantén presionado el botón de la espada para cargar energía y suéltalo. Necesario para terminar el juego.

#### Pergamino del Tigre #2

-----

- Técnica: Ataque con Rayo/Sword Beam
- Maestro: Kusshin/Grimblade
- Requerimientos: Necesitas la lámpara para encender los pebeteros del cuarto del maestro y así aprendas este movimiento.

Cuando tengas todos los corazones llenos golpea con la espada para soltar



Los eventos son una serie de sucesos que por lo general le pasan a otras personas pero que al completarlos con tu ayuda podrías terminar ganándote algo muy útil. Aquí están algunos de los eventos más importantes.

-----  
Evento Goron  
-----

Este evento consiste en ayudar a un goron ubicado en una cueva al este de la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) a que pueda penetrar al fondo de esa cueva rompiendo las rocas que obstruyen su camino, pero para eso necesita la ayuda de varios otros gorons. Para completar este evento debes haber terminado el Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds) porque necesitas la Capa Roc/Roc's Cape, y si lo completas podrías ganarte 200 Rupias, la Botella #4 y podrás hacer la fusión #025 que te llevaría a obtener el Escudo Espejo (NOTA: esta fusión sólo la puedes hacer luego que obtengas la Espada Cuádruple/Four Sword). Tienes que fusionar seis veces en total para completar este evento, las fusiones son las siguientes:

- Fusión #042 -> Ine/Eenie - Uno de los tipos que labran la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) ;ADVERTENCIA DE BUG! Ver sección Bugs
- Fusión #043 -> Muro Extraño/Mysterious Wall #1 - Ubicado dentro de la cueva de tierra de la huerta en Colina del Este (Eastern Hills)
- Fusión #044 -> Muro Extraño/Mysterious Wall #2 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands)
- Fusión #045 -> Muro Extraño/Mysterious Wall #3 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al lado del hogar del Ermitaño Gongol/Crenel Hermit, en el gran terraplén del Monte Gongol (Mt. Crenel)
- Fusión #046 -> Muro Extraño/Mysterious Wall #4 - Ubicado dentro de la cueva de tierra cerca de la cabaña de la bruja (la misma que usaste para alcanzar la casa del Lago Hylia donde encontraste el tercer libro)
- Fusión #047 -> Muro Extraño/Mysterious Wall #5 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al norte de Lago Hylia (Lake Hylia), accedes a ella saltando por los islotes del agua

Después de la primera fusión, cada una de las otras llamará a un goron que ayudará al primero a penetrar en la cueva. Una vez reunidos los seis gorons habrán alcanzado el fondo de la cueva y ya sólo te resta entrar a ella y coger tus premios, para ello usa el torbellino sobre el barranco de la derecha y planea hasta el muro de la izquierda, te costará un poco pero es la única manera.

-----  
Evento Din/Nayru/Farore  
-----

Con este evento podrás ayudar a las chicas Din, Nayru y Farore a conseguir casa y si lo haces te regalarán los diferentes zumos mágicos ("charms" en Inglés) que sólo ellas preparan. Para completarlo debes haber terminado el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Winds) para que ya puedas entrar al hotel de la ciudadela donde se encuentran las chicas: Din con cabellos rojos, Nayru con cabellos azules y Farore con cabellos verdes. Fusiona con cualquiera de las tres (Fusión #029) y aparecerá Gorman en la ciudadela para alquilar su casa, habla con él y te pedirá que le consigas un inquilino pero que sea "mujer, porque los hombres ensucian mucho", habla con cualquiera de las tres chicas y ofrécele la casa. Luego de eso aparecerá un carpintero a la derecha de la Oficina Postal en la ciudadela, fusiona con él (Fusión #030) y el jefe carpintero comenzará a construir la segunda casa de Gorman al oeste. Habla con Gorman otra vez para que te pida una segunda inquilina y luego ofrécele la casa a otra de las chicas.

Solamente puedes ofrecerle casa a dos de las chicas, una se tendrá que

quedar en el hotel y por lo tanto no podrás conseguir su poción, ya queda de ti elegir cuál de las chicas le ofrecerás casa. Aquí están los diferentes zumos que te regalan cuando les ofreces la casa:

- Din: Incrementa tu ofensa temporalmente con lo que haces más daño. Al usarla tu túnica se vuelve roja.
- Nayru: Incrementa tu defensa temporalmente con lo que recibes menos daño. Al usarla tu túnica se vuelve azul.
- Farore: Incrementa tu ofensa y defensa temporalmente pero en menor grado que los zumos de Din y Nayru. Al usarla tu túnica es púrpura.

Este evento ha causado mucha inquietud porque en el juego Europeo Gorman menciona que puede construir la tercera casa si logras quitar a los gatos frente a la biblioteca y con ello podrías darle casa a la chica que quedó en el hotel. Pero está confirmado que la tercera casa NO se puede construir de ninguna forma, no hay manera de quitar a los gatos de allí. Esto se puede comprobar porque en el juego Americano Gorman no hace ninguna referencia a la tercera casa, supongo que la gente de NOA quitó ese diálogo para no causar controversias. Sí, ya sé que los gatos se van luego que consigues la Four Sword, pero Gorman también desaparece y por lo mismo no hay tercera casa. Así que muchachos no insistan, LA TERCERA CASA NO SE PUEDE CONSTRUIR.

-----  
Evento Terry/Beedle  
-----

Terry/Beedle es un personaje que podrá venderte algunos Néctares Minish (Pycolite) los cuales al usarlos aumentan tu probabilidad de encontrar ciertos tipos de objetos como Rupias, Kinstones, etc. Pero antes debes hacer que este sujeto llegue al pueblo y además encontrar los Néctares extras. Muchas gracias a "Luciano Ruppi" y a "Claudia Filadelfi" por haber contribuido con información sobre este evento.

--- Buscando a Terry/Beedle y los efectos de los néctares ---

"Luciano Ruppi" nos explica lo siguiente:

Después del primer calabozo el de tierra cuando consigues el jarrón mágico puedes usarlo para algo interesante. En la Ciudadela de Hyrule al costado del frutero hay unas manchas de suciedad sobre la alfombra roja que si las quitas con el jarrón mágico desaparecen y luego cuando entres a cualquier casa encuentras que en ese lugar aparece un tipo llamado Terry que vende unos néctares de varios colores para tus botellas y que si los usas te harán conseguir diferentes cosas entre los arbustos y los pastos. Ahora te dire lo que hace cada néctar:

- Néctar blanco: te permite encontrar muchas piedras de la suerte en tu camino. Te lo vende desde el principio.
- Néctar verde: te permite encontrar muchas caracolas en tu camino. Te lo vende desde el principio.
- Néctar rojo: te permite encontrar muchos corazones en tu camino. Te lo vende desde el principio.
- Néctar amarillo: te permite encontrar muchas rupias en tu camino. Este es un néctar extra.
- Néctar azul: te permite encontrar muchos objetos como flechas y bombas. Este es un néctar extra.
- Néctar naranja: te permite encontrar muchas hadas en tu camino. Este es un néctar extra.

--- Consiguiendo los néctares extras ---

Terry/Beedle comenzará vendiéndote sólo tres néctares: blanco, verde y rojo, pero puedes conseguir tres extras, "Claudia Filadelfi" nos explica cómo:

- 1- Amarillo: Llevar leche al minish que vive en el barril donde consigues el Frutabel/Jabber Nut (esquina superior derecha) y te la pedira para hacer un experimento con las plantas. Así consigues luego de un tiempo

el nectar amarillo.

2- Azul: Llevar luego agua termal verde al mismo minish, luego que hayan florecido las primeras plantas, y podras conseguir el nectar azul.

3- Naranja: Llevandole la pocion roja de la bruja podra germinar la tercera tanda de flores y conseguiras el nectar naranja.

Terry venderá los nuevos nectares cada vez que se abran las nuevas flores.

-----  
Evento Fascículos del Guerrero  
-----

Este evento hace que Teshin/Swiftblade escriba sus Fascículos del Guerrero (Swordsman Newsletter) dándote buenos tips y sugerencias para tu aventura. Para eso debes fusionar con el cartero de la ciudadela que siempre está corriendo por ahí (Fusión #027) y aparecerá una chica en al Oficina Postal. Habla con ella quien te vende los fascículos pero cada uno cuesta 200 Rupias. Son ocho fascículos en total todos llenos de información útil y lo mejor de todo: escrito por un gran maestro espadachín.

<>=(IX.6)=====<>  
| M i n i j u e g o s |  
<>=====<>

Ya es una costumbre que en casi todos los juegos de Zelda haya algunos minijuegos con los cuales divertirse un rato, aunque generalmente puedes ganarte útiles ítems al jugar en ellos. He aquí los minijuegos de Zelda The Minish Cap.

-----  
Minijuego de Anju  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)
- Precio por juego: Gratis

Anju es la chica que vive al sureste del pueblo y se le han extraviado algunas de sus cuccos. Habla con ella y tendrás que buscar varias cuccos en un tiempo determinado, si las llevas hasta su corral antes de que termine el tiempo ganarás un premio además de dinero. El dinero que ganes dependerá del cucco: las normales valen 10 Rupias y las doradas 50 Rupias, pero estas últimas tienden a escaparse poco después que las coges por lo que son más difíciles de atrapar. Puedes jugar con Anju hasta 10 veces, al final el premio será la Pieza de Corazón #14, luego de eso podrás seguir jugando pero sólo ganarás las Rupias por las cuccos que atrapes. Aquí están varios tips para que te sea más fácil obtener esa pieza de corazón:

1er juego: 2 cuccos en 25seg / Premio: 10 Caracolas

No tendrás mucho problemas con estas dos cuccos, te doy la ubicación de las cuccos más cercanas al corral y fáciles de atrapar pero además de éstas pueden haber más cuccos por allí:

- A la izquierda del corral hay tres cuccos, dos normales y una dorada
- Sobre el corral hay otra cucco.
- Y arriba y a la derecha del pozo hay dos cuccos más.

2do juego: 3 cuccos en 25seg / Premio: 10 Caracolas

Las cuccos están ubicadas en el mismo sitio que antes, así que tampoco hay problemas.

3er juego: 4 cuccos en 30seg / Premio: 20 Caracolas

Las cuccos están ubicadas en el mismo sitio que antes, así que tampoco hay problemas.

4to juego: 5 cuccos en 45seg / Premio: 20 Caracolas

Aquí cambian las cuccos:

- Justo frente al corral hay una dorada.
- Más a la izquierda hay una cucco normal.
- Al frente del hotel hay otra cucco normal
- Y a los lados del pozo hay dos cuccos más.

5to juego: 5 cuccos en 50seg / Premio: 30 Caracolas

A partir de ahora se pone más complicado, así que te recomiendo que corras con las botas para ganar tiempo:

- Rodeando a la tienda hay tres cuccos: dos normales y una dorada
- Arriba del pozo hay una cucco normal
- Frente a la entrada principal del pueblo hay otra cucco.
- Muy cerca de la anterior al lado del dojo también hay otra.

6to juego: 5 cuccos en 45seg / Premio: 30 Caracolas

- Justo frente al corral hay una dorada.
- Corre con las botas hacia el dojo donde hay una normal y una dorada, cárgalas y tíralas sobre el puente para que se vayan corriendo solas hacia el corral, a la dorada tendrás que llevarla a golpes.
- Frente al hotel hay otra cucco normal.
- Sobre el pozo hay otra cucco.

7mo juego: 6 cuccos en 50seg / Premio: Kinstone Roja "3"

- Rodeando la casa de Gorman hay tres: dos normales y una dorada.
- Arriba del pozo hay una.
- Detrás de la tienda y frente al café hay dos más.
- Frente a la segunda entrada del hotel y detrás de la panadería hay una normal y dorada.

8vo juego: 7 cuccos en 60seg / Premio: Kinstone Roja ">"

Están ubicadas igual que antes con la diferencia de que ahora son dos cuccos doradas y una normal las que rodean la casa de Gorman.

9no juego: 2 cuccos en 55seg / Premio: Kinstone Roja "E"

Necesitas las Botas Pegaso/Pagasus Boots obligatoriamente para pasar este juego. Corre sin detenerte hasta detrás de la casa del zapatero donde está una cucco, cárgala pero no la llesves hasta el corral, llévala hasta el puente sobre la entrada al pueblo y lánzala hacia la derecha para que se vaya corriendo solita hacia el corral, luego corre todo hacia arriba por la plaza central (donde están los vendedores de fruta) hasta la salida oeste del pueblo donde está la otra cucco (frente a la oficina postal), esa sí deberás cargarla y llevarla hasta el corral, te quedarán como 10 segundos para que vayas por la primera cucco que deberá estar cerca del corral.

