

puede ser utilizado para ubicar rápidamente la sección deseada de la guía.

CONTENIDO

01. Iniciando y Controles
02. Enemigos
03. Walkthrough Ocarina of Time
 - III.I - Kokiri Forest
 - III.II - Inside the Deku Tree
 - III.III - Hyrule
 - III.IV - Saria's Song
 - III.V - Lon Lon Ranch y Epona's Song
 - III.VI - Kakariko Village y The Sun's Song
 - III.VII - Death Mountain
 - III.VIII - Dodongo's Cavern
 - III.IX - Las Grandes Hadas del Poder y de la Magia
 - III.X - Zora's Domain
 - III.XI - Inside Lord Jabu-Jabu's Belly
 - III.XII - La Segunda Gran Hada de Magia y el Héroe del Tiempo
 - III.XIII - El Hookshot y el Sacred Forest Meadow
 - III.XIV - Forest Temple
 - III.XV - El Prelude of Light y Epona
 - III.XVI - La Túnica de Fuego y la Entrada Secreta
 - III.XVII - Fire Temple
 - III.XVIII - La Gran Hada de la Sabiduría y Zora's Fountain
 - III.XIX - Ice Cavern
 - III.XX - La Túnica de los Zoras
 - III.XXI - Water Temple
 - III.XXII - Las Flechas de Fuego y el Nocturne of Shadow
 - III.XXIII - Under the Well
 - III.XXIV - Shadow Temple
 - III.XXV - Gerudo Fortress
 - III.XXVI - Haunted Wasteland
 - III.XXVII - Spirit Temple (Niño)
 - III.XXVIII - Spirit Temple (Adulto)
 - III.XXIX - Ganon's Castle
04. Piezas de Corazón
05. Gold Skulltulas
06. Botellas
07. Incrementos de Capacidad
08. Los Magic Beans y sus Hoyos
09. Obtener a Epona
010. Biggoron's Sword
011. Happy Mask Shop y las Máscaras
012. Gerudo's Training Ground
013. Los Diez Big Poes
014. Las Grandes Hadas
015. Preguntas Frecuentes (FAQ)
016. Historial de Versiones
017. Información de Contacto
018. Copyright / Legal
019. Agradecimientos

veces, al derrotar dicho enemigo.

Los enemigos aparecen listados en orden alfabética.

- Amy - One of the Poe Sisters: Es una de las hermanas fantasmas que aparecen como subjefes del Forest Temple. Beth es la fantasma de color verde, y en consecuencia, al eliminarla encenderás las antorchas de flama verde.

Método: Primero, verás que hay un cuadro con su imagen en el cuarto. Dispárale una flecha para hacer caer cinco cubos del techo. Tendrás que armar su imagen, utilizando los cubos, dentro del tiempo límite. Ten en cuenta que de los cinco cubos que caen, uno no pertenece a la imagen, por lo que no lo deberás de usar.

Ítem: Flama Verde.

- Anubis: Especie de momia, la cual solo ataca si sacas tu espada o das un espadazo. Anubis se alejará si tu te alejas, y se acercará si tu te le acercas. Solamente te atacará con una bola de fuego si das un espadazo. Bastante inofensiva y fácil de eliminar.

Método: Acércate a ella y utiliza Din's Fire para quemarla y eliminarla. Si hay una fuente de fuego, puedes hacer que se dirija hacia el fuego y se quemé.

Ítem: Varía.

- Armos: Es una estatua que no se mueve hasta que la ataques o te le aproximes. Su única forma de dañarte es tocándote. Se mueve a base de pequeños saltos. No es muy rápida. Cuando lo dañes, se auto-destruirá. Ten mucho cuidado cuando te quieran atacar en grupo, ya que te pueden rodear y lastimarte hasta que te mueras.

Método: Haz que cobre vida la estatua. Ya que te esté persiguiendo, pon una bomba en su trayectoria, y espera a que la aplaste. Esto la dañará, y hará que explote.

Ítem: Varía.

- Baby Dodongo: Dodongo bebé que aparece al sentirte. Estos dodongos son subterráneos, y salen a la superficie cuando te perciben. Suelen atacar en manada. Su aspecto es verde, y son bastante inofensivos y fácil de esquivar.

Método: Para matarlos, pégalos con la espada, y atácalos con una marometa. Si saltan hacia ti, pon tu escudo para bloquearlos.

Ítem: Varía.

- Bari: Dado su nombre, parece ser un familiar del Biri. El Bari es más dañino que el Biri, pero no se puede mover por todo el área. Sin embargo, tiene la capacidad para bloquear corredores de lado a lado, por lo cual su eliminación es casi un requerimiento para

avanzar.

Método: Lánzale el búmerang. Luego, dale de espadaos.

Ítem: Varía.

- Barinade: Bio-Electric Anemode. Jefe de Inside Lord Jabu-Jabu's Belly. Este jefe tiene varios ataques diferentes, y las medusas que cuelgan de él actúan como su escudo. No te le acerques, ya que te electrocutará, y ten cuidado cuando empiece a dar vueltas, evitándolo para que no te golpee. También dispara rayos de energía, los cuales puedes esquivar si te mueves rápidamente. Podrás encontrar corazones dentro de los jarrones que se encuentran en los extremos del cuarto.

Método: Al principio tendrá tres tentáculos que lo sujetan al techo. Enfócalos utilizando a Navi, y lánzales el Búmerang para cortarlos. Ten cuidado ya que te lanzará rayos de energía, los cuales puedes esquivar al moverte constantemente.

Al cortarle los tres tentáculos superiores, se quedará con su cuerpo expuesto. Lánzale el búmerang, y luego pégale con la espada al cuerpo. Cuando se recupere, empezará a moverse rápidamente, utilizando a las medusas para atacarte y golpearte.

Dispárale el Búmerang, utilizando a Navi para enfocararlo. Muévete constantemente. Cuando el Búmerang logre atinarle al cuerpo (tendrás que intentarle varias veces, ya que las medusas lo rebotarán), ahora elimina a todas las medusas que puedas. Si las logras eliminar, se levantará y empezará a dispararte rayos de energía. Si no las eliminas a todas, tendrás que repetir el proceso.

Ya que te empiece a disparar rayos de energía, pégale con el Búmerang, y luego dale de espadaos. Esto hará que se vuelva a sumergir, y te lanzará otra vez rayos de energía, pero ahora más agresivamente. Mientras se encuentra sumergida, lo único que puedes hacer es esquivar dichos rayos de energía.

Cuando vuelva a levantarse, seguirá disparando los rayos y moviéndose. Lánzale el Búmerang para paralizarlo, y luego vuélvele a dar de espadaos. Lo más probable es que lo elimines, pero si no lo haces, repite el proceso.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Beamos: Este enemigo no se puede mover, ya que no tiene patas. Sin embargo, su cabeza gira, buscando a cualquier cosa que se mueva. En caso de que te pongas dentro de su alcance, te dispara utilizando un láser.

Método: Lánzale una bomba para eliminarlo. Algunos requieren de dos bombas para ser eliminados. Ten cuidado de que la cabeza no caiga cerca de ti cuando explote.

Ítem: Varía.

- Beth - One of the Poe Sisters: Es una de las hermanas fantasmas que aparecen como subjefes del Forest Temple. Beth es la fantasma de color azul, y en consecuencia, al eliminarla encenderás las antorchas de flama azul.

Método: Primero, tendrás que destruir los tres cuadros que utiliza para aparecerse. Cuando esté en un cuadro, dispárale una flecha a ese cuadro. Cabe destacar que si la miras desde una distancia corta, se irá a otro cuadro. Ya que destruyas los tres cuadros, dejará de esconderse y saldrá para pelearse. Elimínala como a cualquier otro fantasma.

Ítem: Flama Azul.

- Big Deku Baba: Esta planta es del segundo tipo de Deku Baba. Es muchas veces más grande que Link, pero es bastante fácil derrotarla, siempre y cuando no te pegue.

Método: Pégale cuando se lance hacia tí. Ahora, dirígete hacia su palo y córtalo.

Ítem: Por lo general, dejan Deku Sticks o Deku Nuts al derrotarla.

- Bigocto: Subjefe de Inside Lord Jabu-Jabu's Belly. Aparecerá una vez que la Princesa Ruto obtenga la Piedra Espiritual. Este enemigo es relativamente fácil de eliminar, ya que solamente te podrá dañar si te toca. Sin embargo, la plataforma central que se encuentra girando tiene picos, los cuales también te dañarán. Ten en cuenta que si te le acercas mucho a su trasero sin que esté paralizado, se sumergirá. También tiende a cambiar su dirección repentinamente (la plataforma también cambiará de dirección).

Método: Lo que debes de hacer es perseguir a Bigocto por detrás, tratando de alcanzarlo lo suficiente para que cuando lances tu Bumerang (teniendo a Bigocto enfocado utilizando a Navi), le pegue. Esto hará que Bigocto se paralice temporalmente. Ahora, golpéalo cerca de su parte trasera, donde se encuentra amarillo. Luego, retrocede un poco (ya que te empezará a seguir), y lánzale el Búmerang. Se paralizará, y al recuperarse empezará a girar. Vuélvele a lanzar el Bumerang, de tal manera que quede paralizado enseñándote el trasero. Golpéalo, y repite el proceso hasta que lo derrotes.

Método Alternativo: Es muy similar al método anterior. Persíguelo hasta poder lanzar el búmerang. Luego, golpéalo, y corre hacia el otro lado, buscando su trasero. Cuando te le acerques, lánzale el búmerang. Repite el proceso hasta eliminarlo.

Ítem: Varía, pero por lo general, corazones.

- Biri: Biri es un enemigo que se parece mucho a una medusa (agua-mala). Es uno de los oponentes más difícil de matar, ya que las primeras veces que lo enfrentes no podrás eliminarlo, ya que es vulnerable a todas las armas, con excepción del búmerang.

Método: Biri nada más puede ser eliminado con el búmerang. Enfócalo, utilizando a Navi, y luego lanza el búmerang para matarlo.

Ítem: Varía.

- Blue Bubble: Este enemigo es la cabeza de una calaca, que vuela y por lo general está cubierto por una flama azul. Si te pega cuando trae la flama azul, te impedirá utilizar tu espada por un tiempo limitado. Su única forma de dañarte es si lo tocas.

Método: Pégale con el Hookshot o golpéalo con el escudo para que se caiga al suelo. Luego, pégale con la espada.

Ítem: Varía.

- Blue Tektite: Este Tektite es de color azul, y es un monstruo que por lo general siempre encontrarás sobre el agua. Su única forma de hacerte daño es al tocarte. Al igual que el Red Tektite, el Blue Tektite se mueve a base de saltos (sobre el agua). Al dispararle con cualquier tipo de proyectil, harás que se empiece a mover (en caso de que estés a su alcance).

Método: Si esta en el agua, utiliza proyectiles para derrotarlo (resortera o arco). En caso de que lo prefieras, te le puedes acercar nadando, hacer que te empiece a perseguir, y luego ya eliminarlo a espadazos en la tierra.

Ítem: Varía.

- Bongo Bongo: Phantom Shadow Beast. Jefe del Shadow Temple. Mucha gente me ha comentado que tiene problemas derrotando a Bongo Bongo. Sin embargo, es uno de los jefes más fáciles dentro del juego. También, de todos los jefes que hay, es el que más rápido puedes derrotar.

Primero, te recomiendo que tengas toda tu barra de magia llena, y todas las flechas que puedas cargar. También, es recomendable la Biggoron's Sword y que seas rápido en tus movimientos y ataques.

Bongo Bongo recibe su nombre por ser un jefe que está tocando unos tambores conocidos como Bongos. Te darás cuenta que los Bongos son la plataforma en la que peleas. Si te caes de la plataforma, terminarás en un piso que te daña, por lo cual deberás de regresar a la plataforma lo más rápido posible.

Método: Para eliminar a Bongo Bongo, primero activa el Lens of Truth. Luego, enfoca una de sus manos utilizando a Navi. Lánzale una flecha para inmovilizar la mano y hacer que ésta se vuelva azul. Repite el procedimiento con la otra mano.

Cuando las dos manos se vuelvan azul y estén inmovilizadas Bongo Bongo abrirá su ojo (Por si no te habías dado cuenta, nada más

tiene un ojo). Enfócalo rápidamente utilizando a Navi (Nunca desactives el Lens of Truth, ya que si no lo tienes activado no podrás ver al jefe), y lánzale una flecha.

Como cualquier enemigo que nada más tiene un ojo, Bongo Bongo no podrá resistir el dolor que le has causado a su ojo. Por lo tanto, se caerá a la plataforma. Rápidamente acércatele, y pégale con la espada en su ojo todas las veces que te sea posible.

Repite el proceso hasta eliminarlo. Tan rápido se levante después de que hayas golpeado su ojo con la espada, enfoca las manos para pegarles con las flechas. Si haces todo correctamente, solo tendrás que repetir el proceso una vez más, ya que por lo general con dos series de golpes con la Biggoron's Sword se muere.

Cabe destacar que no le podrás pegar al ojo de Bongo Bongo si está cerrado. Siempre permanece cerrado al menos que sus manos estén azules. Sus ataques principales involucran a sus manos. Con ellas te tratará de golpear. Recuerda que no le podrás pegar a las manos si éstas se encuentran cerradas.

Su ataque más poderoso es cuando se te lanza utilizando todo su cuerpo. Sin embargo, si eres rápido en tus ataques, no le permitirás a Bongo Bongo realizar ninguno de los suyos.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Business Scrub: Este tipo de Deku Scrub te intentará dañar con las semillas que avienta. Sin embargo, cuando logras pegarle, te ofrecerá algo, lo cual puedes decidir comprar, aunque lo más recomendable es que no lo hagas, ya que por lo general venden todo más caro.

Método: Utiliza tu escudo para rebotar las semillas que te avienta, ya que de esta manera lograrás que la semilla se le regrese y le pegue.

Ítem: El que te venda.

- Dark Link: Imitación de Link. Dark Link es completamente transparente, a excepción de sus ojos, los cuales son rojos. Tratará de imitar todos tus ataques, y si le pegas mucho se volverá agresivo, momento en el que te atacará sin parar. Utiliza mucho su escudo para defenderse.

Método: Primero, dale de espadazos hasta que lo logres golpear una vez. De ahí en adelante, pégale con el Megaton Hammer hasta eliminarlo. Si le pegas con la espada, la mayoría de las veces pondrá su escudo, pero hay veces que no es tan rápido en ponerlo. Las bombas también sirven para dañarlo, aunque lo más recomendado es pegarle con el Megaton Hammer, ya que inflinge más daño.

Técnica Alternativa (Sugerida por "Gaby Tloz"): Utiliza Din's Fire cuando te encuentres cerca de él. (Necesitas tener una poción verde o azul para regenerar tu magia, ya que realizarás el hechizo varias veces).

Ítem: Ninguno.

- Dead Hand: Es el jefe del calabozo Under the Well, y el subjefe del Shadow Temple. En Master Quest, hay dos tipos de Dead Hand. El primero, tiene muchas manos en la superficie. El segundo no tiene manos. Para hacer que aparezca el que tiene manos, necesitarás hacer que una de ellas te agarre. Para hacer que aparezca el que no tiene manos, necesitarás colocar una bomba donde veas su sombra. Cuando se sumerge en la tierra, no te le acerques, ya que la tierra que sale volando te puede dañar.

Método: Dead Hand solamente te quitará vida si te muerde. Su punto débil es su cara. Cuando se te acerque, inclinará su cabeza para intentar morderte. Cuando su cabeza se encuentre suficientemente cerca de ti, pégale con la espada. Después de unos golpes se sumergirá en la tierra. Repite el proceso hasta que lo mates.

Ítem: Varía, pero por lo general es magia.

- Deku Baba: Es una planta que sale de la tierra cuando te le acercas. Si la tocas, te dañará. Estas plantas vuelven a aparecer al poco tiempo de eliminarlas.

Método: Acércatele un poco, y rebánale con la espada el palo que une la cabeza con la tierra, antes de que empiece a moverse demasiado.

Ítem: Por lo general, dejan Deku Sticks y Deku Nuts al derrotarlos.

- Deku Baba: Existen dos tipos de Deku Baba. Éste es el segundo. Esta planta, a diferencia de la anterior, te intentará atacar, lanzándose hacia ti.

Método: Espera a que se lance hacia ti. Cuando lo haga, pégale con la espada, o pon el escudo. En ese momento, se enderezará, y le podrás cortar el palo que une la cabeza con la tierra.

Ítem: Por lo general, dejan Deku Sticks y Deku Nuts al derrotarlos.

- Deku Scrub: Este tipo de enemigo es el que se esconde en los hoyos que se encuentran rodeados de hojas. Si te le acercas, se sumergirá en su hoyo. Escupen semillas cuando salen de su hoyo. Una vez que lo golpeas, empezará a correr alrededor de su hoyo, siendo vulnerable a cualquier ataque.

Método: Lo más efectivo es rebotar su semilla con tu escudo, y ya que sale del hoyo, darle un espadazo. Una técnica alterna es dispararle con la resortera para sacarlo del hoyo, y luego para eliminarlo.

Ítem: Varía.

- Dinolfos: El Dinolfos es muy similar al Lizalfos. La única diferencia es que el Dinolfos es más resistente, más agresivo, más ágil, y más fuerte. Sin embargo, sus ataques y sus movimientos siguen

siendo los mismos que el Lizalfos, por lo cual no tendrás dificultad derrotándolo.

Método: Cúbrete con tu escudo cuando te intente atacar. Cuando salta, casi siempre hace algún tipo de ataque. No se cubre con nada, por lo cual pégale con la espada cuando puedas.

Ítem: Varía.

- Dodongo: Tipo primitivo de lagartija / dragón, que escupe fuego por su boca. Su único punto débil es su cola, ya que todas las demás partes están blindadas. Al ser lastimado, se volteará rápidamente. Cuando te logre enfocar, escupirá fuego. Cuando lo hayas dañado lo suficiente, se autodestruirá con una explosión.

Método: Acércatele a la cola, y dale un espadazo. Aléjate un poco, y permite que se de la vuelta. Luego, córrele a la cola y vuélvele a dar un espadazo. Repite todo el proceso hasta que lo logres eliminar. Cuando empiece a parpadear rojo, aléjate, ya que explotará.

Ítem: Varía.

- Fire Bubble: Familiar del otro tipo de Bubble. El Fire Bubble te quemará al tacto. Sin embargo, sigue siendo igual de débil que sus parientes, los Blue Bubble.

Método: Haz que rebote contra tu escudo, o pégale con el Hookshot. Esto hará que se caiga al suelo, y que se le quiten las flamas. A continuación, pégale con la espada.

Ítem: Varía.

- Fire Keese: Este Keese ha agarrado fuego de alguna antorcha que se encuentra en el área, o otra fuente de fuego. Te destruirá cualquier cosa de madera que tengas equipada, como puede ser el Deku Shield, aparte de prenderte fuego a tí.

Método: Aléjate de él, y derrótalo utilizando la resortera o el arco.

Técnica Alternativa (Sugerida por "Gaby Tloz"): Pon el escudo Hylian para impedir que se te acerca. Una vez que el escudo lo detenga, saca la espada y golpéalo.

Ítem: Varía.

- Flare Master: Subjefe del Fire Temple. El Flare Dancer aparece en un cuarto circular. Danzará por dicho cuarto, quemándote si te toca. Cabe destacar que en sí el enemigo es la cosa chiquita que sale corriendo una vez que apagas su "ropa". Viste de tres colores: Naranja, Azul, y Verde, en ese orden. Cuando lo hayas dañado lo suficiente, explotará.

Método: Cuando empiece a dar la vuelta por el cuarto, pon una bomba en su camino, para que de esta forma, cuando el pase sobre ella la explotará (como está en llamas, al contacto explotará la bomba).

Después, caerá la bola que es el Flare Master. esta bola correrá por el cuarto, tratando de evitarte. Corre en sentido opuesto al de él. Cuando te le acerques, se empezará a detener para cambiar de sentido. Es en este momento que le debes de pegar con el Hookshot para dañarlo y acercarlo a tí, y si puedes, pegarle con la espada (aunque el Hookshot hace suficiente daño). Aléjate cuando vaya a explotar para que no te dañe.

Técnica Alternativa (Sugerida por "Gaby Tloz"): De menos de poner la bomba en el camino del Flare Master, simplemente enfoca su cabeza con el Hookshot y pégale. Esto hará que la bola se salga del cuerpo, permitiéndote proseguir a pegarle con la espada.

Ítem: Varía.

- Floormaster: Familiar del Wallmaster. Esta mano suele caminar por los suelos, y una vez que te detecta, procederá a atacarte. Cuando te vaya a atacar, se pondrá verde, y se lanzará hacia ti. Cuando está verde, es invencible. Si logras pegarle, se dividirá en tres pequeñas manos, las cuales te intentarán atacarte. Si te logran dañar, se convertirá en una grande otra vez.

Método: Cuando te ataque, pon tu escudo. Luego, pégale con la espada. Por último, corretea a las tres pequeñas manos, cubriéndote con el escudo para que no te agarren, y pegándoles con la espada para eliminarlas.

Ítem: Varía.

- Freezard: Enemigo característico de lugares húmedos. El Freezard en si es muy fácil de matar, ya que es muy vulnerable cuando está expuesto. Sin embargo, se puede convertir invisible mientras se desliza de un lugar a otro. Su ataque principal consiste en soplar viento, el cual te puede congelar.

Método: Ya que esté visible, trata de acercártele por los lados, para evitar su ataque de hielo. Ya que estés cerca de él, pégale con la espada hasta que lo rompas por completo.

Ítem: Varía.

- Ganon: Bestia Suprema. Transformación de Ganondorf gracias a la Trifuerza del poder. Ganon es muy fácil de derrotar, si es que sabes que es lo que debes de hacer para eliminarlo. Primero, habrás notado que ya no tienes la Master Sword. Por lo tanto, deberás de equipar la Biggoron's Sword o, en su defecto, el Megaton Hammer (El Hookshot también funciona, pero dañan más a Ganon el Megaton Hammer y la Biggoron's Sword). Una vez que obtengas la Master Sword de vuelta, solamente lo podrás dañar utilizando dicha espada.

Método: Ganon solamente te atacará utilizando las navajas que trae en las manos. Su punto débil es su cola. Cada vez que te intente atacar, se levantará un poco, dándote suficiente espacio para pasar debajo de él y llegar hasta su cola. Le deberás de pegar a la cola utilizando las armas antes mencionadas.

Repite el proceso hasta que lo desmayes. También se quitará la barrera de fuego. Corre hasta Zelda, y agarra la Master Sword. Ahora, golpéale la cola utilizando el método antes mencionando, pero con la Master Sword.

Una vez que lo hayas dañado lo suficiente, Zelda te ayudará y detendrá a Ganon. Acércatele a él y dale un espadazo para derrotarlo.

Ítem: ;Terminaste The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest!

- Ganondorf: Great King of Evil. El Rey del Mal. Jefe de los Jefes de Ocarina of Time. Por cierto, es gran amante del piano. Desea completar la Trifuerza, por lo cual necesita las dos piezas faltantes.

Método: Ganondorf cuenta con dos ataques. El primero puede ser esquivado totalmente si te encuentras en uno de los cuatro lados del cuarto. Por ésta razón, lo primero que debes de hacer es irte a una de las cuatro esquinas del cuarto. Primero realizará su primer ataque, con el cual golpea el piso, y hace que unas plataformas se caigan. Si ya ha tirado bastantes plataformas, necesitarás las Hover Boots para llegar a las esquinas del cuarto.

Las esquinas del cuarto no se pueden caer y, como mencioné, están fuera del alcance de su primer tipo de ataque. Una vez que llegues a la esquina, no le prestes atención a su primer tipo de ataque. Solamente enfócate en el segundo, en el cual te lanza una ráfaga de energía (muy similar al ataque de Phantom Ganon). Con tu espada, debes de pegarle a la ráfaga de energía para rebotarla, y repetir el proceso hasta que la ráfaga le pegue a Ganondorf. Cuando lo haga, Ganondorf se quedará en el aire, inmóvil. En ese preciso instante le debes de disparar una flecha de luz.

Cuando la flecha impacte a Ganondorf, caerá inmóvil a la plataforma. Le deberás de pegar con tu espada en esta etapa, hasta que se recupere y se vuelva a elevar al aire (Recomendación: Cuando dispires la flecha, salta (o flota) a la plataforma central para que cuando el descienda ya estés preparado para pegarle. De esta forma le lograrás dar más espadazos). Repite el proceso antes mencionado hasta que derrotes al Rey del Mal.

Si Ganondorf te tumba hasta abajo, podrás romper los jarrones para obtener magia, flechas, o corazones, según sea lo que más necesites. Cuando te encuentres abajo Ganondorf no te podrá atacar, ni tu a él. Por lo tanto, necesitarás subir para continuar la pelea.

Ítem: Ninguno.

- Gerudo Thief: La Gerudo Thief te aparecerá cuando intentes rescatar a los carpinteros que se encuentran encerrados en Gerudo Fortress. Son muy agresivas, y si no te mantienes a la ofensiva o te dan un golpe fuerte, te encarcelarán.

Método: Tan rápido aparezca la Gerudo Thief, dirígete hacia ella y pégale con la espada. Siempre mantente a la ofensiva. Cuando veas que te va a intentar pegar, pon tu escudo o muévete rápidamente hacia un lado para que no te pegue. A veces le lograrás pegar cuando esté cubriéndose con sus espadas. Ella descuida su defensa justamente antes y después de realizar su ataque.

Ítem: Una llave pequeña.

- Gibdos: Es un familiar del ReDead, ya que ambos son momias. Su método de ataque es muy similar. A diferencia del ReDead, el Gibdos es inmune a cualquier tipo de golpe que no provenga de la espada. Una vez que se le prende fuego, se continuará quemando hasta que se muera. Si te logra ver, gritará, paralizándote por unos segundos. Cuando se te acerque lo suficiente, se te trepará.

Método: Toca el Sun's Song para paralizar a la momia. Luego, ponte detrás de ella y empieza a pegarle utilizando la espada.

Ítem: Varía.

- Guardián del Sacred Forest Meadow: Este enemigo es uno de los más grandes y más dañinos que hay en el juego. Dado que está en un corredor, es bastante difícil posicionarte correctamente para lograr atacarlo, por lo cual necesitarás mucha paciencia. Hay dos versiones del guardián. La primera versión es el guardián que trae una lanza y te atacará con ella tan pronto logre percibirte. Se mueven de un lado a otro del corredor lentamente.

Método: Espera fuera del corredor a que te de la espalda. Luego, pégale en la espalda utilizando el Hookshot, para eliminarlo. "Gaby Tloz" indica correctamente que no necesitas esperar a que te dé la espalda. Sin embargo, debes de fijarte de no pegarle a su lanza, ya que ésta actúa como un escudo.

Ítem: Por lo general, nada.

- Guardián del Sacred Forest Meadow: Este enemigo es uno de los más grandes y más dañinos que hay en el juego. Dado que está en un corredor, es bastante difícil posicionarte correctamente para lograr esquivarlo, por lo cual necesitarás mucha paciencia. Hay dos versiones del guardián. La segunda versión es el guardián que trae un mazo gigantesco, con el cual golpeará el piso para lanzar una ráfaga de aire. Puede golpear el piso en tres posiciones distintas: en medio, o a los lados. Cabe destacar que este tipo de guardián no se puede mover.

Método: Checa en cual posición golpeó el mazo el suelo, y luego muévete hacia cualquier lado que no sea el que golpeó, para de esta manera esquivar las ráfagas de aire. Cuando logres posicionarte detrás de él, golpéalo para eliminarlo (Una vez que estás atrás de él, ya no te atacará).

Ítem: Por lo general, nada.

- Gohma Egg: Huevo que se ve rojo y blanco, y es bastante grande. Lo conveniente es destruirlo antes de que salga la araña, lo cual sucede cuando te le acercas o te pones abajo de él.

Método: Es efectivo utilizar la resortera para destruirlo desde larga distancia, o la espada, desde corta distancia.

Ítem: Por lo general, ninguno

- Gohma Larva: Salen de los Gohma Eggs. Estos bichos de dos patas, tienen un gran ojo, y un aguijón en su parte superior, con el cual te intentarán dañar. Cuando se preparan para atacar, el color del ojo y del aguijón será rojo. Cuando estén normal, no te atacarán, y serán de color azul.

Método: a) Utiliza una deku nut para paralizarlos. Luego, mátalos a espadazos.
b) Acércatele y dale un espadazo. Saldrá corriendo. Persíguelo, y dale el último espadazo, defendiéndote al mismo tiempo con el escudo.

Ítem: Varía

- Gold Skulltula: El Gold Skulltula es un enemigo que no necesitarás matar para pasar el juego, pero sí para completarlo. En total, hay 100 Gold Skulltulas en el juego. Una vez que elimines a una y agarres su Token, esa Gold Skulltula desaparecerá para siempre.

Método: Elimínala utilizando el arma que prefieras.

Ítem: Gold Skulltula Token.

- Green Bubble: El Green Bubble es un familiar del Blue Bubble. El Green Bubble suele moverse haciendo círculos, por lo cual es más fácil de predecir hacia donde va, que su otro familiar. También es más débil que el Blue Bubble.

Método: Una vez que la flama verde que tiene desaparezca, pégale con la espada. Utilizando el Hookshot, puedes apagarle la flama.

Ítem: Varía.

- Ice Keese: Este Keese ha agarrado "fuego" azul de alguna flama azul que se encuentra en el área. Te congelará si es que te toca. Una vez que te congele, se le quitará la flama azul, y se convertirá en un Keese normal.

Método: Aléjate de él, y derrótalo utilizando la resortera o el arco.

Ítem: Varía.

- Iron Knuckle: Sin duda, uno de los enemigos más fuertes y letales que

hay en el juego. Los Iron Knuckle traen una armadura bastante fuerte, por lo cual no es fácil eliminarlos, ya que son resistentes. Sin embargo, la armadura los hace bastante lentos, por lo cual tú tienes una ventaja sobre él. Poseen una hacha gigantesca, la cual hace mucho daño y es capaz de destruir columnas enteras. Tu escudo no impedirá que te golpee. Permanecerán sentados en su trono hasta que te le acerques o lo golpees.

Método: Siempre trata de pegarle desde atrás, ya que así evitarás el contacto con su hacha. Si estás bajo en vida, lánzale bombas. Si tienes Nayru's Love, no dudes en ponerlo cuando te enfrentes en contra de este enemigo. Agarrando práctica aprenderás a esquivar sus ataques y no necesitarás esperarte a pegarle por detrás (Gracias a "Gaby Tloz" por indicar esto).

Ítem: Varía.

- Joelle - One of the Poe Sisters: Es una de las hermanas fantasmas que aparecen como subjefes del Forest Temple. Beth es la fantasma de color naranja, y en consecuencia, al eliminarla encenderás las antorchas de flama naranja.

Método: Primero, tendrás que destruir los tres cuadros que utiliza para aparecerse. Cuando esté en un cuadro, dispárale una flecha a ese cuadro. Cabe destacar que si la miras desde una distancia corta, se irá a otro cuadro. Ya que destruyas los tres cuadros, dejará de esconderse y saldrá para pelearse. Elimínala como a cualquier otro fantasma.

Ítem: Flama Naranja.

- Keese: Murciélago que vuela por el área, haciendo imposible pegarle con la espada. Se acercará a ti cuando te quiera atacar, y una vez que haya consumado el ataque, se alejará.

Método: Espera a que te vaya atacar si es que lo quieres matar con la espada. Sin embargo, es más eficiente enfocarlo y dispararle con la resortera o el arco.

Ítem: Varía.

- King Dodongo: Infernal Dinosaur. Jefe de Dodongo's Cavern. Este dinosaurio gigantesco es bastante fácil de eliminar, aunque tiene varios ataques que son difíciles de esquivar. Su lentitud es un factor a tu favor. Lanza fuego por la boca, y es capaz de rodar. Su tamaño es sorprendente, por lo que tendrás que cuidarte cuando empiece a rodar.

Método: El King Dodongo tomará aire cada vez que te le acerques. Esto lo hace con el motivo de lanzarte lumbre. Mientras esté tomando aire, lánzale una bomba a su boca. Él se tragará la bomba, y cuando esta explote, King Dodongo será vulnerable (se pondrá rojo). Dale un espadazo para dañarlo. Después, empezará a rodar. Topará contra la pared dos veces, y dejará de rodar. Cuando te le acerques, empezará a tomar aire otra vez. Repite el proceso hasta que lo elimines.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Leever: Monstruo verde que tiene cierta semejanza a una gelatina. Su única forma de dañarte es si te toca. Sigue una trayectoria derecha, siendo incapaz de cambiar de dirección una vez que sale del suelo. Después de matar a muchos Leever, aparecerá un Leever azul, el cual es más poderoso.

Método: Cuando se te acerque pon tu escudo, o pégale con la espada. Lo más simple es moverte hacia un lado para que no te pegue.

Ítem: Varía.

- Like Like: Este enemigo no es muy poderoso ni muy habil, pero puede causarte una gran pérdida económica. Al absorberte, te quitará tu escudo (Hylían y Deku Shield) y la ropa azul y roja. Ten cuidado cuando te le aproximes. Si te le acercas mucho, te absorberá.

Método: Espera a que empiece a tratar de absorberte. De inmediato, intenta atacarlo por detrás, de esta forma evitando el hoyo con el que te absorbe. Las bombas también son efectivas, pero la espada siempre daña más.

Técnica Alternativa (Sugerida por "Gaby Tloz"): Pégale con el Hookshot para paralizarlo. Esto te permitirá golpearlo con la espada sin ningún problema.

Ítem: Varía. En caso de que te haya quitado algo, matarlo inmediatamente hará que te regrese lo que te robó.

- Lizalfos: Esta lagartija es bastante ágil y buena para pelear. Sin embargo, es bastante buena, ya que cuando aparece en grupos, solamente una ataca a la vez, y las demás se alejan.

Método: De niño, equipa el Hylían Shield y utilízalo. Espera a que golpee al escudo, y luego dale un espadazo. Repite el proceso hasta derrotar al Lizalfos.

Ítem: Varía.

- Losas de Piso: Se encuentran principalmente en el Fire Temple. Estas losas de piso se levantarán y tratarán de impactarte tan rápido sientan tu presencia. Sin embargo, cuando impactan a algo se autodestruyen, por lo cual son un enemigo Kamikaze.

Método: Cuando vengán hacia tí, pon tu escudo para que se estrellen contra él y no te dañen.

Ítem: Por lo general, ninguno.

- Mad Scrub: Es un Deku Scrub pequeño y de color rojo. Por lo general, te avientan semillas mientras estés a su alcance. Una vez que

salen de su hoyo, empezarán a correr rápidamente como locos, tratando de alejarse de ti, hasta que puedan regresar a su hoyo. Hay veces en que avientan las semillas en grupos de tres.

Método: Rebota con tu escudo una de sus semillas para que le golpee. También le puedes pegar con la resortera. Luego, ya que salió de su hoyo, persíguelo hasta que le logres dar un espadazo.

Ítem: Varía.

- Meg - One of the Poe sisters: Meg es la última de las cuatro hermanas fantasmas. Solamente aparecerá cuando hayas eliminado a sus otras tres hermanas. Meg es bastante diferente, ya que de menos de esconderse en cuadros, se dividirá en cuatro. Enciende la antorcha de flama morada.

Método: Una vez que se divida, el primer fantasma en moverse y darse una vuelta es ella. Enfócala, y dispárale una flecha. Tendrás que repetir el proceso cinco veces, hasta que logres eliminarla.

Ítem: Flama morada.

- Morpha: Giant Aquatic Amoeba. Jefe del Water Temple. Morpha solamente cuenta con un ataque, por lo cual es uno de los jefes más débiles del juego. El ataque que realiza es muy predecible, y bastante fácil de esquivar. Morpha es la bola roja que salta de lado a lado, y no es muy difícil de eliminar. Ten en cuenta que no la podrás dañar si estás en el agua.