10mo juego: 3 cuccos en 55seg / Premio: Pieza de Corazón #14

Necesitas las Botas Pegaso/Pagasus Boots y las Aletas/Flippers para pasar este juego. Corre todo hacia la izquierda del corral cruzando el puente y verás una cucco dorada, ¡no la toques! primero cruza el riachuelo nadando porque detrás de la tienda de figuritas está una cucco normal, cárgala y párate en el borde del río y tírala al otro lado, si lo haces bien caerá en el piso, si no caerá en el agua y deberás comenzar de nuevo. Luego tendrás que llevarte ambas cuccos (blanca y dorada) hasta el corral golpeándolas con la espada. Te deben restar como 25 segundos, ve hasta detrás de la panadería donde está otra cucco dorada, la mejor manera de llevarla al corral es cargarla y tirarla casi al instante porque si la cargas mucho tiempo se te irá de las manos y será muy difícil de atrapar otra vez.

Después de jugar 10 veces repetirá el mismo juego 10 pero sólo ganarás

110 Rupias (2 cuccos doradas y 1 blanca), ningún otro premio.

-----  
Minijuego de Cofres  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)
- Precio por juego: 10 Rupias

Este minijuego estará disponible después de terminar el tercer calabozo. Aquí apuestas 10 Rupias y podrás abrir uno de dos cofres, si abres el cofre correcto se duplicará la cantidad de dinero que apostaste, de lo contrario perderás al instante. Podrás retirarte con el dinero ganado o continuar jugando y duplicando cada vez más el dinero que ganes, hasta alcanzar la máxima cantidad que es 999 Rupias. Si fusionas con el fantasma del cementerio (Fusión #031) habilitarás una segunda dificultad para este juego donde tu suerte se pondrá a prueba con tres cofres: uno correcto y dos incorrectos, claro, en este caso ganarás el triple. Como puedes darte cuenta, en este minijuego el único protagonista es tu suerte.

-----  
Las Ilusiones de Vesga/Simon  
-----

- Localización: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)
- Precio por juego: 10 Rupias

Este minijuego también estará disponible luego de terminar el tercer calabozo. Es muy sencillo, habla con el sujeto que regenta este juego y te hipnotizará para que luches con varios enemigos, si los eliminas a todos ganarás un premio. La primera vez que juegues el premio será la Pieza de Corazón #13. Hay cuatro batallas contra diferentes enemigos:  
1er - Pestos, Slugglulas, Mulldozer azules, Scissors Beetles  
2da - 1er ronda: Tektite, Like Like, Spiked Beetle  
2da ronda: Peahat, Rupee Like, Moldorm  
3er - Keaton, Beetles, Leever Rojos  
4ta - Keaton, Moblin, Peahat  
Los premios pueden ser 20 Rupias o una Kinstone Verde.

=====  
/ \ <><>-----<><> / \  
( ( \ (X)            G A L E R Í A   D E   F I G U R I T A S            (X) / \ )  
  \ /<><>-----<><> \ /  
=====

La Galería de Figuritas de Zelda Minish Cap es algo muy parecido a la galería del WindWaker, en ella Carlov el escultor hace figuritas de los personajes, enemigos y jefes del juego para que puedas observarlos cuando quieras además de darte una breve descripción de cada personaje. Esto de la galería es opcional y no necesario para terminar el juego, sin embargo es un buen agregado porque además de ser un reto extra llenar la galería te permite conocer todos los personajes de esta aventura. ¡¡Hay un total de 136 figuritas!! veamos si las puedes conseguir todas.

=====  
Localización de la Galería  
=====

La Galería de Figuritas se encuentra en la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) justo en la esquina inferior izquierda de la ciudadela, es un árbol con una entrada. Podrás acceder a ella luego de conseguir el Bastón Revés/Cane of Pacci en el segundo calabozo. Una vez con el bastón ve al café del pueblo



(justo sobre el dojo del maestro espadachín) y usa el bastón para darle vuelta al jarrón de allí, mengua en ese jarrón y sal del café por el agujero de la pared. Ya afuera ve hacia la izquierda y cruza el riachuelo por la tabla que hay sobre ella. Del otro lado del río encontrarás un perrito que bloquea las escaleras que te dan acceso a esta área, habla con él (mientras eres Minish) para que se quite y luego ya puedes alcanzar la galería.

=====  
¿Cómo funciona la Galería?  
=====

A diferencia de la galería de WindWaker, aquí no tendrás que darle a Carlov fotografías sino Caracolas... sí, todas esas caracolas que has conseguido y que no sabías para que rayos servían, pues las usarás en la galería para obtener las figuritas. A continuación te explico cómo funciona:

- Habla con Carlov y te permitirá apostar tantas caracolas como probabilidad quieras de obtener una figura nueva, con un máximo de 100%. Mientras más caracolas apuestes más oportunidades tendrás de conseguir una figura nueva. Luego que apuestes hala la palanca de la máquina para conseguir la figura dependiendo de la probabilidad. Si te sale repetida Carlov te la comprará por 5 Rupias.
- A medida que vayas obteniendo figuritas la probabilidad de obtener una nueva irá disminuyendo, y si quieres que no te salgan repetidas tendrás que darle más y más caracolas a Carlov... con el tiempo la cantidad de caracolas que tendrás que darle irá incrementándose inevitablemente.
- Sólo podrás obtener las figuras de las personas, enemigos y jefes que ya hayas visto, por más que apuestes no obtendrás la figura de una persona o enemigo que no hayas visto aún. Si te faltan algunas figuras pero cuando hablas con Carlov te dice que "aún no tiene figuras nuevas" y no te deja apostar más del 0%, entonces quiere decir que no has visto a las personas o enemigos a los que pertenece esa figura, tendrás que verlos de alguna manera para que Carlov las haga y puedas apostar por ellas.
- Al principio son 130 figuritas, pero luego de terminar el juego y si lo guardas después de los créditos aparecerán seis figuras más para que apuestes por ellas y te las ganes.

=====  
Tips para la Galería  
=====

He aquí algunos tips para la galería:

- Nunca apuestes el 100%, claro, el 100% es la única cifra que asegura una nueva figura y lo puedes apostar al principio, pero recuerda que cada vez tienes que apostar más y más caracolas, y cuando te falten pocas figuras son muchas las caracolas que tienes que apostar... y te recuerdo que son difíciles y fastidiosas de conseguir, así que ahórralas.
- De igual manera te recomiendo que nunca apuestes por debajo del 50%, no tiene caso, con ello malgastarás caracolas. A mi parecer 50% es la apuesta perfecta: no gastas muchas caracolas y tienes 1/2 de oportunidades de que obtengas una nueva figurita.
- Tampoco creas que al apostar unas 5 o 10 caracolas más para incrementar el porcentaje te dará más oportunidades de conseguir una figurita nueva, un 10% de más no hará gran diferencia, más bien estarás malgastando 10 valiosas caracolas.

=====  
Huevos  
=====

Cuando halas la palanca de la máquina para obtener la figura esta sale de

un huevo. Dependiendo del color del huevo tendrás una idea del tipo de figura que contiene:

- Azul: Personas o Minish
- Rojo: Figuras especiales, generalmente representan una escena
- Verde: Enemigo común
- Amarillo: Subjefe o Jefe

=====  
Lista de Figuritas  
=====

Aquí están las 136 figuritas de la galería, cada una con su número y nombre por si te falta una figurita sepas de quién se trata. Recuerda que si te falta una figura y no la puedes obtener es porque no has visto a la persona o enemigo al que pertenece la figura, lee entonces la descripción de la figura para que tengas una idea de quién es y dónde lo podrás encontrar para que lo veas.

#001 - Link sin gorro/Capless Link  
Figurita disponible desde el principio.

#002 - Link con gorro/Ezlo and Link  
Figurita disponible desde el principio.

#003 - Princesa Zelda/Princess Zelda  
Figurita disponible desde el principio.

#004 - Ezero, el gorro/Ezlo (Cap)  
Figurita disponible desde el principio.

#005 - Vaati brujo/Sorcerer Vaati  
Figurita disponible desde el principio.

#006 - Rey Daphness/King Daltus  
Figurita disponible desde el principio.

#007 - Impa el secretario/Minister Potho  
Figurita disponible desde el principio.

#008 - Smith  
Figurita disponible desde el principio.

#009 - Alcalde Hagar/Mayor Hagen  
El alcalde vive en el pueblo, en la casa frente a la escuela.

#010 - Sobre/Marcy  
Esta chica aparece en la Oficina Postal del pueblo luego que hayas fusionado con el Cartero/Postman del pueblo (Fusión #027).

#011 - Sello/Stamp  
El otro sujeto que siempre está en la Oficina Postal.

#012 - Lem/Rem  
El zapatero de la ciudadela.

#013 - Dr. Left  
El científico del que obtienes el segundo libro en la ciudadela.

#014 - Escultor Minitendo/Carlov  
El escultor de la Galería de Figuritas.

#015 - Encargado sala/Borlov

El encargado del minijuego de cofres en el pueblo. Lo podrás ver luego que esté disponible ese minijuego después de hacerte con las Aletas/Flippers.

#016 - Aiyer/Stockwell

El vendedor de la tienda del pueblo.

#017 - Vesga/Simon

Este sujeto aparecerá después que obtengas las Aletas/Flippes, regenta un minijuego ubicado en la ciudadela (en la casa justo debajo de la zapatería).

#018 - Gorman

Gorman aparecerá para alquilar su casa luego de que fusiones con Din, Nayru o Farore por primera vez (Fusión #029).

#019 - Anju

Figurita disponible desde el principio.

#020 - Broco Lee/Brocco

Figurita disponible desde el principio.

#021 - Frutón/Pina

Figurita disponible desde el principio.

#022 - Terry/Beedle

Una vez que tengas el Jarrón Mágico/Gust Jar ve a la plaza de la ciudadela donde verás una alfombra cubierta de polvo (al lado del frutero), absorbe todo el polvo con el jarrón y después de un tiempo aparecerá Terry/Beedle.

#023 - Cartero/Postman

Figurita disponible desde el principio.

#024 - Ermitaño de Gongol/Crenel Hermit

Este tipo vive en Monte Gongol (Mt. Crenel), dentro de la cueva en una de las salientes del gran terraplén.

#025 - Abuela estropajo/Monster Lady

La anciana que invadió el hogar de Poemun/Percy. Podrás entrar a "su" casa luego de fusionar con Poemun/Percy (Fusión #012).

#026 - Dumper/Dampé

El guarda del cementerio.

#027 - Rey Gustaf/Gustaf, Royal Spirit

El espíritu de un rey antiguo que te da la Kinstone dorada.

#028 - Sirope/Syrup

La bruja a la que le compras la Seta Despertador/Wake-Up Mushroom

#029 - Gran Hada Mariposa/Great Butterfly Fairy

Una bella hada que vive al noroeste de Bosque Minish (Minish Woods) y que te da la Mejora de Rupias #2. Consulta la sección de Mejora de Ítems para que sepas cómo llegar a ella.

#030 - Gran Hada Colibrí/Great Mayfly Fairy

La hermosa hada que vive en la fuente del Monte Gongol (Mt. Crenel) y que te da la Mejora de Bombas #2. Consulta la sección de Mejora de Ítems para que sepas cómo llegar a ella.

#031 - Gran Hada Libélula/Great Dragonfly Fairy

Otra bella hada que vive en la fuente del Valle Real (Royal Valley) y que te da la Mejora de Carcaj #2. Consulta la sección de Mejora de Ítems para que sepas cómo llegar a ella.

#032 - Poemun/Percy

El poeta de Hyrule. Lo podrás encontrar dentro de un árbol de Meseta Beele (Trilby Highlands).

#033 - Nayru

Chica de cabellos azules que vive en el hotel del pueblo. Podrás entrar al hotel luego de terminar el tercer calabozo.

#034 - Farore

Chica de cabellos verdes que vive en el hotel del pueblo. Podrás entrar al hotel luego de terminar el tercer calabozo.

#035 - Din

Chica de cabellos rojos que vive en el hotel del pueblo. Podrás entrar al hotel luego de terminar el tercer calabozo.

#036 - Mariposa felicidad/Joy Butterfly

Aparecen cuando fusionas con Din, Nayru y Farore (Fusiones #087, #097 y #079 respectivamente).

#037 - Ghini rosa/Gina

Un Ghini que vive dentro de una tumba del cementerio. Podrás entrar a su tumba luego de fusionar con Dumper/Dampé (Fusión #098).

#038 - Festa/Festari

El Minish de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) que te da acceso al primer calabozo.

#039 - Gentel/Gentari

El Minish anciano de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) que marca la ubicación de los Elementos en tu mapa.

#040 - Minish Bosque/Forest Picori

Figurita disponible desde el principio.

#041 - Librari

El Minish anciano que te otorga las Aletas/Flippers.

#042 - Minish comunidad/Town Picori

Figurita disponible desde el principio.

#043 - Melta/Melari

El Minish que forjó la Espada Blanca/White Sword.

#044 - Minish montaña/Mountain Picori

Los Minish que viven en las Minas de Melta (Melari's Mines).

#045 - Goron

Podrás ver uno en la cueva al oeste de la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch).

#046 - Vaati minish/Minish Vaati

Vaati en su forma Minish.

#047 - Vasallos/Vassals

Figurita especial. Disponible desde el principio.

#048 - Biblioteca/Library  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#049 - Maestros espada/Blade Brothers  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#050 - Sal y Pimienta/Wheaton & Pita  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#051 - Colegio Fabuloso/Funday School  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#052 - Cafetería Mamá/Mama's Cafe  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#053 - Doncellas/Happy Hearth Inn  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#054 - Amigos de Jil/Zill and Friends  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#055 - Los carpinteros/The Carpenters  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#056 - Joven pareja/Young Couple  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#057 - Hyrule pacífica 1/Paceful Hyrule 1  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#058 - Hyrule pacífica 2/Paceful Hyrule 2  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#059 - Hyrule pacífica 3/Paceful Hyrule 3  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#060 - ¡Kikiriki!/Cucco!  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#061 - La granja Lon Lon/At Lon Lon Ranch  
Figurita especial. Disponible después de tener acceso al Lago/Lake Hylia.

#062 - Hijos del viento/The Wind Tribe  
Figurita especial. Disponible después de tener acceso a Sobre las Nubes (Cloud Tops).

#063 - Espíritu y Brisa/Gregal and the Ghost  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#064 - Tingle y hermanos/Tingle Siblings?  
Figurita especial. Disponible después de ver a Tingle o uno de sus hermanos.

#065 - Ine y Moni/Eenie & Meenie  
Figurita especial. Disponible desde el principio.

#066 - Goron mercader/Goron Merchant  
Figurita especial. Disponible luego que fusiones con el goron de la Granja Lon Lon (Fusión #027).

#067 - Pillo y Bicho/Spookter & Spekter

Figurita especial. Disponible luego de tener acceso al Valle Real (Royal Valley).

#068 - Nuranul/Sluggula

Enemigo. Parece una babosa y abundan en el primer calabozo.

#069 - Ciervo volador/Scissors Beetles

Esos bichos que parecen un escarabajo y te lanzan las tenazas. Debes luchar contra ellos para obtener las Aletas/Flippers.

#070 - Gusano Mold/Moldworm

Un extraño gusano. Sólo he visto uno y se encuentra en el caminito Minish en la granja lon lon (cerca de las vacas).

#071 - Pinchón/Spiked Beetle

Enemigo que parece una tortuga con el caparazón lleno de pinchos.

#072 - Ojo diana/Eyegore Statue

Las "estatuas cíclopes" que les debes meter un flechazo en el ojo para que cobren vida. Hay varias en Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds).

#073 - Matorral mercader/Business Scrub

Figurita disponible desde el principio.

#074 - Armos

Las estatuas de Ruinas de los Vientos (Wind Ruins).

#075 - Keese

Los vampiritos.

#076 - Keaton

Enemigos parecidos a zorrillos con lanzas. Abundan en Bosque Oeste (Western Woods).

#077 - Ghini

Enemigo fantasma. En el cementerio hay muchos.

#078 - Gibdo

Enemigo parecido a una momia. En el Mausoleo Real hay unos cuantos.

#079 - Kyum/Rollobite

Enemigo que se enrolla cuando lo golpeas. Los encuentras en el segundo calabozo.

#080 - Spark

Enemigo que parece una cabeza flotante. Habita en los calabozos.

#081 - Ferrus/Darknut

Esos enemigos que parecen caballeros con espadotas y escudos.

#082 - Ferrus rojo/Red Darknut

Igual que el anterior pero rojo. Subjefe del quinto calabozo.

#083 - Chaser

Una cuchilla que te sigue cuando te ve. La encontrarás en los calabozos.

#084 - Chuchu roca/Rock Chuchu

Aparece en Cascada Xera (Veil Falls). Un chuchu con una roca en la cabeza.

#085 - Tail/Moldorm

Un gusano que se mueve muy rápido y vive en el tercer calabozo.

#086 - Doamane/Door Mimic

Enemigos que parecen una puerta.

#087 - Peahat

Abundan en muchos lugares. Son enemigos voladores.

#088 - Yelmosaurio/Helmasaur

Pequeños enemigos que llevan una máscara de metal. Hay en varios lugares.

#089 - Wallmaster

Una mano roja que cae del techo. Aparece en los calabozos.

#090 - Floormaster

Otra mano de color azul. Aparece en calabozos.

#091 - Pols/Acro-Bandits

Enemigos que abundan en Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Salen del suelo y parecen topos.

#092 - Soldado bomba/Bob-omb

Enemigo bomba, sacado de los juegos de Mario.

#093 - Bombite/Bombarossa

Otro enemigo bomba pero este flota. Aparece en el quinto calabozo.

#094 - Like Like

Bicho en forma de gusano vertical, aparece más que todo en cuevas.

#095 - Rupiente/Rupee Like

Un Like Like con una rupia que usa como señuelo.

#096 - Rope

Culebrita.

#097 - Goron roca/Boulder

Rocas que caen en el Monte Gongol (Mt. Crenel).

#098 - Ferrobola/Ball & Chain Soldier

Enemigo que ataca con una bola de acero con puntas. Los encontrarás en el quinto calabozo.

#099 - Heiji/Spiny Beetle

Unos bichos que se esconden bajo piedras y grama y salen cuando pasas cerca. Los encontrarás en muchos lugares.

#100 - Moblin lanza/Spear Moblin

Los clásicos enemigos que parecen cerdos. Llevan lanzas.

#101 - Moblin arco/Bow Moblin

Los mismos Moblis pero ahora con arcos y flechas.

#102 - Piraña nube/Cloud Piranha

Una piraña que nada entre las nubes. Sólo aparece en Sobre las Nubes (Cloud Tops).

#103 - Coleoptro pinchos/Mulldozer

Bichos que aparecen en muchos lugares y se mueven rápido. Son de color rojo

y azul.

#104 - Coleoptro/Pesto

Escarabajos voladores. Abundan en los caminitos Minish.

#105 - Poire/Puffstool

Enemigo que parece un hongo. Lo encontrarás en el primer calabozo.

#106 - Invocantis/Wizzorbe

Brujos de color verde. Los encontrarás en el quinto calabozo.

#107 - Invocantis de fuego/Fire Wizzorbe

Igual que el anterior pero de color rojo.

#108 - Invocantis de hielo/Ice Wizzorbe

De color azul.

#109 - Whisp

Cráneos rodeados de llamas que encontrarás en cuevas y en el sexto calabozo. Si los tocas no te hacen daño pero te embrujarán para que no uses la espada.

#110 - Octorok

¿Quién no conoce los Octoroks? Clásicos enemigos que parecen pulpos y escupen piedras. Abundan en todas partes.

#111 - Octorok dorado/Golden Octorok

Un Octorok dorado. Aparecerá luego de hacer las Fusiones #006, #013 o #090.

#112 - Tektite dorado/Golden Tektite

Un Tektite dorado. Aparecerá luego de hacer las Fusiones #021, #060 o #063.

#113 - Cuerda dorada/Golden Rope

Un Rope dorado. Aparecerá luego de hacer las Fusiones #034, #048 o #080.

#114 - Negri y Golpri/Crow & Takkuri

Cuervos que te atacan.

#115 - Lakitu

Sacado de los juegos de Mario. Enemigo sobre una nube que aparece en Sobre las Nubes (Cloud Tops).

#116 - Stalfos

Calaveras que aparecen en los calabozos.

#117 - Zoro Zoro/Beetle

Unos bichitos pequeños que parecen arañas. Pueden aparecer cuando cavas o cortas la grama.

#118 - Chuchu

Enemigos gelatinosos. Hay de varios colores y abundan en muchos lugares.

#119 - Tektite

Bichos raros que saltan mucho y habitan en Monte Gongol (Mt. Crenel).

#120 - Trampa/Trap

Cuchillas peligrosas que generalmente se mueven siguiendo un patrón. Las hay en los calabozos.

#121 - Leever

Enemigos que salen de la tierra. Los encontrarás en Ruinas de los Vientos



(Wind Ruins).

#122 - Imos/Madderpillar  
El subjefe del primer calabozo.

#123 - Chuchu pinchos/Spiny Chuchu  
Un Chuchu que le salen pinchos del cuerpo. Aparecen en el segundo calabozo.

#124 - Ferrus negro/Big Octorok  
El jefe del cuarto calabozo.

#125 - Gyorg/Gyorg Pair  
Los jefes del quinto calabozo.

#126 - Biggoron  
El goron gigantesco que vive al tope de Cascada Xera (Veil Falls).

#127 - Gran Chuchu verde/Big Green Chuchu  
El jefe del primer calabozo.

#128 - Gleeok/Gleerok  
El jefe del segundo calabozo.

#129 - Hise/Mazaal  
El jefe del tercer calabozo.

#130 - Gran chuchu azul/Big Blue Chuchu  
El subjefe del cuarto calabozo.

#131 - Zelda & Link  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

#132 - Ezero Minish/Minish Ezlo  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

#133 - Blacknut/Black Knight  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

#134 - Vaati brujo oscuro/Vaati Reborn  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

#135 - Vaati tenebroso/Vaati Transfigured  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

#136 - Vaati monstruo/Vaati's Wrath  
Esta figurita la podrás obtener luego que termines el juego y lo guardes después de los créditos.

Algunas localizaciones de objetos no tan relevantes están aquí, como Rupias y Kinstones secretas, cuevas de hadas, etc.

```
<>=(XI.1)=====<>
|               K i n s t o n e s               |
<>=====<>
```

He aquí la ubicación de algunas de las Kinstones que puedes encontrar en lugares secretos. Aquí no se listan las Kinstones que ganas con fusiones ni las que puedes comprar.

#### Bosque Minish (Minish Wood)

-----

- AzulS: Dentro de la cueva de arena un poco más a la izquierda de donde encontraste a Ezero/Ezlo por primera vez.
- RojaE: En el lugar donde se encuentra la Pieza de Corazón #06, en el agujerito del medio.
- AzulS: Igual que la anterior pero en el agujerito de la derecha.
- AzulL: igual que la anterior pero en el agujerito de la izquierda.
- RojaE: Llega al Lago/Lake Hylia y mengua en el tocón detrás de la cabaña donde encontraste el tercer libro, nada hasta un pequeño agujero en la pared frente a las escaleras de la izquierda de la casa y aparecerás en el bosque. Desde allí nada hacia la derecha para hallar otro agujerito en la pared del norte, dentro sigue el camino de hielo hasta el cofre con la Kinstone.
- AzulL: En la cueva de arena cerca de la casa de la bruja.

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

- RojaE: Entra a la casa del alcalde en el pueblo y baja las escaleras, encontrarás la piedra en un cofre.
- Roja>: En el hotel del pueblo enciende los pebeteros con la lámpara para abrir la puerta y alcanzar el cofre.
- Roja3: En la terraza de la escuela, mengua en el tocón que está dentro.
- Roja>: En el caminito Minish del patio de la escuela, donde esta la Pieza de Corazón #17.
- Roja>: Igual que la anterior.
- RojaE: Igual que la anterior.

#### Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

-----

- Roja>: Llega hasta el tocón al norte de la granja (cerca de las vacas) y mengua en él, luego cruza por la madera de la derecha y llegarás a un agujerito Minish, dentro está la Kinstone.

#### Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base)

-----

- Roja>: Absorbe con el Jarrón Mágico/Gust Jar todo el polvo blanco que está cerca de la semilla verde a la que debes regarle el agua termal, así descubrirás un pequeño agujero en el piso. Mengua en la piedra que está por allí cerca y entra a ese agujero para llegar a la casa de un Minish donde está el cofre con la piedra.
- AzulL: Mengua en la piedra que está cerca de la semilla verde a la que debes regarle el agua termal y sube por una rama seca que está en la pared un poco más a la derecha de la semilla verde para así entrar en un pequeño agujero en la pared. Allí sigue el camino y al final encontrarás un cofre con la piedra.

## Lago Hylia (Lake Hylia)

- Roja3: Mengua en el tocón detrás de la cabaña donde encontraste el tercer libro y nada todo hacia arriba pegado de la pared derecha hasta que llegues a un pequeño agujero en la pared ubicada en la esquina superior derecha del mapa, entra allí pero es muy oscuro, si tienes la lámpara podrás iluminarte el camino para que te sea mas fácil. Al final del recorrido esta la Kinstone en un cofre.
- AzulL: En el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) cuarto S1/B1-12.
- AzulS: En el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) cuarto S1/B1-13.
- Vrde<: En el mismo cuarto que la anterior, en una de las vasijas cerca de las cuchillas.
- RojaE: En el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) cuarto S2/B2-12, en el cuarto oscuro.
- Roja3: En el mismo cuarto que la Kinstone anterior.
- Roja>: En el mismo cuarto que la Kinstone anterior.
- RojaE: También en el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets), cuarto S2/B2-23; accedes desde S2/B2-06 y necesitas la nenúfar y la lámpara para descongelar el cofre.
- RojaE: Dentro de la cueva de arena al norte del lago.
- Roja3: Igual que la anterior.
- AzulS: Igual que la anterior.
- AzulL: Igual que la anterior.
- RojaE: Igual que la anterior.