Método: Morpha empezará a saltar en el agua, moviéndose de lado a lado. Tú te deberás de quedar fuera del agua, de preferencia lejos del estanque de agua.

Cuando Morpha se acerque hacia ti y se deje de mover tanto, enfócala con Navi, y utiliza el Longshot para arrastrarla hasta ti. Lo bueno de realizar esto es que nunca te le acercará mucho, evitando que te agarre su ataque. Ya que hayas arrastrado el núcleo hacia tí, pégale con la espada.

El ataque de Morpha no es muy rápido, y puedes detectar cuando lo está haciendo fácilmente. Cuando empieza a saltar en un solo lugar y se escuche un ruido como de agua moviéndose, es que está realizando su ataque. El ataque consiste en hacer una mano de agua, la cual te tratará de succionar o agarrar. La mano no se puede mover de lugar, pero si tiene un gran alcance. Aléjate de ella y te mantendrás bien.

Morpha puede hacer que aparezcan hasta tres manos de agua a la vez, por lo cual tienes que tener cuidado de no chocar contra ellas, y que no te agarren. Si te agarra una de las manos de agua, te agitará por el aire, y luego te aventará hasta el otro lado del cuarto.

Por lo general, cuando Morpha llama a una mano, el núcleo se meterá en dicha mano, haciéndote más fácil que lo pesques con el Longshot ya que ahora no se moverá. Bastarán cuatro golpes con la Biggoron's Sword para eliminar a este jefe.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Octorok: El Octorok es muy similar al Deku Scrub en su forma de ser y atacar. La diferencia es que el Octorok es un monstruo marino. Cuando estés en el área de alcance del Octorok, éste saldrá del agua. Si te le acercas mucho, se sumergirá (desaparecerá) hasta que te vuelvas a alejar. Escupen una clase de semilla.

Método: Rebota con tu escudo una de sus semillas para que le golpee. Adicionalmente, lo puedes matar con la resortera o el arco. Un golpe basta para eliminarlo.

Ítem: Varía.

- Parasitic Tentacle: Es un tentáculo que se encuentra exclusivamente dentro de Lord Jabu-Jabu. Al aproximarte a dicho tentáculo, se contraerá, columpiándose y preparándose para atacarte. Su punto débil es su centro. Una vez que destruyes el Parasitic Tentacle, se quitará una barrera del mismo color del tentáculo, la cual por lo general impide el acceso a algún corredor.

Método: Acércate al tentáculo. Inmediatamente se empezará a ir hacia atrás. Lánzale el Búmerang (teniendo enfocado al tentáculo, utilizando a Navi). Cuando lo golpee, se contraerá y luego se volverá a ir hacia atrás. Repite el proceso hasta eliminarlo.

Ítem: Varía. Se quitará la columna/barrera del mismo color que impide acceso a algún corredor.

- Peahat: Éste enemigo es uno que solamente atacará si te le acercas, por lo cual lo más recomendable es no acercártele. Es muy poderoso, ya que al aproximártele se elevará al aire, y lanzará Peahat Larva en gran cantidad (Puede lanzar hasta 12 a la vez). Cuando estés a su alcance, empezará a descender y tratará de cortarte utilizando sus hojas inferiores, las cuales sirven como navajas. Si tienes pocos corazones, lo más probable es que te mate (por eso, no lo enfrentes). De noche, es invencible, y lo único que lograrás si lo atacas es que te lance muchos Peahat Larva.

Método: Cuando empiece a girar, tratando de cortarte, roda de tal forma que quedes cerca de su centro. Su único punto débil es la parte central de abajo, por lo cual le debes de pegar con la espada, o lanzarle una bomba.

Ítem: Varía.

- Peahat Larva: Son unas cosas voladores que lanza el Peahat cuando te le acercas. Por lo general, te perseguirán hasta que las destruyas, o se impacten contra algo, como puede ser el suelo.

Método: Cuando se te estén acercando, pon tu escudo. La única forma de destruirlas es con bombas, o haciendo que se impacten contra algo.

Ítem: Varía

- Phantom Ganon: Evil Spirit From Beyond. Jefe del Forest Temple. Phantom Ganon es una "probadita" de lo que es Ganondorf en realidad. Phantom Ganon cuenta con dos fases. En la primera, estará montado sobre su caballo y desaparecerá de cuadro en cuadro (en total hay 6 cuadros en el cuarto). En la segunda fase, se dedicará a lanzarte ráfagas de energía.

Método: En su primera fase estará a caballo y se meterá en los cuadros. Cuando venga hacia tí, aparecerá en los cuadros, y podrás ver claramente como galopa hacia ti. Sin embargo, lo complejo de él es que aparecerá la imagen de él en dos cuadros, pero realmente está en uno.

Cuando esté a punto de salir de un cuadro, aparecerá un portal morado. Cuando esté en este portal es cuando le debes de disparar una flecha, ya que es más difícil cuando está en el aire. Si lo haces correctamente, regresará al cuadro y no te atacará. Si no le logras pegar, saldrá del cuadro y te lanzará una ráfaga de energía.

Cuando le logres dar tres flechazos, su caballo desaparecerá y empezará la segunda fase.

En la segunda fase, Phantom Ganon te lanzará ráfagas de energía, a las cuales tu le debes de pegar utilizando la espada. De ésta forma, las ráfagas rebotarán hacia Phantom Ganon. Mientras más lejos estés, más crece la probabilidad de que Phantom Ganon la logre rebotar de vuelta. Sin embargo, nunca rebota más de tres veces la ráfaga de energía.

Cuando la ráfaga de energía le pegue a Phantom Ganon, hará que se caiga al suelo. En ese momento, corre hacia él, y dale de espadazos, aprovechando que está inmóvil. Repite el proceso aproximadamente tres veces para derrotarlo.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Poe: Son fantasmas que aparecen cuando te les acercas. Desde lejos se pueden identificar por la linterna que traen. De repente desaparecerán, volviéndose inmunes a tus ataques.

Método: Le tienes que pegar cuando esté visible. Cuando se vuelva invisible, pon tu escudo, en caso de que decida atacarte. Su ataque consiste en girar con su antorcha hacia tí, lo cual puedes detener utilizando tu escudo. No lo toques, ya que te dañará.

Ítem: Varía.

- Poe: El Poe que encuentras en el Haunted Wasteland no te atacará, y es imposible que lo derrotes. Él te sirve como guía para enseñarte el camino correcto que debes de seguir para llegar al Desert Colossus.

Método: No lo puedes eliminar.

Ítem: Ninguno.

- Poe of the Graveyard: Este fantasma te aparecerá en el Kakariko Graveyard. Al leer lo que dicen las tumbas del fondo, aparecerá. Una vez que lo derrotes, ya no vuelve a aparecer. Uno de ellos es "Sharp the Elder", y otro es "Flat the Younger". Ambos eran compositores para la familia real, y fueron los creadores del Sun's Song.

Método: Le tienes que pegar cuando esté visible. Cuando se vuelva invisible, pon tu escudo, en caso de que decida atacarte. Su ataque consiste en girar con su antorcha hacia ti, lo cual puedes detener utilizando tu escudo. No lo toques, ya que te dañará.

Ítem: Ninguno.

- Queen Gohma: Parasitic Armored Arachnic. Jefe de "Inside the Deku Tree". Este arácnido es el jefe del primer calabozo. Si estás jugando Ocarina of Time por primera vez, puede ser que se te haga difícil de eliminar, ya que solo cuentas con tres corazones. Cuando se sube al techo, arrojará Gohma Eggs. Es bastante ágil y rápida, por lo cual deberás de tener precisión en tus tiros y golpes.

Método: Cuando esté en el piso, lánzale un Deku Nut para paralizarla. Cuando esté en el techo, espera a que su ojo se ponga rojo, y pégale con la resortera. Cuando esté paralizada, pégale con la espada.

Ítem: Un contenedor de corazón.

- Red Tektite: Este tipo de tektite es rojo. Su forma de moverse es saltando, por lo cual puedes aprender a predecir sus movimientos. Trata de que no caiga encima de ti. Se tarda tiempo en darse la vuelta, y su salto no abarca mucha distancia.

Método: Espera a que llegue al suelo, y pegale con tu espada. En caso de que se te acerque mucho, utiliza tu escudo para defenderte.

Ítem: Varía.

- ReDead: Este tipo de momia es bastante lento. Sin embargo, su ataque puede ser letal, ya que te abraza y no te suelta. Cuando te mire el ReDead, te paralizará momentáneamente, lo que le ayuda a moverse para agarrarte. Una vez que te agarre, presiona los botones del control rápidamente para liberarte.

Método: Lo más fácil es tocar la Sun's Song para paralizar a la momia. Luego, acércatele por detrás, y empieza a darle espadazos hasta que la derrotes. Otro método es simplemente acércatele lo más rápido que puedas

por detrás, y darle con la espada hasta que se muera. Si se empieza a mover, muévete tu también para tratar de quedar siempre atrás del ReDead para evitar que te vea.

Ítem: Varía.

- Shabom: El enemigo conocido como Shabom es una burbuja, la cual es bastante inofensiva, ya que no tiene vida propia ni ataques. El Shabom irá flotando de lado a lado del cuarto en el que se encuentra, y al hacer contacto contigo explotará.

Método: Las bombas ni la resortera sirven para destruir al Shabom. Tendrás que utilizar el búmerang, o tu espada. También puedes chocar contra el Shabom para destruirlo, pero te dañarás.

Ítem: Varía.

- Shell Blade: Es una almeja que tiene unos picos en su parte de atrás. Su único punto débil es el pedazo rojo que está adentro de la concha. Solamente te atacará si te le acercas. Antes de iniciar su ataque abrirá su concha.

Método: Enfócala y acércate a ella para que abra su concha. Cuando abra su concha pégale con el Hookshot o lánzale una flecha para eliminarla.

Ítem: Varía.

- Skull Kid: Es un niño que se perdió en los Lost Woods. Estos niños se visten utilizando hojas, por lo cual su parecido a un espantapájaros es visible. Les gusta mucho tocar instrumentos. Sin embargo, habrá veces en las que los puedas hacer enojar, y te empezarán a atacar. Siempre te atacarán si eres Link-grande.

Método: El que prefieras, utilizando mucho el escudo para bloquear los dardos que te disparan. Si lo logras matar antes de que desaparezca, recibirás un Rupee grande (Gracias a "Gaby Tloz" por indicar esto).

Ítem: Por lo general, nada.

- Skulltula: Araña que por lo general está en el techo, y cuando te acercas a su posición, bajará del techo y te bloqueará el camino. Son bastante resistentes, y su punto débil es su parte de atrás.

Método: Deja que baje, y espérate a que se voltee. Ya que tiene su espalda hacia ti, dale un espadazo (dependiendo de la espada que tengas, será si es uno o dos espadazos). El Hookshot es el arma más efectiva para derrotarlas, ya que desde cualquier posición que la ataques la matarás.

Ítem: Varía.

- Skullwalltula: Skulltula (Araña) que por lo general se encuentra en lugares donde hay enredaderas que puedes escalar. Si te

pega, hará que te caigas de la enredadera. Al detectarte, se dirigirán hacia tí.

Método: Lo mejor es dispararles con la resortera o con el arco.

Ítem: Varía.

- Spike: Enemigo característico del Water Temple. El Spike es una piedra redonda, a la cual le saldrán picos y se empezará a mover si sientes tu presencia. No se mueve muy rápido, y su única forma de dañarte es si te toca con sus picos. Ten en cuenta que es un enemigo tanto terrestre como acuático.

Método: Si no tiene los picos afuera, pégale para eliminarlo. Si tiene los picos afuera, pon tu escudo y deja que rebote contra él, o pégale con el Hookshot. Esto hará que se le quiten los picos y lo puedas golpear con la espada.

Ítem: Varía.

- Stalchild: Son esqueletos andantes, que principalmente aparecen durante la noche en Hyrule Field. Son bastante lentos y tontos. Por cada golpe certero que les des, les tumbarás una parte. Suelen aparecer en parejas, y su tamaño varía.

Método: Dale de espadazos, teniendo cuidado que no te golpee. Cuando te va a golpear, se hace para atrás en un movimiento similar al que hace alguien que se está columpiando.

Ítem: Varía.

- Stinger: El Stinger es una Mantaraya, que por lo general está en el agua. Cuando te perciba, te empezará a perseguir. Tiene la capacidad de salir del agua y empezar a volar. Es más dañino cuando te encuentras en el agua, ya que no lo puedes atacar.

Método: El Búmerang o la resortera son efectivos contra este enemigo.

Ítem: Varía.

- Tailpasaran: Este enemigo te electrocutará si te agarra. Sin embargo, su movimiento es bastante predecible, por lo cual lo podrás eliminar con facilidad. Se encuentra con su parte débil debajo de la superficie, por lo cual te le deberás de acercar para que salga y empiece a volar, dejando su parte débil expuesta.

Método: Acércatele, y cuando empiece a volar, lánzale el búmerang para eliminarlo.

Ítem: Varía.

- Torch Slug: Enemigo de fuego. Es un gusano que tiene fuego que sale arriba de él. Solamente te dañará si te logra tocar mientras está encendido. Después de unos segundos, le saldrá fuego si

es que se le ha apagado.

Método: Dale un golpe para hacer que sus llamas se extingan. Luego, pégale con la espada para eliminarlo.

Ítem: Varía.

- Twinrova Kotake: Madre adoptiva de Ganondorf. Jefa del Spirit Temple. Hermana gemela de Koume. Bruja de Hielo, por lo cual es vulnerable a ataques de fuego. Siempre ataca lanzando un rayo de hielo, el cual congela cualquier cosa a su alrededor al impactarse.

Método: Ver Twinrova.

Ítem: Ninguno.

- Twinrova Koume: Madre adoptiva de Ganondorf. Jefa del Spirit Temple. Hermana gemela de Kotake. Bruja de Fuego, por lo cual es vulnerable a ataques de hielo. Siempre ataca lanzando un rayo de fuego, el cual quema cualquier cosa a su alrededor al impactarse.

Método: Ver Twinrova.

Ítem: Ninguno.

- Twinrova: Sorceress Sisters. Jefa del Spirit Temple. Es la combinación de Koume y Kotake. Los rayos mágicos que lanzan las brujas pueden ser absorbidos y reflejados utilizando el Mirror Shield. Kotake se daña con el fuego, mientras que Koume es vulnerable a los ataques de hielo. Twinrova es vulnerable tanto a ataques de fuego como a ataques de hielo.

Método: Primero te enfrentarás a Koume y a Kotake. Matarlas es bastante simple. Una de ellas empezará a alistarse para lanzarte un rayo de magia. Cuando te des cuenta de esto, pon tu escudo y déjate de mover (y enfoca a la bruja que está preparando el ataque). Si lo haces correctamente, el rayo de magia le pegará a tu escudo.

Ahora, mientras te sigue lanzando el rayo, enfoca a la otra bruja, la cual debería de estar volando cerca. Al hacerlo, tu escudo reflejará el rayo de magia hacia la otra bruja, dañándola.

Casi siempre las brujas se turnan en lanzarte rayos de magia, pero no siempre, por lo cual debes de estar prevenido. Si no logras que el rayo le pegue a tu escudo, aléjate lo más rápido posible, ya que si no recibirás gran daño. El ataque es fácil de esquivar si te mueves rápidamente lejos de donde impactará el rayo.

Deberás de repetir el proceso hasta que las brujas decidan unirse. En este momento aparecerá Twinrova. Twinrova te lanzará ráfagas de magia. Puede ser de fuego o de hielo, dependiendo del báculo que utilice al momento de lanzarte la ráfaga.

Para derrotar a Twinrova necesitas que tu escudo absorba tres ráfagas de un mismo elemento (puro fuego o puro hielo). Cuando absorba la tercera ráfaga, el escudo disparará un rayo. Debes de hacer que este rayo le pegue a Twinrova. Cuando impacte a la bruja, ésta caerá al suelo. Salta hasta ella, y pégale con la espada.

Ten en cuenta que si empiezas a recargar el escudo con un elemento, y luego haces que el escudo absorba otro elemento, harás que se sobrecargue el escudo y te dañe. Cuando lance un elemento diferente al que estás cargando, simplemente esquiva la ráfaga.

Tendrás que repetir el proceso hasta eliminar a Twinrova.

Ítem: Un Contenedor de Corazón.

- Volvagia: Subteranean Lava Dragon. Jefe del Fire Temple. Relativamente es un jefe muy fácil de matar, ya que todos sus ataques son muy predecibles y fáciles de esquivar. Sin embargo, solamente lo podrás atacar en ciertas ocasiones, por lo cual no es un jefe que puedas eliminar rápidamente. Volvagia tiene dos ataques principales diferentes, y te quemará si lo tocas. Sale de los hoyos que empiezan a echar fuego.

Método: Primero, Volvagia saldrá de uno de los hoyos del piso. En este momento, acércatele rápidamente, y pégale en la cabeza utilizando el Megaton Hammer. Esto hará que se quede inmóvil por unos instantes. Ahora, pégale a la cabeza utilizando la espada.

Cuando le hayas pegado, se volverá a sumergir en un hoyo, y saldrá por otro y se elevará al aire, volando. Éste es su ataque principal. Se te tratará de acercar, y cuando este bastante cerca de ti lanzará fuego por su boca. Lo más conveniente es correr en círculos, para de esta forma evitar que te quemem. También, ten cuidado con no estrellarte contra su cola, ya que te quemará.

Después que vuele por un tiempo, se volverá a sumergir en su hoyo. Ahora, saldrá por otro. Corre hacia ella, y pégale con el Megaton Hammer en la cabeza, y luego dale de espadazos. Se volverá a sumergir en su hoyo.

Al salir, ahora utilizará su segundo ataque. Se elevará hasta el techo, y hará que caigan rocas sobre la plataforma. Fíjate en las sombras de las rocas que están cayendo para esquivarlas. Después de un tiempo, regresará a su hoyo.

Ahora, parecerá que va a salir por dos hoyos, pero realmente saldrá por el último hoyo que eche fuego. Repite el proceso hasta eliminar al dragón que resucitó Ganondorf.

Ítem: Un Contenedor de Corazón

- Wallmaster: Este enemigo suele ser invisible hasta que te intenta atacar. Se encuentra en los techos de lugares oscuros, y una vez que pases debajo de él, se empezará a dejar caer sobre ti. Mientras hace esto, escucharás un ruido muy distintivo, y

aparecerá una sombra que se hace cada vez más grande debajo de ti. Si logra caer debajo de tí, te arrastrará hasta el techo, y regresarás al inicio del cuarto (te quitará un corazón). El Wallmaster es una mano, y solo te ataca cuando cae.

Método: Espera a que empiece a caer. Cuando veas que la sombra es bastante grande, empieza a moverte. Te darás cuenta que su sombra se quedará fija en un solo lugar. Cuando caiga al piso, pégale con la espada (no te vayas a quedar debajo de su sombra).

Ítem: Varía, pero por lo general, Rupees.

- White Bubble: Familiar de los Bubbles. Es una calavera que flota de un lado a otro, por lo general resguardando algo. También suele aparecer en grupos.

Método: Espera a que se detenga y pégale con la espada. También le puedes pegar con flechas.

Ítem: Varía.

- White Wolfos: Es un lobo, familiar del Wolfos. A diferencia del Wolfos, el White Wolfos es más grande y poderoso. Suele cubrirse cuando lo intentas atacar, por lo cual tendrás que esperar a que deje al descubierto su parte vulnerable, la cual es la parte frontal.

Método: Pon tu escudo, y espera a que te golpee. Inmediatamente después de que recibas el golpe, dale un espadazo en su costado. Repite el proceso hasta que lo elimines.

Ítem: Varía.

- Wolfos: Es un lobo, bastante resistente. Es muy ágil, y le gusta rodear a su presa. Su espalda es bastante dura, por lo cual pegarle a ella no tendrá ningún efecto. También es muy poderoso, por lo cual debes de cuidarte de sus ataques.

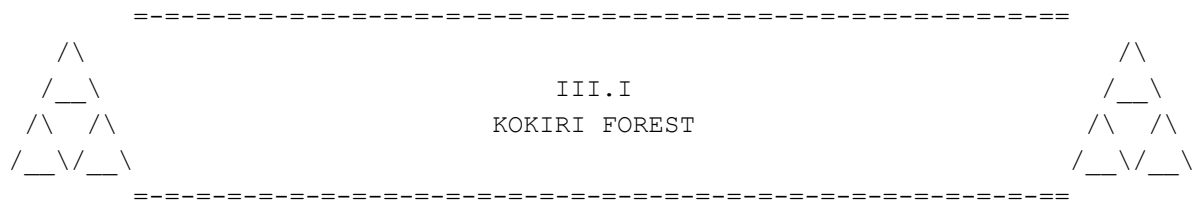
Método: Pon tu escudo, y espera a que te golpee. Inmediatamente después de que el golpe sea recibido por tu escudo, dale un espadazo en su costado. Repite el proceso hasta eliminarlo.

Ítem: Varía.

Ésta es la sección principal de la guía. Aquí se te detallará como pasar el juego. Se ha dividida en varias sub-secciones para facilitar la búsqueda rápida de cualquier cosa.

En caso de que estés atorado en alguna parte, basta con que te dirijas a la sub-sección en la cual tienes el problema para encontrar la solución.

Las sub-secciones se han ordenado en la manera que creo que es conveniente que vayas haciendo las cosas. Ten en cuenta que no todos los sidequests, o tareas secundarias que puedes realizar en el juego, se mencionan aquí. Los sidequests los puedes encontrar en las secciones posteriores a ésta. Esta sección te ayudará exclusivamente a pasar The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



Una vez que empieces el juego, aparecerá una película de introducción, en la cual, como su nombre lo indica, se te da una breve introducción al juego. Se te menciona qué son los niños Kokiri. También, se hace de tu conocimiento que existe uno de esos niños Kokiri que no tiene un hada, lo cual es bastante extraño. Cabe destacar que el narrador en esta parte es el gran Deku Tree, al cual conocerás muy personalmente más adelante. La hada a la que llama es Navi, la cual será tu fiel compañera durante toda la aventura que se desarrolla en el juego.

Ya que tienes el control de Link, lo primero que debes de hacer es salir de tu casa (Sí, vives adentro de un árbol). Al hacerlo, se te anunciará que estás en el "Kokiri Forest". También, correrá hacia ti una amiga, Saria. Baja por las escaleras, y dirígete hacia la derecha, pegándote a la pared hasta llegar a una rampa. Sube por esa rampa, y verás que hay unas rejas de madera al frente. En medio de ellas, y pegado a la pared, verás que hay un hoyo. (Se encuentra en la parte más hacia el sur del mapa).

Te debes de meter en el hoyo (para hacerlo, presiona el botón A). Ya que estés del otro lado, debes de tener cuidado con las piedras que están circulando por los caminos angostos. Lo que tienes que hacer es llegar hasta el otro lado del cuarto (en la esquina de la izquierda), para encontrar un cofre, el cual deberás de abrir para obtener la Kokiri Sword.

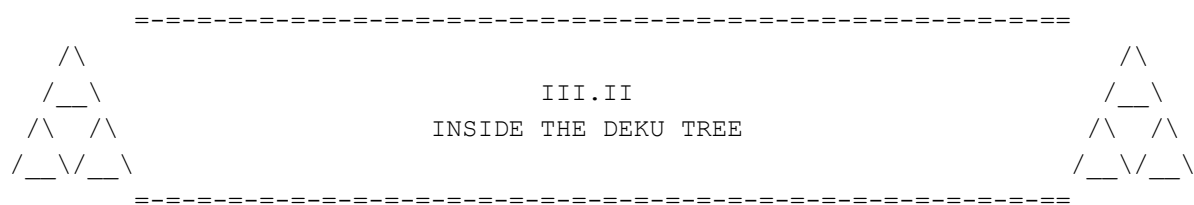
Ya que tienes la espada, la deberás de equipar desde el menú del equipo que tienes (presiona Start, y luego muévete con los botones L y R para llegar a dicho menú). Ahora que ya has equipado la espada, deberás salirte del hoyo y explorar el pueblo de los Kokiri. Habla con todos los habitantes para que te den consejos útiles. Los letreros también son de gran utilidad para aprender varias técnicas.

Tu objetivo principal deberá ser encontrar por lo menos 40 Rupees, para poder comprarte el Deku Shield. El dinero lo puedes encontrar al destruir piedras, cortar el pasto, o pasar por arbustos. Checa por todo el pueblo, y podrás juntar más de 60 Rupees. Por cierto, no abandones el pueblo y te vayas a los Lost Woods todavía.

Ya que tienes por lo menos 40 Rupees, deberás dirigirte a la tienda (es una de las casas). Ahí, necesitas comprar el Deku Shield, y equiparlo.

Ahora, dirígete a la salida que se encuentra al este del pueblo. Ahí te encontrarás a un niño Kokiri (Mido), el cual te pedirá que le enseñes tú espada y escudo para poder pasar.

Ya que se apartó Mido del camino, avanza por el corredor, eliminando a los Deku Babas que aparecen. Continúa hasta llegar con el Deku Tree. Ya que te encuentres con el Deku, te pedirá que le quites una maldición que lo está matando. Al final de su discurso, abrirá la boca para que entres en él, y de esta forma, también entres en el primer calabozo del juego.



Inside the Deku Tree es el primer calabozo al que te enfrentarás en el juego. Sin duda, si es la primera vez que juegas Ocarina of Time, este calabozo tendrá sus retos, ya que no eres muy familiar con el juego todavía. Las personas que ya han jugado Ocarina of Time podrán apreciar en este calabozo las diferencias que hay entre el juego original y Master Quest. Aquí es muy importante que evites que te dañen, ya que tienes una cantidad mínima de corazones.

Al entrar, dirígete hacia la escalera que está a la izquierda. Sube por ella, y continúa por la plataforma, hasta que tengas que saltar sobre un tronco de árbol. Cuando aterrices sobre el tronco saldrá un Keese. Elimínalo, y salta a la siguiente plataforma. Cuando te acerques hacia la antorcha y el cofre, podrás ver que hay un huevo. Intenta destruirlo antes de que aparezca la Gohma Larva. Si no puedes, entonces tendrás que destruir a la Gohma Larva.

Abre el cofre, para encontrar el Dungeon Map. Ahora, sube por las enredaderas hasta llegar al tercer piso. Aquí te saldrá una Gohma Larva, si es que no te había salido antes. Ya en el tercer piso, dirígete hacia el switch de la derecha (izquierda, este en medio), teniendo cuidado con los Keese y Deku Baba. Presiona el switch para encender las 3 antorchas del área.

Ahora, entra al cuarto que se abrió en el tercer piso cuando encendiste la antorcha (se quemó la telaraña que impedía el acceso). Adentro, verás que hay bastantes Gohma Eggs, algunos inalcanzables, por lo que tendrás que esperar a que salgan las Gohma Larva para poder derrotar a todos los enemigos. Lo primero que debes hacer es encender la antorcha que está en el centro del cuarto utilizando un Deku Stick (ve hacia la antorcha que está encendida con el Deku Stick equipado, y en la mano. Acércatele, y se encenderá el Deku Stick. Ya que esté encendido el palo, acércate a la antorcha apagada para encenderla). Ahora que encendiste la antorcha, regrésate a la plataforma de arriba, y presiona el switch, para elevar unas partes del piso, sobre las cuales deberás de saltar para llegar al

otro extremo del cuarto. En el cofre chiquito, se encontrará un Rupee azul, o en caso de que se haya quemado tu escudo, podrás obtener otro escudo. Al eliminar todos los enemigos, aparecerá un cofre grande, el cual contiene al Fairy Slingshot. (Para matar a los Gohma Egg que se encuentran fuera de tu alcance, ponte debajo de ellos para que caiga el Gohma Larva). Ya que tienes el Fairy Slingshot, sal del cuarto.

A tu salida, ten cuidado con el Keese, ya que podrá agarrar fuego y convertirse en un Fire Keese. También, cuidate de las Deku Baba y los Gohma Egg/Larva. Dirígete hacia el segundo piso del área, ya que ahí hay una puerta que está inaccesible gracias a una telaraña. Agarra fuego de la antorcha que se encuentra en dicho piso, y quema la telaraña. Ahora, entra por la puerta.

Ya en este cuarto, primero elimina al Big Deku Baba, y luego encárgate de los dos Gohma Eggs. Para quitar los barrotes que cubren a la puerta de enfrente, dispárale con la resortera al switch-ojo.

En el siguiente cuarto, avanza un poco, y dispárale con la resortera a los dos Gohma Eggs y a las dos Skullwalltulas. Ahora, déjate caer y sube al otro lado utilizando las enredaderas. Ahí, verás un cofre, del cual obtendrás el Compass (Brújula). Ya que tienes el Compass, voltéate, y dispárale con la resortera a la escalera que está sobre la entrada, para hacerla caer. Regresa hasta el cuarto principal, donde están las tres antorchas, y ve al primer piso.

Aquí verás que ahora ya está encendida la antorcha. Enciende un Deku Stick, y date una marometa en donde está la telaraña, para de esta forma quemarla y tener acceso al siguiente área, que se encuentra en el piso inferior.

Al caer en el piso de abajo, podrás pisar un switch, el cual hará que se encienda la antorcha. Ya con la antorcha encendida, podrás quemar la telaraña que está cubriendo un segundo switch, el cual hará que caiga un cofre, del cual obtendrás un escudo (en caso de que se te haya quemado) o cinco Rupees. Ahora, dirígete hacia la puerta que tiene los barrotes, y dispárale con la resortera al switch-ojo que se encuentra encima de la puerta para quitar los barrotes. Ahora abre la puerta.

En el siguiente cuarto habrá tres Gohma Eggs, por lo cual lo más recomendable es rebotar la semilla que te aviente el Mad Scrub, y mientras éste corre, destruir con la hulera los huevos. Ya que destruiste los huevos, encárgate del Mad Scrub. Al derrotar a todos los enemigos, deberás de regresarte al cuarto anterior, prender un Deku Stick, y luego ir al cuarto donde estaba el Mad Scrub para encender las dos antorchas restantes. Avanza al siguiente cuarto.

Aquí, lo primero que deberás de hacer es eliminar al Gohma Egg que está en el techo. Luego, lo que debes de hacer es presionar el switch azul, y esperar a que la plataforma llegue al lado en el que estás. Ahora, sal del switch y prende tu Deku Stick antes de que se vaya la flama, y salta encima de la plataforma. Cuando se acerque a la cosa con los picos, lo que tienes que hacer es pararte en el extremo de la plataforma que se encuentra lo más lejos de los picos. Cuando los picos se acerquen a ti, date una marometa, para pasar por debajo de ellos y terminar en el otro extremo de la plataforma. Ahora, salta al otro lado, y enciende las dos antorchas. Se quitarán los barrotes de la puerta, y ahora podrás pasar por ella.

En el siguiente cuarto, la recomendación es primero rebotarle al Mad Scrub la semilla, y luego encargarte de los nueve Gohma Eggs, situados en el piso y techo. Después, prosigue con el Keese, y finaliza con el Mad

Scrub, para de esta forma abrir la puerta.

Ahora que ya estás en el cuarto que sigue, verás muchos Keese a tu alrededor y en las antorchas apagadas. Lo más conveniente es eliminar a todos los Keese primero, y luego ya encender las antorchas, para evitar que se conviertan en Fire Keese y te quemen tu escudo. En total, son cuatro Keese. También encontrarás varios Deku Baba. Ahora, prosigue a quemar las telarañas que bloquean a las puertas. La puerta de la izquierda tendrá una Gold Skulltula, la cual no puedes alcanzar. Asimismo, habrá otra Gold Skulltula en el techo del cuarto actual, la cual tampoco puedes alcanzar. Por lo tanto, deberás de continuar por el hoyo de la derecha.

Ya que te encuentres del otro lado del hoyo, lo primero que debes de hacer es empujar el bloque que se encuentra a la izquierda al agua. Luego, encárgate del Big Deku Baba y del Business Scrub. Después, enciende un Deku Stick con la antorcha que se encuentra del otro lado del agua, y utiliza el paso que hay en el agua y luego el bloque para llegar al lado donde está la telaraña en el piso. Haz una marometa para quemarla (Necesitarás ser rápido para que no se te queme el Deku Stick antes de poder quemar la telaraña). Ahora, tírate por el hoyo.

Una vez que te encuentres en el nivel de abajo, deberás de paralizar a los Deku Scrubs siguiendo un orden correcto. Para paralizarlos, rebótales la semilla que te avientan. La combinación varía de archivo en archivo. La combinación más común es 3, 1, 2, siendo esos los números de los Deku Scrubs de izquierda a derecha.

Ya que descubras la combinación correcta y te acerques al último Deku Scrub, se abrirá el acceso a la puerta donde se encuentra Queen Gohma, la Jefa del calabozo.

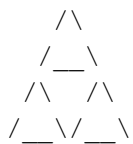
Al acercarte verás que hay algo en el techo. Una vez que te aproximes al centro, se cerrará el acceso, y podrás ver en el techo a Queen Gohma. Cuando se crucen los ojos de ambos, empezará la pelea.

Parasitic Armored Arachnic
Queen Gohma

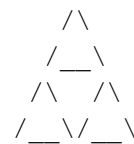
Lo primero que debes de hacer es acercártele a la Reina Gohma, y lanzar una Deku Nut para atontarla momentáneamente. Ya que está atontada/paralizada, dale de espadazos en el ojo. Al poco tiempo, decidirá subirse al techo. Síguela con la mira de la resortera. Cuando esté en el techo y se le ponga el ojo rojo, lánzale una Deku Seed, al ojo, utilizando una resortera. Ahora, caerá al suelo, paralizada. Vuélvele a dar de espadazos. Si no le pegas cuando está en el techo, dejará caer huevos (por eso reciben el nombre de Gohma Eggs). Los deberás de eliminar para proseguir a matar a Queen Gohma. Repite el proceso las veces que sea necesario.

Al derrotar a Queen Gohma verás que aparecerá un Contenedor de Corazón (se parece a un corazón), y un portal. Primero agarra el Contenedor, y luego párate encima del portal.

De esta forma acabarás el calabozo. El portal te dejará afuera del Deku Tree. El Deku Tree te dirá tu nueva misión, y te obsequiará el Kokiri's Emerald.



III.III
HYRULE



Ahora, dirígete hacia tu pueblo, el Kokiri Forest. Cuando estés por llegar, Mido te detendrá y tendrás que hablar con él para continuar. Una vez que has hablado con él, sigue caminando hacia el Este, hasta salir del Kokiri Forest. Cuando pases por el acceso de salida, te encontrarás con Saria, quien te obsequiará la Fairy Ocarina.

Después de que te obsequie la Fairy Ocarina, terminarás en Hyrule Field. Lo que debes de hacer es avanzar hacia adelante hasta que veas un camino, y seguirlo hasta que llegues al castillo. En tu transcurso, se aparecerá un búho llamado Keopora, el cual te dará varias indicaciones. Cuando termines de hablar con él, podrás ver al frente el camino que debes de seguir. Sigue el camino, el cual te llevará a la parte más norte-central del mapa, donde se encuentra el castillo de Hyrule.

Lo más probable es que no llegues al castillo durante el día, por lo cual se levantará el puente en la noche hasta que amanezca. Lo mejor es ponerte en el camino, ya que de lo contrario, te aparecerán Stalchilds. Los Stalchild son fáciles de derrotar, así que no te deberán de dar problemas. Ya que amanezca, bajará el puente y podrás entrar al Market.

En el Market Square te recomiendo que hables con todas las personas para que aprendas un poco de la situación que se vive. También, verás varias tiendas y demás casas donde se hacen concursos.