## Meseta Beele (Trilby Highlands)

- RojaE: En una cueva al este. Vuela la entrada con una bomba.

## Monte Gongol (Mt. Crenel)

- AzulS: En la misma cueva donde reposa la Pieza de Corazón #29.
- AzulL: Dentro de la cueva que tienes que abrir con una bomba cruzando el puente en la esquina inferior derecha del mapa.
- AzulS: En la cueva justo antes de las Minas de Melta (Melari's Mines). Debes empujar los bloques para alcanzar el cofre.
- AzulL: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S1/B1-04.
- AzulS: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S2/B2-01.
- Vrde<: En el mismo lugar que la kinstone anterior.
- Vrde[: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S2/B2-04.
- VrdeY: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S2/B2-03.

## Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

- Roja3: Dentro de la cueva de arena un poco al noroeste de la entrada.
- AzulL: Un poco más a la izquierda de la cueva donde encuentras la primera Kinstone dorada, hay un cofre dorado sobre el barranco, dentro de ese cofre esta la Kinstone, llega hasta allí (necesitas el arco para despertar el Eyegore que custodia el camino) y tómala... por cierto, no te dejes engañar por las misteriosas rupias que aparecerán detrás de ti...
- Roja>: En la misma cueva donde esta la Pieza de Corazón #40.

## Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)



### Bosque Minish (Minish Woods)

-----

- 020 Rupias: En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine) en el cuarto S1/B1-12.
- 050 Rupias: Dentro de la cueva de arena más a la izquierda de donde encontraste a Ezero/Ezlo por primera vez.

### Cascada Xera (Veil Falls)

-----

- 050 Rupias: En la cueva de arena al este. Llegas desde Granja Lon Lon.
- 050 Rupias: Luego que hayas fusionado la kinstone dorada con el origen del agua entra a la cueva y al salir baja por el caminito estrecho, al final hay un pequeño recuadro donde si cavas con los guantes encontrarás estas 50 Rupias.
- 050 Rupias: Justo sobre el símbolo del viento aquí hay un rectángulo formado de piedras, cava dentro del "rectángulo" para encontrar las rupias.
- 100 Rupias: Dentro de las cuevas que te llevan al tope de la montaña.

### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

- 050 Rupias: Luego que devuelvas los tres libros a la biblioteca, habla con el minish en la base de la estantería donde vive Librari para que te regale estas rupias.
- 200 Rupias: En cuanto tengas las Aletas/Flippers regresa a la cueva donde conseguiste los Brazaletes de Poder y nada en el agua de la izquierda, allí hay un cuarto con un cofre y 200 Rupias.
- 100 Rupias: En la cueva de arena del pueblo, cava hasta conseguir unas escaleras, baja por ellas y encontrarás un cofre con 100 Rupias.
- 300 Rupias: Estas Rupias son algo complicadas de tomar y necesitas las Aletas/Flippers. Primero cava en la cueva de arena hasta que encuentres unas escaleras, baja por ellas para llegar a un sótano secreto, allí empuja la roca circular hasta meterla en el agujero del piso. Sal de allí y ve a la casa del alcalde (frente a la escuela), baja por las escaleras en su patio y empuja la segunda piedra en el hoyo. Por último tírate por el pozo y toma 100 Rupias del cofre, luego empuja la última piedra en el hoyo y hala la estatua hasta quitarla del camino para que puedas halar el pilar que tiene el cofre hasta meterlo al otro hoyo de allí, así podrás tomar 200 Rupias más de ese cofre.
- 100 Rupias: En la escuela empuja la estatua para descubrir unas escaleras, baja y ábrete camino explotando los bloques.
- 100 Rupias: En los cabrios de la panadería. Debes subir por el horno.
- 600 Rupias: En de la misma casa que tiene la Pieza de Corazón #18 y el Sound Test. Recuerda que para entrar a esa casa debes haber completado la Galería de Figuritas y haber hablado con el sujeto sentado fuera del café.

### Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch)

-----

- 050 Rupias: Entra a la única cueva que hay dentro de la granja (cerca de las vacas) y divídete en los paneles del piso, luego empuja el bloque y toma las rupias del cofre.
- 200 Rupias: Después de la cuarta fusión del Evento Goron podrás entrar a la cueva para tomar estas Rupias de un cofre.

### Lago Hylia (Lake Hylia)

-----

- 050 Rupias: En el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) en cuarto S2/B2-06, en un cofre sobre el hielo.
- 100 Rupias: También en el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) en el cuarto S2/B2-10, derrite el hielo que cubre el cofre.

Monte Gongol (Mt. Crenel)

-----

- 050 Rupias: En la misma cueva donde está la Pieza de Corazón #29.
- 050 Rupias: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S1/B1-05
- 100 Rupias: En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames) cuarto S2/B2-03 donde se encuentra la Llave Grande.
- 100 Rupias: En el dojo del entrenador del Monte Gongol, en dos cofres 50 Rupias en cada uno.

Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field)

-----

- 200 Rupias: Necesita las Aletas/Flippers. Ve hacia tu izquierda justo antes de entrar al castillo y tírate al agua de allí y nada hacia arriba, sigue por una pequeña entrada formada por dos rocas en el agua (justo a la izquierda de los muros del castillo). Así llegarás al Castillo donde está un cofre dorado con esta estrambótica cantidad de dinero.

Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field)

-----

- 020 Rupias: En el cofre dentro de tu casa.

Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

-----

- 100 Rupias: En uno de los cofres un poco antes de la entrada al tercer calabozo, elimina los Armos para alcanzar los cofres.
- 100 Rupias: En el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind) en el cuarto donde consigue los Guantes de Topo/Mole Mitts (1P/2F-09)
- 050 Rupias: También en el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind), en la entrada cava hasta el extremo derecho donde está la moneda.

Sobre las Nubes (Cloud Tops)

-----

- 200 Rupias: En el Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds) cuarto 3P/4F-05, a la izquierda de la puerta con cerradura de ese cuarto hay un interruptor y el cofre con estas rupias, para alcanzar el cofre tendrás que lanzar una bomba desde allí para que explote cerca del switch y se abra la puerta.

<>=(XI.3)=====<>

|                                    C a r a c o l a s   M i s t e r i o s a s                                    |

<>=====<>

También tienes aquí la ubicación de las Caracolas Misteriosas secretas. Tampoco están listadas las que consigues con las fusiones.

Bosque Minish (Minish Woods)

-----

- 020 Caracolas: En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine) en el cuarto S1/B1-12. Usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para quitar el polen del piso y presiona los botones para que aparezcan los cofres.
- 010 Caracolas: En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine) en el cuarto S1/B1-11. Usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para quitar el polen del piso y presiona el botón para que aparezca el cofre.
- 010 Caracolas: En el Primer Calabozo: Sepulcro del Bosque (Deepwood Shrine) en el cuarto S1/B1-04. Usa el Jarrón Mágico/Gust Jar para quitar el polen del piso y presiona el botón para que aparezca el cofre.

Cascada Xera (Veil Falls)

- 
- 050 Caracolas: En la cueva de arena al este. Llegas desde Granja Lon Lon.
  - 150 Caracolas: Dentro de la primera cueva entrando por el Origen del Agua. Sube las escaleras y explota la pared del norte con una bomba, sigue por allí para hallar 150 conchas en total.
  - 050 Caracolas: En la cueva justo frente al símbolo del viento. Vuela la pared derecha con una bomba para hallar el cofre.

#### Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town)

-----

- 010 Caracolas: En un cofre sobre los cabrios de la tienda del pueblo, a la que llegas desde el café.

#### Colina del Este (Eastern Hills)

-----

- 020 Caracolas: Un poco más arriba del tocón ubicado en la esquina inferior del mapa, hay una cueva tupida con piedras, vuela la entrada con bombas y coge las conchas del cofre.

#### Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden)

-----

- 100 Caracolas: En los jardines del castillo estréllate contra el único árbol para convertirlo en tocón, luego mengua en él y entra en el agujero de la pared de las fuentes derecha e izquierda, encontraras 50 caracolas en cada cofre.

#### Lago Hylia (Lake Hylia)

-----

- 100 Caracolas: En el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) en el cuarto S2/B2-06 necesita lámpara para descongelar el cofre.
- 100 Caracolas: Dentro de la cueva de arena al norte del lago.

#### Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field)

-----

- 100 Caracolas: Necesita las Aletas/Flippers. Ve hacia tu izquierda justo antes de entrar al castillo y tírate al agua de allí y nada hacia arriba, sigue por una pequeña entrada formada por dos rocas en el agua (justo a la izquierda de los muros del castillo). Así llegarás al Castillo donde está un cofre con estas conchas.

#### Región Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds)

-----

- 050 Caracolas: En la cueva de arena un poco más al noroeste de la entrada.

#### Ruinas de los Vientos (Wind Ruins)

-----

- 100 Caracolas: En uno de los cofres un poco antes de la entrada al tercer calabozo, elimina los Armos para alcanzar los cofres.
- 080 Caracolas: En el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind) desde la entrada del calabozo cava todo hacia la izquierda hasta que alcances la puerta de más a la izquierda, vence a los Wizzrobes y aparecerá el cofre con estas conchas.

#### Sobre las Nubes (Cloud Tops)

-----

- 100 Caracolas: Habla con el anciano que está poseído por el fantasma después de ayudarlo y te regalará estas conchas.
- 200 Caracolas: En el segundo nivel de las nubes, son tres cofres que contienen caracolas haciendo un total de 200.

## Valle Real (Royal Valley)

-----

- 200 Caracolas: En el cementerio sigue el camino que te dice Dumper/Dampé en el bosque embrujado: izquierda(x3) y arriba(x3), llegarás a un lugar con un cofre que contiene 200 caracolas.

## <>= (XI.4) =====<> | C u e v a s d e A r e n a | <>=====<>

Las cuevas de arena son cuevas tupidas de... arena y no podrás entrar en ellas hasta que consigas los Guantes de Topo/Mole Mitts, úsalos para cavar y ganar acceso a esas cuevas que esconden muchas cosas.

- En Bosque Minish (Minish Woods) más a la izquierda de donde encontraste a Ezero/Ezlo por primera vez: Kinstone Azul "S" y 50 Rupias.
- En Bosque Minish (Minish Woods) debajo de la cabaña de la bruja, te da acceso al tercer libro: Muro Extraño y 50 caracolas.
- En Cascada Xera (Veil Falls) al lado del Origen del Agua: Pieza de Corazón #10 y 50 caracolas.
- Al este de Cascada Xera (Veil Falls), llegas desde Granja Lon Lon: 50 caracolas y 50 Rupias.
- En Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town): Kinstone Roja ">", Kinstone Roja "3" y Kinstone Roja "E".
- En la huerta de Colina Este (Eastern Hills): Muro Extraño.
- Al norte del Lago/Lake Hylia: Kinstone Roja "E", Kinstone Roja "3", Kinstone Azul "S", Kinstone Azul "L", Kinstone Roja "E", 100 caracolas y Muro Extraño.
- En el Lago/Lake Hylia justo a la derecha del cuarto calabozo: 50 Rupias. Requiere Fusión #051 para tener acceso a la cueva.
- Al noroeste de Meseta Beele (Trilby Highlands): Kinstone Azul "S" y Kinstone Azul "L".
- Al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands): Kinstone Roja ">", y Fuente de Hadas. Requiere Fusión #055 para tener acceso a la cueva.
- En Monte Gongol (Mt. Crenel), al lado del Ermitaño: Pieza de Corazón #33 y Muro Extraño.
- Un poco más al oeste de la entrada a Región Inexplorada de Tabanta (Castor Fields): Kinstone Roja "3" y 50 caracolas.

## <>= (XI.5) =====<> | F u e n t e s d e H a d a s | <>=====<>

En las fuentes de hadas encontrarás muchas haditas que recuperan tu salud y también las puedes almacenar en botellas, son muy útiles.