Este párrafo es opcional. Verás que hay una casa que tiene un letrero de tiro al blanco en la parte de afuera. Entra a esa casa, y podrás participar en un concurso para ver si puedes pegarle con la resortera a los 10 Rupees que aparecerán. Cuando logres pegarle con la resortera a los 10, te darán una Deku Seed Bullet Bag con capacidad para poder cargar 10 semillas más. Si logras pegarle a menos de 8 Rupees, tendrás que pagar para seguir jugando. Si le pegas a 8 o 9, no tendrás que pagar para jugar otra vez.

Ya que terminaste de explorar el Market, dirígete a la salida que se encuentra al norte, para llegar al área en la que se encuentra el castillo. Notarás que ahí estará el búho. Te dirá un mensaje y luego se irá.

En el área de las afueras del castillo, en Hyrule Castle, podrás ver que hay unas enredaderas en la pared de la derecha. Sube por ellas, y haz que te vea un guardia para que te expulse del castillo. Ahora, regresa a donde están las enredaderas y verás a una niña (Malon). Habla con ella hasta que te dé el Weird Egg.

Ahora, sube por las enredaderas y llega hasta el castillo. Para esto, deberás de esquivar a los guardias, evitando que te vean. Habrá una parte en la que tendrás que escalar la pared, utilizando unas piedras que se ven salidas dentro de ella. Cuando llegues a la parte donde está el río, el cual rodea el castillo, debes de echarte al agua y llegar al otro lado del castillo donde hay unas cajas y se encuentra un señor, el cual es el papá de Malon. En caso de que el huevo todavía no se rompa, espera hasta que salga de él el Chicken (pollo). Párate enfrente del señor, y enséñale la gallina para que se despierte.

Ahora, ya que se ha ido el señor, mueve las cajas para hacerlas caer sobre el agua. Al empujar las dos al agua, ellas quedarán haciendo una columna. Súbete sobre ellas y salta al otro lado, donde verás un hoyo.

Métete al hoyo para llegar al castillo. Aquí lo que tienes que hacer es evitar ser visto por los guardias, para poder llegar hasta donde está Zelda (es una niña). Cuando llegues con ella, háblale. Cuando te haga las preguntas, contéstale: Yes, OK, Yes, Yes.

Al final, ella te dará Zelda's Letter, y luego que acabes de hablar con ella dirígete de regreso, y verás a Impa, la niñera de Zelda. Acércatele a ella, y te enseñará Zelda's Lullaby. Después, ella te dejará en Hyrule Field.



Ya que tienes la carta de Zelda, Navi de repente te dirá que deberían de buscar a Saria, para contarle que es lo que está pasando. Por si no te acuerdas quien es Saria, ella es la niña que te obsequió la Fairy Ocarina.

Dirígete al Kokiri Forest. Ya que estés en el pueblo de los Kokiri, dirígete a la salida que se encuentra al norte. Al pasar por la salida entrarás a un lugar que se conoce como los Lost Woods. En este lugar verás que hay túneles que te llevan de área en área. Sin embargo, algunos túneles provocarán que regreses a Kokiri Forest, ya que te perderás. De ahí saca su nombre este lugar (Lost Woods - Bosques Perdidos).

En los Lost Woods, lo primero que te darás cuenta es que una canción empieza a tocar cuando te acercas a ciertos túneles. Debes de seguir esta melodía hasta llegar al Seacred Forest Meadow, que es donde se encuentra Saria.

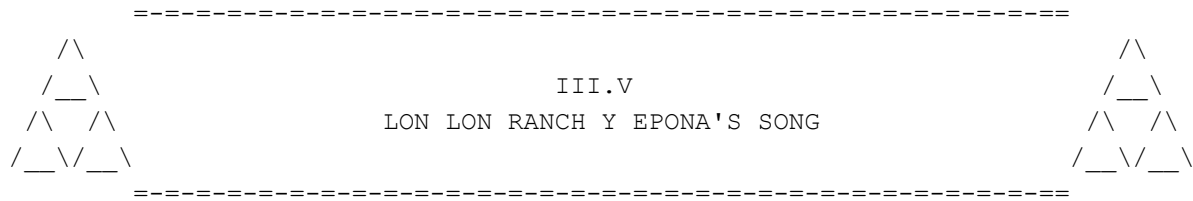
Por cierto, al principio tendrás que irte por el túnel de la derecha. Ya que pases por él y entres al siguiente cuarto, podrás ver enfrente un árbol con un tipo de piedra circular colgando de él. Dispárale tres veces al centro de dicha piedra (te deberá de decir un número cada vez que le dispares a la piedra circular. Si el número es 100, le has disparado en el centro). Cuando le des el tercer disparo en el centro, saldrá un Deku Scrub y te obsequiará un Deku Seed Bullet Bag que ahora puede cargar 10 semillas más.

Los túneles por los que debes de pasar para llegar al Sacred Forest Meadow, desde el inicio de los Lost Woods, son: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Adelante, Izquierda, Derecha.

Ya que llegues al Sacred Forest Meadow, lo primero que tienes que hacer es matar a un Wolfos para abrir la puerta que impide el acceso. Ya que lo hayas eliminado se abrirá la puerta. Ahora, debes de dirigirte por los pasillos del Sacred Forest Meadow hasta llegar a la parte más al Norte, que es donde se encuentra Saria. Por cierto, ten cuidado con los Mad Deku Scrubs que se encuentran en las esquinas de los pasillos.

Ya que encuentres a Saria, te preguntará si quieres tocar con ella tu Ocarina. Dile que si para que te enseñe Saria's Song.

Ahora, sal del Sacred Meadow Forest, y en los Lost Woods te encontrarás al búho Keopora.



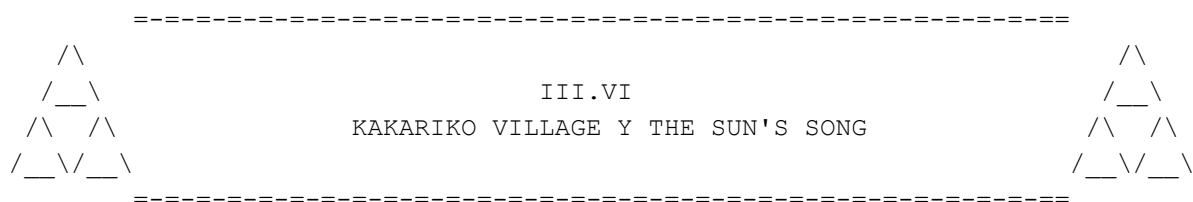
Dirígete a Hyrule Field. Ya que estés en Hyrule Field, ve hacia donde está el centro del mapa. Podrás ver que hay una estructura grandota. Busca la puerta, que debe estar en la parte del Este de la estructura (es un rancho). Entra a Lon Lon Ranch (de día), y vete a donde están todos los caballos corriendo. En esa área deberás de poder ver a Malon, la niña que te dio el huevo para que despertaras a su padre, Talon.

Habla con Malon dos veces. Te dirá que Epona te tiene miedo. Persigue un poco a Epona, y luego regresa con Malon y háblale. Te mencionará que la canción que está cantando la compuso su madre, y te pedirá que la cantes con ella. Saca tu Ocarina para que te enseñe Epona's Song.

Dirígete a la casa que se encuentra hasta el Sur para encontrar una pieza de Corazón. Entra a la casa, y verás que hay unas cajas. Muévelas de tal forma de que puedas acceder a la esquina de la izquierda. Verás un hoyo. Métete en él y podrás encontrar una pieza de Corazón.

Ahora, dirígete a la salida, pero no te salgas. En la casa de la derecha, podrás ver que está el papá de Malon, Talon. Háblale, y te pedirá que participes en un juego, en el cual tienes que adivinar cuales fueron los tres cucco (gallinas) que aventó. Al encontrar a los tres, te dará una botella, la cual contiene Lon Lon Milk.

Sal de Lon Lon Ranch.



Ahora que estés en Hyrule Field, te debes de dirigir hacia la salida que se encuentra al Este-Norte en el mapa. Cuando llegues a ella, verás que hay unos escalones. Sube por ellos para llegar a Kakariko Village.

Lo mejor es que entres a Kakariko Village cuando sea de día. Aquí, habla

con las personas y explora todo lo que quieras.

Ya que has explorado Kakariko Village, dirígete a la salida que se encuentra en el Este para llegar al cementerio, Kakariko Graveyard. Al fondo verás que hay una lápida grande, con el signo de la Trifuerza en el suelo enfrente de ella.

También hay dos lápidas al lado. Si las lees, aparecerán dos fantasmas, los cuales te dirán su historia una vez que los derrotes. La tumba de la izquierda es la del compositor "Sharp the Elder". La de la derecha es la de "Flat the Younger".

Deberás de pararte en la parte delantera de la tumba de la familia real, encima de donde está el símbolo que representa al Triforce (Trifuerza). Ahora, toca Zelda's Lullaby para que se rompa la lápida y revele un camino nuevo.

Cae por el hoyo. Ahora, habrás llegado a un cuarto donde hay 4 Keese. Mátalos para poder abrir la puerta que se encuentra adelante (Uno de los Keese está arriba del acceso por el que entras al cuarto). En el próximo cuarto, habrá 3 ReDead. Lo mejor que puedes hacer es irte por la esquina de la derecha, evitando tener cualquier confrontación con las momias. Por cierto, ten cuidado de no caer al líquido verde, ya que te dañará.

En el último cuarto habrá una pared que puedes checar. Chécala, y aprenderás el Sun's Song.

El Sun's Song sirve para hacer que cambie de día a noche y viceversa. Es muy útil cuando buscas Gold Skulltulas de noche. También, al tocarla, pasará el tiempo, facilitando las ocasiones en las que necesites esperar varios días para obtener algo. Por último, la canción sirve para paralizar a todo tipo de momia, incluyendo a los ReDead.

Regrésate por el camino que seguiste para llegar a este cuarto, y sal de la tumba. Lo más probable es que ahora sea de noche, por lo cual tendrás que tocar la Sun's Song para que se vuelva de día.

Saliendo de la tumba donde te enseñan la Sun's Song verás que hay una fila de lápidas. La cuarta, de izquierda a derecha, la deberás de mover hacia atrás, para descubrir un hoyo. Ten en cuenta que debe de ser de noche para que puedas mover las lápidas, ya que si es de día un niño te impedirá que las muevas. Métete por el hoyo y aparecerás en un cuarto con un ReDead. Mátalo, y en donde estaba parado, toca el Sun's Song para hacer que aparezca un cofre. Adentro del cofre se encontrará una pieza de corazón.

Ahora, sal de esa tumba. Sigue explorando el cementerio hasta encontrar casi por donde está la salida al pueblo una tumba con unas plantitas enfrente. Mueve esa tumba para descubrir otro hoyo. Adentro habrá un cofre con un Hylian Shield. Si lo obtienes de esta forma, te ahorrarás tener que ir a Hyrule Market y comprarlo en la tienda.

== Este párrafo, y la descripción de los cuccos, es opcional ==
==Inicia parte Opcional==

También sal de esa tumba. Métete a la ciudad, y sigue avanzando, hasta encontrar a una señora enfrente de un corral pequeño, la cual te pedirá que encuentres a todos sus cuccos. En total, debes de encontrar 7. Recorriendo las calles,

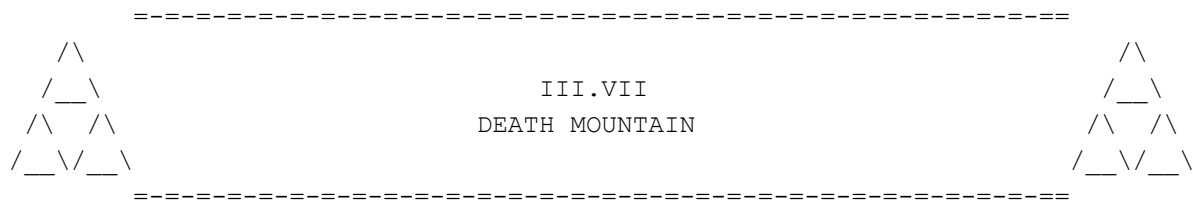
- El primero está a la entrada a Kakariko Village.

- El segundo está en la caja que se encuentra al lado de la primera casa que ves al entrar a Kakariko. Destruye la caja para encontrar al cucco.
- El tercero se encuentra cerca de la salida a Death Mountain.
- El cuarto se encuentra al lado de la casa de Skulltula. Para llegar a él, agarra un gallina, y ponte en la casa que están construyendo en frente. Ahora, agarrando la gallina, salta por la barda hasta donde está la gallina. Avienta la gallina que traes, y recoge la gallina que fuiste a buscar. No se te olvide volver por la gallina que agarraste.
- La quinta se encuentra cerca del corral donde estás poniendo las gallinas.
- La sexta se encuentra cerca del molino. Lo que tienes que hacer es agarrar una gallina, y subir por las escaleras que van a dar al molino. Sin embargo, no entres al molino, y continúa hacia adelante. Deberás de llegar a un lugar de donde puedes saltar con la gallina y llegar a la casa de enfrente, pasando por arriba de la barda de madera que rodea a la casa. (Nota: La barda de madera no se refiere a la reja que está desde el piso y llega a la misma altura de la barda de madera, y que se encuentra al lado.) Ahora, lanza tu gallina al otro lado, y baja por las escaleras hasta llegar con otra gallina. Esta gallina también lánzala al otro lado (pero no te lances tú).
- Donde encontraste la sexta gallina habrá una escalera de madera. Sube por ella para encontrar a la séptima gallina. Ahora, lánzate con ella al otro lado, y deposita la séptima y sexta gallina en el corral, y la que utilizaste para alcanzar el área donde se encontraba la sexta.

Ya que le hayas devuelto a la señora todos sus cuccos, te obsequiará una botella (Nota: Tiene que ser hecho de día todo el proceso de los cuccos).

==Termina parte Opcional==

Ya que has terminado de explorar Kakariko Village, dirígete a la salida que se encuentra al norte del pueblo. Ahí verás una puerta cerrada, y a un guardia. Enséñale al guardia la carta de Zelda, y te abrirá la puerta que va a dar a Death Mountain.



Sigue el camino hasta llegar a Goron City. En el trayecto a la Ciudad Gorn, ten cuidado con los Red Tektite que están en el camino, y con los Gorons que están rodando por Death Mountain Trail.

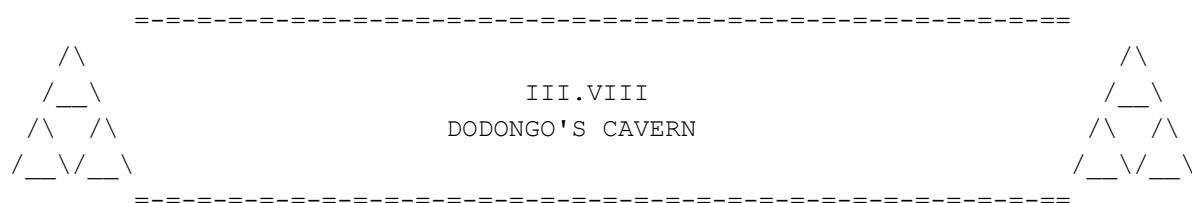
Ya adentro de Goron City, primero explora y habla con los Gorons, teniendo cuidado que no te atropelle el Goron gigante que está en el nivel de en medio.

Ya que te familiarizaste con la ciudad, ve al piso de hasta abajo, y verás que hay una puerta cerrada, la cual tiene un tapete con unas marcas extrañas. Párate en el tapete y toca Zelda's Lullaby, para abrir la puerta.

Ya adentro, verás a Darunia, quien estará enojado. Para contentarlo, tócale Saria's Song. Cuando acabe de bailar te obsequiará el Goron's Bracelet, con el cual podrás agarrar las bombas que salen de las plantas (Bomb Flowers).

Ahora que tienes el Goron's Bracelet, sal de la ciudad (por el mismo camino por el que entraste) y dirígete a la derecha. Ahí verás a un Goron que está cuidando una Bomb Flower. Agarra la Bomb Flower, y aviéntala hacia abajo (por el precipicio) para explotar la roca que estaba tapando la entrada a Dodongo's Cavern.

Ahora, baja por la montaña, y entra a Dodongo's Cavern por el acceso que acabas de abrir.



Al entrar, verás una pared que tapa el acceso de enfrente. Utiliza una bomba de cualquier Bomb Flower para destruir la pared falsa. De esta forma abrirás el acceso al área principal de Dodongo's Cavern. En esta área habrá una Bomb Flower en el centro, la cual debes de usar para destruir todas las piedras de alrededor:

- Destruir la pared del fondo a la derecha te revelará un cofre con el mapa.
- La roca del fondo a la derecha revelará un switch.
- La roca del fondo a la izquierda no tendrá nada.
- Detrás de la pared a la derecha estará una piedra que te dice el tiempo.
- La otra pared de la derecha está muy lejos para alcanzar por el momento, antes de que la bomba explore.

Lo que debes de hacer es presionar el switch que está debajo de la roca de la derecha, para que una de las plataformas se eleve hasta el segundo piso. Te recomiendo que de pasada también consigas el mapa.

Ahora, súbete a la plataforma que se eleva hasta arriba para llegar al segundo piso. Ya que estés en el segundo piso, cruza el puente y verás un switch. Presiónalo para encender la antorcha que está justo debajo de ti. Al mismo tiempo, se le quitarán los barrotes a la puerta que está al lado de dicha antorcha.

Baja hasta la puerta que se acaba de liberar, y ábrela. Adentro encontrarás un Beamos. Para eliminarlo, lánzale una bomba. Del otro lado del cuarto habrá otro Beamos. También elimínalo. Cuando explote, te darás cuenta que escondía un Rupee plateado (tienes que recolectar cierto número para

obtener algo). Ahí mismo habrá una caja con otro Rupee plateado.

Para hacer bajar los escalones hay dos métodos. El primero es agarrar la última bomba de cualquier lado, y correr y ponerla en medio de donde empiezan ambas filas de bombas.

El segundo método es explotar la pared que se encuentra en el centro, luego encender un Deku Stick, y pasarlo por la Bomb Flower que está atrás de la pared que acabas de explotar. Esto hará que caiga la Bomb Flower. Agárrala y lánzala a donde se unen ambas de Bomb Flowers.

Cuando explote la bomba que se encuentra en medio de las dos filas de Bomb Flowers, se causará una reacción en cadena, lo cual provocará que empiecen a bajarse los escalones. Por cierto, no entres por la puerta que está detrás de la pared que explotas.

Ahora, sube por los escalones, y mata a las dos Skulltulas que se encuentran en ese área. En dos de las cajas habrá Rupees plateados (para destruir las cajas, basta con que Link se de una marometa y con el impacto las romperá; nota que debes golpear la caja con la maroma, no simplemente dar la maroma al lado de la caja). Cerca de la puerta, en la enredadera, estará el quinto y último Rupee plateado. Ya que se abra la puerta, pasa por ella.

En éste cuarto encontrarás Dodongos. Para matarlos, te debes de acercar a su cola y darle un espadazo. Luego, alejarte y permitir que se volteen, y repetir el proceso, hasta que los hayas eliminado a todos. Cuando hayan explotado los tres, aparecerá un cofre con el Compass, y se abrirá la siguiente puerta. Agarra el compass, y abre la puerta. Luego, prosigue por el puente, saltando en las partes donde faltan las tablas que forman la superficie del puente.

En el cuarto que sigue verás tres antorchas apagadas. Para encenderlas necesitas mover un poco los bloques para que queden cerca de las antorchas. Ahora, súbete por donde entraste para ver una antorcha encendida. Salta a uno de los bloques, y enciende la antorcha. Luego, salta a los otros bloques para encender las otras dos antorchas. Al encender las tres, se encenderá otra antorcha que está cerca de la salida. La puerta que se abrirá te lleva a un cuarto con una Gold Skulltula y cinco Gohma Eggs.

Ya que encendiste las tres antorchas, dirígete hacia donde está una escalera. Jala un poco el bloque que está debajo de ella para poder alcanzarla. Ahora, ya que estés arriba, avanza un poco y verás que hay una telaraña y dos antorchas. Regrésate, y enciende un Deku Stick utilizando la antorcha que está al frente. Luego, enciende las dos antorchas, y quema la telaraña, teniendo cuidado con la Skulltula. Enciende la primera antorcha, dale un golpe a la Skulltula, enciende tu Deku Stick con la antorcha que acabas de encender, luego vuelve a darle otro golpe a la Skulltula para matarla. Ahora, vuelve a encender tu Deku Stick con la misma antorcha, y prosigue a encender la segunda antorcha.

Ahora te deberás de caer (ten cuidado con el par de Baby Dodongos que te atacarán). Mueve el bloque hasta la plataforma que se encuentra del otro lado. Súbete al bloque, y luego a la plataforma. Ahora, mata a la Skulltula, y a las que aparecen en el pasillo de adelante. También elimina a los Keese que están en dicho pasillo. Llegarás a una parte donde hay una pared falsa. Enciende un Deku Stick, y pásalo por la Bomb Flower que se encuentra en el área. Luego, agarra la Bomb Flower, y aviéntala a donde está la pared falsa. Ahora, abre la puerta.

En este cuarto habrá 2 Lizalfos. Mátalos para abrir la siguiente puerta.
Ya que se abra la puerta, pasa por ella.

Aquí tendrás que primero bajarte de la plataforma, y destruir la caja que tapa el switch cristal. Ahora, regrésate a la plataforma (ten cuidado con el Keese), y pégale al switch utilizando la resortera. Se deberán de quitar las flamas de la plataforma que sigue. Salta a esa plataforma, y volteas a la izquierda. Ahora, mata al Keese, y salta a donde está la Bomb Flower. Agarra la bomba, y utilízala para explotar la roca que se encuentra en la esquina opuesta a donde está el switch cristal.

Después, primero pégale al switch cristal. Luego, párate en el switch, y regresa a la primera plataforma, y salta por las plataformas que ahora no tendrán fuego para llegar al otro lado.

Sigue el camino, saltando en la parte en la que no hay piso hasta llegar al otro lado. Avanza y llegarás a una parte donde hay una Bomb Flower, y unas rocas bloqueando el camino. Explota las rocas, y luego agarra una Bomb Flower y aviéntate al primer piso por la izquierda. De ésta forma, deberás de aterrizar cerca de donde está la pared falsa que resta por explotar. Explótala utilizando la Bomb Flower que traes.

Ahora, avanza al nuevo área. Aquí, debes de subirte en el pilar blanco de la izquierda, para hacer que éste se eleve. Ya arriba, agarra la bomba y aviéntate, y explota la roca que se encuentra al lado. Ahí encontrarás una Bomb Flower. También, verás que hay una pared falsa, la cual lleva a un cuarto donde se encuentra un Bussines Scrub que te venderá una poción roja.

Utiliza la Bomba de la Bomb Flower para causar una reacción en cadena con las Bomb Flowers que se encuentran en la pared de la derecha (más adelante). Explotarán una roca que escondía un ojo. Utiliza la resortera para pegarle al ojo, y quitar los barrotes de la puerta. Elimina al Fire Keese y a la Skulltula, y prosigue por la puerta.

En el siguiente cuarto, te volverán a atacar dos Lizalfos. Elimínalos para poder abrir la puerta que sigue. Pasa por la puerta una vez que estén muertos.

En el siguiente área, primero elimina a todos los Poes. No te recomiendo que entres por la puerta a la derecha de la entrada, ya que hay una Skulltula que todavía no puedes alcanzar, y dos Mad Scrub que te harán poner tu escudo de madera para luego ser quemado por un Fire Keese.

Ya que hayas eliminado a los Poes, debes de causar una reacción en cadena en las Bomb Flowers de hasta el final para quitar los barrotes de la puerta. Hay una Bomb Flower cerca de la puerta que tiene los barrotes. Ya que hayas hecho explotar las Bomb Flowers, pasa por la puerta.

Adelante, podrás ver el cofre que te obsequiará la Bomb Bag, con la cual ahora podrás cargar bombas contigo y no tener que utilizar las Bomb Flowers.

Súbete a la plataforma que te lleva al segundo piso, y vete al puente. Ya que estés ahí, tírate sobre la cabeza del Dodongo (dinosaurio) gigante. Tienes que depositar una bomba en cada ojo, y esperar a que exploten para abrir el camino hacia el nuevo área.

Entra por la boca del Dodongo, y llegarás a un cuarto amplio. De ahí, dirígete por el acceso de la derecha, atravesando un largo pasillo. Ya en el siguiente cuarto, baja, elimina los Baby Dodongos, y sigue el camino hasta eliminar a un Lizalfos. Luego, mueve la lápida que está al lado

de la lumbre, párate sobre ella, y lanza una bomba al switch que está del otro lado de la lumbre. Esto hará que la lumbre se apague, y podrás pasar al otro lado. Del otro lado, verás que hay varias estatuas, las cuales todas son Armos. Elimínalas (Son alrededor de 9 estatuas).

Ya que eliminaste a los Armos, causa una reacción en cadena con las Bomb Flowers para proseguir. Sube por los escalones de hielo, y avanza. Por cierto, en la puerta anterior y a la derecha hay un Poe y un cofre con 5 Rupees. Ya que subiste por los escalones de hielo, a la izquierda habrá un jarrón con un hada, el cual puedes atrapar dentro de una botella, y te revivirá cuando te mueras. Avanza, y llegarás a otra lápida. Muévela, y presiona el switch para abrir la puerta que da al jefe.

En el cuarto al que llegarás cuando abras la puerta, deberás de colocar una bomba en el centro para abrir un hoyo. Luego, abre el cofre para agarrar unas bombas, y lánzate por el hoyo.

Al caer te recibirá King Dodongo. Ten cuidado de no acercarte al centro, ya que la lava te quemará.

Dinosaurio Infernal

King Dodongo

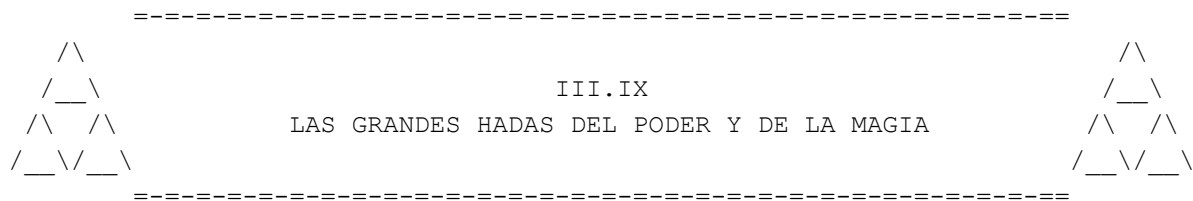
En el cuarto al que te enfrentas al Jefe debes de tener cuidado de no acercarte al centro, ya que la lava te quemará.

Cuando empiece a tomar aire el Jefe, lánzale una bomba. Se la deberás de lanzar hacia su boca, estando bastante cerca de él. Si lo hiciste correctamente, el Rey Dodongo se tragará la bomba. Espera a que explote.

Cuando la bomba explote se pondrá rojo el King Dodongo. Cuando esto pase, dale un espadazo y ahoríllate, para permitirle que ruede. Deberá de golpear la pared dos veces antes de dejar de rodar. Acércatele para que tome aire, y luego lánzale una bomba. Repite el proceso hasta que lo mates. En total, son 4 golpes los que le debes de dar.

Al eliminarlo aparecerá el Heart Container y el portal. Agarra primero el Heart Container, y luego prosigue al portal.

Serás transportado a las afueras de Dodongo's Cavern. Ahí te recibirá Darunia, el cual te obsequiará el Goron's Ruby.



Después de que Darunia te de el Goron's Ruby, te recomendará visitar a la Fairy of Magic. Sin embargo, es más recomendable primero ir a Goron City, para que puedas expandir tu capacidad de cargar bombas.

Aparecerás en una de las rampas que dan hacia arriba de la montaña. Continúa por el camino hasta llegar a Goron City. Entra a Goron City y baja un nivel de tal manera que te encuentres en el nivel en el que está rodando un Goron gigantesco.

Lo que tienes que hacer aquí es seguir la trayectoria que utiliza el Goron gigantesco. Te llevará hasta un especie de túnel. En uno de los extremos de éste túnel verás un letrero, el cual te indica que el que logre parar al Goron gigante tendrá un premio especial.

Ponte al lado del letrero, y cuando veas que se acerca el Goron gigantesco, pon una bomba cerca del letrero (ponla por donde va a rodar el Goron). Si lo haces correctamente, el Goron hará que explote la bomba (o la bomba explotará cuando se le acerque el Goron). La explosión causará que se detenga el Goron. Ahora, acércatele, y habla con él, para que te obsequie una bolsa para cargar bombas con capacidad para 10 bombas más (Big Bomb Bag).

Ahora dirígete al nivel de hasta abajo de Goron City. Aquí podrás ver que hay un jarrón en medio del área. Lo que tienes que hacer es encender las cuatro antorchas que se encuentran alrededor del jarrón. Para hacerlo, ve y prende un Deku Stick en el cuarto donde se encuentra Darunia. Ya que lo tienes prendido, ve y prende las cuatro antorchas. Nota: Las antorchas se irán apagando, por lo cual tienes que ser rápido en prender las cuatro para que ya no se apaguen.

Al encender las cuatro antorchas harás que el jarrón que se encuentra en el centro empiece a girar. Súbete un piso, y lánzale una bomba cuando la cara feliz del jarrón esté viendo hacia ti para recibir una pieza de corazón.

Ahora, sal de Goron City por la puerta de hasta arriba. Ya que estés en Death Mountain, avanza hasta llegar al poste con el pedazo de tela rojo. Aquí deberás de subir a la derecha, por una rampa. Llegarás a una parte donde hay tres piedras bloqueando el paso hacia arriba. Destruyelas, utilizando bombas, y continúa tu camino hacia arriba.

Ya que estés arriba llegarás a un área plana, donde te empezarán a caer rocas de fuego. Para que no te dañen, cada vez que empiecen a caer (por la erupción del volcán) cúbrete con el Hylían Shield. Cuando cese el ataque, continúa tu camino. Avanzarás un poco antes de que vuelvan a empezar a caerte piedras. Repite el proceso hasta llegar al final del camino.

Ya ahí, verás que hay una pared que puedes escalar (aquí no te caerán piedras). Lo primero que debes de hacer antes de empezar a escalar la pared es matar con la resortera a las dos Skullwalltula que alcanzas a ver. Ya que lo hayas hecho, sube hasta la primera plataforma. Aquí vuelve a equipar la resortera, y mata a la última Skullwalltula. Vuelve a subir hasta llegar a la cima del volcán.

Aquí arriba verás que el búho se encuentra enfrente de ti, y a la izquierda del acceso de en frente, notarás que hay una pared falsa. No te le acerques al búho, y destruye la pared falsa con una bomba. Ahora, entra a la cueva que bloqueaba la pared falsa.

Habrás entrado a la Great Fairy's Fountain. Avanza hasta encontrar el emblema de la Trifuerza. Aquí, toca Zelda's Lullaby para que aparezca la Great Fairy of Power. Esta hada te dará la habilidad de magia, con la cual podrás hacer un poderoso ataque con la espada al dejar presionado el botón b (el ataque consume magia).

Al finalizar la conversación, la Hada te sugerirá que vayas al castillo de Hyrule a visitar a una amiga. Ya que tienes la magia, sal de la cueva, y habla con el búho para que te lleve a Kakariko Village (tendrás que sujetarte a sus talones; solo párate debajo de su sombra).

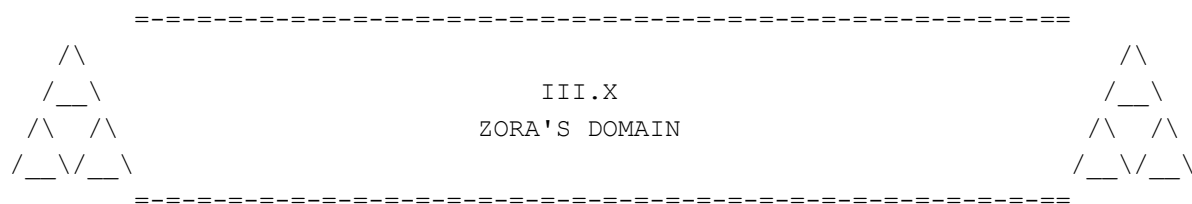
Ya que estés en Kakariko Village, vete hacia atrás, y cuando topes con la pared, dirígete hacia la izquierda (hacia donde está el cementerio). Pegado a la esquina de la casa, deberás dejarte caer a una plataforma que se encuentra arriba del corral.

Desde la plataforma que está arriba del corral verás un hoyo. Métete en él, y aparecerás dentro de la casa, junto a una vaca. También habrá una pieza de corazón. Agarra la pieza del corazón y sal de la casa.

Ahora, ve al área del castillo de Hyrule (no entres al castillo; quédate en el área donde están todos los guardias). En la parte del Sur, y un poco al este, habrá una roca que puedes explotar (la roca se encuentra después de un letrero que dice "Dead End", y en la zona en la que los guardias te echarán si es que te ven). Explota dicha roca, y verás que hay un hoyo. Métete por el hoyo para entrar a la Great Fairy's Fountain. Dirígete a donde está el emblema de la Trifuerza, y toca sobre él Zelda's Lullaby.

Aparecerá la Gran Hada de Fuego, la cual te obsequiará Din's Fire. Este poder crea una inmensa bola de fuego que quemará todo lo que esté a tu alrededor.

Por cierto, te recomiendo que hagas una parada en el Market. Aquí, en uno de los edificios está la Bombchu Bowling Alley. En dicho establecimiento compites para meter un Bombchu en cada uno de los tres hoyos que hay. Los obsequios que puedes adquirir van cambiando; Uno de ellos es la Biggest Bomb Bag. También puedes obtener una pieza de corazón y Bombchu.



Ahora deberás de regresar a Hyrule Field. Ya que estés en dicha zona, te debes de dirigir a una salida que se encuentra al este del mapa, entre la entrada a Kakariko Village y la entrada a Kokiri Forest. Cuando ubiques esta salida, te darás cuenta que hay un río, el cual necesitas cruzar para llegar al otro lado y así poder acceder fácilmente la salida que te llevará a Zora's River.

Al entrar a Zora's River, verás que un poco más adelante hay unas rocas bloqueando el camino, y al lado de ellas se encuentra el búho. Acércatele para que te hable. Cuando ya se haya ido el búho, prosigue a destruir las rocas que bloquean el camino (utilizando bombas).

Ya que las destruiste, avanza hasta llegar a donde se encuentra una gallina, cerca de un círculo de piedras. Si avanzas más, podrás ver que hay un señor sentado cerca de una reja. Él te venderá Magic Seeds, las cuales puedes sembrar en los hoyos especiales (al lado de él se encuentra uno).

No es necesario para terminar el juego que le compres semillas, pero puedes obtener varios pedazos de corazón si es que siembras las semillas en los lugares especificados.

Cerca de donde está la gallina verás que hay un especie de camino, el cual se dirige hacia el río, y continúa al otro lado de éste. Lo que tienes que hacer es saltar el río por donde se encuentra este camino para llegar al otro lado.

Ya que estés del otro lado, avanza. En tu trayecto te aparecerá un Octorok, el cual puedes eliminar con facilidad utilizando la resortera o rebotándole la semilla que escupa. Un poco adelante de donde aparece el Octorok tendrás que volver a cruzar el río.

Una vez que estés del otro lado del río, sigue derecho y hacia arriba (no agarres el camino que está a la izquierda y te lleva hacia abajo). Unos pasos más adelante de la subida, verás que hay otra subida hacia la izquierda, la cual sirve como un puente (le falta un pedazo en el centro) para cruzar el río una vez más.

Después te deberás de dirigir hacia la derecha, siguiendo el paso hasta que llegues a su final. Aquí deberás dejarte caer hacia abajo (caerás sobre un nuevo paso).