- En Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden), necesitas hacer la Fusión #049 para hallar esta fuente, al hacerlo se secará el pozo en el jardín izquierdo revelando la entrada a esta fuente.
- En Meseta Beele (Trilby Highlands) justo debajo de las escaleras donde compraste la Botella #1 hay dos rocas pegadas de la pared derecha, pon una bomba entre las rocas para descubrir esta fuente de aguas.
- Dentro de la cueva de arena al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands). Requiere la Fusión #055 para tener acceso a esa cueva.
- En Monte Gongol (Mt. Crenel), la misma cueva donde esta la Pieza de Corazón #30.
- En Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field) un poco más a la izquierda de la entrada al pueblo hay una pared quebrada, vuélala con una bomba.
- En Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field), necesitas la Fusión #066 para abrir la entrada del árbol donde está la fuente.

```

=====
/ \ <><><> -----<><><> \
( ( \ (XII)                B E S T I A R I O                (XII) / \ )
 \_ / <><><> -----<><><> \_ /
=====

```

En esta sección encontrarás el análisis de cada uno de los enemigos y jefes de The Legend of Zelda: The Minish Cap.

#### Leyenda

- 
- HP: Es la cantidad de espadaos que resiste un enemigo antes de morir. Todos los HP fueron medidos usando la espada más débil del juego (la Espada Smith y la Espada Blanca N1), pero recuerda que la Espada Blanca N2 y N3 hacen x1.5 de daño y la Four Sword hace x2 de daño. Ejem.: 2 significa que con dos espadaos morirá. Si tienes la Four Sword morirá con un solo espadao (ya que la FS hace x2 de daño).
  - ATQ: Es la cantidad de corazones que te baja el enemigo cuando te hace daño. Ejem.: 1/2 te bajará medio corazón, 2 te bajará dos corazones.
  - 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.

#### Slugglula

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Ninguna

Estos enemigos parecen como una babosa y se mueven muy lentamente. A veces caen del techo y si los golpeas mientras están boca arriba los matarás instantáneamente.

#### Scissors Beetle

-----

HP: 07 | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 02 | HAB: Lanzar las tenazas

Estos extraños bichos tienen grandes mandíbulas en formas de tenazas las

cuales son capaces de lanzar como un bumerang. Son muy resistentes y para tu tamaño normal pueden parecer un simple bichito pero cuando eres un Minish son un gran problema.

#### Moldworm

-----

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

Los Moldworms son unos gusanos de color naranja que salen de la tierra para comerte (claro, en tu tamaño diminuto), y si te ingieren te harán mucho daño además de que saldrás sucio... y atraerás a los Pestos.

#### Spiked Beetles

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 02-04 | HAB: Resistentes

Parecen unas tortugas pero con pinchos en el caparazón. Debido a este caparazón son invencibles, pero puedes voltearlos con el Escudo o con el Bastón para que puedas herirlos en el estómago, que es su punto débil.

#### Eyegore Statue

-----

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Invencibles a todo menos a flechas

Estas estatuas tienen un solo ojo y están fijas sin moverse, pero si le asaetas el ojo vendrán a la vida para cobrarte por tu osadía, tres flechas más en el ojito acabarán con el problema.

#### Armos

-----

HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Invencibles cuando están inmóviles

Otras estatuas que habitan principalmente en Ruinas de los Vientos. Están quietas pero si te acercas mucho cobrarán vida para matarte, aprovecha el momento en que se mueven para atacarlos. Se dice que los Armos los hicieron los Minish como regalo para los herederos del viento.

#### Keese

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Ninguna

¿Esos vampiritos molestos que se mueven mucho y son algo difíciles de atacar? Esos son los Keese. Generalmente habitan en cuevas y zonas oscuras, como se mueven mucho es recomendable usar un arma como el búmeran o el arco para eliminarlos a distancia.

#### Keaton

-----

HP: 03 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Robar Rupias

Estas especies de zorrillos habitan más que todo en Bosque del Oeste y Meseta Beele. No hacen mucho daño pero cuando te hieren perderás Rupias... ¡así que no dejes que te roben!

#### Ghini

-----

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Atraparte

Si cuando caminas por un cementerio ves un alma en pena, aléjate porque es un Ghini. Estos fantasmas son atraídos por la luz y si te atrapan te lamerán para quitarte la vida, por cada lamida te bajan 1/2 corazón. Si un Ghini te atrapa comienza a presionar botones para soltarte.

#### Gibdo

-----

HP: 07 | ATQ: 01 | VEL: 03 | HAB: Atraparte

Otro espanto de ultratumba. Los Gibdos son momias sedientas de vida, y si

te atrapan ;te bajarán un corazón completo continuamente!, así que presiona los botones para liberarte antes de que te consuma por completo.

#### Rollobite

-----

HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 0.5 | HAB: Invencibles

Estos enemigos sólo aparecen en el calabozo Cueva de las Llamas. Son muy lentos pero invencibles, si los golpeas se enrollarán. En realidad no son un gran problema.

#### Spark

-----

HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Invencibles

Habitan en calabozos. Son una extraña esfera naranja que rodea siempre las paredes siguiendo un mismo patrón. No se pueden eliminar de ninguna forma, pero si los atacas con el búmeran te dejarán una pequeña sorpresa.

#### Darknut

-----

HP: 08 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Poderosos y excelente defensa

Los Darknuts son sin duda los enemigos más poderosos de todos. Son caballeros con grandes armaduras y espadotas y muy difíciles de vencer ya que son diestros con el escudo protegiéndose de cualquier ataque. La única manera de eliminarlos es golpeándolos por la espalda o cuando bajen la guardia, aunque si te sobran bombas puedes estallarles una para atontarlos.

#### Red Darknut

-----

HP: 08 | ATQ: 1/2-02 | VEL: 03 | HAB: Poderosos y excelente defensa

Muy parecidos a los Darknuts comunes pero con armadura roja. Este Darknut a diferencia de los demás puede usar varias técnicas de ataque y dependiendo del ataque te podría bajar desde 1/2 corazón hasta 2 completos.

#### Chaser

-----

HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Invencibles

Estas cuchillas están quietas pero cuando pasas cerca se activan para seguirte. No las puedes eliminar de ninguna forma así que trata de evitarlas en lo posible.

#### Rock Chuchu

-----

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Llevan rocas en la cabeza

Son iguales a los chuchus comunes pero estos llevan una gran roca en la cabeza, debes romper esa roca primero para luego eliminarlos.

#### Moldorm

-----

HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Movimiento Rápido

Estos gusanos se mueven muy rápido y sin sentido a través de los cuartos. Sólo puedo decirte que te acerques con cuidado para eliminarlos o mejor, usa armas de largo alcance como el arco o el búmeran para atontarlo.

#### Door Mimic

-----

HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Semejan una puerta

Estos enemigos parecen una puerta con cerradura y cuando te acercas para abrirla... ¡paf! te caen encima.

#### Peahat

-----

HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Invencibilidad y Volar

Los Peahat son enemigos voladores que en cuanto te ven vuelan hacia ti a toda velocidad, algunos incluso llevan bombas para atacarte. Son invencibles así que la única forma de quitártelos de encima es con el jarrón.

Helmasaur

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03-05 | HAB: Máscara protectora

Los Helmasaur llevan máscaras de hierro en la cabeza que los protege de cualquier ataque frontal y por si fuera poco se mueven muy rápido lo que hace difícil que los golpees por la espalda. La mejor solución es quitarles esa máscara con el jarrón antes de atacarlos.

Wall Masters

-----

HP: 08 | ATQ: -- | VEL: -- | HAB: Aparecen de repente

Los Wall Masters son enemigos que parecen una gran mano roja. Habitan en algunos calabozos y caen del techo para atraparte, si no estás alerta te cogerán para llevarte hasta la entrada del calabozo, así que pilas.

Floor Masters

-----

HP: 08 | ATQ: -- | VEL: 02 | HAB: Ninguna

Son los hermanos de Wall Masters, idénticos pero de color azul. La única diferencia además de el color es que estos están por el piso esperando que su víctima pase cerca, no caen del techo.

Acro-Bandits

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Andan en enjambres

Aparecen en la Granja Lon Lon. Son algo así como topos que salen del piso en cuanto te ven, siempre son varios y salen montados uno sobre otro para formar una "torre de topos". Golpéalos para que dejen las payasadas.

Bob-omb

-----

HP: -- | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 01-04 | HAB: Acelerar velocidad

Unos enemigos sacados de los juegos de Mario, Bob-omb es una bomba caminante. Si los golpeas se activarán y comenzarán a correr como locos hasta que explotan, eliminalos de una con un flechazo o absorberlos con el jarrón para luego disparárselos a otro enemigo... muy conveniente ¿no?.

Bombarossa

-----

HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Flotar

Otros enemigos bombas. Estos flotan y detonan al más leve contacto... eso implica que una flechita los sacará del camino.

Like Like

-----

HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Comer escudos

Otros enemigos clásicos de los Zelda. Los Like Like son algo así como "gusanos verticales", habitan en cuevas y zonas oscuras y salen de la tierra cuando pasas cerca. Ten cuidado cuando te atrapan porque podrían comerse tu escudo, si eso pasa eliminalos rápido antes que lo digieran y sea demasiado tarde.

Rupee Like

-----

HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Comer Rupias

Otra variante de los Like Like, pero estos comen Rupias en vez de escudos. Además se entierran en el piso dejando una carnada para sus víctimas: una rupia falsa. Si te acercas a tomar la rupia saldrán para comerte todas las tuyas, si eso pasa elimínalos rápido para recuperar tus monedas.

Rope

----

HP: 03 | ATQ: 1/4 | VEL: 02-04 | HAB: Acelerar velocidad

Los Rope son culebritas que andan por allí y en cuanto te ven aceleran la velocidad para herirte. No son mucho problema después de todo.

Boulder

-----

HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: -- | HAB: Invencibles

Rocas que caen en el Monte Gongol. Sólo puedo decirte que cuides tus pasos cuando estés en el Monte Gongol porque estas rocas son inevitables.

Ball & Chain Soldier

-----

HP: 06 | ATQ: 01 | VEL: 02 | HAB: Ataques peligrosos

Uno de los enemigos más temibles del juego. Estos soldados llevan una gran bola de hierro atada a una cadena la cual te lanzan en cuanto te ven haciéndote mucho daño si te dan. Lo mejor es esquivar esa bola y sin perder tiempo golpearlos con la espada.

Spiny Beetle

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Camuflaje

Estos bichitos suelen esconderse bajo rocas o grama, lo cual hace difícil detectarlos a tiempo, y cuando pasas cerca se levantan para herirte. Quítales su camuflaje para luego eliminarlos.

Spear Moblin

-----

HP: 04 | ATQ: 01 | VEL: 02-03 | HAB: Manejar lanzas

Los Moblins son clásicos enemigos parecidos a cerdos caminantes. Esta variante de moblins llevan una lanza y te embisten con ella cuando te ven, así que esquivalos y golpéalos sin piedad. Si los eliminas es probable que te dejen una buena rupia de premio.

Bow Moblin

-----

HP: 04 | ATQ: 01 | VEL: 02 | HAB: Manejar arcos

Iguales a los anteriores pero estos llevan arcos para atacar a distancia.

Cloud Piranha

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Nadar entre las nubes

Estos feos peces sólo habitan en Sobre las Nubes, nadando entre ellas. Debes esperar a que salten para atacarlos, aunque las puedes "desennubar" con el bastón para luego darles con tu espada.

Mulldozer

-----

HP: 03 | ATQ: 1/4 | VEL: 01-04 | HAB: Acelerar velocidad

Estos bichos extraños son como un pequeño escarabajo que en cuanto te ven comienzan a correr como locos a alta velocidad. Hay rojos y azules siendo estos últimos más fuertes y habitan por lo general en caminitos Minish y en calabozos.

## Pesto

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Volar

Los Pestos son escarabajos voladores y el terror de los diminutos. Los rojos vuelan y atacan a su victima en cuanto la ven, mientras que los azules pueden arrojar cosas como semillas o vasijas y por si fuera poco estos últimos son más fuertes que los primeros.

## Puffstool

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Invencibles mientras están rojos

Aparecen sólo en el Sepulcro del Bosque. Son como unos hongos de color rojo que echan esporas en el piso para dificultar la caminata. Mientras están rojos son invencibles, pero puedes "decolorarlos" con el jarrón para que ya sean débiles a tu espada.

## Wizzrobe

-----

HP: 04 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Desaparecer y atacar con magia

Horrorosas criaturas mágicas cubiertas con túnicas de ultratumba, esos son los Wizzrobes. Estos hechiceros disparan su magia contra ti y desaparecen al instante haciendo muy difícil un contraataque de tu parte, sólo espera el momento oportuno para herirlos. Hay de tres colores: el verde ataca con rayos, el rojo con fuego y el azul con hielo.

## Whisp

-----

HP: -- | ATQ: -- | VEL: 04 | HAB: Invencibles y pueden hechizarte

Cuando veas un cráneo flotante rodeado de llamas azules o rojas, ese es un Wisp. Son inofensivos ya que no te causan daño alguno, pero si te tocan te embrujarán para que no uses la espada por un rato. Son invencibles pero si los atacas con el búmeran te desharás de ellos fácilmente.