Ahora, avanza, pasando un tronco y subiendo en un especie de escalón. Ya que hiciste que Link se subiera al paso que estaba un poco más elevado, gira inmediatamente a la derecha. Verás que está pasando el río. Métete en él (el agua estará a la altura de los pies de Link, por lo cual no se hundirá), y sube al paso por el otro lado del río. Avanza, y luego vuelve a cruzar el río por la izquierda para llegar al otro lado.

Una vez que ya hayas cruzado el río, avanza siguiendo el camino, teniendo cuidado con el Octorok que te atacará. Un poco más adelante cruzarás por un puente. Después de eso, llegarás a un área abierta, en la cual se encuentra una cascada.

Cerca de la cascada verás que hay varios pedazos de camino que van de un lado a otro lado, pero sin atravesar la cascada. En el pedazo de camino más elevado y cercano a la cascada verás una escritura en el suelo. Párate encima de esta escritura y toca Zelda's Lullaby para revelar un camino secreto detrás de la cascada.

Entra por el camino secreto para llegar a Zora's Domain.

En Zora's Domain, puedes explorar y hablar con todos los Zoras que te encuentres (si están en el agua aparecerán cuando te acerques al lugar donde se encuentran). Sin embargo, lo primero que deberías de hacer es seguir el camino, hasta llegar con el rey de los Zora (habrá una bifurcación en tu camino. Debes de seguir por el camino de la izquierda).

El Rey Zora es notablemente más grande (gordo) que los demás Zoras, por lo cual no te será difícil distinguirlo. Habla con él, y te dirá que ha perdido a su hija, la Princesa Ruto. Después de esto te deberás de dirigir por el camino que se encuentra a la izquierda de él (si es que lo estás viendo de frente).

Al final del camino encontrarás a un Zora, y te darás cuenta que estás arriba de una cascada. Habla con el Zora, y te invitará a participar en un concurso, en el cual tienes que encontrar los 5 Rupees que aviente al agua

(cuesta 20 Rupees participar en el concurso). Es obligatorio para poder continuar en el juego que colectes los 5 Rupees para que puedas reclamar el premio.

Ya que le hayas pagado al Zora, él lanzará los 5 Rupees. Lánzate al agua tú también, y agárralos. Si lo haces dentro del límite de tiempo, te dirá que vuelvas con ella para que te de un premio. Ve con ella, y de premio te dará la Silver Scale, con la cual podrás sumergirte más.

Ahora tírate por la cascada. Casi enfrente de ti podrás ver que hay un hoyo (cueva pequeña) dentro del agua. Sumérgete y métete al hoyo. Serás transportado a Lake Hylia.

Al llegar a Lake Hylia, lo más probable es que tengas que regresar a la superficie para tomar aire. Al hacer esto, aparecerá un Zora enfrente de ti. Voltea para abajo, y podrás ver que hay una fila de Rupees verdes (son 3) en el agua.

Al final de dicha fila de Rupees se encuentra una botella. Agárrala. Se te notificará que has encontrado un Empty Bottle, el cual realmente no se encuentra vacío ya que contiene una carta de la princesa Ruto.

Regrésate a Zora's Domain (utilizando el mismo hoyo por el cual llegaste a Lake Hylia) y ve con el Rey. Párate sobre la plataforma designada para hablarle, y saca la botella. Inmediatamente el reconocerá la carta y te hará saber que Lord Jabu-Jabu se ha tragado a su hija.

Al final, te pedirá que vayas y rescates a su hija. Se empezará a mover, dejando al descubierto un pasadizo secreto. Después de esperar por casi un minuto, terminará de moverse por completo. Ahora, toma el camino de la derecha para llegar hasta donde está el pasadizo secreto, y prosigue por el camino.

Al seguir el camino saldrás a Zora's Fountain. Aquí se encuentra Lord Jabu-Jabu, quien es el pescado que ocupa casi mitad del área. Al acercártele, te podrás dar cuenta que no abre su boca. Por lo tanto, te tendrás que regresar a Zora's Domain y encontrar un pescado (ponte cerca del pescado y saca la botella para atraparlo). Hay varios pescados en el nivel de hasta abajo de Zora's Domain.

Ya que tengas un pescado, ve a donde está Lord Jabu-Jabu. Párate enfrente de él, casi pegado a sus labios, y saca el pescado. Lord Jabu-Jabu, al detectar el pescado, abrirá su boca y succionará al pescado, pero al mismo tiempo también te succionará a ti.

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

III.XI
INSIDE LORD JABU-JABU'S BELLY
/\
/_\
/\ /\
/_\/_\  

=====
```

Éste es el primer nivel que se nota que ha sido modificado a primera vista. Ahora podrás encontrar vacas en varios cuartos, las cuales usualmente sirven para activar algo.

En el primer cuarto en el que apareces, tendrás que eliminar a un Octorok, y a dos Shaboms. Ya que los hayas eliminado, prosigue a explotar la roca que se encuentra en el centro, para revelar un switch. Presiona el switch y aparecerá un cofre, el cual contiene el Dungeon Map (Mapa). Ahora, pégale a las vacas utilizando la resortera. La vaca de la derecha hará que aparezca un cofre que contiene Deku Nuts. La vaca de la izquierda hará que se desbloquee la puerta.

Pasa por la puerta para llegar al siguiente cuarto. En este cuarto podrás ver dos Biri, las cuales solamente podrás eliminar (por el momento) con la espada (pero te dañarán). Siguiendo el camino, verás que hay tres figuras rosas rectangulares (de aquí en adelante serán llamadas "lenguas") bloqueándolo, las cuales empezarán a moverse si te les acercas. Por el momento, no podrás dañarlas. Por lo tanto, pégale a la vaca, y desciende por la plataforma que está en el centro.

Cuando la plataforma llegue a la parte de abajo, déjate caer de tal forma que aterrices en la otra plataforma que tiene una puerta siendo bloqueada por una fuente de agua. Lo primero que debes de hacer es dispararle a la vaca que se encuentra dentro del agua. Luego, busca al Stinger que también está en el agua y elimínalo con la resortera.

Ahora, échate al agua, y sumérgete por donde se encuentra la vaca para llegar a otro cuarto. Aquí verás un cofre con el Compass (si le pegaste a la vaca anterior), y un switch. Agarra el Compass (Brújula), y presiona el switch, el cual liberará la puerta del nivel de arriba.

Ya que presionaste el switch, regrésate al otro cuarto, sumergiéndote. Luego, utiliza la plataforma para llegar hasta el nivel de arriba, y ahí pasa por la puerta que liberaste al presionar el switch.

En el siguiente cuarto, cuando avances un poco aparecerá la Princesa Ruto. Después de que hables con ella, caminará hacia atrás, cayéndose en un hoyo. En ese cuarto hay dos Biris, y dos rocas que esconden pasto. Si necesitas municiones o corazones, corta dicho pasto. Ahora, deberás de caerte por el mismo hoyo por el cual se cayó Ruto.

Una vez que te caigas, encontrarás a la Princesa. Lo primero que debes de hacer es dispararle a las vacas. Una de ellas hará caer un cofre con Bombchu, y la otra un cofre con Deku Nuts. Luego, procede a eliminar al Biri y al Shabom (No importa si te caes). Ahora, verás que hay un switch amarillo en el cuarto. Presiónalo para que empiece a salir agua. De esta forma, regresa a donde está parada la princesa.

Habla con la Princesa dos veces para que te permita agarrarla. Agárrala, y salta a donde está el switch amarillo. Párate sobre él, para que seas elevado, y luego salta a donde está el switch azul. Presiona el switch, y luego deja caer a la Princesa Ruto sobre el switch. De esta forma, la puerta se quedará liberada.

Llega hasta la plataforma que contiene a la puerta abierta (es donde estaba Ruto), y ábrela. En el siguiente corredor, te aparecerá un Lizalfos. Elimínalo, y llegarás a un cuarto donde hay un Like Like y dos Stingers. Elimina a los 3 enemigos, y aparecerá un cofre, el cual contiene el búmerang. Con el búmerang podrás matar con facilidad a todos los enemigos que aparecen en el nivel.

Ya que tienes el Búmerang, regresa al cuarto donde se encuentra la princesa. Te darás cuenta que se ha enojado y se quitó del switch. No le prestes

atención (no la agarres), y ahora sube al nivel de arriba utilizando las enredaderas que se encuentran en la esquina de la derecha.

Ya que las subas, te encontrarás en el cuarto que contiene los hoyos. Mata a los dos Biri, utilizando el búmerang, y busca unas rocas que se encuentran en la pared. Párate enfrente de ellas, y equipa los Bombchu. Deja correr un Bombchu, y le pegará a las piedras, revelando una vaca. Utiliza la resortera para pegarle a la vaca, la cual liberará la puerta del fondo. Ahora, acércate a donde está la cosa rosa que se empieza a mover cuando te aproximas. Pégale utilizando el búmerang para paralizarla. Súbete encima de ella para cruzarla.

Del otro lado podrás ver la puerta. Ábrela. Este área está compuesta de varios corredores, y en cada extremo de ellos hay una puerta. Hay tres corredores frontales, y uno adicional en cada lado, dando un total de 5 corredores con puertas.

Primero deberás de ir al corredor frontal (el primero de derecha a izquierda). Abre la puerta de dicho corredor. Adentro podrás ver dos vacas. Dispáralas, y luego pasa corriendo por debajo de una. Esto hará que caiga un Like Like, el cual debes de eliminar. Repite el proceso para la otra vaca. Ya que hayas eliminado los dos Like Like, aparecerá un cofre con Deku Sticks, y la antorcha se encenderá (liberando la puerta al mismo tiempo).

Enciende un Deku Stick utilizando la antorcha, y luego sal del cuarto, dirigiéndote al corredor que está a tu izquierda. Verás una telaraña. Quémala, y luego guarda el Deku Stick. Ahora, abre la puerta que bloqueaba la telaraña.

En éste cuarto te encontrarás con un Parasitic Tentacle. Acércatele, y lánzale el búmerang hasta eliminarlo (lo tienes que enfocar utilizando a Navi para que de esta forma el búmerang le pegue). Cuando lo hayas eliminado sal del cuarto.

Ahora dirígete al corredor frontal que se encuentra en el centro. En dicho corredor aparecerá un Lizalfos. Elimínalo, y luego destruye las rocas que se encuentran al final del corredor utilizando una bomba. Regrésate al corredor principal y da vuelta a la derecha para encontrar unas cajas. Agarra una y regrésate a donde hiciste explotar las rocas. Verás que hay un switch azul. Párate en el switch, y deja la caja encima de él. Luego, pasa por la puerta que se encuentra al frente y que se acaba de liberar.

En este cuarto, lo único que puedes obtener es una Gold Skulltula. Si no te interesa, salte del cuarto. Por el momento, está bastante complicado conseguir la Gold Skulltula. Por lo tanto, si lo prefieres, puedes regresar luego que sepas la canción que hace aparecer bloques azules. Elimina a los tres Tailpasaran y a los dos Shabom. Luego, presiona el switch para que te eleve el agua. Podrás ver que hay una roca en el techo. Lanza una bomba de tal forma de que explote cuando esté cerca de dicha roca. Esto causará que explote la roca y con ella la Gold Skulltula. Ahora, utilizando el búmerang, trata de calcularle para que golpee el Token. Si lo hace, el búmerang te traerá el Token. Hay otra roca en el cuarto, pero detrás de ella solo se encuentra una Skullwalltula.

Ahora, sal de ese cuarto, y dirígete a la última puerta, la cual se encuentra a la derecha. Aquí te encontrarás con un Parasitic Tentacle verde. Elimínalo, y luego sal del cuarto. Ahora, debes de salir también de este cuarto y regresarte al área con los hoyos. Ya que llegues al cuarto con los hoyos, no se te olvide primero pegarle con el búmerang a la "lengua" rosa

que está impidiendo el paso. Luego, déjate caer por cualquier hoyo.

Habrás llegado al cuarto donde se encuentra la Princesa Ruto. Elimina al Biri y al Shabom. Si pones atención, te darás cuenta que hay dos puertas por las que no has pasado. La puerta que se encuentra en el corredor de más arriba es por la que debes continuar, ya que en la otra puerta hay un cuarto en el cual hay una Gold Skulltula y varios enemigos invisibles (necesitas un ítem que conseguirás mucho más adelante en el juego).

Agarra a la princesa Ruto (háblale para que se ponga en la posición en la que la puedes cargar), y presiona el switch amarillo para hacer que el agua te eleve a la altura del corredor de hasta arriba. Ahora, sigue por dicho corredor, y abre la puerta que se encuentra hasta el final.

En este cuarto Ruto te avisará que ha encontrado la Piedra Espiritual. Lánzala sobre la plataforma para que la agarre. Luego, acércate a la plataforma para que esta se eleve, y haga que baje el SubJefe, Bigocto.

SubJefe: Bigocto

Este enemigo es relativamente fácil de eliminar, ya que solamente te podrá dañar si te toca. Sin embargo, la plataforma central que se encuentra girando tiene picos, los cuales también te dañarán. Ten en cuenta que si te le acercas mucho a su trasero sin que esté paralizado, se sumergirá. También tiende a cambiar su dirección repentinamente (la plataforma también cambiará de dirección cuando él cambie de dirección).

El mejor método para derrotarlo es el siguiente (aunque hay diversas formas de derrotarlo):

Lo que debes de hacer es perseguir a Bigocto por detrás, tratando de alcanzarlo lo suficiente para que cuando lances tu Bumerang (teniendo a Bigocto enfocado utilizando a Navi), le pegue. Esto hará que Bigocto se paralice temporalmente. Ahora, golpéalo cerca de su parte trasera, donde se encuentra amarillo. Luego, retrocede un poco (ya que te empezará a seguir), y lánzale el Bumerang cuando te empiece a perseguir. Se paralizará, y al recuperarse empezará a girar. Vuélvele a lanzar el Bumerang mientras se encuentra girando, de tal manera que quede paralizado enseñándote el trasero. Golpéalo, y repite el proceso hasta que lo derrotes.

Al derrotarlo, la plataforma descenderá un poco más, permitiéndote subirte a ella. Al hacerlo, se elevará. En el cuarto de arriba, verás pasto y una vaca. Pégale a la vaca utilizando la resortera para liberar la puerta. Luego, utiliza el pasillo para llegar a la puerta. En dicho pasillo te aparecerá un Bari, el cual eliminarás con facilidad utilizando el búmerang y luego la espada. Abre la puerta.

Aquí podrás ver dos lenguas/barreras rosas, de las que te electrocutan cuando te les acercas. Lo primero que debes de hacer es tirarte, para eliminar al Lizalfos que aparecerá. Luego, dispárale a la vaca que se encuentra en la pared para hacer aparecer una vaca y dos cajas cerca de la entrada. Regresa a la entrada del cuarto, agarra una caja, y ponla cerca de donde están las lenguas rosas. Dispárale con el búmerang a las dos, y luego que se encuentren paralizadas, agarra la caja y salta a la primera lengua, y luego a la segunda, para de esta forma utilizar a las lenguas como plataformas para llegar a la otra puerta. Aquí verás un switch azul. Presiónalo, y deja la caja sobre él. Ahora, pasa por la puerta, y en el

siguiente cuarto, salta sobre la última plataforma para hacer que descienda.

La plataforma que desciende te dará acceso a un nuevo cuarto. Dirígete a la puerta, y ábrela. Ahora, en el siguiente cuarto, cuando avances te darás cuenta que caerán dos Like Like. Elimínalos, y luego dispárale a la primera vaca (la de la derecha) tres veces para que libere la puerta que da al jefe. Dispárale a la segunda vaca para hacer caer un cofre dentro del cual se encuentra un escudo.

Por último, abre la puerta para llegar con el jefe.

Anémona Bio-Eléctrica

Barinade

Este jefe tiene varios ataques diferentes, y las medusas que cuelgan de él actúan como su escudo. No te le acerques, ya que te electrocutará, y ten cuidado cuando empiece a dar vueltas, evitándolo para que no te golpee. También dispara rayos de energía, los cuales puedes esquivar si te mueves rápidamente. Podrás encontrar corazones dentro de los jarrones que se encuentran en los extremos del cuarto.

Al principio tendrá tres tentáculos que lo sujetan al techo. Enfócalos utilizando a Navi, y lánzales el Bumerang para cortarlos. Ten cuidado ya que te lanzará rayos de energía, los cuales puedes esquivar si te mueves constantemente.

Al cortarle los tres tentáculos superiores se quedará con su cuerpo expuesto. Lánzale el Bumerang, y luego pégale con la espada al cuerpo. Cuando se recupere, empezará a moverse rápidamente, utilizando a las medusas para atacarte y golpearte.

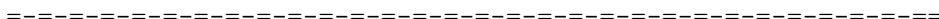
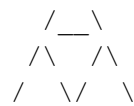
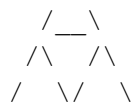
Aviéntale el Bumerang, utilizando a Navi para enfocararlo. Muévete constantemente. Cuando el Bumerang logre atinarle al cuerpo (tendrás que intentarle varias veces, ya que las medusas lo rebotarán), deberás de eliminar a todas las medusas que puedas. Si las logras eliminar, se levantará y empezará a dispararte rayos de energía. Si no las eliminas a todas, tendrás que repetir el proceso.

Ya que te empiece a disparar rayos de energía, pégale con el Bumerang, y luego dale de espadazos. Esto hará que se vuelva a sumergir, y te lanzará otra vez rayos de energía, pero ahora más agresivamente. Mientras se encuentra sumergida, lo único que puedes hacer es esquivar dichos rayos de energía.

Cuando vuelva a levantarse seguirá disparando los rayos y moviéndose. Lánzale el Bumerang para paralizarlo, y luego vuélvele a dar de espadazos. Repite el proceso hasta que lo elimines.

Agarra el corazón y ve con Ruto para meterte al portal que te llevará fuera del calabozo. Cuando aparezcas en Zora's Fountain, iniciarás una conversación con Ruto. Contéstale lo que quieras, y a final de cuentas te dará la Piedra Espiritual del Agua.

=====



Después de conversar con la princesa Ruto, ella te obsequiara la Piedra Espiritual. Una vez que ya tengas control de Link, avanza hacia adelante, hasta llegar a la plataforma que se encuentra en la esquina derecha de Zora's Fountain.

Aquí podrás ver que hay varias rocas. Destruye la que prefieras para abrir la entrada a la cueva. Entra a la cueva, y ya que estés en la Great Fairy's Fountain, dirígete a donde está el emblema de la Trifuerza en el suelo. Toca Zelda's Lullaby, y aparecerá la Gran Hada de Magia, la cual te obsequiará Farore's Wind, el cual sirve para teletransportarte dentro de los calabozos.

Ahora deberás de ir al castillo de Hyrule, según te dice Navi. Al acercarte al Market, verás que ocurre algo muy malo. El puente estará elevado aunque sea de día, y el cielo se nublará de una forma terrorífica.

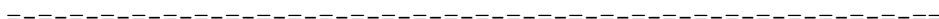
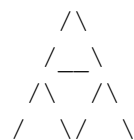
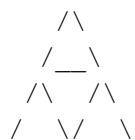
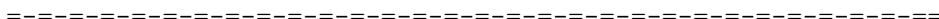
Cuando te acerques al puente empezará una película, en la cual Zelda, junto con Impa, estará huyendo de Ganondorf. Al pasar al lado de ti aventará algo al río. Luego aparecerá Ganondorf, quien te preguntará para dónde se fueron. Link no le contesta, por lo cual Ganondorf le lanza un poder.

Ya que tengas el control de Link, lo primero que debes de hacer es echarte al agua para buscar a la Ocarina del Tiempo. Se encuentra a la derecha del puente. Cuando agarres lo que Zelda aventó, se te notificará que has obtenido la Ocarina of Time. Al mismo tiempo, se te enseñará el Song of Time.

Ahora dirígete al Templo del Tiempo (Temple of Time), el cual se encuentra en el Market (el Temple of Time parece una iglesia). Una vez que estés dentro del templo, dirígete al fondo, y donde está la alfombra, toca la canción del Tiempo.

Cuando toques el Song of Time las tres piedras espirituales que habías colectado se colocarán en la mesa del frente, y luego se abrirá una puerta, la cual da al cuarto con la Master Sword. Agarra la Master Sword para hacerte grande.

Cuando agarras la Master Sword, verás que Ganondorf te había estado siguiendo. Luego, te despertará Rauru, quien es uno de los Sages. Para ser más exactos, es el Sage de la luz. También te dirá que eres el "Hero of Time", o héroe del tiempo. Por último, se te informará que Ganondorf se convirtió en el Rey del Mal. Han pasado siete años.



Una vez que acabes de hablar con Rauru, te darás cuenta que Link ha cambiado notablemente. Al empezar a irte del cuarto de la Master Sword, aparecerá un nuevo personaje, quien se introducirá como Sheik. Él te dirá que necesitas salvar a otros 5 Sages, los cuales se encuentran en cada uno de los 5 templos que existen. También te notificará que lo primero que debes de hacer es ir a Kakariko Village.

Siguiendo los consejos de Sheik, ve al cementerio de Kakariko. Ahí tendrás que mover la primera tumba de la izquierda (es una que tiene plantitas en su parte frontal). Cuando lo hayas hecho, revelarás un hoyo. Déjate caer por el hoyo y llegarás a un área en donde está Dampé.

Habla con Dampé, y te pedirá que lo sigas. Tú lo debes de seguir por todo el laberinto, cuidando de no quedarte muy atrás, ya que si lo haces perderás. Cuando lo logres alcanzar hasta el final, él te dirá cuánto te tardaste, y te obsequiará algo. Al desaparecer Dampé aparecerá un cofre. Ábrelo para obtener el Hookshot.

Ahora, sigue hacia adelante, pasando por una puerta que se cerrará automáticamente cuando la atraveses. Verás que hay dos piedras azules enfrente de ti. Estas piedras son conocidas como Piedras del Tiempo, ya que puedes hacer que desaparezcan y vuelvan a aparecer tocando el Song of Time (Canción del Tiempo). Toca la canción para desaparecerlas, y verás que atrás de ellas hay unas escaleras. Sube por ellas para salir al molino.

Lo primero que debes de intentar de hacer es agarrar el corazón que se encuentra en el molino. Para hacer esto, primero salta hacia el centro, y luego ya salta hacia la plataforma en la que se encuentra el corazón.

Luego, cáete y ve a donde está el dueño del molino. Al hablarle, verás que está muy enojado por algo que pasó hace siete años. Enséñale tu Ocarina y te enseñará la canción que un niño tocó en la época antes mencionada. Esta canción, la Song of Storms, sirve para hacer que llueva en el área en la que la toques.

Ahora que ya tienes tanto el Hookshot como el Song of Storms, ve al Sacred Forest Meadow. Al entrar a Kokiri Forest, verás que mucho ha cambiado; Kokiri Forest estará plagado de monstruos, los cuales incluyen Mad Scrubs y Octoroks. Entra a los Lost Woods, y llega al Sacred Forest Meadow (La combinación de túneles, en caso de que se te haya olvidado, es: derecha, izquierda, derecha, izquierda, adelante, izquierda, derecha). En uno de los cuartos te encontrarás a Mido (un Kokiri), quien te impedirá el paso hasta que le toques Saria's Song.

Ya que llegues al Sacred Forest Meadow, notarás que dicho lugar también ha sufrido cambios. Ahora, de menos de haber Mad Scrubs hay Guardianes del Sacred Forest Meadow. En total, son cinco los que tendrás que matar (el método más efectivo es pegarles por detrás con el Hookshot). Al final, habrá un Guardián que tiene un mazo gigante. El mazo puede atacar en tres posiciones diferentes: al frente, y a los dos lados. Cuando ataque cierta posición, muévete hacia otra posición para esquivar la ráfaga de aire que lanza.

Cuando logres ponerte detrás del último guardián, le puedes pegar con la espada fácilmente para derrotarlo. Luego deberás de continuar por el camino hasta llegar a donde habías aprendido Saria's Song. Ahora no encontrarás a Saria, pero Sheik sí te encontrará a ti.

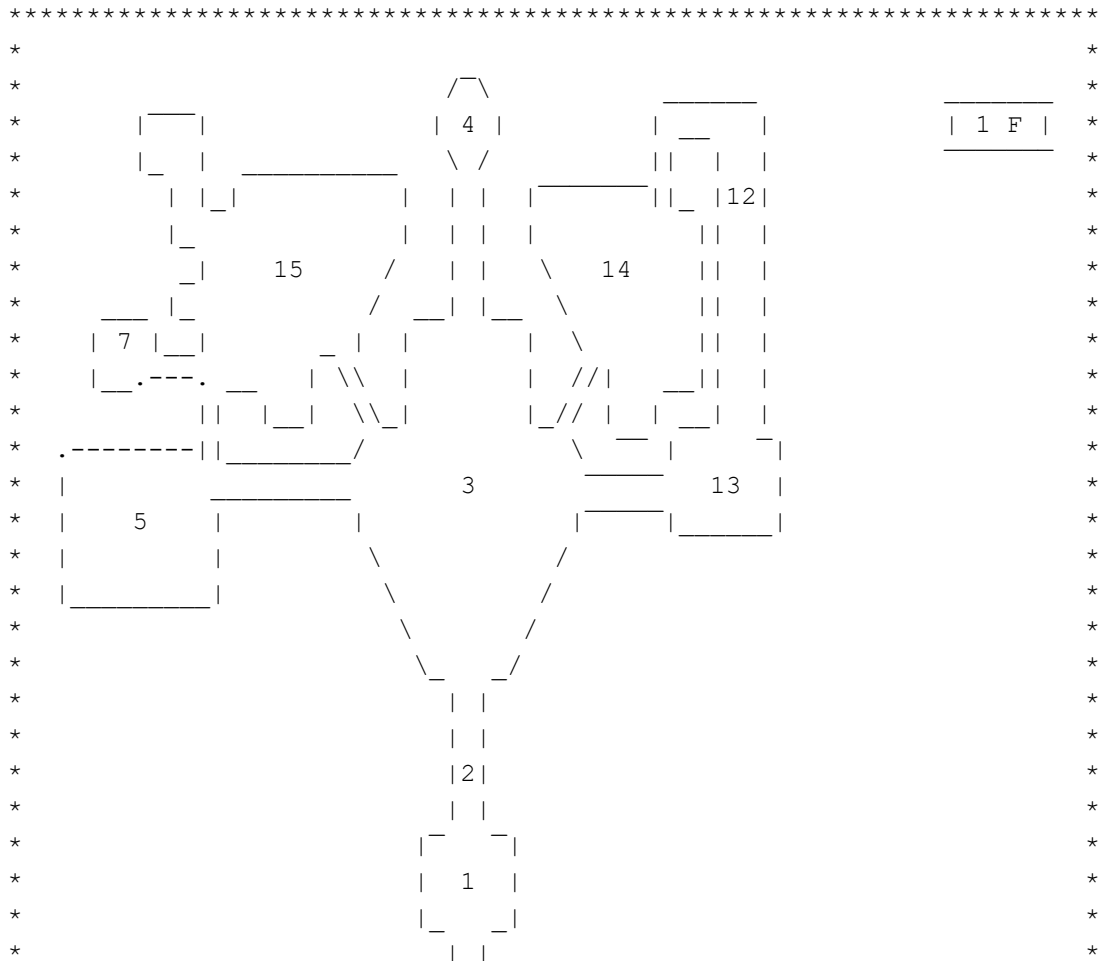
Sheik te hablará del tiempo, y luego te enseñará el Minuet of Forest, con el cual te podrás teletransportar a la plataforma con los símbolos extraños que se encuentra en el suelo. Podrás ver que enfrente y hacia arriba hay un árbol, con una rama arriba de una plataforma que da a una puerta.

Utiliza el Hookshot para pegarle a la rama, lo cual hará que te subas y luego caigas en la plataforma. Ahora, pasa por la puerta para entrar al Forest Temple.



El Forest Temple es el primer Templo al que entrarás, y en él tendrás muchos obstáculos que puedes utilizar a tu ventaja para acostumbrarte a utilizar a Link Adulto. El Forest Temple no sufrió muchos cambios en su concepto general, pero aún así sigue siendo bastante distinto al Forest Temple de Ocarina of Time.

Debido a que el Templo puede ser bastante confuso, he incluido un mapa en el cual los cuartos más importantes se han enumerado. Mientras lees la explicación de como completar el templo, los números que están en la forma <#> se refieren al cuarto que se indica en el mapa.



Abre la puerta para llegar al área <5>.

Ve hacia adelante, hasta llegar a una escalera. Sube por ella. Luego tendrás que subir por otra escalera. Después llegarás a un corredor con unas flechas en el piso. NO LE HAGAS CASO A LAS FLECHAS. El primer bloque verde, el cual se encuentra a la izquierda, lo deberás de jalar completamente hacia atrás.

Ya que hayas jalado por completo al bloque, verás que había un pasillo que bloqueaba. Métete por ese pasillo que bloqueaba, y síguelo, para llegar a otro bloque. Ahora, empuja este bloque hasta el fondo, de tal manera que caiga en un escalón. Una vez que has hecho esto te podrás subir al bloque que acabas de mover. Sin embargo, todavía no te subas al bloque.

Regresa a donde estaba el primer bloque antes que lo movieras, y verás que hay una escalera de madera. Sube por ella, y en el primer corredor verás un tercer bloque rosa. Jálalo hasta atrás. Ahora, regrésate a donde colocaste el segundo bloque rosa, y súbete a él, y luego súbete a la otra plataforma. Adelante verás que hay otro bloque rosa. Éste lo tendrás que empujar hasta el fondo, de tal manera que caiga en el escalón.

Ahora, súbete al bloque rosa, y al llegar a la plataforma de arriba verás un switch-diamante. Pégale para que aparezca un pilar. Luego, busca la escalera de madera que se encuentra cerca, y sube por ella.

Arriba verás un cuarto grande con dos Blue Bubble. Ten cuidado que no te peguen, y elimínalos. Ahora, utiliza la Small Key que tienes en la puerta que se encuentra al fondo del cuarto.

Entrarás a un corredor lujoso. Al salir del corredor, llegarás a un cuarto <6> con varias plataformas. Lo más recomendable es que te tires hasta abajo (ten cuidado de no caer por el hoyo), a donde se encuentra el cofre, y ahí esperar a que te caiga el Wallmaster, para luego proceder a eliminarlo.

Ya que hayas eliminado al Wallmaster, abre el cofre verde para obtener la Boss Key. Todos los cofres verdes contienen una Boss Key, y solo hay un cofre verde por templo. Como su nombre lo indica, la Boss Key (Llave del Jefe) es la llave que tienes que utilizar para acceder al cuarto del jefe.

Ahora, tírate por el hoyo que se encuentra en el centro del cuarto. Caerás en un cuarto con un Floormaster. Elimínalo, y procede por la única puerta que hay. Saldrás a un cuarto al aire libre <15>. No te caigas, y sigue por la plataforma en la que estás. Entra por la primera puerta a la derecha.

Habrás entrado al cuarto <7>. Aquí se encuentra un ReDead. Elimínalo para hacer aparecer un cofre. Adentro del cofre encontrarás la tercera Small Key. Ahora, sal de ese cuarto y entra por la puerta restante (se encontrará a tu derecha).

Habrás regresado al cuarto <5>. En frente verás un switch-diamante. Pégale para hacer que el corredor lujoso se vuelva chueco. También harás que salgan varias plataformas y que se quite el pedazo de hielo que bloqueaba el paso hacia el resto del cuarto.

Sube hasta arriba del cuarto (te puedes auxiliar utilizando las plataformas que acaban de aparecer y los pilares grises a los que les puedes pegar con el Hookshot), y entra en el corredor que te lleva de vuelta al cuarto chueco <6>, pero ahora será un cuarto distinto.

Ten cuidado con el Wallmaster. Te recomiendo que primero lo elimines, y luego prosigas a abrir la puerta utilizando la Small Key que tienes. Luego

llegarás a un cuarto con varias escaleras <10>. Tendrás que utilizarlas para bajar hasta el siguiente nivel. En tu trayectoria, verás tres cuadros, con un fantasma que se pasea entre ellos. No le hagas caso, y prosigue hasta llegar a la puerta, por la cual tendrás que pasar.

En el siguiente cuarto <8> te darás cuenta que falta el piso en la parte del centro. Al acercarte te aparecerá un Stalfos. Elimínalo, teniendo cuidado de no caerte por el hoyo del centro. Cuando muera el Stalfos, bajará una plataforma, la cual resulta ser el pedazo de piso que faltaba del centro. Al mismo tiempo bajarán otros dos Stalfos. Deberás de eliminarlos, que el primero que matas revive si no matas al otro rápidamente. Cuando los mates aparecerá un cofre, el cual contiene el Fairy Bow.

Ahora, sal por la puerta que está sobre la alfombra azul. Llegarás a otro cuarto <9> con escaleras y tres cuadros. Lo que tienes que hacer es dispararle una flecha al cuadro en el que se encuentra el fantasma, para hacer desaparecer el cuadro. De esta forma, tendrás que seguir hasta que logres destruir a los tres cuadros, para hacer que el fantasma salga y se disponga a pelearte. Ten en cuenta que el fantasma cambia de cuadro si te le quedas mirando desde cerca.

Cuando salga de los cuadros irá al nivel de abajo, y ahí te peleará. Derrótalos como si fuera cualquier otro Poe, y harás que se encienda la antorcha azul al mismo tiempo que aparece un cofre, el cual contiene la brújula (Compass). Agarra el Compass, y regresa al cuarto donde obtuviste el Fairy Bow <8> (la otra puerta para se encuentra con candado).

Continúa regresándote hasta llegar al cuarto <10>. Aquí tendrás que eliminar a otro fantasma, utilizando el método que usaste con el fantasma anterior. Cuando lo elimines se encenderá la antorcha naranja y aparecerá un cofre con el mapa. Agarra el mapa, y regresa al cuarto principal <3>, en el que están las cuatro antorchas y el elevador.

Ahora tendrás que utilizar la puerta que se encuentra al noreste (en diagonal a la derecha). Sin embargo, la puerta tendrá unos barrotes, por lo cual le tendrás que pegar al ojo que se encuentra un poco antes de llegar a la puerta y en el techo, utilizando una flecha. Esto hará que se le quiten los barrotes a la puerta y puedas acceder al siguiente cuarto <14>.

Ya que hayas abierto la puerta, mata al Big Deku Baba que está en frente de ti, y luego voltéate para ver arriba de la puerta. Verás que hay una Gold Skulltula, y un cuadro para que el Hookshot se agarre. Mata la Skulltula, y luego pégale al cuadro con el Hookshot para elevarte a la plataforma. Si volteas hacia la derecha, verás una Piedra del Tiempo. Sin embargo, queda muy lejos, por lo que tendrás que tocar el Song of Time para hacer aparecer otra piedra. Ahora, salta a la primera piedra, y luego a la segunda. Te darás cuenta que todavía falta una piedra, así que vuelve a tocar la canción.

Ya que haya aparecido la tercera piedra del tiempo, salta a ella. Ahora, equipa el Hookshot, mata al Skullwalltula que se encuentra arriba, y utiliza el Hookshot para llegar a las enredaderas que se encuentran donde estaba la Skullwalltula. Ya que estés en las enredaderas, déjate caer en la plataforma que contiene al cofre. Abre el cofre para obtener una llave.

Ahora, en el mismo área, déjate caer. Abajo verás un pozo de agua. Acércatele, y verás que debajo del nivel del agua hay un ojo. Pégale con una flecha para hacer que el agua se drene. Déjate caer al pozo, y ahí encontrarás una llave.

Esta llave la tendrás que utilizar en el cuarto donde eliminaste al fantasma que contenía la flama azul. Vete a dicho cuarto <9>, y abre la puerta que se encuentra con candado.

Habrás entrado a uno de los cuartos que cambian de aspecto cuando alteras el corredor lujoso. Busca el acceso que da al corredor lujoso, y métete en él. En el pasillo lujoso verás que hay dos Green Bubble. Mátalos, y luego abre la siguiente puerta (la cual también tiene candado).

En el siguiente cuarto <11>, verás que en el centro hay una antorcha, y en el lado de la derecha hay un ojo congelado. Para descongelarlo, tendrás que encender la antorcha (coloca una caja sobre el switch azul), y luego pararte en una de las plataformas que da vuelta y lanzar una flecha de tal manera que pase por la flama de la antorcha y le pegue al ojo. Como técnica alterna puedes utilizar Din's Fire cerca del ojo para descongelarlo y hacer que se cierre.

Cuando el ojo se cierre, el pasillo lujoso se enderezará. Si tienes el switch azul presionado, despresiónalo, ya que si no habrá un bloque de hielo bloqueando la puerta. Pasa por el pasillo lujoso para llegar al cuarto que cambia de aspecto. Cáete por el hoyo para llegar a un cuarto <12> con un piso que asemeja a un tablero de ajedrez. Primero que nada, te recomiendo que le pegues con una flecha a todas las Skulltulas que están en los hoyos del techo. Ya que lo hayas hecho, avanza cuidadosamente, hasta que se empiece a caer el techo. Lo que tienes que hacer es verificar en cual cuadro el techo no te aplastará, y correr hasta ese cuadro, y esperar a que caiga el techo de nuevo y luego se suba. Repite el proceso hasta que logres presionar los dos switches del fondo.

Un switch hará que la puerta que se encuentra en el pasillo de la derecha se libere. El otro switch hará que caiga un cofre con flechas. Agarra las flechas, y luego regrésate, y dirígete hacia la puerta que se acaba de liberar. Ábrela para regresar al área <14> con las piedras del tiempo.

Déjate caer, y llegarás a una plataforma. Elimina al Deku Baba, y luego abre el cofre para encontrar la última Small Key. Ya que la tienes, súbete en la primera piedra del tiempo, toca la Canción del Tiempo, y súbete en la piedra que aparecerá. Luego, vuelve a tocar la canción del tiempo para hacer que aparezca la tercer Piedra del Tiempo. Salta a ella, y luego regresa a la plataforma y abre la puerta para que regreasr al cuarto con el piso de tablero de ajedrez.

Ya que estás en el cuarto <12> con el piso de ajedrez, vete hasta el fondo y abre la puerta que se encuentra con candado. Entrarás a un cuarto <13> donde se ubica el tercer fantasma, Amy: El fantasma verde. Al dispararle al cuadro caerán unos cubos. Cuatro de ellos son buenos, y uno solamente te estorbará. Coloca los cubos pegados uno al otro, de tal forma que hagan la figura del fantasma.

Al armar la figura saldrá el fantasma verde. Derrótala como a las dos hermanas anteriores para encender la flama verde. También se abrirá una puerta. Pasa por ella y llegarás a un pasillo. Sigue el pasillo hasta llegar a otra puera, la cual te llevará al cuarto principal <3>.

En el cuarto principal te percatarás que hay algo extraño en el centro. Al acercarte, saldrá Meg, la última de las cuatro hermanas fantasmas. Meg no es como las otras tres fantasmas. Ella se dividirá en cuatro. Es fácil adivinar cual es la real: Siempre la real es la que se mueve primero y da una vuelta. Cuando la ubiques, enfócala, y dale un flechazo. Repite el proceso hasta que la elimines.

Al eliminarla se encenderá la última antorcha, haciendo que suba el elevador. Métete en el elevador, y éste te llevará al cuarto antes del jefe. Aquí verás dos pilares pegados a la pared y dos huecos en la pared. Debes de mover los pilares en el sentido de las manecillas del reloj. La primera vez que los muevas encontrarás un cuarto con 2 Skulltulas. La segunda vez que muevas las paredes encontrarás un cuarto con un switch-diamante, y un switch más que debes de presionar. Acciona ambos switches, y luego vuelve a mover las paredes.

La tercera vez que muevas las paredes tendrás acceso a un cuarto con un cofre, el cual contiene flechas. Por último, la cuarta vez que las muevas tendrás acceso a dos cuartos. El primero parecerá vacío, pero métete en él y luego voltea hacia arriba. Verás un ojo. Presiónalo para quitar las rejas que impiden el acceso al pasillo del jefe. Ahora, ve hacia el cuarto del Jefe.

Una vez que entres en el cuarto del jefe te percatarás que hay muchos cuadros, y en sí, relativamente, el espacio para pelear es bastante pequeño. También te darás cuenta que el Jefe no se encuentra en el cuarto. Cuando te acerques al acceso para regresarte aparecerá el Jefe del Forest Temple.

Espíritu Maligno del Más Allá
Phantom Ganon

En su primera fase el jefe estará montado en su caballo, y se meterá en los cuadros. Cuando venga hacia ti podrás ver claramente como galopa hacia ti dentro del cuadro. Sin embargo, lo complejo de él es que aparecerá su imagen en dos cuadros; Una imagen es falsa.

Cuando esté a punto de salir del cuadro aparecerá un portal morado. Cuando esté en este portal es cuando le debes de disparar una flecha, ya que es más difícil cuando está en el aire. Si lo haces correctamente, se volverá a meter en el cuadro y no te atacará. Si no le logras pegar, saldrá del cuadro y te lanzará una ráfaga de energía.

Cuando le logres dar tres flechazos su caballo desaparecerá y empezará su segunda fase.

En la segunda fase Phantom Ganon te lanzará ráfagas de energía, a las cuales tu le debes de pegar utilizando la espada. De esta forma las ráfagas rebotarán hacia Phantom Ganon. Mientras más lejos estés, más crece la probabilidad de que Phantom Ganon la logre rebotar de vuelta. Sin embargo, es raro que rebote más de tres veces la ráfaga de energía.

Cuando la ráfaga de energía le pegue a Phantom Ganon, éste se caerá al suelo. En ese preciso momento corre hacia él, y dale de espadazos, aprovechando que se encuentra inmóvil. Repite el proceso hasta que lo logres derrotar.

Cuando mates a Phantom Ganon, Ganondorf te dirá que el fantasma solamente lo creo para probar tus habilidades. Ahora, agarra el contenedor de Corazón y métete al portal para conocer al "Forest Sage" (Sage del bosque).

Ya que platiques con Saria, regresarás a Kokiri Forest, y te darás cuenta que hay una plantita cerca del Deku Tree. Al acercarte, te sorprenderás ya que resulta que no es una plantita; es el hijo del Deku Tree.

Él te dirá que eres un Hylian y no un Kokiri, como antes se creía.

```
=====
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
=====
III.XV
EL PRELUDE OF LIGHT Y EPONA
=====
```

Ya que termines de hablar con el hijo del Deku Tree, te darás cuenta que todos los enemigos que se encontraban en Kokiri Forest han desaparecido. Esto se debe a que derrotaste al jefe del templo, quien mantenía su maldad sobre las zonas aledañas. Lo mismo pasará en las demás zonas que tienen jefes.

Lo primero que debes de hacer ahora es regresar al Templo del Tiempo. Sal de Kokiri Forest, y avanza hasta llegar a Hyrule, eliminando a todos los Poes que lleguen a aparecer en tu trayecto. Cuando arribes al Templo del Tiempo, a primera vista no notarás nada. Sin embargo, prosigue hasta llegar al cuarto en el cual se encuentra el pedestal del tiempo (del que sacaste la Espada Maestra).

Al entrar al cuarto de la Master Sword aparecerá Sheik, quien te notificará que ahora ya puedes viajar en el tiempo. Basta con que deposites tu espada en el pedestal del tiempo para volver a ser niño, y viceversa. También te dirá que habrá una ocasión en la que necesites regresar rápidamente al Templo del Tiempo. Para cuando llegue esa ocasión, lo mejor será tocar el Prelude of Light.

Consecuentemente, Sheik te enseñará el Prelude of Light: canción que sirve para teletransportarte al Templo del Tiempo cuando quieras. Una vez que te la haya enseñado, desaparecerá, dejándote solo en el templo.

Lo siguiente es opcional, pero te recomiendo que lo hagas, ya que de esta forma conseguirás a Epona, y te ahorrarás tiempo al desplazarte por Hyrule Field.

*****INICIA SECCIÓN OPCIONAL*****

Ve a Lon Lon Ranch, de día, y te darás cuenta que ahora el dueño del rancho es Ingo. Al hablar con él te ofrecerá montar un caballo, pero le tendrás que pagar 10 Rupees. Si aceptas, entrarás al área rejada y tendrás a tu disposición el caballo que elijas.

No te subas a ninguno de los caballos que están cerca de ti. Mejor toca Epona's Song, y verás que un caballo (Epona) vendrá a ti. Súbete a Epona, y ponte a galopar por el área hasta que se acabe el tiempo.

Ahora, Ingo automáticamente te quitará del caballo y te sacará. Vuelve a hablar con Ingo, y págale otra vez 10 Rupees para poder montar un caballo. Vuelve a llamar a Epona y súbete en ella. Ahora, mientras estás trepado en Epona, acércate a Ingo y háblale. Te preguntará si quieres participar en una carrera; tendrás que apostar 50 Rupees (por lo tanto, necesitas tener 50 Rupees).

Dile que sí a Ingo e iniciará la carrera. Lo que debes saber para ganarle es siempre rebasarlo por la derecha. Al dar las vueltas, casi siempre se moverá hacia la izquierda, dejándote un espacio para rebasarlo. Ya que lo rebases, siempre mantente lo más pegado a la derecha, ya que de esta forma es menos la distancia que tienes que recorrer. También, nunca te agotes las zanahorias de Epona, ya que hacerlo provocará que vaya más lento.

Ya que le ganes a Ingo, él se enojará, y en un acto de desesperación, te retará a otra competencia, pero ahora apostará a Epona. Vuelve a competir contra él, y gánale utilizando la misma técnica. Ten en cuenta que ahora él irá un poco más rápido.

Cuando le hayas ganado a Ingo dos veces, te dará a Epona (ya que tú te la ganaste), pero te cerrará las puertas de Lon Lon Ranch; parecerá imposible que logres escapar. Sin embargo, sí puedes escapar. Estando montado en Epona, agarra vuelo, y acelera cuando vayas a llegar a cualquiera de las rejas exteriores (paredes) de Lon Lon Ranch. Si lo haces correctamente, y vas corriendo directamente hacia la reja, Epona la saltará.

Cuando hayas saltado fuera de Lon Lon Ranch, habrás liberado a Epona, y ya será tuya para el resto del juego. Cuando la quieras llamar, solamente toca Epona's Song. Ten en cuenta que Epona no puede entrar a muchas áreas. Solamente puede estar en Gerudo Valley, Lake Hylia, y Hyrule Field.

*****FINALIZA SECCIÓN OPCIONAL*****

```
=====
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
=====
III.XVI
LA TÚNICA DE FUEGO Y LA ENTRADA SECRETA
=====
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
=====
```

Ahora, el siguiente templo es el Templo del Fuego, y se encuentra dentro de Death Mountain. Sin embargo, primero necesitarás conseguir la túnica de fuego, y luego encontrar la entrada secreta para poder llegar a dicho templo.

Necesitarás ir a Goron City. De Hyrule Field, ve a Kakariko Village, y de ahí utiliza la entrada que se encuentra al norte para llegar a Death Mountain Trail.

Una recomendación antes de ir al Death Mountain Trail es que pases a una de las casas en Kakariko Village, en la cual tienes que dispararle con el arco a diez Rupees. Si logras atinarle a los diez Rupees, te darán una expansión para que ahora puedas cargar 10 más flechas. Ten en cuenta que si le pegas a menos de 8 Rupees, tendrás que volver a pagar 20 Rupees para concursar. Si le pegas a 8 o a 9, la siguiente ronda será cortesía de la casa.

Una vez que entres a Death Mountain Trail, notarás que también ha cambiado, ya que ahora verás unas rocas rojizas que bloquean partes del camino. No intentes explotar estas rocas; no lograrás explotarlas con bombas. Necesitas un arma más poderosa. Otro cambio que ha sufrido el área es que

ahora habrá unas rocas rodando por el camino, por lo cual tendrás que tener cuidado de que no te atropellen.

Sigue el camino hasta llegar a Goron City. Tu primera impresión de Goron City será que no ha cambiado, y estás en lo cierto. Sin embargo, ahora es un Goron City desolado y con pocos habitantes; solo hay 3 Gorons.

Te necesitarás caer un nivel hacia abajo, de tal manera que aterrices en el nivel en el que está rodando un Goron pequeño. Tendrás que hacer que una bomba explote cerca del Goron que está rodando, para de esta forma hacer que se detenga. Ya que lo logres detener, acércatele y háblale.

El pequeño Goron te informará que se llama igual que ti (qué coincidencia). También te dirá que es el hijo de Darunia, y que se llama así en honor a ti. Al poco tiempo empezará a llorar. Pídele que te hable de ambos temas, y luego dejará de llorar. Te obsequiará una túnica roja, y abrirá ciertas puertas.

En ese mismo nivel hay un cuarto en el cual se encuentra un Goron grande. Este Goron te tratará de vender el Giant's Knife ;por 200 Rupees! Si tienes mucho dinero, lo puedes comprar para experimentar con él. Sin embargo, no te lo recomiendo, ya que después de muchos espadaazos se romperá. En vez de esa espada es mejor conseguir la Biggoron's Sword, pero tendrás que completar ciertos requerimientos especiales.

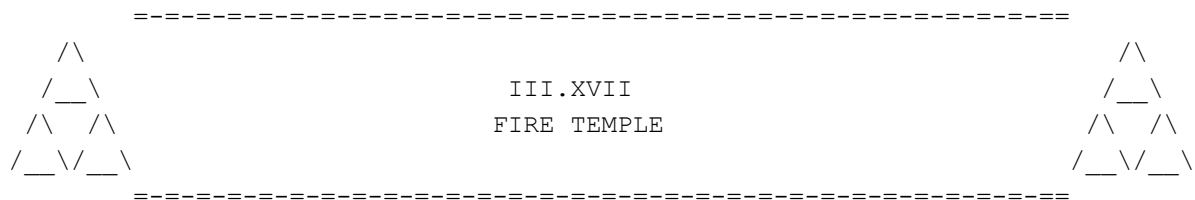
Ahora, ve al nivel de hasta abajo, y entra al cuarto de Darunia. En el fondo del cuarto, verás que hay una estatua metida dentro de la pared, y que bloquea lo que podría ser un camino. Agarra la estatua y jálala para revelar una entrada secreta al Death Mountain Crater.

Métete por la entrada secreta y llegarás al cráter del volcán. Si no tienes equipada la Goron's Tunic, pónstela, ya que de lo contrario tendrás un límite de tiempo antes de quemarte. Hacia adelante verás que hay un puente. Sin embargo, parte de él se ha caído, por lo cual tendrás que pegarle con el Hookshot a la viga de madera que se encuentra arriba del otro extremo del puente. Al hacerlo, caerás en el otro lado del puente de madera. Avanza un poco y aparecerá Sheik.

Sheik te enseñará el Bolero of Fire. Esta canción te servirá para teletransportarte a la plataforma con el símbolo de la Trifuerza que se encuentra adelante de tí.

Ya que te haya abandonado Sheik, dirígete hacia el pasillo de la izquierda. Al final de él verás un hoyo con una escalera. Baja utilizando la escalera (si te tiras perderás un corazón) para llegar al ante-cuarto del Templo del Fuego.

Avanzando un poco entrarás al Templo del Fuego.



Volvagia. Asimismo, te pedirá que rescates a todos los Gorons que se encuentran encarcelados en el tiempo.

En este cuarto necesitas encender tres antorchas. Dos se encuentran a la derecha, y la tercera se encuentra en el otro extremo del cuarto. Primero, salta a la plataforma de la derecha. Luego, utiliza el Hookshot en el cuadro especial para llegar a la plataforma en la que se encuentran las dos antorchas. Ahora, sube hasta donde se encuentra la antorcha de arriba. Haz Din's Fire, y se encenderán las dos antorchas que se encuentran en la plataforma. Para encender la última, tendrás que disparar una flecha de tal manera que pase por la flama de la antorcha de arriba, y le pegue a la antorcha que se encuentra en el otro extremo del cuarto.

Una vez que estén encendidas las tres antorchas se abrirá una reja, la cual te permitirá acceder a un cofre. Dirígete al otro extremo del cuarto, y ahí abre el cofre. Encontrarás una llave pequeña.

Ahora, regresa al cuarto anterior <1>. Aquí tendrás que abrir la puerta que se encuentra encadenada, la cual es la de abajo y a la derecha. Ábrela y entrarás a un cuarto <3> con un Keese y dos Stalfos.

El Keese te atacará inmediatamente, por lo cual lo más probable es que te pegue. Elimínalo a él primero, y luego prosigue a matar a los dos Stalfos. Ya que lo hayas hecho se quitarán los barrotes de la siguiente puerta. Si tocas el Sun's Song en el centro del cuarto aparecerá un hada roja, la cual te curará por completo y te llenará tu barra de magia. Pasa por la puerta que antes se encontraba con barrotes.

En el siguiente cuarto <4> tendrás que poner el escudo para cubrirte de los ataques de las losas de piso que se impactarán hacia ti. En total, son 5 losas de piso las que volarán hacia ti. Ya que se hayan destruido, verás que al fondo del cuarto hay un Iron Knuckle. El Iron Knuckle es uno de los enemigos más poderosos del juego, capaz de eliminarte con un solo golpe de su hacha (el daño que causa el hacha varía según el golpe). Trata siempre de pegarle por detrás, para así evitar que te pegue el hacha. Si estás bajo en vida, hay cuatro hadas normales en el cuarto, en los jarrones que se encuentran en cada extremo. Adicionalmente hay un hada roja grande de las que te llenan la barra de magia, la cual aparecerá si tocas la Sun's Song en donde estaba su trono.

Avanza al siguiente cuarto. En este cuarto <5> aparecerá el Subjefe del Fire Temple (aparece varias veces dentro del templo). Al Flare Master lo puedes eliminar poniendo una bomba en su camino, y luego pegándole a la bola que empieza a correr por el cuarto. Cuando lo hayas dañado lo suficiente explotará.

Ya que se haya auto-destruido el Flare Master aparecerá un cofre en el centro del cuarto. Ábrelo para encontrar el Megaton Hammer. El "Martillo de la MegaTonelada" sirve tanto como un arma como para presionar switches oxidados. También te permite presionar ciertas plataformas y destruir algunos bloques. Adicionalmente, el martillo tiene la capacidad de destruir las rocas rojizas. Ahora, prosigue hacia el siguiente cuarto (es por la puerta que no tiene ninguna figura). Entrarás a un corredor <6>. Verás un switch, el cual se encuentra oxidado. Pégale con el Megaton Hammer para presionarlo. Se quitarán las rejas, permitiéndote hablar con el Goron para rescatarlo. Adicionalmente, también podrás abrir el cofre que contiene el mapa.

Cuando hayas liberado al Goron, avanza un poco y te caerá un Like Like. Elimínalo y aparecerá un cofre (si te robo algo, ese algo aparecerá en el

cofre). Al salir del corredor llegarás de vuelta al primer cuarto <1>.

Ahora tendrás que abrir la puerta que se encuentra a la derecha de las antorchas. Al acercarte, te darás cuenta que hay unos bloques que están bloqueando la puerta. Pégale a esos bloques utilizando el Megaton Hammer para hacer que desaparezcan. Entra por la puerta para acceder el siguiente área <7>, el cual es bastante extenso.

Ya que entraste al área con lava y un puente, dirígete a la derecha del cuarto, utilizando los bloques para saltar. Al fondo del cuarto verás que hay una barrera de fuego, la cual impide el acceso a un cuarto superior. Salta hasta el bloque que se encuentra más cerca a la barrera de fuego (el bloque se mueve de lado a lado). Ya que estés en el bloque, pon el Hookshot, y pégale a la antorcha que se encuentra arriba de la barrera de fuego. Si lo haces correctamente, el Hookshot enganchará a la antorcha y arrastrará a Link hasta la antorcha.

Ahora, verás en frente de ti, que parte de la pared se ve de un color distinto al resto de la pared (un poco amarillo). Adicionalmente, si le golpeas, sonará diferente. Pon una bomba en dicha pared (la cual es una pared falsa) para destruirla. Ahora, tendrás acceso a un corredor <8> que lleva a una puerta. Abre la puerta, y llegarás a otro corredor con un Goron encarcelado.

Acércate a las dos antorchas (una se encuentra apagada), y haz Din's Fire para encender la de la derecha. Al encenderla, se abrirá la celda. Habla con el Goron para rescatarlo, y luego abre el cofre para obtener una llave. Ahora, sal del cuarto, y enciende la antorcha a la cual te enganachaste para llegar a la plataforma.

Ya que encendiste esta antorcha, aparecerán varias columnas para engancharte con el Hookshot. Dirígete al otro extremo del cuarto. Ya que estés del otro lado verás una puerta (que no tiene candado). Ábrela, y llegarás a otro corredor <9> con un Goron adicional encarcelado. Pégale al switch con el Megaton Hammer para quitar la reja, y luego habla con el Goron y elimina la Gold Skulltula (y agarra el Token).

Sal del cuarto, de tal modo que estés en el área <7> con la lava otra vez. Voltea a la izquierda, y podrás ver que hay un cuarto en la pared, el cual contiene una antorcha. Súbete en el bloque más cercano a dicho cuarto, y el bloque se elevará hacia arriba (contrario a lo que los demás bloques hacen). Cuando esté hasta arriba, lánzate de tal modo que caigas en el cuarto. Utiliza Din's Fire para encender la antorcha, y luego lanza una flecha a través de la flama de la antorcha, asegurándote que le pegue a la antorcha que se encuentra arriba de la puerta al cuarto donde estaba el Goron y la Gold Skulltula.

Si logras encender las dos antorchas, se le quitarán los barrotes a la puerta que se encuentra al lado de la última antorcha que encendiste. Para subir a la plataforma en la que se encuentra dicha antorcha, utiliza el Hookshot en el cuadro especial que está en la columna al lado de la antorcha.

Entra al cuarto, y adentro tendrás primero que esperar a que se destruyan todas las losas del piso que se proyecten hacia ti. Luego, verás que hay una barrera de fuego impidiendo el paso al cofre del jefe. Sin embargo, hay una antorcha al lado de él. Pégale a la antorcha con el Hookshot, y llegarás hasta el lado donde está el cofre. Abre el cofre para obtener la Boss Key. Ahora, utiliza el Hookshot en la otra antorcha, y sal del cuarto.

Ya que estés de regreso en el cuarto <7> con la lava, verás que en un extremo del puente hay una puerta con candado. Utiliza la llave para abrirla y entrar al siguiente cuarto <10>.

En este cuarto <10>, primero tienes que utilizar el tronco para llegar al otro lado. Luego, necesitarás trepar la reja para llegar hasta arriba. Después deberás de saltar a una de las plataformas intermedias (en una de ellas se encuentra una antorcha). Espera a que el bloque baje. Cuando esté a punto de volver a subir, lánzate de la plataforma, de tal manera que caigas sobre el bloque cuando esté subiendo (si caes cuando está en el piso, te quemarás).

Cuando estés arriba, salte del bloque, y abre la puerta. Llegarás a un cuarto con una celda enfrente. Dirígete hacia la derecha, y sube los escalones hasta que llegues a una antorcha grande. Enciéndela para hacer salir una columna con los cuadros especiales para el Hookshot. Lánzate hacia el lado donde está la columna, y tréplate en ella. Luego, salta hacia el escalón de arriba, y sigue trepando hasta que llegues a una reja circular.

Te caerá un Lizalfos de arriba. Mátalo, y luego sube por la reja circular. Arriba verás otra puerta. Ábrela para llegar a un cuarto con cuatro Lizalfos que caerán cuando pases por ciertas áreas. Dirígete a la izquierda, checando y buscando paredes falsas (estás buscando dos) que puedes explotar con bombas. En la primera habrá una Skullwalltula. En la segunda hay un switch azul. En donde está la skullwalltula hay un switch oxidado. Presiónalo con el Megaton Hammer. Esto hará que salgan columnas con los cuadros especiales para el Hookshot.

Ahora, utiliza el Hookshot para subirte a las estructuras que conforman las paredes. Arriba de una hay un piso falso (tiene un hueco). Pon una bomba, y al explotar se abrirá un hoyo. Déjate caer, y abajo habrá en un pasillo con varias cajas. Rómpelas, y debajo de una habrá un switch. Presiónalo para quitar las rejas de la celda y poder agarrar el Compass (Brújula).

Ya que tienes el compass, regresa a arriba (por donde caíste hay unas rejas). Dirígete a uno de los extremos del área que tiene una celda. Detrás de la celda hay un switch-diamante. Avienta una bomba hacia el switch y calcúlale que explote cuando se encuentre pasando por donde está el switch.

Si lo hiciste correctamente, el switch hará que se quiten las rejas de la celda. Salta hasta la celda, y métete. Debajo de una de las cajas hay un cofre con bombas. Ahora, agarra una cajita y llévala hasta donde está el switch azul (se encuentra detrás de la segunda pared falsa). Pon la cajita sobre el switch azul, y ahora entra por la puerta a la que se le quitaron los barrotes. Adentro habrá un switch oxidado. Presiónalo, y abrirá la celda del Goron. Libéralo, y luego abre el cofre, el cual contiene una llave pequeña.

Ahora, regresa al cuarto con los cuatro lizalfos. Súbete a las paredes y verás que hay una puerta con candado. Utiliza la llave pequeña para abrirla. Llegarás a un área con más lava. A tu izquierda se encuentra una reja. Tréplate a ella, y déjate caer a donde está un switch azul. Ahora, avanza y verás una puerta. NO entres por ella. Sigue un poco, y voltea para arriba. Verás una caja. Utiliza el Hookshot para llegar hasta ella, y arriba de la caja habrá una cajita. Agárrala, y regrésate hasta donde estaba el switch azul. Presiona el switch utilizando la cajita, y se encenderán tres antorchas. Ahora, vuelve a subirte utilizando la caja, y lánzate hacia

donde está el piso de reja.

Dirígete hacia donde están las dos antorchas encendidas. Voltea hacia arriba de donde está el área rejada con el switch azul. En la pared, habrá una cuarta antorcha, la cual se encuentra apagada (y debajo de una tercera antorcha que sí está encendida). Dispara una flecha de tal manera que pase por la flama de la primera o segunda antorcha, y le pegue a la que está apagada.

Al tener las cuatro antorchas encendidas se le quitarán los barrotes a la puerta que se encuentra del lado opuesto del área enrejada donde está el switch azul. Pasa por dicha puerta.

Ahora, estarás en un pasillo oscuro. Sigue hacia adelante hasta llegar a la puerta. Ábrela y llegarás a un gran área. Aquí, salta hacia adelante, y llegarás a una estructura que contiene la parte de arriba de un pilar. Pégale al pilar con el Megaton Hammer, de tal manera que lo aplastes hacia abajo.

El pilar caerá y ahora te permitirá acceder el cuarto del Jefe. Si ya no quieres continuar con el nivel, tírate por donde se cayó el pilar. Caerás encima del pilar. Ahora, salta a la plataforma donde se encuentra la puerta del jefe. Abre la puerta y llegarás al jefe. <<LA EXPLICACIÓN DEL JEFE VIENE MÁS ADELANTE, después de la Sección Opcional>>

***** INICIA SECCIÓN OPCIONAL *****

En cambio, si sí quieres continuar con el nivel, (lo único que harás es obtener unas cuantas Gold Skulltulas) y conocer más de lo que es el Fire Temple, es necesario que tengas la canción del Espantapájaros. Si no la tienes, no continúes, y dirígete hacia el jefe.

Si decidiste continuar, dirígete hacia la izquierda. Ten en cuenta que aquí hay varias columnas, las cuales sirven para crear barreras de fuego. Estas barreras harán un camino. Debes de llegar hasta la puerta que se encuentra en la esquina izquierda del área. Ya que llegaste a ella, métete, y entrarás a un cuarto pequeño. Sal por la puerta del otro lado.

Habrás regresado al área con las barreras de fuego que salen de las columnas, pero ahora estarás en la esquina contraria. Aquí, necesitas llegar hasta el switch que está pegado a la pared del otro lado. Avanza, teniendo cuidado con las barreras de fuego, y presiona el switch. Esto hará que la barrera de fuego que se encuentra adelante se quite. Ahora, sube por el escalón al que impedía el acceso la barrera, y entra por la puerta del fondo.

En este cuarto encontrarás a otro Flare Master. Elimínalo, y luego súbete al elevador del centro, y tan rápido se empieza a elevar, cáete para agarrar la llave que se encuentra debajo de él. Antes de que regrese el elevador, quítate de abajo, ya que de lo contrario te aplastará.

Ahora que ya tienes la llave, súbete al elevador. Abre la puerta a la que llegarás utilizando la llave, y sigue subiendo, pasando por otro cuarto hasta llegar a un cuarto muy grande con un hoyo gigantesco en el centro. Primero, pégale al switch-diamante. Luego, busca un switch de los que presionas. Cerca del switch, Navi se pondrá verde. Ahí toca la canción del espantapájaros.

Presiona el switch, y utiliza el Hookshot para subirte hasta donde está el

espantapájaros. Luego, corre hasta el cofre y ábrelo para obtener una llave más. Regresa a donde estaba el switch-diamante, y utiliza el Megaton Hammer sobre el pilar (se verá como un escaloncito).

Caerás a un cuarto con una puerta con candado. Abre la puerta con la llave pequeña que traes. Llegarás a otro cuarto, el cual contiene a dos Stalfos. Elimínalos, y luego prosigue a utilizar el Megaton Hammer en el pilar que se encuentra cerca del centro del cuarto. Esto hará que se caiga el piso.

Ya que lograste que se cayera el piso, avanza, y cerca de la puerta tendrás que utilizar el Hookshot sobre la imagen que se encuentra en la pared (casi arriba de la puerta). Esto hará que se quiten los barrotes de la puerta.

Entra por la puerta y verás una Gold Skulltula. Consigue el Token, y luego pégale con el Megaton Hammer al pilar para caer al cuarto con las barreras de fuego que salen de las columnas. De aquí, tírate por el hoyo que está enfrente para llegar al cuarto con la puerta del jefe (Ya debiste de haber tirado el pilar que cubre al hoyo). Ahora, salta a la plataforma en la que se encuentra la puerta, y ábrela para llegar con el jefe.

***** TERMINA SECCIÓN OPCIONAL *****

Dragon Subterráneo de Lava
Volvagia

Volvagia es el jefe del Fire Temple. Primero, Volvagia saldrá de uno de los hoyos del piso. En ese momento, acércatele rápidamente, y pégale en la cabeza utilizando al Megaton Hammer. Esto hará que se quede inmóvil por unos instantes. Cuando esto pase, pégale a la cabeza utilizando la espada.

Cuando le hayas pegado se volverá a sumergir en un hoyo, y saldrá por otro, elevándose al aire y volando. Éste es su ataque principal. Se te tratará de acercar, y cuando esté bastante cerca de ti lanzará fuego por su boca. Lo más conveniente es correr en círculos, para de esta forma evitar que te quemé. También, ten cuidado con no estrellarte contra su cola, ya que te quemará.

Después que vuele por un tiempo se volverá a sumergir en su hoyo. A continuación saldrá por otro. Corre hacia ella y pégale con el Megaton Hammer en la cabeza, y luego dale de espadazos. Se volverá a sumergir en su hoyo.

Al salir utilizará su segundo ataque. Se elevará hasta el techo, y hará que caigan rocas sobre la plataforma. Fíjate en las sombras de las rocas que están cayendo para de esta manera esquivarlas. Después de un tiempo, regresará a su hoyo.

Después de dañar al dragón varias veces parecerá que Volvagia va a salir por varios hoyos, pero realmente saldrá por el último hoyo del que salga fuego. Repite la técnica hasta que logres eliminar al Dragón.

Una vez que Volvagia se muera aparecerá un Contenedor de Corazón y el portal. Primero agarra la Pieza de Corazón y luego métete al portal para ser teleportado al "Chamber of the Sages", donde Darunia te obsequiará el Medallón del Fuego.