## Octorok

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Disparar rocas

¿Quién no conoce a los Octoroks? Han aparecido en todos y cada uno de los Zeldas hasta la fecha. Parecen como un pulpo y pueden disparar rocas de su boca. Hay rojos y azules, siendo estos últimos más fuertes y resistentes.

## Criaturas Doradas

-----

HP: 22 | ATQ: 1/4 | VEL: 01-05 | HAB: Súper criatura

Se dice que existen tres legendarias criaturas doradas: un Octorok, un Rope y un Tektite, que son idénticos a los normales pero más poderosos y más rápidos... pero claro, esto es sólo un rumor ¿has visto antes una criatura de oro?

## Crow & Takkuri

-----

HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Los Takkuris pueden robar

Crow son pájaros negros muy parecidos a un cuervo, te atacan cuando pasas cerca y no suelen ser mucho problema, pero sus primos los Takkuris (de color rojo) pueden robarte Rupias si te tocan, así que mantente alerta.

## Lakitu

-----

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Se esconden en su nube

Otro enemigo sacado de los juegos de Mario, Lakitu flota sobre su nube y

te lanza rayos cuando estás cerca, pero si intentas acercarte más para atacarlo se esconderá. Lo mejor es tumbarlo de la nube con el bastón o absorberla con el jarrón. ¡Ah! sólo aparece Sobre las Nubes.

#### Stalfos

-----

HP: 04 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Esquivar ataques

Calaveras vivientes. Siempre andan alertas por lo cual son muy buenos para esquivar tus ataques. Los azules saltan para atacarte y los rojos te tiran huesos. ¿Qué pasaría si les absorbes la cabeza con el jarrón?

#### Beetle

-----

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

Estos bichitos salen de la grama cuando la cortas o de piedras. Son como una pequeña araña inofensiva, se te monta encima para detenerte un poco y no son muy resistentes, más bien son un problema.

#### Chuchu

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Diferentes habilidades

Los Chuchus son como masas gelatinosas que se arrastran para atacar a los que no le agradan, como Link. Vienen en surtidos colores y dependiendo del color tendrán una habilidad única: los verdes se entierran en el piso, los rojos saltan y los azules son eléctricos.

#### Tektite

-----

HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Movimiento rápido

El hábitat por excelencia de los Tektites son las zonas montañosas. Usan sus largas patas para saltar y atacarte, y como se mueven mucho son algo complicado de atacar. También hay rojos y azules, estos últimos más fuertes.

#### Trap

----

HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Invencibles

Trampas peligrosas y mortíferas. Aparecen más que todo en calabozos y son unas cuchillas que están quietas, pero si pasas por su rango de ataque se activarán para picarte en dos ¡mucho cuidado Link!

#### Leever

-----

HP: 04 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Enterrarse

Enemigos de zonas áridas. Andan enterrados y salen a la superficie cuando detectan a su víctima cerca. Atácalos sin piedad antes de que se entierren de nuevo. Los hay rojos y azules, siendo éstos más fuertes.

#### Madderpillar

-----

HP: 16 | ATQ: 1/4 | VEL: 03-04 | HAB: Molestarse

Subenemigo del calabozo Sepulcro del Bosque. Este es un gusano de seda común y corriente que para alguien del tamaño de un Minish puede parecer gigante. Golpéalo en la nariz y mostrará su punto débil en la cola, debes golpearlo allí rápido antes de que se recupere... porque lo hará muy molesto.

#### Spiny Chuchu

-----

HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Sacar pinchos

Son parecidos a los otros chuchus pero estos sacan pinchos del cuerpo, lo que los hace más difíciles de atacar y causan más daño.

### Big Octorok

-----

HP: -- | ATQ: 1/4-1 | VEL: 01 | HAB: Congelar el piso

El jefe del calabozo Templo de las Aguas. Un Octorok común pero gigantesco para los Minish. Tiene la habilidad de congelar el piso generando una ardua batalla, pero si logras quemarle el capullo de flor que tiene en la espalda podrás vencerlo ¡Ánimo Link!

### Gyorg Pair

-----

HP: -- | ATQ: 1 (Gyorg azul) | VEL: -- | HAB: Volar

Los jefes del calabozo Palacio de los Vientos. Son dos criaturas parecidas a mantarrayas grandes, la hembra es la roja y el macho el azul. Siguen cierto patrones de ataque y sus únicos puntos débiles son los ojos. Tendrás una espectacular batalla contra estos jefes a muchos kilómetros sobre tierra.

### Big Green Chuchu

-----

HP: 20 | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 02 | HAB: Saltar

El jefe del calabozo Sepulcro del Bosque. Otro gran problema para los Minish debido a su tamaño. La única forma de vencerlo es absorber su pie gelatinoso con el jarrón para que caiga y luego acuchillarlo sin piedad.

### Gleerok

-----

HP: 20 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Escupir fuego

El jefe del calabozo Cueva de las Llamas. Este bicho escupe fuego por la boca y su único punto débil se encuentra en su espalda, bajo una gran roca que tiene allí. Debes voltear la roca con el bastón para luego herirlo con la espada.

### Mazaal

-----

HP: 12 (cada pilar) | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Coraza infranqueable

El jefe del calabozo Arco de los Vientos. Es una cabeza flotante con dos manotas. Su coraza es indestructible pero la única forma de vencerlo es entrar a su interior y destruirle los tres pilares que le dan poder... pero sólo podrás entrar en él si eres un diminuto.

### Big Blue Chuchu

-----

HP: 16 | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 02 | HAB: ¡Electricidad estática!

Subjefe del calabozo Templo de las Aguas. Es muy parecido al jefe del primer calabozo pero con la diferencia que este suelta electricidad, y mientras está eléctrico no podrás absorber su gelatinosa base.

### Black Knight

-----

HP: 16 | ATQ: 3/4-03 | VEL: 03 | HAB: Muy fuerte

Subjefe del calabozo Castillo de Hyrule Tenebroso. Este Darknut se lleva el mérito de ser el más poderoso de su clase, sus ataques son devastadores y es muy fuerte y muy hábil en la defensa. Sólo te deseo suerte si te topas con uno de estos en tu camino.

### Vaati Reborn

-----

HP: 56 | ATQ: 1/4-01 | VEL: -- | HAB: Desaparecer

Esta es la primera forma que adquiere Vaati para luchar contigo. Es capaz de asumir esta transformación debido a toda la energía que absorbió de Zelda.



Es MUY resistente y tiene muchas formas de ataque, estudia sus movimientos y mantente muy alerta y en cuanto tengas oportunidad ¡atácalo!

#### Vaati Transfigured

HP: 64 | ATQ: 1/2-01 | VEL: 04 | HAB: Disparar rayos

La segunda forma que adquiere Vaati en la lucha contra ti es esta: un horroroso ojo flotante con otros ojos a su alrededor. Busca la forma de herir a los ojos más pequeños para que después puedas atacar al más grande.

#### Vaati's Wrath

##### Vaati

HP: 34 | ATQ: 1/2-01 | VEL: 03 | HAB: Disparar rayos

Bichos dentro de las manos de Vaati

HP: 16 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Copias falsas de sí mismo

La ira de Vaati hace que se transforme en un temible enemigo muy poderoso. ¿Habrà alguna forma de eliminar tan horrible monstruo? Sólo Link tiene el coraje necesario para averiguarlo.

```
=====
/ \ \ <><><> ----- <><><> / \ \
( ( \ ( XIII)          T R U C O S   Y   S E C R E T O S          ( XIII) / \ )
 \ \ / <><><> ----- <><><> \ \ /
=====
```

Aquí están algunos Trucos y Secretos para The Legend of Zelda: The Minish Cap. Si descubres algún otro truco que no esté aquí puedes escribirlo y seguramente será publicado, por supuesto, dándote total crédito por tu contribución.

#### Rupias Infinitas

Este sencillo truco lo puedes hacer después de conseguir los Guantes de Topo/Mole Mitts. Solamente cava en la tierra justo a la izquierda de la entrada de tu casa para obtener 20 Rupias, entra a la casa y vuelve a salir para que vuelvas a cavar y conseguir otras 20 Rupias más. Esto lo puedes hacer cuantas veces quieras y siempre conseguirás 20 Rupias, y si tienes suerte puede que obtengas otro ítem como una Caracola además de las 20 Rupias.

#### Obtén el Trofeo de Tingle

Este pequeño premio sólo lo puedes conseguir al completar las 100 fusiones. Ve con Tingle o alguno de sus hermanos y habla dos veces con ellos para que te regalen el Trofeo de Tingle (Tingle's Thropy) que reemplazará tu bolsa de Kinstones. Este trofeo no sirve para nada, sólo para recordarte todas las que pasaste en tu búsqueda de las 100 fusiones...

#### Obtén la Medalla de la Galería de Figuritas

Si completas la Galería de Figuritas con las 136 figuritas obtendrás esta medalla como premio que reemplazará todas tus caracolas, pero recuerda que las últimas seis figuritas sólo aparecen después de terminar el juego y guardarlo al final de los créditos, por lo que no obtendrás esta medalla hasta después de terminar el juego. Al igual que con el Trofeo de Tingle, esta medalla sólo sirve para recordarte de todo ese tiempo que perdiste colectando caracolas.

Obtén el Sound Test

-----  
El Sound Test te permite escuchar todos los temas del juego cuando tú lo quieras, pero para obtenerlo debes haber completado la Galería de Figuritas con las 130 figuritas. Luego habla con el entusiasta de figuritas que está sentado en la mesa fuera del café del pueblo, así él te dejará entrar a la casa de arriba del café donde encontrarás la Pieza de Corazón #18 y un gramófono sobre la mesa, examínalo porque ese gramófono es el Sound Test.

=====  
/ \ <><>-----<><> \ /  
( ( \ (XIV) M I S C E L Á N E A S (XIV) / \ )  
 \ / <><>-----<><> \ /  
=====

En esta sección se encuentran algunos aspectos curiosos y divertidos del juego. Si descubres o conoces alguna otra cosa curiosa para Minish Cap no dudes en enviarla para que sea publicado en esta sección.

Sabios consejos de Ezero

-----  
Si presionas SELECT Ezero/Ezlo te hablará para darte una pista de cómo continuar o simplemente para decirte unas cuantas "palabras de sabiduría", algunas muy divertidas. Sus comentarios cambian constantemente en el transcurso del juego y si presionas SELECT varias veces seguidas te dirá cosas diferentes...

Descubre paredes falsas

-----  
Hay una técnica para descubrir paredes falsas que se pueden explotar con bombas: mantén presionado el botón de la espada y acércate a una pared para darle estocadas, si escuchas un sonido distinto entonces esa es una pared falsa, pon una bomba allí a ver que descubres.

La Estatua de Tingle guarda Kinstones

-----  
Una vez que obtengas la Estatua de Tingle (la cual consigues luego de hacer las 100 fusiones) esta reemplazará tu bolsa de Kinstones, pero si presionas A en la estatua verás todas las Kinstones que llevas como si fuera la bolsa.

La Trifuerza en Hyrule

-----  
Enviado por "Zabdiel Castillo Gomez"  
"al terminar el juego me aparece un triangulo amarillo en la parte superior derecha de el menu de seleccion de juego... y durante todo el juego en los castillos, en el pueblo en casi todas partes y hasta en un lugar no recuerdo cual..hay muchos jarrones acomodados en forma de los tres triangulos del simbolo de la !!TRIFUERZA!!...y no creo que sea casualidad, o que no tenga importancia....porque la trifuerza es lo principal de zelda...al menos eso creo...."

Más y más Kinstones...

-----  
Enviado por "Francisco Araya Araya"  
"al completar las uniones de piedra y las figuritas de nintendo, el goron que vende piedras no desaparece, y el hombre que vende los nectares no elimina a los nectar para encontrar mas caracolas y piedras de la suerte,

tampoco desaparece el matorral mercader que vende piedras de la suerte eso parece que no lo toman muy en cuenta."