```

-----
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
-----
III.XVIII
LA GRAN HADA DE LA SABIDURÍA Y ZORA'S FOUNTAIN
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
-----

```

Después de que veas como la maldad se quita de Death Mountain, y que Darunia te notifique que efectivamente él es un Sage, regresarás a donde está la plataforma con el símbolo de la Trifuerza, a las afueras del Templo de Fuego.

De aquí, lo mejor que puedes hacer es visitar a la Great Fairy of Wisdom, para que te alargue tu barra de magia. Para hacer esto necesitarás cruzar el puente roto, como si quisieras llegar a Goron City (utiliza el Hookshot para cruzar el puente).

Ya que estés del otro lado del puente, da vuelta a la izquierda y sigue hacia adelante. Verás la cueva que da hacia Goron City (no te metas). Llegarás a un puente. Utilízalo, y luego voltea a la derecha. Verás que hay una cueva cuyo acceso se encuentra bloqueado por dos rocas rojizas.

Destruye las rocas rojizas con el Megaton Hammer, y luego entra a la cueva. Adentro busca el símbolo de la Trifuerza y párate sobre él. Luego, toca Zelda's Lullaby para que aparezca la Great Fairy of Wisdom. Después de hablar con ella, te duplicará tu barra de magia, al mismo tiempo que hace más fuertes y poderosos todos tus ataques que involucren magia.

Ahora, si es que Navi no te lo ha dicho, te hará saber en algún momento que siente una ráfaga de viento frío viniendo de Zora's Domain. Por lo tanto, te tendrás que dirigir a Zora's Domain para investigar.

No trates de llegar a Zora's Domain a través del portal que se encuentra en Lake Hylia, ya que te darás cuenta que está inaccesible debido a que el agua del hoyo se ha congelado. Tendrás que llegar a Zora's Domain utilizando el camino largo (Zora's River).

Primero, tendrás que pasar por Zora's River. Zora's River no ha cambiado en aspecto físico desde que lo visitaste de niño. Sin embargo, ahora está plagado de Octoroks, los cuales te aventarán semillas siempre que puedan. Esquiva sus semillas y llega hasta donde se encuentra la cascada (No es necesario que mates a los Octoroks).

Cuando llegues a la cascada, necesitarás tocar Zelda's Lullaby para hacer que se abra el paso. Por si no te habías dado cuenta, está nevando. Cuando entres a Zora's Domain, te llevarás una gran sorpresa: Ahora todo se encuentra congelado. Con razón Navi sentía frío.

También te darás cuenta que no puedes hablar con el Rey Zora, ni acceder a la tienda, ya que un especie de hielo rojo cubre la entrada a la tienda, y mantiene al Rey congelado. Por lo tanto, ahora solamente te falta explorar Zora's Fountain.

Lo que más destaca de Zora's Fountain es que ahora ya no se encuentra el gran pescadote que te tragó de niño. Ahora, lo único que hay sobre el agua

son pedazos de hielo, los cuales sirven como plataformas. Tendrás que utilizar los pedazos de hielo para llegar hasta la cueva que se encuentra al Norte. Ten cuidado, ya que algunos de ellos dan vueltas, y otros se hundan un poco por tu peso.

Cuando logres llegar a la apertura que forma una cueva, entra en ella para entrar a un mini calabozo conocido como Ice Cavern.



El Ice Cavern también ha sido mejorado, ya que ahora es un poco más complicado que el Ice Cavern de Ocarina of Time. Sin embargo, es un calabozo muy pequeño, por lo cual lo acabarás en poco tiempo, para luego ya poder dirigirte al Templo del Agua.

Al iniciar estarás en un corredor. Avanza, teniendo cuidado con las rocas rodantes que recorren el pasillo. Para esquivarlas, simplemente muévete hacia cualquiera de los dos lados. También ten cuidado con los pedazos de hielo que caen del techo. Si reconoces el ruido que hacen al caer, te será más fácil esquivarlos, ya que sabrás que en ese instante están por caer.

Llegarás a un cuarto circular grande. Aquí, primero elimina a los dos Blue Tektite, y luego prosigue a eliminar al Freezard. Te darás cuenta que el acceso de adelante se encuentra bloqueado por una barrera de hielo.

A la derecha del acceso verás unos cristales. Al inspeccionarlos más de cerca, te darás cuenta que uno de esos cristales es un switch-diamante. Pégale al switch con el arco o con el Hookshot para activarlo. Al pegarle se quitará la barrera que bloqueaba el acceso. Continúa hacia adelante.

Volverás a entrar a un pasillo, en el cual también hay rocas rodantes que te tratarán de aplastar. Esquivalas moviéndote hacia los lados. Cuando salgas del corredor llegarás a otro cuarto grande y circular. Aquí aparecerá un White Wolfos (en Ocarina of Time era el jefe del Ice Cavern). Elimínalo, teniendo cuidado con los dos Freezard que también aparecen. Ya que eliminaste al lobo, prosigue a matar al par de Freezards.

Al haber eliminado a los tres enemigos se abrirá un acceso (antes del acceso hay unos hielos en formas de conos que puedes destruir). Métete al acceso, y al final del pasillo llegarás a un cuarto con dos Wolfos y un SkullWalltula. Mata a los tres enemigos, y luego pégale al switch que está cerca de donde estaba la SkullWalltula. Esto hará que salga un cofre con el mapa (el cofre saldrá donde está un pedazo de hielo rojo).

En ese mismo cuarto te darás cuenta que en el centro hay una flama azul. Ve a donde está dicha flama azul, y saca una botella para agarrar un poco de la flama. Llena todas las botellas que tengas con la flama (mientras menos

botellas tengas, más será las veces que tengas que regresar a llenarlas con flama azul). La flama azul sirve para derretir el hielo rojo. Ahora, ve a donde está el cofre que apareció, y hecha una flama azul al lado del bloque rojo para derretirlo. Abre el cofre, y obtendrás el mapa. Vuelve a llenar la botella con otra flama azul.

Ahora, regrésate al cuarto donde estaba el White Wolfos, y ve al cuarto elevado de la derecha. Encontrarás tres bloques rojos impidiendo tu paso. Derrítelos, y avanza por el corredor, teniendo cuidado con las rocas rodantes y con los dos Freezards que aparecen. Bajarás unos escalones y llegarás a un cuarto circular con tres Freezards y una flama azul.

Primero, elimina al Freezard de abajo. Luego, súbete y dirígete hacia donde está la flama azul. Llena tu botella con ella, y luego avanza hasta llegar a donde está el cofre con el Compass/Brújula (mata a los dos Freezards que se pondrán en tu camino). Agarra el Compass, y luego, en el centro del cuarto, verás un pedazo de switch-diamante en el piso. Pon una bomba cerca para activarlo, y así tener acceso a la pieza de corazón que se encuentra arriba. Agarra la pieza de corazón. Si quieres la Gold Skulltula, toca la canción del tiempo para hacer aparecer unos bloques del tiempo, súbete sobre ellos, y luego que estés cerca de la flama, derrítela.

Regrésate hasta el cuarto donde peleaste contra el White Wolfos. A tu derecha verás otro acceso, también bloqueado por hielo rojo. Derrítelo y avanza por dicho acceso.

Llegarás a un cuarto con dos Ice Keese y dos White Wolfos (los lobos aparecen cuando te acercas a donde se encuentran). Elimínalos, y a la izquierda verás unos bloques que forman una escalera. Súbete a ellos, y llegarás a otro acceso bloqueado por hielo rojo. Derrítelo y avanza.

En el siguiente pasillo habrá dos Ice Keese. También mátalos, y luego al fondo verás una puerta. Ábrela, y llegarás a un cuarto decorado con lo que parece ser estrellas. Avanza un poco y te enfrentarás a un Stalfos. Mávalo para hacer aparecer el cofre con las Iron Boots (Botas de Hierro).

Con las las Iron Boots podrás sumergirte en el agua para llegar al fondo y caminar sobre él. La única arma que puedes utilizar cuando estás sumergido es el Hookshot.

Atrás del cofre hay una apertura en el piso. Tírate en ella, y luego equipa las Iron Boots. Cuando llegues hasta abajo verás una puerta. Ábrela, y del otro lado quítate las Iron Boots.

Sal del Ice Cavern, siguiendo el camino de la derecha.

```
=====
/\
/_\
/\  /\
/_\/_\
=====
                                III.XX
                                LA TÚNICA DE LOS ZORAS
                                /\  /\
                                /_\/_\
=====
```

Antes de salir del Ice Cavern, te recomiendo que llenes dos botellas con fuego azul. Ve a Zora's Domain y descongela al Rey Zora. Háblale, y como

muestra de su agradecimiento te regalará la túnica azul, con la cual podrás respirar debajo del agua y no te empezaras a ahogar.

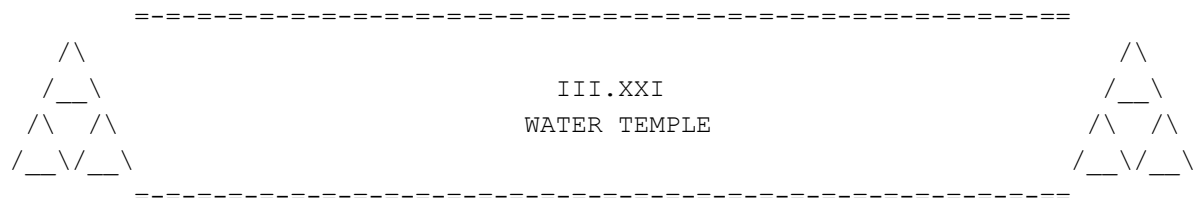
Ahí mismo en Zora's Domain, en el nivel de hasta abajo, se encuentra la tienda. Sin embargo, hay una capa de hielo rojo bloqueando la puerta. Derrite esa capa de hielo para tener acceso a la tienda, en la cual podrás comprar más túnicas azules en caso de que pierdas la que traes.

En este momento, te recomiendo conseguir la Espada Biggoron, ya que ahora tienes todo lo necesario para empezar a conseguirla. Ésta es una espada mucho más poderosa que la Master Sword, por lo cual te convendrá tenerla para lidiar con todos los enemigos.

Si decides conseguir la espada, lo que necesitas hacer se encuentra en una sección de abajo, que lleva como título el nombre de la espada. Luego que ya la tengas, podrás continuar hacia el Templo del Agua. Si no la decides conseguir, también podrás continuar hacia el Templo del Agua.

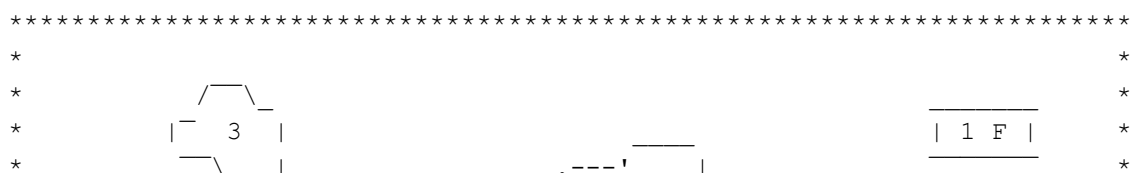
Ahora, ya que tienes tanto las Iron Boots como el Zora's Tunic, debes de ir a Lake Hylia. Al llegar te darás cuenta que el lago ha perdido mucha de su agua. Ahora ni está a la mitad de su capacidad. Todo esto se debe al jefe que habita dentro del Templo de Agua.

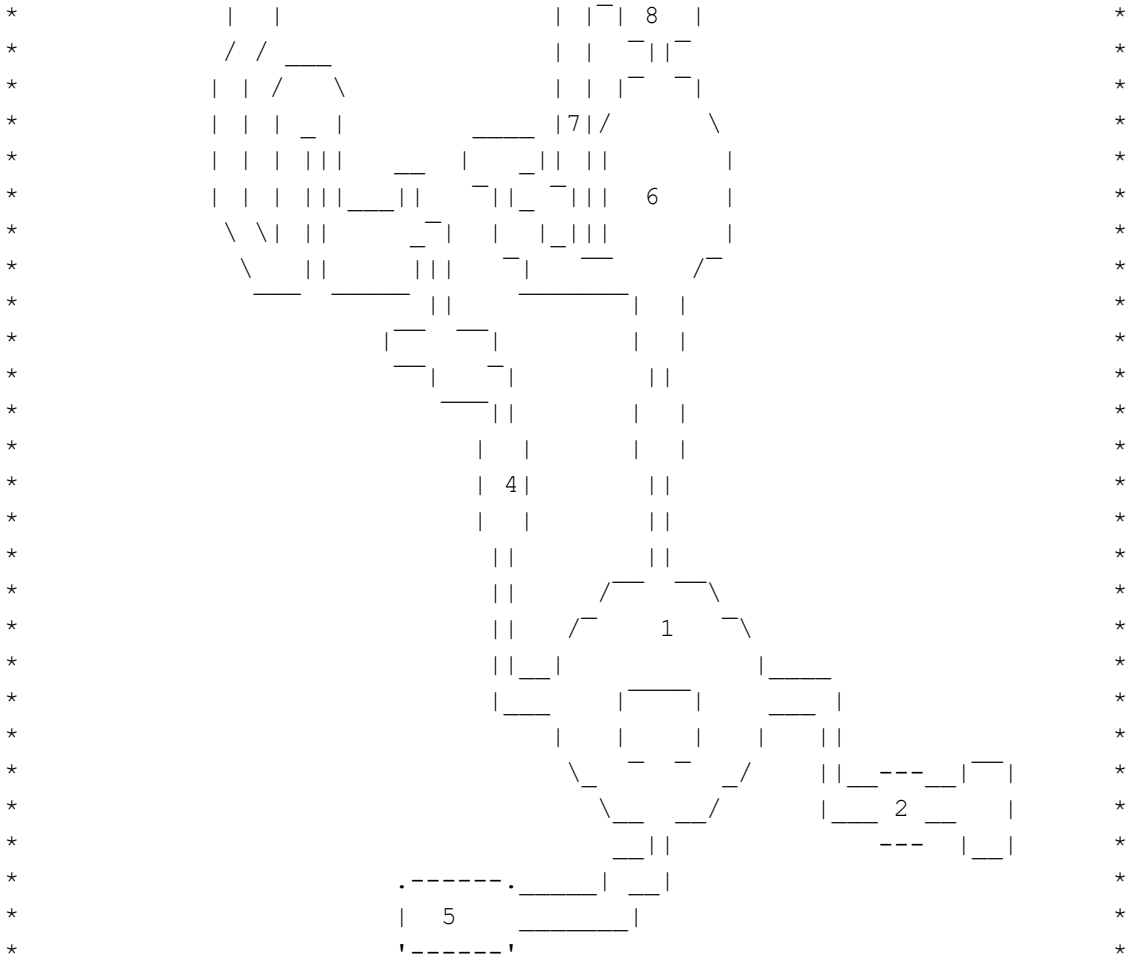
Métete al agua del lago y equipa las Iron Boots, asegurándote de tener puesta la túnica azul. Ya que estés en el fondo del lago, busca una puerta que se encuentra enrejada. Arriba de dicha puerta/acceso, verás un especie de diamante azul. Pégale al diamante azul para quitar la reja, y abrir el camino al Templo.

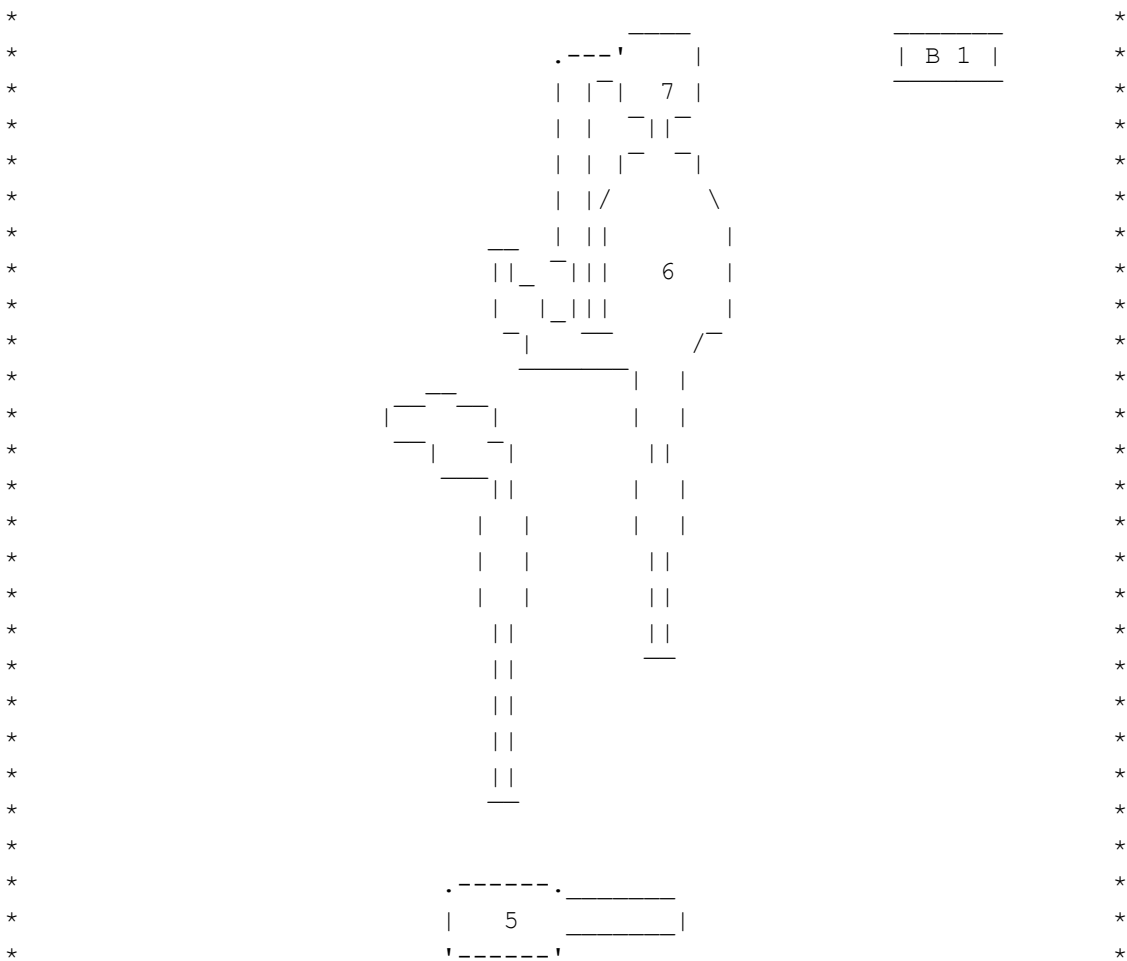


El Water Temple también sufrió leves cambios. Por ejemplo, ahora una de las primeras cosas a las que tienes acceso es al Longshot. También, se agregaron varios cuadros especiales para el Hookshot, lo que te ahorra estar dando tantas vueltas. Adicionalmente, se quitaron la mayoría de las llaves pequeñas, lo que causa que haya una cantidad mínima de cofres en el nivel y, consecuentemente, que no te tengas que estar preocupando por encontrar las llaves pequeñas.

Este templo es uno de los más confusos que hay. Ayúdate con el siguiente mapa para saber a qué cuarto se está haciendo referencia dentro de la guía (Cuando se hace referencia a un cuarto en la guía, se hace de la forma <#>).







Al iniciar el templo te tendrás que quitar las botas para poder llegar a la plataforma. Entrarás al cuarto principal <1> del templo, el cual abarca tres

pisos. Como te podrás dar cuenta, el nivel del agua está hasta arriba, por lo cual te tendrás que poner las botas para llegar al nivel de hasta abajo, el cual es el primer nivel.

Ya que te tiraste hacia el agua y llegaste hasta abajo, dirígete hacia el acceso que se encontrará a la derecha (En realidad, es hacia el único lugar que puedes avanzar ya que las demás entradas estarán bloqueadas). Una vez que pases por dicho acceso llegarás a un corredor, por el cual deberás de avanzar sin ningún problema. Al final del corredor llegarás a un cuartito pequeño.

En el cuartito pequeño te encontrarás a Ruto. Ruto estará enojada contigo, ya que la has tenido esperando 7 largos años para su boda. También te dirá que tienen que hacer algo para ayudar a los Zoras. Te pedirá que la sigas hacia arriba.

Quítate las Iron Boots, hasta llegar al nivel de arriba, en el cual no deberá de haber agua. Ahí, en la pared, verás el símbolo de la trifuerza. Párate enfrente de él, y toca Zelda's Lullaby para bajar el nivel del agua hasta el primer piso. Ahora, por lo pronto, ya no tendrás que utilizar las botas.

En el mismo cuarto, voltea para arriba, y en las esquinas verás antorchas. Utiliza Din's Fire para encenderlas, y harás que se libere la puerta de enfrente. Métete por esa puerta, y entrarás a un cuarto en el cual tendrás que pelear contra tres Stalfos. Cuando los elimines, dirígete al fondo del cuarto, donde hay un mural en la pared. Enfócalo utilizando a Navi, y pégale con el Hookshot para hacer que aparezca un cofre. Abre el cofre para encontrar el Mapa. Para finalizar, sal del cuarto.

Lánzate por el hoyo que utilizaste para subir hasta donde se encuentra el símbolo de la Trifuerza. Ya que estés en el cuarto donde encontraste a Ruto, verás que hay una antorcha encendida, y otras dos en las esquinas, las cuales se encuentran apagadas. Si lo prefieres, enciende ambas antorchas utilizando una flecha que pase a través de la flama y le pegue a la antorcha. Sin embargo, es más fácil si utilizas Din's Fire para encenderlas.

Al estar encendidas las tres antorchas, se le quitarán los barrotes a la puerta de enfrente. Ábrela y entrarás a un cuarto con un Spike. Al Spike, si tiene sus picos afuera, pégale con el Hookshot y luego dale un espadazo. Si no tiene afuera los picos, simplemente pégale con la espada para eliminarlo. Adicionalmente, también aparecerán dos Lizalfos en el cuarto, casi hasta el fondo. Mátalos, y luego, en el lado opuesto a la puerta, verás que hay un mural. Si te acercas a él, Navi te indicará que hay algo extraño en él. Enfócalo, y pégale con el Hookshot.

Al pegarle al mural, aparecerá un cofre en el centro del cuarto. Así mismo, aparecerán columnas especiales para el Hookshot por todo el área. Abre el cofre para obtener la brújula (compass), y sal del cuarto, para regresar al <2> que tiene las antorchas.

Verás que han aparecido dos columnas al lado del acceso. Súbete en cualquiera de ellos, y voltea hacia arriba para encontrar un cuadro especial para el Hookshot. Utiliza el Hookshot para llegar al nivel de arriba. En el nivel de arriba, verás un hueco en la pared.

Entra por el hueco en la pared, y llegarás a un cuartito con un mural en el fondo. Como lo hiciste anteriormente, enfoca el mural utilizando a Navi, y luego pégale con el Hookshot. Al hacerlo, aparecerá un cofre más. Abre este cofre para obtener el tan apreciado Longshot.

El Longshot es mucho más largo que el Hookshot, por lo cual tiene un alcance mayor que el del Hookshot. Sus funciones son las mismas que el Hookshot, ya que el Longshot es simplemente una versión más alargada.

Ahora tendrás que regresar al área principal <1>. Busca la puerta que se encuentra en el centro, y entra por ella. Llegarás a un cuarto con varias espinas en los lados del piso. Camina hasta el fondo y voltea hacia arriba. Verás un lugar para engancharse con el Longshot. Hazlo, y llegarás a una plataforma con el símbolo de la trifuerza.

Aquí necesitas tocar Zelda's Lullaby para subir el nivel del agua un poco, pero no hasta arriba. Ya que el nivel del agua se encuentre en el segundo nivel, ve hacia el frente y verás una puerta. Utilízala, y saldrás al segundo nivel del área principal. No te caigas, y da la vuelta hasta encontrar una plataforma, del otro lado, con un switch amarillo. Nada hasta ella, y presiona el switch amarillo para hacer que se quite la barrera de enfrente.

Ahora, entra al acceso que abrió la barrera. Avanza hasta que encuentres un cuadro verde en el piso (se encontrará enfrente de una barrera). Ahí, utiliza Din's Fire y encenderás una antorcha que se encuentra del otro lado de la barrera. Al encenderla, se quitará la barrera y te permitirá obtener la Gold Skulltula.

En una de las esquinas del corredor (donde te aparece un Lizalfos), voltea hacia arriba y verás un cuadro para el Longshot. Utilízalo para elevarte y llegar hasta arriba. Sigue el camino, y verás un switch. Presiónalo para hacer que se levante la barrera, y sal de vuelta al área principal.

Vuelve a tirarte al segundo piso. Busca el único acceso que no se encuentra bloqueado, y métete en él. Sigue el corredor, hasta llegar a un lugar con picos. Ahí tendrás que utilizar el Longshot primero en la pared, y luego en el techo, para llegar hasta arriba. Arriba verás unas cajas pequeñas. Agarra una, y regrésate al área principal (por donde entraste; necesitarás tomar vuelo cuando vayas a saltar sobre el agua para llegar al área principal, y cuidar que no se te caiga la caja). En el área principal, busca un switch azul, y deposita sobre él la caja.

Se liberará la puerta de enfrente. Salta, y ábrela. Llegarás a un cuarto pequeño en el cual te aparecerá un Lizalfos. Destruye las cajas y te encontrarás con un switch-diamante. Presiónalo para hacer aparecer cuadros especiales para el Hookshot. Ahora, vete al fondo del cuarto y voltea hacia arriba. Verás un cuadro especial para el Longshot. Utilízalo, y arriba en una de las cajas habrá una Gold Skulltula. Ya que la tienes, sal por la puerta, y te encontrarás con el símbolo de la trifuerza. Toca Zelda's Lullaby para hacer que el nivel del agua se suba hasta arriba (Nota: De aquí en adelante, podrás utilizar el Longshot para llegar a esa plataforma)

Ahora, cáete al agua, y sumérgete de tal forma que quedes debajo de la plataforma que forma el piso del tercer nivel del área principal. Ponte las Iron Boots, y caerás en el piso del segundo nivel, el cual se encuentra sumergido. Busca la puerta que te lleva al cuarto del centro, y ábrela. Adentro, quítate las Iron Boots para llegar hasta arriba.

Ya que estés arriba, toca la canción del tiempo para hacer aparecer una Piedra del Tiempo. Súbete a la Piedra del Tiempo, y utiliza Din's Fire para encender las antorchas que se encuentran en las esquinas del techo. Al encenderlas, se quitará la barrera de hasta abajo. Ponte las Iron Boots, y lánzate hasta abajo, donde estaban los picos. Verás que hay un acceso que

te lleva aún más hacia abajo. Tirate a él, y continúa el camino hasta llegar a un cuarto con muchas cajas.

Cerca del final del cuarto, dentro de una de las cajas se encuentra un switch que deja caer un Spike. También, justamente en el final del cuarto, verás unos escalones formados por las piedras rojas. Trépatelo en ellos para revelar un switch más. Utiliza el Longshot para pegarle, y se abrirá un acceso hacia arriba que se encuentra en una de las esquinas del cuarto. Ve hacia él, voltea hacia arriba, y verás un cuadro especial para el Longshot. Pégale, y cuando estés en la plataforma, pégale al mosaico utilizando el Longshot. Esto hará que caiga un cofre, con una llave pequeña.

Regrésate hasta llegar al área principal <2> (donde están todas las puertas y accesos). En el nivel de hasta arriba, busca una puerta que se encuentra bajo candado. Ábrela con tu llave pequeña.

Llegarás a un gran cuarto, con unas caídas de agua (similar a cascadas). Lo primero que debes de hacer es avanzar y tirarte de tal manera de que caigas sobre la plataforma que se está moviendo hacia arriba y hacia abajo. Después voltea hacia atrás, y verás que arriba hay un switch-diamante. Pégale con el arco, y aparecerán más cuadros especiales para el Longshot por todo el cuarto.

Aquí es muy engañoso el juego, ya que nada más hay un cuadro al cual le puedes pegar sin caerte. Le tienes que pegar al que se encuentra hasta la izquierda, y está arriba de otro, de tal manera que cuando le pegues y seas jalado, termines cayendo en la plataforma de abajo. Hazlo, y cuando estés del otro lado, voltea para arriba y verás un mosaico. Pégale con el Longshot, y el cuadro especial que se encuentra en el centro y hasta arriba se elevará. Ahora, utiliza el Longshot en la columna con el cuadro especial que se acaba de elevar. Llegarás a la plataforma donde está la puerta. Ábrela.

En el siguiente cuarto, te debes de tirar y pelear contra tres Stalfos que te aparecerán. Una vez que los elimines, se elevarán las estatuas de serpientes que contienen cuadros especiales para el Longshot. Utilízalos para llegar a la siguiente puerta. Donde están los picos, cerca de la puerta, tendrás que engancharte al cuadro que se encuentra en el techo para llegar hasta la puerta.

Abre la puerta y entrarás a un cuarto gigantesco y muy blanco. En el centro hay un árbol. Prosigue y llega hasta la puerta de enfrente, y luego voltéate a ver al árbol. Acércatele, y aparecerá Dark Link. Dark Link es una imitación de Link. Lo más recomendable es primero pegarle con la espada, y ya todos los demás ataques hacerlos con el Megaton Hammer. Casi nunca te atacará, pero si se pone agresivo, tú también empieza a pegarle agresivamente.

Al eliminar a Dark Link se liberará la siguiente puerta. Ábrela para llegar a un cuarto con una barrera en el piso. Pégale al mosaico que se encuentra en la pared para abrirla, y échate por el hoyo al que impedía el acceso.

Llegarás a un cuarto <4> con vortexes, los cuales son remolinos de agua. En sí, lo más recomendable para pasar rápidamente el cuarto es ponerte las botas de hierro, y luego utilizar el Longshot para jalarte de columna en columna (de las que tienen los cuadros especiales para el Longshot). Si te logras mantener arriba de dichas columnas, para nunca tocar el agua, es incluso mejor. En tu trayecto habrá una Gold Skulltula en el techo.

Sigue todo el camino, hasta salir del cuarto con los vortexes y entrar a un cuarto con agua que se mueve dando vueltas, y una estatua que parece una serpiente de agua. Lánzate al agua, y dentro de ella, verás un acceso en la pared. Utiliza el Longshot para llegar hasta él, avanza, y luego que llegues a la pared voltea hacia arriba para ver un cuarto arriba del agua. Utiliza el Longshot para llegar hasta él, y ahí utiliza Din's Fire para encender las antorchas que se encuentran en las esquinas del techo.

Al encender las antorchas se liberará la puerta del cuarto anterior. Llega hasta ella, y ábrela para entrar al cuarto <4> donde se encuentra el cofre con la Boss Key, la Llave del Jefe.

Te darás cuenta que hay una barrera que te impedirá llegar hasta el cofre. A tu derecha hay un switch-diamante. Presiónalo para que surja un chorro de agua que te servirá como plataforma para acercarte más hacia el otro lado del cuarto. Súbete al chorro de agua, y cuando esté al mismo nivel que la barrera, utiliza Din's Fire para encender dos antorchas que se encuentran detrás de la barrera.

Ahora que ya encendiste las antorchas se quitará la barrera. Salta hasta el otro lado, y abre el cofre para obtener la Llave del Jefe. Ahora, sigue el camino que se encuentra detrás del cofre, hasta llegar a otra barrera. Si te das cuenta, hay un switch amarillo pegado a la barrera. Presiónalo para quitar las barreras del primer nivel del área principal <1>.

Ya que te encuentres otra vez en el área principal, súbete hasta el nivel de arriba. Ahora, utiliza el Longshot para llegar a la plataforma que tiene la puerta al ante-cuarto del jefe (Necesita estar el nivel del agua hasta arriba para que la columna con el cuadro especial para el Longshot esté elevada). Entra al cuarto antes del jefe, y verás que hay una rampa, con unos cubos con picos moviéndose.

Voltea hacia arriba y verás la parte de un switch-diamante encima de la puerta. Pégale con el Longshot, y aparecerán varias columnas con cuadros especiales para el Longshot. Pégale a uno de estos cuadros para llegar hasta donde está la puerta del jefe, y entra por ella para enfrentarte al Jefe Acuático.

Amiba Acuática Gigantesca
Morpha

Morpha empezará a saltar en el agua, moviéndose de lado a lado. Tú te deberás de quedar fuera del agua, de preferencia lejos del estanque de agua.

Cuando Morpha se acerque hacia ti y se deje de mover tanto, enfócala con Navi, y utiliza el Longshot para arrastrarla hasta ti. Lo bueno de realizar esto es que nunca te le acercará mucho, evitando que te agarre su ataque. Ya que hayas arrastrado el núcleo hacia tí, pégale con la espada.

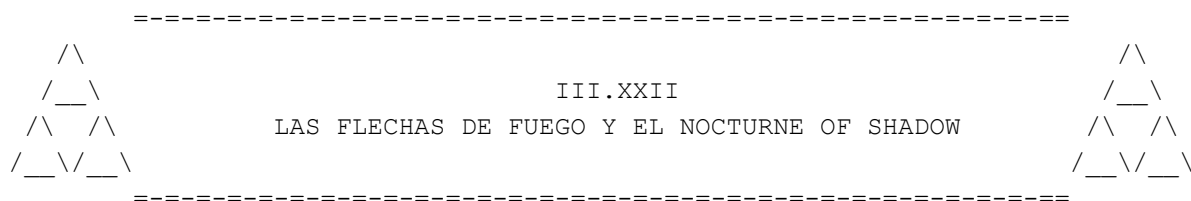
El ataque de Morpha no es muy rápido, y puedes detectar cuando lo está haciendo fácilmente. Cuando empieza a saltar en un solo lugar y se escuche un ruido como de agua moviéndose, es que está realizando su ataque. El ataque consiste en hacer una mano de agua, la cual te tratará de succionar o agarrar. La mano no se puede mover de lugar, pero sí tiene un gran alcance. Aléjate de ella y te mantendrás bien.

Morpha puede hacer que aparezcan hasta tres manos de agua a la vez, por lo

cual tienes que tener cuidado de no chocar contra ellas y que no te agarren. Si te agarra una de las manos de agua, te agitará por el aire, y luego te aventará hasta el otro lado del cuarto (intentando que caigas en los picos que hay en el borde del cuarto).

Por lo general, cuando Morpha llama a una mano, el núcleo se meterá en dicha mano, haciéndote más fácil que lo pesques con el Longshot ya que no se mueve tanto cuando está en la mano de agua. Bastarán cuatro golpes con la Biggoron's Sword para eliminar a este jefe. Eso es diez golpes si estás utilizando la Master Sword.

Ya que hayas derrotado a Morpha, agarra el Contenedor de Corazón, y luego métete en el portal para encontrarte con Ruto, la Sage del Water Temple. Ella te obsequiará el Medallón del Agua.



Al terminar el Water Temple, y después de hablar con Ruto, aparecerás en Lake Hylia, a un lado de Sheik. Juntos observaran como el nivel del agua del lago regresa a su normalidad. Después, Sheik se irá y te dejará solo en la isla.

Lo primero que debes de hacer es conseguir las Flechas de Fuego, lo cual es bastante fácil. El primer requerimiento es que el lago esté lleno. Cuando completaste el Templo del Agua el lago se llenó. Ahora, espera a que anochezca. Dirígete a una piedra incrustada en el piso de color negra (cerca de la plataforma en la que apareces cuando tocas el Serenade of Water). La piedra deberá decir: Cuando el agua llene el lago, dispara a la luz de la mañana.

Ya que estés posicionado en dicha piedra, espera a que empiece a salir el sol. Ahora, equipa el arco, y cuando se esté empezando a elevar el sol, dispárale una flecha. Ten en cuenta que la luz del sol no te dejará verlo muy bien. Si lo hiciste correctamente, caerá del cielo la flecha del fuego, y aterrizará en la islita de enfrente. Recógela para obtener las flechas de fuego.

Ahora emprenderás el camino para conseguir la canción al siguiente templo. Ve a Kakariko Village.

Cuando entres en el pueblo, encontrarás que algo muy malo está pasando. Para empezar, varias casas se están quemando. También, algo muy malo va a salir del pozo. Sheik te dirá que tengas cuidado con lo que saldrá, pero aun así te dará una paliza.

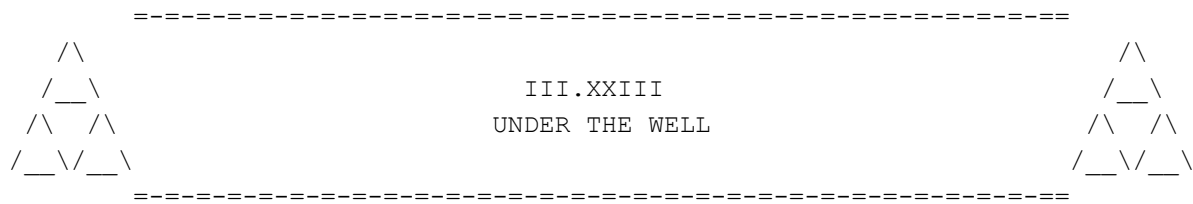
El problema fue que no pudiste ver al jefe. Sheik te enseñará la canción Nocturne of Shadow, para que con ella puedas acceder al siguiente templo.

Pero, como te habrás dado cuenta, necesitarás primero algo con que ver las cosas invisibles. Por tal razón, necesitarás viajar en el tiempo.

Hazte niño (dejando la Master Sword en el pedestal del tiempo), y ve a Kakariko Village. Ya que estés ahí, entra al molino.

En el molino necesitarás tocar el Song of Storms para hacer que se drene completamente el agua del pozo (El Song of Storms te lo enseña el señor del molino cuando le enseñas tu ocarina, cuando eres adulto). Ahora necesitarás salirte del molino y meterte al pozo de agua (que ahora no tiene agua). Utiliza la escalera al bajar para que no pierdas un corazón.

Al final encontrarás un acceso. Métete en él.



Más que ser la parte de abajo de un pozo de agua, el Under the Well parece ser una tumba/cripta.

Al entrar verás un hoyo. Métete a él. Al salir, notarás una escalera. Utilízala para bajar, y ponte prevenido, ya que habrá un ReDead que te agarrará si no lo matas al pasar. Elimínalo, y luego prosigue hasta llegar al siguiente cuarto, el cual es el área principal del calabozo.

Verás que hay un cuerpo de agua. Sigue el trayecto del cuerpo de agua, el cual te llevará hasta el otro lado del área. En cierta parte del trayecto del cuerpo de agua, llegarás a donde hay un símbolo de la trifuerza. Toca Zelda's Lullaby para hacer que se quiten las barreras que dan a la parte central del área principal.

Te podrás dar cuenta que se ha quitado una barrera que se encuentra enfrente del símbolo de la trifuerza. También alcanzarás a ver un cofre grande. Métete por el acceso, y llega hasta el cofre. Ábrelo para obtener el Mapa. Ahora, regresa a donde estaba el símbolo de la trifuerza.

Voltea a ver a la estatua que está dejando caer el agua. En una de sus manos trae un switch-diamante. Pégale a dicho switch utilizando la resortera. Lograrás que se quite el agua.

Ahora tendrás que seguir la trayectoria de lo que era el cuerpo del agua, hasta donde entraste al cuarto (es del lado opuesto del cuarto a donde está el símbolo de la trifuerza). Cuando llegues al lado opuesto, verás una plataforma abajo de un hueco bastante grande en el piso. Tírate por ahí (si quieres, utiliza las enredaderas). Abajo hay un hoyo. Métete a él y llegarás a un lugar con una puerta. Entra para encontrar al jefe de Under the Well.

Dead Hand es el Jefe de Under the Well. Es un Jefe bastante lento, pero es capaz de hacerte gran daño. Para que aparezca necesitarás que una de sus 4 manos te agarre. Luego que salga de la tierra, trata de librarte

de la mano, y aléjate del alcance de ellas. Espera a que el Jefe se te acerque, y cuando baje la cabeza, pégale con la espada. Repite el proceso hasta que lo elimines.

Cuando lo hayas matado aparecerá un cofre, con la Brújula (Compass). En la esquina de ese mismo cuarto, busca una roca con una cicatriz (es la que se encuentra rodeada por el paso). Ponle una bomba para explotarla. Agarra la Llave Pequeña que revelaste.

Regrésate hasta donde estaba el símbolo de la trifuerza. Cerca de ahí hay un hoyo en una de las paredes. Métete a él y llegarás a un cuarto con un Floormaster y un Wallmaster. Si quieres, elimínalos. Si no, corre hacia la puerta con candado y ábrela.

Destruye las dos Skullwalltulas que hay en el cuartito, y luego explota la roca con la cicatriz que se encuentra en la esquina. Al hacerlo, descubrirás un hoyo, por el cual te deberás tirar. Ahora, caerás en una plataforma. En ella hay un switch amarillo. Presiónalo para hacer aparecer el cofre con el Lens of Truth.

Salta de la plataforma, y utiliza el mapa para dirigirte a donde está el cofre. Te recomiendo que antes de llegar a donde está el cofre mates al Wallmaster que te estará acosando. Luego, acércate al cofre y verás cinco ReDeads congregadas alrededor de él.

Lo más conveniente para eliminar a 5 ReDeads que se encuentran juntas es tocar el Sun's Song para que se paralicen, y luego ir eliminándolas individualmente. Ten cuidado, ya que si las 5 te empiezan a atacar, es muy posible que haya una masacre (de Link). Por otro lado, puedes no eliminarlas, abrir rápidamente el cofre, obtener el Lens of Truth, y con la misma rapidez alejarte del alcance de las momias.

Ya que tienes el Lens of Truth, puedes abandonar el calabozo, o dedicarte a buscar las Gold Skulltulas.

Hazte grande, y luego ve al Shadow Temple, tocando la Nocturne of Shadow para llegar a él.



En el Shadow Temple necesitas las flechas de fuego, así que si no las tienes necesitarás ir a Lake Hylia a obtenerlas. También, es una necesidad que cuentes con el Lens of Truth para poder completar el nivel.

En el Shadow Temple de Master Quest, con respecto al Shadow Temple de Ocarina of Time, ha cambiado el orden en el que debes de visitar los cuartos. El Shadow Temple es el calabozo orientado a darle escalofríos a los jugadores. La canción del Templo ayuda a crear un ambiente de miedo. La oscuridad de los cuartos también colabora para crear dicho ambiente. Sin embargo, no te preocupes. La guía está para ayudarte :)

Cuando toques la Nocturne of Shadow (adulto), debes de bajar por las escaleras para llegar a un cuarto con 24 antorchas (en total). La única forma posible para encenderlas a todas es usando Din's Fire. Por lo tanto, súbete a la plataforma que se encuentra en el centro del cuarto, y utiliza Din's Fire.

Verás como se encienden todas las antorchas. Al mismo tiempo, se elevará la puerta que bloqueaba el acceso al Shadow Temple. Ahora, pasa por dicho acceso para entrar al Shadow Temple.

Avanza hasta que llegues a un lugar sin piso. Si ves hacia adelante, verás que hay un cuadro especial para el Longshot. Pégale para llegar al otro lado. Ahora, activa el Lens of Truth para darte cuenta que la pared de enfrente es falsa. Atraviésala (La pared te dirá que sin el Lens of Truth no podrás derrotar al jefe).

Llegarás a un cuarto con una estatua de un pájaro en el centro. Alrededor de la estatua se encuentran unos postes con cráneos arriba de ellos. Pon el Lens of Truth, y verás que todos de ellos, excepto por uno, son falsos. Tendrás que mover la estatua de tal manera que quede volteando a ver el cráneo que es verdadero. Ten en cuenta que si dejas la estatua viendo hacia un cráneo falso, el piso se caerá.

Ya que la estatua del pájaro esté viendo el cráneo verdadero, se elevarán unos barrotes que bloqueaban la puerta que se encuentra del otro lado del barranco/precipicio. Ahora, acércate a dicho barranco, y voltea a ver a donde se quitaron los barrotes. Verás que la puerta es la boca de una figura. A sus lados hay dos antorchas. Utiliza flechas de fuego para encenderlas.

Cuando las enciendas aparecerá un bloque de hielo cerca de donde se acaba el piso. Podrás utilizar este pedazo de hielo para saltar y caer en la lengua de la figura, para acceder al siguiente área.

Avanza, y empezarás a descender por una rampa. Al final llegarás a un lugar con un Beamos. Elimínalo (Si tocas la Song of Storms donde se encontraba, aparecerá un hada roja). Después activa el Lens of Truth y verás que a tu derecha y a tu izquierda las paredes se harán invisibles. Pasa por la pared de la derecha, y verás una puerta. Ábrela.

En este cuarto hay dos Gibdos, y dos antorchas encendidas. Toca el Sun's Song para paralizarlos, y luego elimínalos. Al hacerlo aparecerá un cofre. Ábrelo para obtener la primera Llave Pequeña. Ahora sal del cuarto.

Deberás de pasar ahora por la otra pared que se hace invisible con el Lens of Truth (será la que se encuentre hacia adelante). Al pasarla, verás una puerta (que no tiene candado). Ábrela, y entrarás a un cuarto con dos estatuas en el centro, las cuales traen unas navajas muy largas. Aquí debes de agarrar los 5 Rupees plateados. Cuando lo hagas se quitará una barrera de uno de los cuartos de la derecha. Ahí estará el Mapa del calabozo. Ya que tengas el mapa, busca otro cuartito con un piso que es invisible cuando activas el Lens of Truth.

Déjate caer por el hoyo de dicho piso, y llegarás a un cuarto enrejado. Pon el Lens of Truth para descubrir un cofre. Ábrelo para obtener la segunda llave pequeña. Súbete de regreso utilizando las enredaderas, y sal por la puerta que entraste (la puerta se debió de haber liberado cuando mataste a todas las Skulltulas).

Te necesitarás regresar al cuarto donde estaba la estatua del pájaro. Para hacerlo, sube por la rampa, y luego salta donde está la lengua. Pon el Lens of Truth, y voltea a ver a las imágenes en la pared. Te darás cuenta que una es falsa, y que esconde una pared de las que puedes explotar. Explota dicha pared para encontrar un nuevo pasillo.

Métete por ese pasillo, y llegarás a una puerta con candado. Ábrela. Entrarás a otro pasillo. Al final hay una pared invisible que te hablará. Pásala y llegarás a un cuarto pequeño. En la pared de la derecha hay una pared que se hace invisible cuando activas el Lens of Truth, y te deja ver un corredor. Avanza por el corredor hasta llegar a una puerta. Ábrela.

Habrás entrado a un cuarto con 4 ReDeads. Mátalas para hacer que aparezca un cofre con la brújula (Compass). Luego, sal del cuarto y dirígete a tu derecha. Ahí volverás a ver una pared que se hace invisible con el Lens of Truth. Ten en cuenta que habrá un Bloque del Tiempo. Toca la canción del Tiempo para quitarla. Ahora, habrás liberado el acceso al siguiente cuarto. Métete y entrarás a un corredor. Del otro lado del corredor saldrás a un cuarto que se ve idéntico, con la excepción de que en la pared hay un switch-ojo y dos ojos malditos.

Lo mejor es que no le prestes atención a los ojos malditos. Pégale al ojo-switch que es el que se encuentra en medio. Se quitará un bloque de hielo que está del otro lado del cuarto. Utiliza el Lens of Truth para encontrar el corredor que bloqueaba el pedazo de hielo. Métete a él y llegarás hasta una puerta.

Abre la puerta para entrar a un cuarto con un Dead Hand, el SubJefe del templo. Mátalo, igual que como hiciste cuando eras pequeño. Aparecerá un cofre. Ábrelo para obtener las Hover Boots. Ahora, regrésate hasta el cuarto con la estatua del pájaro, y de ahí avanza hasta donde está el cuarto con el Beamos.

Una de las paredes del cuarto la puedes explotar con una bomba (Es la que se encuentra del lado opuesto del que acabas de utilizar para entrar). Explota la pared, y verás una puerta con candado. Ábrela para acceder al siguiente área.

Entrarás a un pasillo. Síguelo hasta llegar a donde se encuentra un Beamos. Elimínalo. Ahora verás una rampa hacia abajo, con unos picos que se mueven. Utiliza la rampa para bajar, teniendo cuidado que no te peguen los picos. Al final de la rampa te aparecerá unaSkulltula. Mátala, y sigue avanzando.

Te tendrás que tirar a un área en la que se encuentran dos navajas que suben y caen. Entre ellas se encuentra otro Beamos. Pasa la primera "guillotina" (la navaja que sube y baja), y elimina al Beamos. Ahora pasa por la segunda guillotina y avanza hasta que salgas del pasillo y llegues a un área bastante grande.

Aquí necesitarás seguir derecho, saltando de plataforma a plataforma, teniendo cuidado con las guillotinas. En la penúltima plataforma te aparecerá un Red Bubble, el cual no necesitas matar. Salta a la última plataforma y elimina a los dos Beamos.

Voltea hacia la izquierda. Verás un ojo en la parte de abajo de una plataforma. Equipa el Lens of Truth y verás que no le puedes pegar al ojo ya que una plataforma invisible te estorba. Salta a la plataforma invisible, y vete a la orilla que se encuentra cerca del ojo. Pégale utilizando una flecha de fuego.

Salta a la plataforma donde se encuentra el ojo, y después salta a otra plataforma (invisible). Al final llegarás a una puerta. Ábrela y entrarás a un cuarto en el que hay dos estatuas con navajas en el centro. Utiliza el Lens of Truth para verlas. Aquí debes de coleccionar todos los Rupees plateados que hay. El que se encuentra en la esquina lo puedes agarrar si tocas la canción del tiempo para hacer que aparezca una Piedra del Tiempo. Ten cuidado con los 4 Keese y con el Like Like.

Cuando colectes todos los Rupees plateados se quitará una barrera que no te dejaba entrar a un cuartito pequeño con dos cofres. Entra al cuartito, y en el primer cofre te aparecerá un Rupee con valor de 5 (si el Like Like te robó algo, encontrarás ese algo en el cofre). El segundo cofre es invisible. Utiliza el Lens of Truth para verlo, y ábrelo para conseguir una Llave Pequeña.

Ahora salte del cuarto y regrésate hasta donde están los dos Beamos. Si le pegaste al switch-ojo, deben de haber aparecido unas plataformas de hielo del otro lado de la plataforma con los Beamos. Salta a las plataformas de hielo, y utilízalas para llegar al otro lado del cuarto.

Aquí verás a un Beamos en el centro, y dos cubos con picos dando vueltas en círculos. Si agarras todos los Rupees plateados caerá un cofre con flechas. En uno de los extremos de la plataforma verás un acceso bloqueado por una barrera, y detrás de esa barrera podrás ver un switch-diamante. Deja una bomba lo más cerca que puedas al switch-diamante, y cuando explote, activará dicho switch, quitando la barrera.

Entra por el corredor al que impedía acceso la barrera. Llegarás a un cuarto con unas plataformas con picos que caen al suelo. Pon el Lens of Truth, y en una de las paredes podrás ver un bloque. Jala el bloque para afuera, y luego empújalo hasta que quede debajo de las dos plataformas que caen con picos.

A tu derecha habrá un cuarto con una Gold Skulltula. A tu izquierda habrá un cofre con más flechas. Ahora prosigue a jalar el bloque (NO LO EMPUJES; LO TIENES QUE JALAR, ya que si no te caerá encima una de las plataformas con picos). Cuando hallas jalado el bloque hasta atrás, verás que hay un escalón pequeño al cual te puedes subir para treparte encima del bloque. Súbete al bloque, y salta al techo de la plataforma con picos más cercana a ti. Luego, salta a donde se encuentra un cofre, del cual obtendrás cinco Rupees. Vuélvete a subir a la plataforma con picos, y llega hasta donde está el switch amarillo.

Presiona el switch amarillo para que caiga un cofre en una de las esquinas del cuarto. Pégale al cofre con el Longshot para llegar hasta él. Ábrelo para obtener otra llave pequeña. Ahora, regrésate hasta donde está el Beamos y los dos picos que dan vueltas en círculo.

Cerca de las plataformas de hielo podrás identificar un caminito que se va hacia la izquierda, hacia una plataforma con una guillotina. Sigue el caminito hasta llegar a dicha guillotina, y luego ponte las Hover Boots y activa el Lens of Truth. Hacia adelante verás unas plataformas. La primera no se mueve. Salta hasta ella. Después tendrás que saltar a la segunda, la cual si se mueve. Salta a ella, y luego cuando esté pasando por el camino que da a la puerta con candado, salta. Si traes las Hover Boots, deberás de llegar hasta donde está la puerta con candado.

Abre la puerta con candado, utilizando una de las dos Llaves Pequeñas que debes de tener en tu posesión. Entrarás a un cuarto con varios picos invisibles en el piso. Si tienes las Hover Boots equipadas, Link se elevará cuando pase sobre ellos. También hay dos ReDead, y alrededor de

10 Rupees plateados. Consigue los 10 Rupees Plateados (Para los que se encuentran en el aire necesitarás utilizar el Longshot; ten en cuenta que algunos cuadros especiales para el Longshot solo los podrás ver si tienes activado el Lens of Truth.

Al conseguir los 10 Rupees plateados harás que se libere una de las puertas. Ábrela y entrarás a un cuarto en el que tienes que eliminar a dos Stalfos (Uno de ellos aparece en el centro del cuarto. El otro aparece hasta arriba). Ya que los hayas matado aparecerá un cofre con 50 Rupees.

Salte del cuarto y regresa al que tiene los picos invisibles en el piso. Verás que han aparecido varios bloques de hielo en el aire. Utiliza el Longshot para llegar al bloque que se encuentra en el centro del cuarto, equipa las Hover Boots, y salta a la plataforma con la puerta con candado. Abre la puerta con candado utilizando tu llave restante.

Habrás entrado a un cuarto con ventiladores en las paredes. Tendrás que esperar a que dejen de girar para poder pasar. En el corredor del primer ventilador habrá picos que se mueven. En el corredor del segundo ventilador hay una Skulltula. Cuando hayas pasado el segundo ventilador, notarás un hoyo en el piso. Equipa el Longshot y voltea para arriba. Cerca de donde está el tercer ventilador podrás ver una viga de madera en el techo.

Pégale a dicha viga con el Longshot para que caigas en el hoyo debajo del tercer ventilador, y llegues a un nuevo cuarto. Por cierto, deberás de hacer esto cuando el ventilador esté apagado, ya que de lo contrario te tirará al hoyo equivocado.

Caerás en un cuarto grande, con tres ventiladores a los lados. También, notarás que no hay piso a los lados. Llega hasta un poco antes de donde está el trayecto del aire del primer ventilador. Cuando se apague, avanza hasta colocarte antes del trayecto del aire del segundo ventilador. Espera hasta que el segundo ventilador se apague, y prosigue. Repite el proceso con el tercer (y último) ventilador.

Al final del cuarto llegarás a una puerta. Ábrela para entrar a un cuarto con 4 ReDeads y una Gold Skulltula. Primero, mata a los 4 ReDeads. Luego, agarra la Gold Skulltula. Para finalizar, abre el cofre invisible que se encuentra en la esquina de la derecha. Conseguirás una llave pequeña. Si tocas el Sun's Song en el centro del cuarto aparecerá un hada roja. Sal del cuarto.

Estarás de vuelta en el cuarto con los tres ventiladores a los lados. Voltea hacia la derecha, y activa el Lens of Truth. Notarás una pared (falsa) que realmente no existe. Espera a que el ventilador más cercano a ti se encienda, y lánzate a la trayectoria del viento. Una vez que te agarre el aire, no te muevas. El aire te deberá de impulsar hasta donde se encuentra el acceso secreto.

Ahora abre la puerta. Estarás en un cuarto con dos Gibdos. Elimínalas, y luego aparecerá un cofre en el centro. Adentro hay un Rupee azul. En las esquinas del cuarto verás piedras con fisuras (cicatrices). Explótalas. Una revelará un cofre, y otra una Gold Skulltula.

Deberás de abrir la puerta con candado utilizando la llave que traes. Saldrás al área más grande del templo. Aquí, muévete hacia la izquierda, y verás que hay un bloque. Primero, jálalo hasta colocarlo en donde se ve un camino en el piso. Luego, empújalo hasta dejarlo en donde está la escalera. Súbete al bloque y luego utiliza la escalera para llegar hasta arriba.

Verás un barco pegado a la plataforma. Salta a él, y en el centro verás el símbolo de la Trifuerza. Párate encima de dicho símbolo y toca Zelda's Lullaby. Esto hará que se empiece a mover el barco. Deberás de quedarte en el barco hasta que llegue al final de su trayectoria. Mientras el barco se mueve caerán dos Stalfos. No es necesario que los elimines, pero te recomiendo que lo hagas.

Cuando el barco llegue al final de su trayecto, Navi te avisará que se está hundiendo. En ese preciso momento salta hacia la izquierda, y deberás de caer sobre una plataforma. Desde aquí hay dos precipicios a tus lados, y una puerta en el extremo.

Voltea hacia el lado en donde se encuentra una estatua muy grande que tiene forma de pájaro. En la base de dicha estatua verás unas Bomb Flowers. Explota una de ellas con el arco para que se caiga la estatua y te sirva como puente hacia el otro lado.

Cruza al otro lado. Aquí verás un Bloque del Tiempo. Toca el Song of Time para quitarla, y te darás cuenta que tapaba un switch-ojo. Pégale al switch para que salgan unas columnas con el cuadro especial para el Longshot. Voltea para arriba y verás una plataforma con una de las columnas que acaban de salir. Utiliza el Longshot para llegar hasta ella, y sobre la plataforma verás un switch amarillo. Presiónalo para liberar la puerta que se encuentra del otro lado.

Cruza de vuelta hasta el otro lado (donde caíste al saltar del barco). En el extremo del cuarto verás una puerta. Ábrela. Aquí hay paredes que solo son visibles con el Lens of Truth. Actívalo, y avanza, siempre pegado lo más posible hacia la izquierda, hasta llegar a la primera puerta. Ábrela para entrar al primer cuarto.

En este cuarto verás muchas Bomb Flowers. Activa el Lens of Truth y busca en el piso una sombra negra y circular. Cuando la encuentres, pon una bomba sobre ella. Esto hará que aparezca un Dead Hand. Elimínalo como lo has hecho las veces anteriores. Lo bueno de ahora es que no te tienes que preocupar por las manos. Cuando se esconda debajo de la tierra, vuelve a poner el Lens of Truth y busca la sombra. Cuando elimines al Dead Hand aparecerá un cofre.

Ahora sal del cuarto, y sigue avanzando, manteniéndote siempre pegado a la izquierda. Llegarás a una puerta. Adentro habrá tres cabezas de calavera, moviéndose en el centro. Súbete hasta arriba utilizando los escalones, y luego lánzale bombas a las cabezas de calavera (tienen huecos en su parte de arriba).

Ya que hayas explotado las tres, lánzate, y cerca de donde estaban dando vueltas verás una llave pequeña. Sal del cuarto y sigue avanzando pegado a la izquierda. Entrarás a un cuarto con unas paredes de madera con picos, las cuales se van moviendo hacia ti. Utiliza Din's Fire para quemarlas, y luego encárgate de los 4 Keese y Skulltulas. Uno de los cofres en el cuarto tendrá la Boss Key, la Llave del Jefe. El otro tendrá un Rupee azul.

Vuelve a salir, y avanza por la izquierda hasta llegar a la puerta por la que entraste al cuarto la primera vez. Ábrela para salir al área con los precipicios. Utiliza la estatua para llegar al otro lado, y luego abre la puerta que ahí se encuentra.

Habrás llegado al cuarto con la puerta que da al jefe. En éste cuarto, primero ponte las Hover Boots, y luego activa el Lens of Truth. Salta de plataforma a plataforma hasta llegar a donde se encuentra la puerta del Jefe. Ábrela utilizando la Llave del Jefe. Entrarás a un cuarto con un hoyo

en el centro. Tirate por él para enfrentarte al Jefe.

Bestia Sombra Fantasmagórica

Bongo Bongo

Es un jefe bastante fácil de eliminar, si eres rápido en tus movimientos y tienes la Biggoron's Sword (es igual de sencillo matarlo si traes la Master Sword). Primero, te recomiendo que tengas toda tu barra de magia llena y todas las flechas que puedas cargar al enfrentarte contra él. Un grave error es traer las Hover Boots puestas cuando te enfrentas al jefe. Si es que te molesta mucho estar saltando debido a los Bongos, te puedes poner las Iron Boots para aminorar el efecto.

Bongo Bongo recibe su nombre por ser un jefe que está tocando unos tambores conocidos como Bongos. Te darás cuenta que los Bongos son la plataforma en la que peleas. Si te caes de la plataforma, terminarás en un piso que te daña, por lo cual deberás de regresar a la plataforma lo más rápido posible.

Para eliminar a Bongo Bongo, primero activa el Lens of Truth. Luego, enfoca una de sus manos utilizando a Navi. Lánzale una flecha para inmovilizar la mano y hacer que ésta se vuelva azul. Repite el procedimiento con la otra mano.

Cuando las dos manos se vuelvan azul y estén inmovilizadas Bongo Bongo abrirá su ojo (Por si no te habías dado cuenta, nada más tiene un ojo). Enfócalo rápidamente utilizando a Navi (Nunca desactives el Lens of Truth, ya que si no lo tienes activado no podrás ver al jefe), y lánzale una flecha.

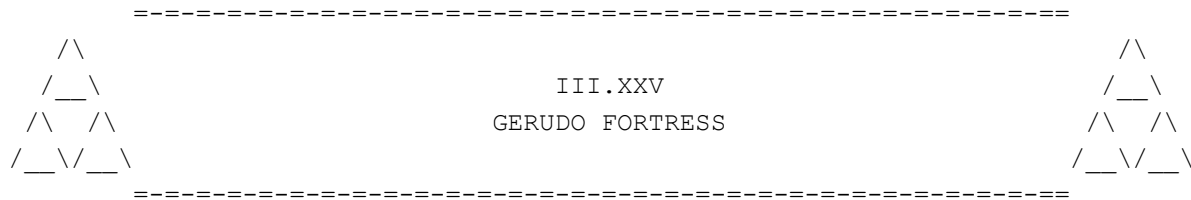
Como cualquier enemigo que nada más tiene un ojo, Bongo Bongo no podrá resistir el dolor que le has causado a su ojo. Por lo tanto, se caerá a la plataforma. Rápidamente acércatele y pégale con la espada en su ojo todas las veces que te sea posible.

Repite el proceso hasta eliminarlo. Tan rápido se levante después de que hayas golpeado su ojo con la espada, enfoca las manos para pegarles con las flechas. Si haces todo correctamente, solo tendrás que repetir el proceso una vez más, ya que por lo general con dos series de golpes con la Biggoron's Sword se muere (Tres series de golpes con la Master Sword).

Cabe destacar que no le podrás pegar al ojo de Bongo Bongo si está cerrado. Siempre permanece cerrado al menos que sus manos estén azules. Sus ataques principales involucran a sus manos. Con ellas te tratará de golpear. Recuerda que no le podrás pegar a las manos si éstas se encuentran cerradas.

Su ataque más poderoso es cuando se te lanza utilizando todo su cuerpo. Sin embargo, si eres rápido en tus ataques, no le permitirás a Bongo Bongo realizar ninguno de los suyos.

Cuando hayas eliminado a Bongo Bongo, primero agarra el Contenedor de Corazón, y luego súbete al portal. Serás teletransportado al Chamber of Sages, donde Impa te revelará que es uno de los Sages. También, ella te obsequiará el Shadow Medallion, el Medallón de la Sombra.