## Diferencias entre el juego Americano y Europeo

-----

Como todos saben The Minish Cap fue lanzado primero en Europa y después en América. Esto fue todo un suceso único porque por lo general los juegos salen primero en América y luego de unos meses en Europa debido a que las traducciones a los diferentes idiomas Europeos tarda tiempo... no como NOA (Nintendo of America) que sólo traduce los juegos al inglés sin darle la más mínima importancia a los millones de jugadores latinoamericanos que HABLAMOS el español, pero bueno, eso es otro tema. El caso es que los Estadounidenses se sintieron "ofendidos" porque uno de los juegos más esperados para el GBA saliera primero en otro lugar que no fuera USA, y para calmar los ánimos NOA se puso a prometer que el juego Americano tendría muchas mejoras, y tal vez algunos niveles extras. Pero por razones desconocidas NOA optó por dejar el juego intacto y sólo le hizo pequeños arreglos aquí y allá. He aquí la lista de las diferencias que he podido notar después de jugar ambas versiones:

1. La diferencia más notoria es en el cambio de muchos de los diálogos. Estos fueron "mejorados" (supuestamente) y se les agregaron MUCHOS modismos Estadounidenses. Casi todos los diálogos importantes (como la conversación con Ezero/Ezlo al final del juego) fueron cambiados.
2. El juego Americano es MÁS FACIL. Se consiguen más corazones y caracolas en la grama (algo que aumentaba la dificultad en el juego Europeo porque costaba mucho conseguir las) y en muchísimos casos te hacen las cosas muy "evidentes". Ejemplo de esto es cuando llegas por primera vez al Monte Gongol (Mt. Crenel) donde tienes que volar las paredes con bombas para abrirte camino y escalar la montaña, en el juego Europeo TENÍAS que pensar un poquito a ver donde rayos ponías la bomba, mientras que en el Americano te evidencian el lugar donde va la bomba con letreros que dicen "Prohibido detonar bombas aquí"... Es obvio que esto facilita el juego y sucede en muchos otros casos similares a lo largo del juego.
3. En la versión Americana cuando continuas un archivo ya guardado Ezlo de una vez te dice que es lo que tienes que hacer y hacia donde ir, esto no sucedía en el juego Europeo.
4. En el juego Americano se puede conseguir una tercera mejora de bolsa de bombas, haciendo un máximo de 99 bombas. En el juego Europeo sólo se pueden conseguir dos mejoras haciendo un total de 50 bombas.
5. A los Europeos por el apuro de tener la primicia del juego antes que los "gringos" se les escapó un bug GRAVE (lo puedes ver en la sección Bugs de esta guía). En la versión Americana este bug fue corregido (y tal vez otros más).
6. En el juego Americano los iconos de las fusiones se borran del mapa una vez que tomas el premio, en el Europeo se quedaban allí lo cual era muy útil para saber cuáles fusiones ya habías realizado.
7. En la versión Europea algunas fusiones generaban un pensamiento de un jarrón en tu contraparte, en el Americano no aparece ese jarrón, fue reemplazado por un signo de interrogación.
8. Y muchas otras diferencias mínimas como que las Caracolas en la tienda valen 300 Rupias en el juego Europeo y 200 en el Americano, los Picolyte de Beedle valen todos 200 Rupias en el juego Americano y en el Europeo unos costaban 100 y otros 200 Rupias, etc., etc., etc.

=====  
/ \ ` <><><> ----- <><><> / \ ` \  
( ( \ ( XV) B U G S ( XV) / \ )  
\\_ / <><><> ----- <><><> \\_ /  
=====

Los bugs son errores de programación encontrados en los juegos que bien pudo haberseles escapado a los desarrolladores o bien pudieron dejarlos allí adrede ya que muchos de los bugs son inofensivos e incluso para sacar algunos necesitas ser un pro en el juego, tener mucha imaginación, etc. Pues bien, aquí encontrarás todos los bugs para Minish Cap. Por cierto, si descubres algún otro de estos bugs no dudes en escribirme, ¡claro!, te daré crédito por tu contribución.

#### Pasadizo Invisible

-----  
Este bug es muy sencillo y se puede sacar en cualquiera de las versiones de Minish Cap (Americana y Europea). Ve a tu casa al cuarto donde esta tu abuelo forjando espadas y mantén presionado el botón de la espada mirando hacia abajo, mientras empuñas la espada acércate a la pared inferior y dale estocadas hasta que escuches el sonido típico de una pared falsa (de las que se pueden volar con bombas), pon una bomba allí pero extrañamente no abrirás ningún pasadizo y si vuelvas a golpear la pared no escucharás el sonido, se convertirá en una pared normal.

#### Bug GRAVÍSIMO al fusionar con Ine (Juego Europeo)

-----  
Este bug sólo sucede en el juego Europeo, en el Americano fue corregido, así que los que tienen el juego Americano no tienen de qué preocuparse. Este bug es muy grave y nada bonito si deseas obtener todos los ítems del juego. Cuando vayas a fusionar con Ine, uno de los granjeros que labran en la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) NO SE TE OCURRA CANCELAR LA FUSION porque el sujeto no volverá a fusionar contigo nunca más, y lo peor de todo es que fusionar con él es obligatorio para conseguir la cuarta Botella y el Escudo Espejo. Ine te pedirá una Kinstone Azul así que antes de fusionar con él asegúrate de llevar ambos tipos de Kinstones Azules y no canceles. Advertid@ quedas.

=====  
/ \ <><><>-----<><><> \ /  
( ( \ (XVI) P R E G U N T A S F R E C U E N T E S (XVI) / )  
 \ / <><><>-----<><><> \ /  
=====

En esta sección encontrarás las preguntas más frecuentes sobre este juego ya respondidas. Antes de escribir un correo preguntando algo asegúrate que tu pregunta ya no aparece respondida aquí.

- - TOP 12 P+F - - - - -

Éstas son las 12 preguntas más frecuentes acerca del Minish Cap, las que recibo a montones en mi buzón de correo cada semana. Por favor, una vez más te repito, ANTES DE ESCRIBIR UNA PREGUNTA ASEGÚRATE DE QUE YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN ESTA SECCIÓN. NO RESPONDERÉ CORREOS CON PREGUNTAS QUE YA SE ENCUENTREN EN ESTA SECCION.

P: ;;;Estoy atorado en el juego!!! No sé que hacer para continuar ;;AYUDA!!  
R: Ok, primero que nada cálmate, segundo, sea cual sea tu impedimento en el juego consulta la sección "VI. Guía Completa" donde encontrarás explicaciones detalladas para terminarlo, incluidos todos los calabozos. Si luego de leerla sigues atorado o no entiendes entonces escíbeme que con mucho gusto trataré de ayudarte.

P: Me faltan X Piezas de Corazón o X Suertes ¿dónde las obtengo?

R: Ve las secciones "VII. Piezas de Corazón" y "VIII. Fusiones/Suertes" respectivamente donde encontrarás la ubicación de todas las 44 piezas de corazón y las 100 fusiones que puedes obtener en el juego.

P: ¿¿¿Cómo consigo las Bombas a Control Remoto, Flechas de Luz, Búmerang Mágico, Escudo Espejo, Mejoras de Bombas, Rupias, Carcaj, etc???

R: Consulta la sección "IX.1 Mejora de Ítems" donde se explica cómo obtener todas las mejoras de los ítems.

P: - "En la ciudadela hay una alfombra roja con polvo ¿que pasa allí?"

- "Le di leche al Minish dentro del barril de la villa Minish y crecieron unas flores de colores, luego me pidió agua termal del Monte Gongol, se la di y florecieron otras flores ¿para que sirven todas estas flores?"

- "Usando el jarrón absorbí el polvo de una de las alfombras del pueblo y he descubierto a un tipo llamado Terry que vende pociones..."  
... etc, etc, etc...

R: Muchos de los correos que recibo son referentes a estas cosas, que tienen que ver con el Evento Terry/Beedle y sus Néctares, el cual se encuentra en la guía desde la versión 1.4.1 y lo podrán encontrar en la sección de "Eventos".

P: Mat <mat\_terry@hotmail.com> pregunta:

"Hola estoy trabado en el 2 libro de la biblioteca por lo siguiente cuando voy a entrar a la casa del científico para apagar la chimenea no me deja entrar solo me manda un mensaje que dice: que esta ocupado que no lo moleste salvo que tenga algún negocio y no puedo entrar a apagar la chimenea, que hago?"

R: Debes entregar el primer libro a la biblioteca y hablar nuevamente con la encargada antes de ir por el segundo libro.

P: KilluaZaoldyeck <assasinkilluazaoldyeck@gmail.com> pregunta:

"Tengo un pequeño problema estube leyendo tu guia por que me falta un item solo las flechas de luz... en tu guia decis que hay que sacarle con el jarron el espiritu que vuela alrededor del viejito que esta en cloud tops, Pero yo tengo un problema en ese momento no se lo saque el espiritu y ahora no puedo conseguir las flechas por favor si conoces alguna otra forma de conseguirla avisame"

R: La única manera de obtener las Flechas de Luz es ayudando al viejito ANTES de llegar al Quinto Calabozo, SI YA ENTRASTE AL QUINTO CALABOZO YA NO HAY MANERA DE QUE OBTENGAS LAS FLECHAS DE LUZ DE NINGUNA FORMA. Para más info de cómo encontrar las Flechas de Luz consulta la sección de "Mejora de Ítems".

P: Takkle maggot <jtakkle@hotmail.com> pregunta:

"Hola, tengo una pregunta que hacerte, se trata de la busqueda goron, consigo entrar en la cueva goron y una vez dentro fusiono piedra con 1 de ellos pero en vez de despertarse el gigante aparece un goron en la ciudad que vende piedras, no hay mas gorons en la cueva con los que fusionar, que he de hacer para que se despierte el grandullon?"

R: Debes poseer la Espada Cuádruple/Four Sword para que puedas fusionar con el segundo goron que llamará al goron gigante (Fusión #025).

P: Oscar Arturo Ramírez García <arturo\_rami@hotmail.com> pregunta:

"Ya hice todo el evento Goron y voy con el goron gigante y me dice: Bienvenido. ¡Goro! Que ilusion me hace que alguien tan diminuto como tu haya venido a verme hasta este monte. ¡Goro! Si logras algo extraordinario, vuelve a verme. ¿Vale? Que no se te olvide. ¡Goro! Cuando me da el escudo?? Que tengo que hacer???"

R: Debes terminar el juego primero para que Biggoron te de el Escudo Espejo,

recuerda que al terminar el juego y después de los créditos debes GUARDAR tu juego cuando te lo indique para que puedas conseguir los extras como el Escudo Espejo y las 6 figuritas especiales en la Galería de Figuritas.

P: Simón Zúñiga <simon1995@gmail.com> pregunta

"ya me apareció el biggoron y ya me aparece el triángulo dorado que parece una pieza de la trifuerza y le dí mi escudo para que lo pruebe, pero cuando vuelvo (después de ir a el otro lado de hyrule, a sobre las nubes, etc...) ¿Por qué no me dió el escudo espejo?"

R: Luego de entregarle el escudo a Biggoron tienes que ir a cualquier otro sitio de Hyrule y CAMINAR bastante, no sirve transportarse con la Ocarina, debes caminar, caminar, y caminar, puedes ir por alguna pieza de corazón que te falte, botella, fusiones, etc. Después de un buen rato regresa con Biggoron y seguramente ya te dará el Escudo Espejo.

P: Josué Díaz <animal\_pragmatism@hotmail.com> pregunta:

"no me puedes decir como consigo el upgrade de mi bolsa de bombas por k kreo k se compra uno pero ya no esta o creo k lo compre pero todavia me faltan mas bombas apenas tengo 50 no el maximo es 99?"

R: Lamento decirte que en el Minish Cap Europeo (el que viene en varios idiomas, entre ellos el Español) sólo se pueden conseguir dos mejoras para la bolsa de bombas, que son las Mejoras de Bombas #2 y #3 (ver sección "IX.1 Mejora de Ítems"). La mejora que se compra en la tienda del pueblo NO EXISTE en el Minish Cap Europeo, por lo tanto sólo podrás obtener un máximo de 50 bombas. En el Minish Cap Americano sí se puede obtener las tres mejoras para hacer un máximo de 99 bombas. (¿será un problema, bug, se les olvidó ponerlo o será una mejora exclusiva del juego Americano?... ¡quien sabe!).

P: Julio Cesar Lopez Medina <irving\_link\_6@hotmail.com> pregunta:

"mi duda es la siguiente: al querer completar mi coleccion de figurines tengo solo 135, incluidas las que te dan cuando terminas el juego mi duda es por que al querer obtener la que me falta carlov's me dice que ya no tiene nuevas figuras hechas, y me dice que si quiero intentar pero me deja en 0% sin posibilidad de aumentar la posibilidad, (y si tengo los 100 shells para dar el 100% y asegurarla). p.d la que me falta es la figura #22"

R: Para cualquier figura que te falte para llenar la Galería de Figuritas visita la sección "X. Galería de Figuritas" donde encontrarás algunos tips y la lista completa de las 136 figuras. Recuerda que sólo podrás obtener las figuras de los personajes y enemigos que hayas visto, en tu caso la figura que te falta es la #022 de Terry/Beedle, no la puedes obtener porque aún no has visto a Terry/Beedle, para que sepas dónde se encuentra este personaje consulta la sección de la galería.

P: Diana La Rosa <di\_la\_rosa@hotmail.com> pregunta:

"En tu cuarto, en la esquina inferior izquierda, Ezero te dice que hay algo raro, que si se lo muestras no le dirá a nadie. (solo lo dice la primera vez que te acerques). ¿realmente hay algo o es solo para perder tiempo?"

R: En realidad NO es nada importante, sólo lo dice por diversión.

-----  
Otras P+F...

P: Rocio Romero <selphiemx@hotmail.com> pregunta:

"hola mi nombre es rocio y tengo varias preguntas acerca del juego que espero me puedas responder

1.-la ubicacion de los dojos por que no mas tengo 6 tiger scroll y me

piden 7 para una nueva tecnica

2.-la ubicacion de las hadas grandes las que dan mejoras

3.-la tienda no me vende la mejora de rupias 1 no mas vende la mejora para las flechas bombas y mejora de bombas pero todo cuesta 600 rupias y namas puedo cargar 300 que pasa?

4.-y por ultimo la ubicacion de todos los botes

por su atenta respuesta gracias arriba LINK"

R: Hola Rocío, como son varias preguntas iré directo al grano:

1- Para la ubicación de los pergaminos/dojos/maestros ve a la sección "IX.4 Pergaminos", allí está todo sobre los maestros y sus dojos.

2- Consulta la sección "IX.1 Mejora de Ítems" donde se explican todas las mejoras de los ítems, incluidas las hadas que te dan las mejoras para la Bolsa de Rupias, Bolsa de Bombas y para el Carcaj.

3- Si no consigues la Mejora de Rupias #1 en la tienda de la ciudadela es porque ya la compraste, te deben faltar las otras dos mejoras, para saber cómo obtenerlas consulta la sección "IX.1 Mejora de Ítems".

4- En la sección "IX.3 Botellas" se encuentra la ubicación detallada de todas las Botellas.

5- De nada y ¡arriba Link y la Leyenda de Zelda!

P: Mariana Castillo Reza <marianasahori@hotmail.com> pregunta:

"Hola, oye en el cementerio hay una tumba que empujas para atras y se oye como cuando descubres una puerta secreta.....tiene como tierra, pero no pasa nada....o no hay nada ahí.... tu no sabes que onda con esa tumba???"

R: Esa tumba de la que hablas sólo servía para abrir espacio y que pudieras pasar junto con tus reflejos hacia el Mausoleo Real, donde si recuerdas tenías que pisar los tres botones a la vez para abrir el Mausoleo. Esa tumba no sirve para nada más.

P: SnipÉR wōLf <kaede\_momony@hotmail.com> pregunta:

"en la villa hyrule hay una casa... enfrente de la escuela que entras y en el patio tiene unas escaleras que dan hacia un subteraneo en donde hay que empujar unas pidras hacia unos huecos en hilera para poder jalar una estatua y agarrar un cofre y creo que debe de haber mas cosas... el problema es que solo he puesto 2 piedras en los huecos aun no encuentro la 3ra entrada al dichoso subteraneo. mi pregunta es ¿DONDE ENCUENTRO LAS 3 ENTRADAS PARA PODER ENTRAR A ESE SUBTERRANEO Y TOMAR ESE COFRE QUE ESTA DEBAJO DE HYRULE VILLAGE?"

R: Debido a que me han hecho esta pregunta decenas de veces decidí ponerla aquí en esta sección para responderla. En el pueblo hay tres entradas secretas que te llevan a un túnel subteraneo donde hay varios cofres y otras cosas, en realidad lo único que encuentras allí son varias Rupias y una Kinstone. Para información detallada de cómo resolver esta cueva y tomar todos sus premios consulta la sección "Rupias" en el Apéndice y busca las 300 Rupias de la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town).

P: Iris Jiménez Pereira <irizota@hotmail.com> pregunta:

"localicé un corazón que está en la ciudadela de hyrule, acá en una de esas casas, la con techo rojo que se encuentra arriba del bar y bueno hay dos entradas, si entras por el lado izquierdo hay una especie de pared que no te deja pasar, traté de entrar por el otro lado pero dice que está cerrado, si sabes algo de como se puede abrir esa puerta..."

R: Esa Pieza de Corazón a la que te refieres es a la pieza #18 de esta guía y para obtenerla debes haber completado la Galería de Figuritas con 130 figuritas. Al conseguir todas esas figuras ve y habla con el sujeto que está sentado en la mesa fuera del café del pueblo, él abrirá la puerta de la casa que dices y podrás tomar la pieza y el Sound Test.

P: Luis Palomino Juarez <priminos@hotmail.com> pregunta:

"que es eso de las seis figuritas especiales? me falta hacer suerte 1

vez, me lo ha dicho el tingle verde, pero no lo encuentro por ninguna parte, ¿pasa algo cuando acabo de unir las piedras con todos?"

R: Las figuras especiales son seis figuritas que podrás obtener en la Galería de Figuritas después de terminar el juego, para hacer un total de 136 figuritas. Y respecto a tu otra pregunta puedes consultar la sección de Fusiones/Suertes en esta guía para que encuentres la que te falta... y lo único que consigues al realizar las 100 fusiones es el Trofeo de Tingle (Tingle's Trophy), habla con Tingle dos veces para que te lo de... aunque te advierto que en realidad este trofeo no sirve para nada, sólo es un premio por haber hecho las 100 fusiones.

P: Pipo Pipo <pipohipo\_pipo@hotmail.com> pregunta:

"estaba por ahí dando vueltas cuando veo al enanito violeta y le pregunto cuantas fusiones me faltan y me dice que ocho, y le sigo hablando y me dice que algunas personas se desaniman y nunca más vuelven a probar de fusionar las piedritas. Al leer esto digo con razón el tipo ese de la Colina del este no me quiere fusionar mas la piedra, porque antes de leer tu guía quise fusionar pero no tenía justo esa y cancelo y descubri que en tu sección Bugs decias que podía ser un Bug y yo te aviso que en realidad el tipo se desanimó y no va a volver a fusionar nunca más. Y si es así, al parecer me quede sin Escudo Espejo porque me falta un Goronomas, el de la punta derecha..."

R: Pues esto es un grave problema que sólo sucede en el juego Europeo y que posiblemente se les escapó a los desarrolladores del juego. En realidad sí es un bug amigo, ya que si vuelves a hablar con el granjero te darás cuenta que te da las "gracias" por haber fusionado con él cuando nunca lo hiciste. Aunque el hermano de Tingle dice que algunos se desaniman a fusionar, se refiere a las Contrapartes Variables (más info sobre esto en la sección Fusiones/Suertes), ya que algunos fusionan y otros no. Pero el caso del granjero ES un bug, no es que se desanimó, si cancelas la fusión no podrás fusionar con él nunca más. Respecto al Goron que te falta... pues ese goron lo llamaba precisamente el susodicho granjero al fusionar con él y debido al Bug ya no podrás obtener ni la cuarta Botella ni el Escudo Espejo.... ni modo.

P: Alberto <snake\_n11@hotmail.com> pregunta:

"ola, e conseguido ya todas las figuritas y muchas cosas del juego, pero me acabo de dar cuenta de 1 COSA, en el menu de pausa, cuando te pones donde te dice los elementos k tienes y los objetos especiales (aletas, muñekeras y anillo) abajo a la izquierda te sale un rectangulo horizontal en blanco (al menos a mi) y la flecha se me mueve en tres lugares de ese rectangulo, ¿QUE QUIERE DECIR ESO? ¿QUE OBJETOS VAN AÍ?"

R: Esos tres espacios son para los ítems temporales, como la Llave del Cementerio y los libros de la biblioteca, una vez que uses esos ítems se quitarán de allí. Puedes ver la lista completa de ítems temporales en la sección "V.3 Ítems Temporales" de esta guía.

P: Esteve Cubillas Olmo <tamaesteve@hotmail.com> pregunta:

"al final cuando acaban los creditos i pongo guardar i se reinicia, voy a comenzar la partida i me sale un triangulo, creo q es porq yaa me lo e pasado pero le doy a comenzar i todavia tengo q rescatar el reino de hirule porq no se a guardado?"

R: Sí se ha guardado, lo que pasa es que el archivo se guarda justo en el momento antes de vencer a Vaati, eso es por si lo quieres vencer otra vez, y el triángulo en tu archivo sólo indica que ya terminaste el juego.



Información de contacto, versiones de la guía, agradecimientos y copyright.

<>=(XVII.1)=====<>  
| 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: Oracle of Seasons".
- 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.
- Por favor, trata de escribir claro y legible.
- Suelo contestar a todos los e-mails que me llegan, pero ten en cuenta que puedo demorar varios días en responder.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.

Correo Electrónico: sef.sermak@gmail.com

<>=(XVII.2)=====<>  
| Versiones de la Guía |  
<>=====<>

--<>~ VERSION ACTUAL --<>~

Versión 1.6.2 / 18 de Agosto de 2009 / 389KB

- Wow! 4 años sin actualizar esta guía! En realidad no fueron muchos cambios, solamente algunos arreglos en varias secciones, nada más.

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

Versión 1.6.1 / 11 de Agosto de 2005 / 389KB

- Después de los miles de correos que me llegaron acerca de la Mejora de Bombas #1 del Minish Cap Europeo, me di a la tarea de jugarlo otra vez y pude resolver este misterio... ;no existe esa mejora en el Minish Cap Europeo! Así que no sigan buscando más porque sólo se pueden conseguir las Mejoras de Bombas #2 y #3. En el Americano sí se pueden obtener las tres mejoras.
- Agregada la Misc. "Sabios consejos de Ezero".
- Pequeños arreglos en el Top 10 P+F, ahora es Top 12 P+F...

Versión 1.6 / 09 de Julio de 2005 / 389KB

- Algunos arreglos en la sección de Ítems.
- Agregados la Misc. "Paredes falsas" y el Bug "Pasadizo Invisible".
- Un par de preguntas más a la ya extensa sección de Preguntas Frecuentes además se creó el Top 10 P+F con las 10 preguntas más frecuentes.
- Corregidos muchos errores ortográficos que seguían por allí.

Versión 1.5 [FINAL] / 25 de Abril de 2005 / 384KB

- Al fin, luego de más de tres meses de arduo trabajo ;;;esta guía llega a su Versión Final!!!
- Mejora en la Guía Completa: fueron corregidos los números de las piezas de corazón además que ahora se indica cuándo puedes ir por objetos y fusiones importantes. La idea es que siguiendo esa guía al pie de la letra puedas terminar el juego al 100% con todos los ítems.
- Agregadas las secciones que faltaban: Ítems Temporales, Minijuegos, Kinstones, Rupias, Caracolas Misteriosas, Cuevas de Arena, Fuentes de Hadas, Bestiario y Misceláneas.
- Pequeños arreglos en las secciones Piezas de Corazón y Fusiones/Suertes.
- Agregados los requerimientos para muchas de las fusiones.
- Agregados los nombre en Inglés de todas y cada una de las figuritas en la sección de Galería de Figuritas.
- Corrección sobre los Bugs de Ine y de la Mejora de Bombas: sólo ocurren en el juego Europeo.
- Cambios en la sección de Preguntas Frecuentes, algunas preguntas fueron eliminadas y se agregaron otras en su lugar mucho más importantes.
- Muchas correcciones aquí y allá, la mayoría ortográficos y otros leves cambios para adaptar la guía tanto al juego Europeo como Americano.

Versión 1.4.1 / 31 de Marzo de 2005 / 328KB

- Agregado el Evento Terry/Beedle en la sección de Eventos.
- Un par de preguntas más en la sección Preguntas Frecuentes.
- Agregada la figura #061 en la sección Galería de Figuritas, por algún motivo la pasé por alto cuando hice la lista en la versión anterior.

Versión 1.4 / 25 de Marzo de 2005 / 322KB

- Agregadas las secciones de Ítems y Personajes.
- Agregada también la sección de Galería de Figuritas con la lista de las 136 figuritas que se pueden obtener en la galería.
- Mejorada la sección de Controles con breves explicaciones de cada uno de los comandos del control.
- Agregados los Trucos "Trofeo de Tingle" y "Sound Test" en la sección de Trucos y Secretos.
- Actualizada la sección Preguntas Frecuentes con varias preguntas más.
- Mejorada la sección de Líneas Finales con comentarios del autor y un par de cosas más.

Versión 1.3 / 28 de Febrero de 2005 / 268KB

- Terminada la Guía Completa con la explicación detallada para terminar el juego de principio a fin.
- Agregada la sección Trucos y Secretos.
- Actualizada la sección Preguntas Frecuentes con más preguntas de los lectores de esta guía.
- Corregidos un montón de errores a lo largo de la guía.

Versión 1.2 / 10 de Febrero de 2005 / 178KB

- Terminada la lista de Piezas de Corazón con todas las 44 piezas.
- Agregada la sección de Fusiones/Suertes con la ubicación de todas y cada una de las 100 fusiones.
- Agregadas las secciones: Mejoras de Ítems, Mejoras de Habilidades, Botellas, Pergaminos del Tigre, Eventos y Preguntas Frecuentes.



<>= (XVII.4) =====<>  
| C o p y r i g h t |  
<>=====<>

Copyright © 2005 - 2009 SefSermak

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.

The Legend of Zelda: The Minish Cap © 2004, 2005 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.