Ve a Gerudo Valley. Aquí te darás cuenta que se ha caído el puente que unía los dos lados del valle. Para llegar al otro lado necesitarás el Longshot o a Epona. Si tienes a Epona, galopa a toda velocidad hacia donde está el puente roto. Ella automáticamente saltará cuando se acabe el puente, y llegará al otro lado del puente.

Si lo que prefieres es cruzar utilizando el Longshot, pégale a la tabla de madera que se encuentra sujeta por unas cuerdas, arriba del puente.

Al llegar al otro lado del valle verás una tienda de acampar. Adentro hay un hombre que te pedirá que compitas contra él en una carrera. No le prestes atención, ya que es imposible ganar. Si hablas con el hombre que está afuera de la casa de campar, él te pedirá que rescates a sus carpinteros.

Verás que al fondo hay un camino. Sigue por él para entrar al Gerudo Fortress, la fortaleza Gerudo. Aquí, avanza hasta que te encuentre algún guardia y te encarcele.

En Gerudo Fortress, si un guardia te ve, sonará un silbato. Una vez que lo ha hecho, la única forma de salvarte de ser encarcelado otra vez es meterte a un cuarto, para de esta forma abandonar el área en la que te vio la guardia. Las guardias con vestimentas azul pueden ser noqueadas utilizando el Longshot o una flecha. Las guardias con vestimentas blancas no pueden ser noqueadas bajo ninguna razón, por lo que no podrás pasar por donde están cuidando.

Una vez que has sido encarcelado, voltea para arriba para ver unas vigas de madera. Utiliza el Longshot para elevarte hasta ellas, y luego caerás en el borde de lo que podría ser considerado una ventana. Voltea para abajo y verás 3 guardias Gerudo. Pégale con una flecha a la primera (la que se encuentra más cerca a ti). Luego, tírate hasta abajo, y ya que estés en el suelo, métete por el primer acceso a tu izquierda.

Habrás entrado a un área conocida como Thieve's Hideout. Aquí, avanza hasta que llegues a unas celdas. Adentro verás a una persona, quien resultará ser un carpintero. Una vez que hables con él, aparecerá una Gerudo Thief. Derrótala, utilizando la misma técnica que usarías para eliminar a un Stalfos.

Cuando la logres derrotar te dará una llave pequeña. Utiliza la llave pequeña para abrir la puerta de la celda donde se encuentra el carpintero Ichiro. Ya que hables con él, saldrá corriendo a la tienda de acampar que se encuentra en Gerudo Valley.

Ahora, tu sal por la siguiente puerta. Saldrás de vuelta al área que se encuentra al aire libre. A tu izquierda verás una puerta. Entra por ella. Entrarás a un pasillo. Síguelo, y da vuelta a la derecha para meterte en un corredor con un par de cajas. Métete por el pasillo que se encuentra a la

derecha (ten cuidado, ya que a veces sale un guardia Gerudo). Verás un acceso. Pasa por él para volver a salir al aire libre.

Aquí, avanza un poco hasta llegar a una posición en la que puedas ver a una Gerudo. Rápidamente equipa el arco y pégale para noquearla. Luego, sigue avanzando un poco hasta ver un acceso en la pared (Nota: En esta parte no tendrás que saltar a ningún lado). Métete por dicho acceso.

Debes hablar con el carpintero que está encerrado para enfrentarte a otra Gerudo Thief. Derrótala para que te dé una llave pequeña. Utilízala para abrir la celda donde está el carpintero. Te agradecerá que lo hayas salvado, y luego te mencionará que su nombre es Jiro, y se irá.

Ahora, avanza por la siguiente puerta para volver a salir al área que se encuentra al aire libre. Verás otro acceso cerca. Métete por él. Llegarás a un cuarto con unas rampas. Cuando llegues a la parte central del cuarto (avanza un poco para llegar a dicha parte del cuarto), voltea hacia arriba para ver unas vigas de madera. Pégale con el Longshot a la última para caer del otro lado del cuarto. Camina hacia adelante hasta llegar a otra salida.

Saldrás al área que se encuentra al aire libre, otra vez. Déjate caer hacia la izquierda para llegar a una plataforma con un acceso. Métete a dicho acceso, y entrarás a un pasillo con una caja. Ten cuidado cuando avances más allá de la caja, ya que hay una guardia que da vueltas por el área. Cuando logres noquear a la guardia, avanza por el corredor hasta llegar a la celda. Habla con el carpintero para hacer que aparezca una Gerudo Thief.

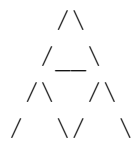
Derrota a la Gerudo Thief para recibir una llave pequeña más. Utilízala para abrir la celda del carpintero Sabooro. Luego, salte del área por el mismo acceso por el que entraste. Ya que llegues al área que se encuentra al aire libre, sigue hacia adelante para caerte. Luego, busca un acceso que se encuentra sobre el área al que caíste (no trepes por las enredaderas), y métete en él.

Llegarás al cuarto con el último carpintero encerrado. Habla con el carpintero para hacer que aparezca la Gerudo Thief. Al derrotarla, te dejará una llave pequeña. Abre la puerta de la celda utilizando la Llave Pequeña para rescatar al carpintero. Cuando se haya retirado el carpintero aparecerá una Gerudo Thief con vestimentas rojas, la cual te dirá que la has dejado sorprendida.

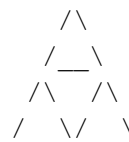
Ella también te dirá que Nabooru la dejó encargada de la fortaleza. Te mencionará que Nabooru es la segunda al mando, estando un lugar abajo de Ganondorf. La guardia te obsequiará el Gerudo's Membership Card (Membresía Gerudo), la cual te permitirá andar libremente por la fortaleza sin que las guardias te detengan.

Ahora podrás abrir la puerta que da al desierto, la cual se ubica en la parte noroeste de la fortaleza. También podrás acceder al Gerudo Training Ground, para obtener otro tipo de flechas. Por último, también podrás participar en tiro al blanco utilizando a Epona, para poder adquirir la habilidad de cargar más flechas (también puedes obtener una Pieza de Corazón extra).

Para entrar al Haunted Wasteland (el desierto), necesitarás hablar con la guardia que se encuentra cuidando la reja, en la parte noroeste de la fortaleza.



III.XXVI
HAUNTED WASTELAND



En el Haunted Wasteland tendrás que pasar dos pruebas. La primera es el río de arena, y la segunda es el guía fantasma. Habla con la Gerudo que se encuentra (en Gerudo Fortress) arriba de la puerta que da al Haunted Wasteland para que eleve la reja. Ahora ya podrás entrar al Haunted Wasteland.

Te recomiendo que no intentes pasar por el Haunted Wasteland de noche, ya que la visibilidad disminuye mucho y es más fácil que te pierdas. Si no traes equipadas las Hover Boots te empezarán a hundir en la arena, pero no te matará. Sin embargo, si te hará ir más lento. Por lo tanto, es mejor recorrer el Haunted Wasteland con las Hover Boots equipadas.

Cuando entres al Haunted Wasteland lo primero que verás son unos palos con unas banderas rojas, y una caja. Pasando la caja hay un "río" de arenas movedizas. Para cruzarlo, pégale con el Longshot a las cajas que se encuentran del otro lado. También, si lo prefieres, puedes cruzar el río si equipas las Hover Boots, ya que dichas botas te permitirán caminar sobre la arena.

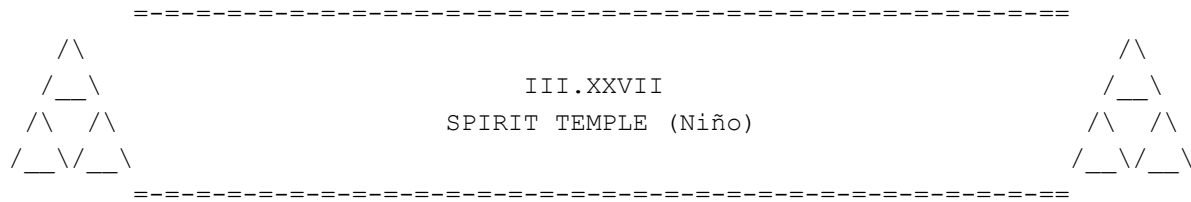
Ya que estés del otro lado del río de arenas movedizas, sigue los palos con banderas, hasta llegar a un área en la que se encuentra una estructura de piedra en el centro. Por cierto, antes de llegar a dicha estructura, verás un letrero en la arena. Si sigues la dirección hacia donde apunta, llegarás a un lugar con una alfombra mágica. Para subirte a la alfombra mágica necesitas las Hover Boots. Sobre ella se encuentra un señor que te vende cosas a un precio extremadamente caro. Te aconsejo que no le compres nada.

Cuando ya hayas llegado al área que se encuentra rodeada por los palos con banderas rojas y con una estructura en el centro, puedes explorar un poco. si te metes adentro de la estructura caerás a un cuarto con una Gold Skulltula.

Ahora deberás de subirte hasta arriba de la estructura que se encuentra rodeada por los palos con banderas rojas. Ahí equipa el Lens of Truth, y verás un fantasma (Poe), el cual te dirá que te guiará hasta el Desert Colossus. Síguelo, evitando alejarte de él, y eventualmente te dejará en el Desert Colossus.

Cuando entres al Desert Colossus te empezarán a atacar muchos LEEVER. Evítalos y dirígete hacia la derecha. Ahí verás dos palmeras. En el centro de ellas, en la pared, verás que hay una especie de fisura. Pon una bomba para explotar la pared y revelar una cueva. Entrarás a un Great Fairy Fountain. Párate sobre el símbolo de la Trifuerza y toca Zelda's Lullaby para recibir Nayru's Love.

Sal del Great Fairy Fountain y prosigue hasta donde está el Templo. El Templo es la roca gigantesca que tiene una estatua enorme esculpida en su frente. Debajo de la figura esculpida hay un acceso. Métete en el Templo, y luego salte de él para que aparezca Sheik y te enseñe el Requiem of Spirit.



La primera parte del Spirit Temple se realiza con Link niño, por lo cual tendrás que regresar al Templo del Tiempo y depositar la espada sobre el pedestal. Luego necesitarás tocar el Requiem of Spirit para llegar al Templo.

El primer cuarto del templo es un cuarto con dos estatuas de serpientes. Si subes las escaleras verás un cofre. Ábrelo para obtener Bombchu. Voltea a ver a la parte de atrás de una de las serpientes y te darás cuenta que hay una roca. Pon una bomba cerca de ella para explotar la roca y revelar un switch-ojo. Pégale al ojo con la resortera para hacer caer un cofre adicional.

Abre el cofre para obtener una Small Key. Luego, voltea hacia las columnas que se encuentran cerca de la entrada del templo. En la parte de arriba de una de ellas, verás un switch-diamante. Pégale con la resortera para hacer caer un tercer cofre, el cual contiene Bombchu.

Ahora, acércate al hoyo en la pared, y verás que hay una Gerudo tapándolo. Háblale, y te preguntará que haces. Cuando le contestes "Nothing, Really", te pedirá que le hagas un favor: que le consigas los Silver Gauntlets. No tendrás más opción que cumplir lo que te ha pedido.

Nabooru se quitará del hoyo y te dejará meterte a él. Métete y llegarás a un cuarto con dos Torch Slugs. La única forma de matarlas es con Bombas. Ten cuidado de no acercárteles mucho cuando traen la flama, ya que pueden llegar a ser unos enemigos muy persistentes y agresivos. Cuando hayas matado a las dos Torch Slugs se liberarán las puertas de la derecha y de la izquierda.

Métete primero a la de la izquierda. Aquí te enfrentarás a un Anubis y a varios Keese, cuya intención es convertirse en Fire Keese. Anubis es bastante inofensivo, siempre y cuando no saques la espada ni des un espadazo. Primero, ubica a todos los Keese y elimínalos utilizando la resortera. Luego, utiliza Din's Fire para quemar a Anubis. Al eliminar a todos los enemigos caerá un cofre pequeño. Por el momento no lo podrás agarrar. Lo que sí puedes hacer es abrir el cofre grande para obtener el Mapa (Dungeon Map). Sal del cuarto utilizando la puerta por la que entraste. Ahora deberás de abrir la otra puerta.

Métete por la puerta de la derecha. Entrarás a un cuarto con unas lápidas y tres Gibdos. Sin embargo, por el momento solamente tendrás acceso a una parte del cuarto. Elimina rápidamente al primer Gibdo, y luego mueve hacia atrás la lápida para revelar un switch amarillo. Presiónalo para hacer que se caiga hacia atrás parte de la reja.

Una vez que has hecho esto deberás de posicionarte detrás de la primera lápida, y voltear a ver hacia el otro lado del cuarto. Para ser más exacto, deberás de voltear a ver hacia la roca que se encuentra cruzando el precipicio y pasando las otras dos Gibdos. Saca un Bombchu, y con él necesitarás destruir la roca. Cuando lo hagas, verás que la roca tapaba un

switch-ojo. Pégale con la resortera para hacer que aparezca un bloque de hielo que te servirá como plataforma para llegar al otro lado del cuarto.

Ya que estés del otro lado del cuarto, elimina a las dos restantes Gibdos para que se libere la puerta. Ábrela. Habrás entrado a un cuarto con una plataforma metálica en el centro, la cual gira. Súbete a ella, y te enfrentarás a un Stalfos. Esta pelea puede resultar muy tardada, debido a que el giro de la plataforma hace que el Stalfos se cubra más de lo ordinario. Mi recomendación es que te alejes un poco de él, y luego le lances el búmerang para paralizarlo. Ya que esté paralizado, acércatele y dale un golpe. Si tienes suerte, lo tirarás hacia el vacío. Si no, tendrás que repetir el proceso hasta matarlo o hacer que se caiga.

Al eliminar al Stalfos se quitará la lumbre que impedía el acceso al pasillo que se encuentra pegado a la pared. Si estás muy dañado, podrás encontrar hadas en los jarrones. Cuando estés listo, abre la siguiente puerta. Regresarás al cuarto donde te enfrentaste a Anubis.

Mueve la lápida hacia atrás para revelar un switch. Presiónalo para hacer que la reja se caiga y forme un puente. Abre el cofre pequeño para obtener tu segunda Llave Pequeña. Cruza el puente, y sal por la puerta para regresar al cuarto en el que te enfrentaste a las Torch Slugs.

Entre las dos puertas verás un hoyo. El hoyo se encuentra tapado por una roca, por lo cual deberás lanzar un Bombchu a través de él para que explote dicha roca. Ya que lo hayas hecho, métete por el hoyo para llegar a un cuarto con una puerta con candado y un switch oxidado. No le prestes atención al switch, y abre la puerta utilizando la llave pequeña que traes.

Entrarás a un cuarto con un switch-diamante enfrente de ti. Te aconsejo que te pegues todo lo que puedas a la puerta, ya que al pegarle al switch se quitará una reja, la cual sostiene a un Like Like. Pégale al switch, y elimina al Like Like (lo más probable es que te trague. Sin embargo, te regresará tu escudo una vez que lo derrotes). Ahora, sube al nivel de arriba, utilizando los ladrillos.

Aquí verás a un Beamos y dos Baby Dodongos. Elimina a los Baby Dodongos y luego camina un poco para hacer que aparezcan otros dos Baby Dodongos. También elimínalos. Luego prosigue a matar al Beamos. Cuando lo hagas caerá un cofre con Bombchu. Si traes menos de 40 Bombchu ábrelo. Si traes más de 40 Bombchu, no lo abras todavía. Voltea hacia la pared, y verás una roca. Utiliza un Bombchu para explotarla. Esto hará que le pegue la luz del sol al sol que se encuentra en el piso. Como consecuencia, caerá un cofre, el cual no puedes alcanzar por el momento.

Abre la puerta con candado utilizando tu llave pequeña restante. Entrarás al área principal del Templo. Aquí se encuentra una estatua gigantesca del Desert Colossus (una mujer).

Primero, tírate hacia abajo y dirígete hacia la parte izquierda de la estatua. Aquí verás un switch-ojo. Pégale con la resortera para hacer que aparezca un cofre en el centro del cuarto. Ve a donde apareció el cofre y ábrelo para obtener el Compass (Brújula). Ten cuidado con un Wallmaster que aparece por el área. Verás unas escaleras cortas hacia adelante. Arriba se encuentra un switch-ojo congelado. Utiliza Din's Fire debajo de él para descongelar el ojo y accionarlo.

Se liberará la puerta cercana a ti. Ábrela, y adentro acércate al precipicio. Aquí equipa la hulera, y verás que en el precipicio hay un ojo. Pégale para hacer que caiga un cofre pequeño. Abre el cofre pequeño para

obtener una llave pequeña. Sal del cuarto por donde entraste.

Ahora, regresa a la plataforma en la que se encuentra la puerta por donde entraste. Aquí deberás de tocar el Song of Time para hacer que aparezca una Piedra del Tiempo. Súbete a ella, y luego vuelve a tocar el Song of Time para hacer que aparezca una piedra adicional en frente de ti. Sal del cuarto (utilizando la puerta que quieras) y regrésate otra vez a él.

Ve a donde están las dos Piedras del Tiempo, y encima de la segunda verás que hay una caja pequeña (Probablemente la caja cae del techo cada vez que entras al cuarto, ya que cuando no se encuentra la piedra podrás encontrar a la caja en el suelo de abajo). Si te das cuenta, habrá desaparecido la primera piedra del tiempo, por lo que se te hará difícil llegar hasta la piedra que contiene la caja. Para llegar a ella, sube las escaleras hasta llegar a donde está la puerta con barrotes. De aquí, ve al borde y lánzate a donde está la Piedra del Tiempo. Si lo haces correctamente, caerás encima de dicha Piedra.

Ya que estás sobre la Piedra del Tiempo, no agarres la caja pequeña todavía. Primero toca el Song of Time para hacer aparecer el primer Bloque del Tiempo. Ahora sí agarra la caja pequeña, y salta a la primera Piedra del Tiempo. Luego, salta hacia la plataforma en la que se encuentra la puerta que va a dar al cuarto con el sol.

Sube por las escaleras hasta llegar a donde se encuentra la puerta con barrotes. Aquí deja la caja, y dirígete hacia el borde de la plataforma. Toca el Song of Time para hacer que aparezca un tercer Bloque del Tiempo. Agarra la caja pequeña y salta a la Piedra del Tiempo. Luego, voltea a ver hacia la mano de la estatua gigantesca. Te darás cuenta que tiene un switch-azul. Salta a la mano, y deja la caja presionando el switch-azul.

Cuando el switch azul se encuentra presionado, la puerta con barrotes se libera. Por lo tanto, ahora la puerta debe estar liberada. Llega hasta ella y ábrela. Entrarás a un corredor con una estatua que echa fuego. Espera a que deje de echarlo para proseguir. Te topará con una puerta. Ábrela.

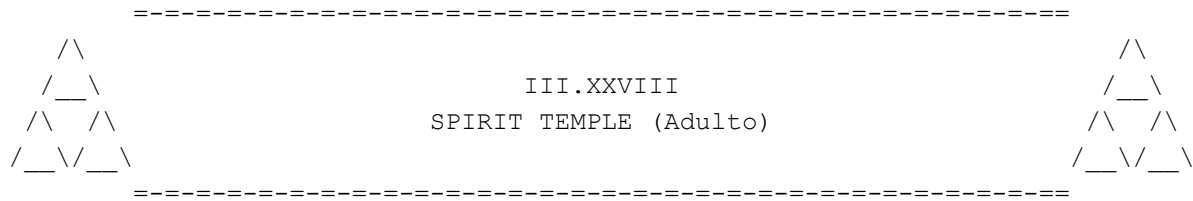
Habrás entrado a un cuarto cuadrado con unas barreras de fuego. Lo que debes de hacer es subirte a las "paredes" y llegar hasta donde está la luz entrando al cuarto. Ya que te encuentres donde cae el sol, cerca del switch-diamante verás unos bloques con soles. Jala el primero hasta la luz para activarlo. Librará la puerta. Si jalas el segundo, obtendrás un cofre con un corazón.

Abre la siguiente puerta. Entrarás en otro corredor. En él se encuentra una Skulltula. Mátala, y luego abre la puerta con candado utilizando la llave pequeña.

Aquí te enfrentarás a un Iron Knuckle. Si tienes Nayru's Love, es muy recomendable que lo utilices. Este Iron Knuckle es difícil de matar, en parte, porque tu espada Kokiri no es tan fuerte como la que traes de adulto. Pégale para enfrentarte a él. De nada te servirá poner tu escudo, así que pégale con la espada lo más rápido que puedas. Si necesitas corazones, haz que le pegue a las columnas con su hacha. Esto hará que se derrumben y salgan corazones de ellas. Cuando lo logres eliminar, se liberará la siguiente puerta.

Abre la puerta para salir a un corredor. Avanza hasta encontrarte al búho. Después de hablar con él, abre el cofre para obtener los Silver Gauntlets. Los Silver Gauntlets le permitirán a Link mover ciertos bloques grandes de color gris-plateado.

Se te enseñará una película corta en la que Nabooru es secuestrada. Por lo pronto, has terminado la parte correspondiente a la etapa de Link-niño del Spirit Temple.



Ya que tengas los Silver Gauntlets deberás de hacerte adulto para emprender la parte que le corresponde a Link-Adulto en el Spirit Temple.

Entra al Spirit Temple. Estarás en el cuarto con las estatuas de las víboras a los lados. Ve a donde está la alfombra roja y voltea para arriba. Verás un hoyo en el techo, el cual está bloqueado por una roca. Utiliza un Bombchu para explotarla (haz que el Bombchu se suba a la pared, y luego de ahí al techo para que llegue al hoyo). Ya que hayas explotado a la roca, equipa el Longshot y voltea para arriba. Verás que donde estaba la roca ahora hay un cuadro especial para el Longshot. Pégale para subirte.

Estarás ahora en un cuarto con una pared plateada. Empújala (con los Silver Gauntlets ahora puedes empujar las paredes plateadas), hasta que caiga en el piso. Avanza hasta encontrar la puerta, y ábrela. Habrás entrado al cuarto principal del Spirit Temple, el cual contiene la estatua gigantesca de una mujer.

Dirígete hacia la izquierda y pégale al ojo que se encuentra a un costado de la estatua. Luego, busca unos ladrillos en la pared para subir a la plataforma donde se encuentra la primera puerta. Ábrela, y entrarás al cuarto que habías visitado de niño, en el cual hay un sol en el piso. Cuando destruiste la roca que le impedía que le pegara la luz, hiciste que cayera un cofre, pero no lo podías alcanzar. Equipa el Longshot y pégale al cofre para llegar hasta él. Ábrelo para obtener una llave pequeña.

Ahora, busca el switch-diamante que se encuentra en ese cuarto. Pégale para hacer que se quite la reja que cubre el acceso hacia abajo. Tírate hacia abajo, y abre la puerta. Entrarás a un cuarto pequeño, en el cual se encuentra un hoyo en la pared. También notarás que hay un switch oxidado. Presiónalo con el Megaton Hammer.

El cofre habrá aparecido en un área que no puedes alcanzar de adulto. Hazte niño, y regresa al Spirit Temple. Del cuarto con las serpientes a los lados, necesitas meterte por el hoyo de la izquierda. Entrarás a un cuarto en el que se encuentra el cofre que hiciste caer cuando presionaste el switch oxidado. Ábrelo para obtener una Llave Pequeña. Vuélvete a hacer adulto. Entra al Spirit Temple, y ve al cuarto principal, en el que se encuentra la estatua gigantesca.

Ahora deberás llegar al otro lado en el que se encuentran las escaleras. Súbete a las escaleras de la izquierda, utilizando los ladrillos, y luego

voltea a ver a la antorcha que se encuentra en las otras escaleras (cerca de ellas hay un Floormaster). Pégale a la antorcha con el Longshot para llegar hasta el otro lado. Aquí primero mata al Floormaster. Luego deberás de encender tres antorchas que se encuentran sobre unas columnas. Hay una en cada lado de la estatua gigantesca, y la tercera antorcha se encuentra al frente de la estatua. Cuando las enciendas se liberará la puerta de abajo. No la utilices por el momento.

Voltea a ver a la mano más cercana a ti de la estatua gigantesca. Verás que tiene un símbolo de la Trifuerza. Salta hasta la mano, y ahí toca Zelda's Lullaby para hacer que caiga un cofre con 5 Rupees. El cofre se encuentra detrás de unas cajas en uno de los lados de la estatua gigantesca.

Después necesitaras subirte otra vez a las escaleras en las que se encontraba el Floormaster. Hasta arriba verás una puerta con candado. Ábrela utilizando una de las dos llaves pequeñas que debes de traer. Entrarás a un corredor. Cuando te aparezca la barrera de fuego, voltea a ver hacia arriba para encontrar un cuadro especial para el Longshot. Pégale para cruzar la barrera. Abre la puerta.

Entrarás a un cuarto con cuatro Beamos. Elimínalos para liberar la puerta por la que entraste. Ahora, te darás cuenta que hay dos Bloques del Tiempo en el cuarto, y dos puertas adicionales; una de ellas con candado, y la otra con barrotes. Acércate a la Piedra del Tiempo que está sobre la plataforma. Pégate a ella y toca el Song of Time para hacer que desaparezca, y aparezca debajo de la otra. También te darás cuenta que se ha revelado un switch-azul. Acércate a las dos piedras del tiempo, y desde la plataforma, toca el Song of Time. Esto hará que la Piedra de hasta arriba se baje un poco, y que la de hasta abajo desaparezca. También notarás que la piedra de hasta arriba trae una caja pequeña. Vuelve a tocar el Song of Time. Ahora, se habrá quitado el Bloque del Tiempo de arriba, y aparecerá el de abajo, justo a tiempo para que la caja pequeña caiga sobre el. En total, habrás tocado la Canción del Tiempo tres veces. Si lo haces mal, salte del cuarto y vuelve a entrar, o tírate por el piso para volver a empezar.

Salta a la Piedra del Tiempo que sostiene la caja pequeña. Agárrala, y déjala sobre el switch-azul. Al hacerlo se liberará la siguiente puerta. Ábrela. Entrarás a un cuarto en el que te enfrentarás a dos Dinolfos. Los Dinolfos son muy parecidos a los Lizalfos. La única diferencia es que los Dinolfos son más ágiles y agresivos. Elimínalos, y luego abre el cofre que se encuentra en el centro del cuarto. Te congelarás. Después pégale al cofre con la espada para hacer que se libere una de las dos puertas.

Abre la puerta para entrar a un corredor. Activa el Lens of Truth para ver un Floormaster que se encuentra ahí. Elimínalo para liberar la puerta. Ábrela. Habrás entrado a un cuarto con un Iron Knuckle. Ahora, te será más fácil eliminarlo, ya que tu espada es más poderosas que la que traías de niño. Una vez que lo elimines se liberará la siguiente puerta.

Ábrela y avanza. Saldrás del Templo y estarás sobre una de las manos de la figura que se encuentra ahí. También caerá un cofre. Ábrelo para obtener el Mirror Shield (Escudo Espejo). Una vez que tengas el Escudo Espejo, regrésate hasta el cuarto en el que peleaste contra los Dinolfos.

Tendrás que eliminar a los Dinolfos otra vez. Ya que lo hayas hecho, súbete a la Piedra del Tiempo y equipa el Mirror Shield. Refleja la luz de tal manera que le pegue al sol. Se liberará la otra puerta. Ábrela y entrarás a un cuarto con un Gibdos, y el cofre con la Llave del Jefe. Elimina al Gibdos, y abre el cofre para obtener la Boss Key, Llave del Jefe.

Ahora, sal de ese cuarto, mata a los dos Dinolfos, y también sal de ese cuarto, de tal manera que regreses al cuarto donde eliminaste a los cuatro Beamos. Abre la puerta que se encuentra bajo candado utilizando la Llave Pequeña que traes.

Entrarás a un cuarto con varios Fire Keese y un Torch Slug hasta arriba. Te darás cuenta que los ladrillos en la pared se mueven, y que en los diferentes segmentos hay Rupees plateados. Primero tendrás que matar a todos los Fire Keese. Luego, prosigue a coleccionar todos los Rupees Plateados. Se liberará la puerta de hasta arriba. Ábrela.

Estarás en un cuarto con una puerta con candado y una con barrotes. Busca el símbolo de la Trifuerza en el piso, y toca Zelda's Lullaby sobre él. Esto hará que se le quiten los barrotes a la puerta. Entra por ella para llegar a un cuarto con un espejo gigantesco y una puerta con barrotes. En la plataforma de abajo hay varias cajas. Destruyelas, y debajo de una encontrarás un switch oxidado. Presiónalo utilizando el Megaton Hammer para hacer que se le quiten los barrotes a la puerta.

Abre la puerta que acabas de liberar. Llegarás a una serie de cuartos conectados uno al otro por túneles. En el primer cuartito, mata a todos los enemigos que te aparezcan (un Green Bubble y un Torch Slug). Prosigue a los siguientes cuartos, eliminando todos los enemigos que te ataquen (un Green Bubble y un Dinolfos). Ahora, regrésate al primer cuartito, equipa el escudo, y voltea a ver hacia arriba. Verás un sol. Échale luz para activarlo, provocando que se le quiten las flamas a la segunda estatua con el espejo.

Corre rápidamente a la segunda estatua con el espejo. Muévela de tal manera que el espejo quede viendo hacia el acceso que se encuentra enrejado (y que da al cuarto con el espejo gigantesco en la pared). Después, regrésate a la primera estatua con el espejo, y muévela de tal manera que ahora la luz le de al segundo espejo. Si moviste correctamente el segundo espejo, la luz se reflejará hasta el cuarto con el espejo grande en la pared.

Sal de ese cuarto, y regresa al cuarto con el espejo gigante (donde presionaste el switch oxidado). Tírate a la plataforma de abajo, y equipa el escudo para echarle luz al sol. Cuando se active empezará a descender la plataforma. Cuando se pare, camina un poco de tal manera que puedas eliminar al Wallmaster que te caerá. Luego, utilizando el escudo, échale luz a la cara de la estatua gigantesca para quemarla.

Revelarás un acceso secreto. Verás una reja. Pégale con el Hookshot para llegar hasta ahí. Abre la Puerta del Jefe.

Entrarás a un cuarto en el que te enfrentarás a un Iron Knuckle. Navi te dirá que no es un Iron Knuckle normal. En mi opinión, este Iron Knuckle es más fuerte que los otros, por lo cual deberás de tener más cuidado. Elimínalo de la misma manera que eliminaste a los otros Iron Knuckles. Al derrotarlo, te darás cuenta que el Iron Knuckle era Naboooru.

Después de la animación avanza hasta la siguiente puerta. Ábrela para entrar a un corredor pequeño. Verás otra puerta. Ábrela para entrar al cuarto en el que te enfrentarás a las jefas del Templo. Sube a la plataforma central, y espera a que lleguen las Brujas.

Brujas Hermanas
Twinrova Koume

Twinrova Kotake

Twinrova

Primero te enfrentarás a Koume y a Kotake. Matarlas es bastante simple. Una de ellas empezará a prepararse para lanzarte un rayo de magia. Cuando te des cuenta de esto, pon tu escudo y déjate de mover (y enfoca a la bruja que está preparando el ataque). Si lo haces correctamente, el rayo de magia le pegará a tu escudo.

Ahora, mientras te sigue lanzando el rayo, enfoca a la otra bruja, la cual debería de estar volando cerca. Al hacerlo, tu escudo reflejará el rayo de magia hacia la otra bruja, dañándola.

Casi siempre las brujas se turnan en lanzarte rayos de magia, pero no siempre es así, por lo cual debes de estar prevenido. Si no logras que el rayo le pegue a tu escudo, aléjate lo más rápido posible, ya que si no serás dañado. El ataque es fácil de esquivar si te mueves rápidamente lejos de donde impactará el rayo.

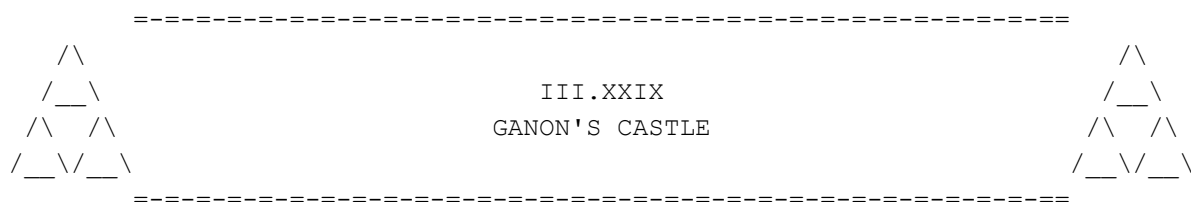
Deberás de repetir el proceso hasta que las brujas decidan unirse. En este momento aparecerá Twinrova. Twinrova te lanzará ráfagas de magia. Pueden ser de fuego o de hielo, dependiendo del báculo que utilice al momento de lanzarte la ráfaga.

Para derrotar a Twinrova necesitas que tu escudo absorba tres ráfagas de un mismo elemento (sólo fuego o solamente hielo). Cuando absorba la tercera ráfaga, el escudo disparará un rayo. Debes de hacer que este rayo le pegue a Twinrova. Cuando impacte a la bruja, ésta caerá al suelo. Salta hasta donde cayó, y pégale con la espada.

Ten en cuenta que si empiezas a recargar el escudo con un elemento, y luego haces que el escudo absorba otro elemento, harás que se sobrecargue el escudo y te dañe. Cuando lance un elemento diferente al que estás absorbiendo, simplemente esquiva la ráfaga.

Tendrás que repetir el proceso hasta eliminar a Twinrova.

Una vez que hayas eliminado a Twinrova, agarra el Contenedor de Corazón y párate encima del portal azul.



Cuando finalizaste el Spirit Temple, Nabooru te dijo que alguien te esperaba en el Templo del Tiempo. Deberás de ir a dicho Templo para encontrarte con Sheik, quien resultará ser Zelda.

Zelda te contará la historia de qué fue lo que realmente pasó con la

Trifuerza. Después de una larga conversación, te obsequiará las Light Arrows, las Flechas de Luz. Unos momentos después, Ganondorf encarcelará a Zelda y se la llevará a su castillo. Te dirá que te estará esperando ahí.

Al acercarte al castillo de Ganon, un poco antes de llegar al precipicio que da a la lava que se encuentra debajo del castillo, te llamará Rauru. Te dirá que te ayudarán los Sages para que puedas acceder al castillo. Verás cómo caen unas luces, y queda formado un puente muy similar a un arco iris. Utiliza el puente para cruzar y meterte en el castillo de Ganon.

Entrarás a un corredor con unas escaleras. Por el momento, verás dos Green Bubbles gigantes. Elimínalas, y luego avanza hasta llegar con un Iron Knuckle. Mata al Iron Knuckle (lo mejor es pelear desde los lados para que no te pegue el cubo con picos que se encuentra moviéndose entre las dos columnas con los Armos). Por último, elimina a los dos Armos que se encuentran sobre las columnas. Esto liberará la puerta.

Avanza, y entrarás al cuarto principal de Ganon's Tower. El cuarto del centro se encuentra por el momento inaccesible, ya que un campo de fuerza lo protege. Para quitar el campo de fuerza, deberás de destruir las células de poder que se encuentran en los cuartos que asemejan a los Templos. Empezaremos con el cuarto que asemeja al Forest Temple. Es el primero a tu derecha (el que tiene un emblema verde sobre la puerta).

Por cierto, una vez que tengas los Golden Gauntlets, te recomiendo que salgas del castillo y visites a la Gran Hada que te blinda tus corazones. Ella se encuentra en las afueras del castillo. La entrada a su fuente se encuentra bloqueada por un pilar de piedra gigantesco, el cual podrás quitar con los Golden Gauntlets.

*****INICIA GUÍA DE LAS SEIS BARRERAS*****

=====
Forest Barrier - Barrera del Bosque
=====

En el primer cuarto que asemeja al Forest Temple tendrás que eliminar a dos Stalfos. Al hacerlo, se liberará la puerta. Antes de entrar al siguiente cuarto, ponte las Iron Boots y equipa el Longshot. Pégale a la antorcha que se encuentra sobre la puerta, y te elevarás hasta donde está el ventilador. Si traes las Iron Boots, el ventilador no te volará. Agarra la Llave Pequeña, y luego abre la puerta.

Abre la puerta para entrar a un cuarto con cuatro ventiladores y muchos Beamos. Mi recomendación es que le pegues con una flecha al Armos que se encuentra en la plataforma de la derecha. Luego, vuélvele a pegar con una flecha para hacer que explote. Esto también hará que explote el Beamos. Ponte las Hover Boots y lánzate a la trayectoria del aire del ventilador de la izquierda para que te empuje hasta la plataforma. Quítate las Hover Boots.

De aquí tendrás que llegar hasta la plataforma en la que se encuentra la siguiente puerta. Elimina solamente a los Beamos que te impidan el paso. Ya que estés sobre la plataforma en donde se encuentra la puerta con barrotes, verás una plataforma muy cerca a uno de los ventiladores, y cerca de ella una Piedra del Tiempo.

Necesitas esperar a que se detenga el ventilador. Luego, salta a la

plataforma que se encuentra casi pegada a él (había un Beamos sobre la plataforma, el cual debiste de haber eliminado). Equipa la Ocarina, y toca el Song of Time. La Piedra del Tiempo descenderá. Deja que el ventilador te empuje (NO tengas puestas las Hover Boots), y Link se agarrará del borde de la plataforma.

Espera a que se detenga el ventilador, y vuélvete a subir a la plataforma, y toca el Song of Time. Se elevará la Piedra del Tiempo, pero dejará caer una estatua, la cual presionará el switch azul. Después, salta a la plataforma en la que se encuentra la puerta que se liberó cuando presionaste el switch, y ábrela. Adentro se encuentra la célula de energía. Dispárale con una flecha de luz para hacer que se reviente. Saria te llevará de vuelta al cuarto principal.

=====
Water Barrier - Barrera del Agua
=====

Ahora, continúa hacia la derecha, hasta llegar al cuarto que corresponde al Water Temple. Adentro, primero tendrás que derrotar a unos Freezard. Ya que lo hayas hecho, verás que en una de las esquinas del cuarto hay una mano de Dead Hand. Por fortuna, solamente está la mano y no Dead Hand. La pared que se encuentra detrás de la mano es un switch. Primero tendrás que eliminar a la mano, y luego pégale a la pared con la espada para activar el switch que hará que el agua se baje y puedas agarrar flama azul. Con la flama descongela los pedazos de hielo rojo que bloquean la puerta. Luego, abre la puerta utilizando la llave pequeña que traes (Necesitas tener, por lo menos, una flama azul para el siguiente cuarto).

Entrarás a un cuarto en el que necesitas obtener unos Rupees plateados. Primero encárgate del Keese, Fire Keese, e Ice Keese, al igual que del Keese invisible. Luego, ponte a coleccionar los Rupees. Hay uno en el hoyo del centro del cuarto. El que se encuentra sobre el precipicio lo puedes obtener si saltas de un lado de la plataforma al otro. Por último, necesitas descongelar arriba para obtener el último Rupee. Empuja la plataforma más cercana a la puerta por la cual no has entrado. El bloque deberá de caer en el hoyo del centro. Luego, empuja el primer bloque de tal manera que rebote con los dos pedazos de hielo en la plataforma, y luego llegue hasta la pared en la que se encuentra el hielo rojo que tiene congelado al último Rupee. Cuando lo tengas, sal del cuarto, y vuelve a entrar, mueve el segundo bloque hacia la puerta, descongela el hielo, y ábrela. Destruye la célula de energía. Ruto te regresará al cuarto principal.

=====
Shadow Barrier - Barrera de la Sombra
=====

Avanza a la derecha para entrar al cuarto correspondiente al Shadow Temple. Ya que estés adentro, primero elimina al Green Bubble con una flecha. Luego, pégale con otra flecha al Bomb Flower que se encuentra en una de las plataformas cercanas. Caerá un cofre en la plataforma que se encuentra del lado opuesto. Pégale al cofre con el Longshot para llegar hasta él. Ábrelo, y luego pon el Lens of Truth. Verás una plataforma que es invisible moviéndose de un lado a otro del cuarto. Equipa las Hover Boots, y cuando se te acerque, flota hasta ella. Luego, tendrás que flotar hasta la plataforma con la Bomb Flower para obtener un Rupee Plateado. Para finalizar

regrésate a la plataforma que se mueve, y flota hasta la plataforma en la que se encuentra un Beamos. Elimínalo, y luego en el piso verás una antorcha pequeña. Enciéndela para hacer que aparezcan bloques de hielo.

Salta al bloque de hielo más cercano a ti, y luego desde ahí elimina a los dos Beamos. Ahora salta a la plataforma en la que se encontraban los Beamos. Voltea, y verás un ojo en la plataforma donde encendiste la antorcha. Pégale para hacer caer un cofre con una Llave Pequeña. Ábrelo, y luego equipa el Lens of Truth para ver caminos invisibles. Primero toma el que te lleva a un Beamos. Elimínalo, y agarra el Rupee. Luego, regrésate y toma el camino que pasa por la guillotina. Al saltar donde se encuentra la guillotina obtendrás el último Rupee plateado. Se liberará la puerta. Avanza hasta llegar a ella y ábrela. Adentro se encuentra la célula de energía. Destruyela, e Impa te llevará al cuarto principal.

=====
Spirit Barrier - Barrera del Espíritu
=====

Ahora, tendrás que seguir el camino hasta llegar a la puerta correspondiente al Spirit Temple. Ábrela. Adentro verás un Torch slug y dos Fire Keese. Mata a los Fire Keese, y luego elimina al Torch Slug. Voltea hacia la puerta por la que entraste y verás un ojo. Pégale con una flecha para hacer que caiga un Iron Knuckle. No lo elimines inmediatamente. Necesitas hacer que golpee la estructura que se encuentra en el centro del cuarto. Cuando la haya destruido, ya lo puedes eliminar. Te darás cuenta que la estructura escondía un switch oxidado. Pégale con el Megaton Hammer para presionarlo. Ahora se liberará la puerta.

Entrarás a un cuarto rejado. En la reja verás un hueco. Necesitas lanzar un Bombchu de tal manera que pase por el hueco y le pegue al switch que se encuentra en el techo. Cuando le pegues al switch, se liberará la puerta. Abre el cofre para obtener Bombchu. En el siguiente cuarto, elimina al Green Bubble y luego al Gibdo y a los dos ReDeads. Voltea hacia el techo, y verás una telaraña. Quémala para que entre luz al cuarto. Utilizando el Mirror Shield, refleja la luz a los soles. Ilumínalos a todos. Uno de ellos hará que caiga un Wallmaster. Elimínalo, y luego abre los cofres que cayeron. Uno contiene una Small Key (Llave Pequeña), y otro contendrá los Golden Gauntlets. Los Golden Gauntlets te permiten levantar los pilares gigantes de piedra plateada-gris. También te dan el poder de levantar las rocas grises y destruirlas.

Para finalizar, ilumina el sol que se encuentra escondido en el emblema que se encuentra arriba de la puerta. Así liberarás a la puerta. Ábrela, y destruye la célula de energía en el siguiente cuarto. Nabooru te regresará al cuarto principal.

=====
Light Barrier - Barrera de la Luz
=====

Ahora dirígete al cuarto que corresponde al Templo de la Luz (el que tiene el emblema amarillo). Te darás cuenta que la puerta está bloqueada por un pilar enorme. Levántalo (utilizando el poder de los Golden Gauntlets) y aviéntalo. Ahora, abre la puerta. Aquí, derrota al Dinolfos y a los dos Torch Slugs para liberar la puerta. Entrarás a un corredor con un símbolo de

la Trifuerza. Si tocas Zelda's Lullaby sobre él caerá un cofre con un corazón. Abre la puerta con candado utilizando la llave que conseguiste en el cuarto correspondiente al Shadow Temple. Llegarás a un cuarto circular, con una roca dando vueltas y un Beamos en el centro. Lánzale una bomba al Beamos, calculando que explote cuando pase cerca de él. Luego, pon el Longshot y pégale al cuadro especial que se encuentra en el techo. Ahora, tírate al otro lado, y abre la puerta con candado utilizando la llave que conseguiste en el cuarto correspondiente al Spirit Temple.

Entrarás a un cuarto que parece ser el que alberga a la célula de energía. Sin embargo, no lo es. En la columna de la izquierda verás un SkullWalltula. Mátala, y luego pégale con la espada a la columna de la derecha para activar un switch. Esto hará que se quite un pedazo de hielo que bloqueaba el acceso al siguiente cuarto. Pon el Lens of Truth, y verás dicho acceso. Atraviésalo para llegar a donde está la célula de energía. Pégale con una flecha de luz para hacer que explote. Rauru te dejará en el cuarto principal.

=====
Fire Barrier - Barrera del Fuego
=====

Ahora, nada más te falta el cuarto correspondiente al Fire Temple. Entra a dicho cuarto, y terminarás en un área con pozos de lava. Aquí debes de coleccionar todos los Rupees plateados. Recomiendo que siempre traigas puestas las Hover Boots, ya que hay plataformas a las que solamente puedes llegar si las traes puestas. Para conseguir todos los Rupees, deberás de lanzar los pilares de piedras plateadas (Utilizando los Golden Gauntlets). Una de las piedras revelará un Rupee. La otra te servirá como plataforma para alcanzar otro Rupee (Para llegar a la piedra necesitarás saltar de una plataforma de las que se elevan cuando se encuentre hasta arriba, ya que si no, no lograrás caer sobre la piedra).

Tres de los bloques/plataformas del cuarto se elevan. Uno te llevará hasta un Rupee, el cual puedes obtener ÚNICAMENTE si te das una voltereta hacia atrás < Z + "Movimiento hacia Atrás (Mueve la palanca hacia atrás)" + A >. Cuando obtengas todos los Rupees plateados, se liberará la puerta y aparecerá una columna con un cuadro especial para el Longshot. Abre la puerta, y entrarás a un cuarto con la célula de energía. Destruyela para que aparezca Darunia y te deje en el cuarto principal.

*****TERMINA GUÍA DE LAS SEIS BARRERAS*****

Notarás que ésta era la última célula de energía, por lo cual se quitará la barrera central.

Métete por el acceso en el centro para empezar a ascender la torre, a la cual le quitaste la barrera. Entrarás en un cuarto con unas escaleras a la izquierda, y muchos Fire Keese. Lo mejor que puedes hacer es correr hasta que llegues a la siguiente puerta, ya que gastarías muchas flechas tratando de eliminar a los Fire Keese. Abre la puerta para entrar a un cuarto con dos Dinolfos. Mátalos para que se libere la siguiente puerta.

Abre la puerta para entrar a un corredor con escalones. Sube hasta llegar a la puerta, y ábrela. Ahora te encontrarás en un cuarto con el Cofre que contiene la Llave del Jefe. Elimina a los dos Stalfos que aparecerán para poder abrir el cofre y obtener la Llave. También se liberará la siguiente puerta. Ábrela para entrar a otro corredor que más bien es una escalera.

Sube, y abre la siguiente puerta. Aquí te enfrentarás a dos Iron Knuckles. Te recomiendo que primero elimines a uno, y luego te enfrentes al siguiente. Ya que los hayas eliminado se liberará la puerta. Subirás por otro corredor para llegar a la puerta con el candado del Jefe. Ábrela, y entrarás en un cuarto con varios jarrones en los lados. Rómpelos para recuperar magia, corazones, y flechas. Luego prosigue por la siguiente puerta.

Ahora tendrás que subir bastantes escaleras. Habrás notado que mientras más avanzabas en la torre, se escuchaba más un piano. Ahora lo podrás escuchar bastante bien. Hasta arriba de las escaleras encontrarás una puerta. Ábrela para enfrentarte al Jefe (Supongo que ya sabes quién es el Jefe, ¿no?)

Gran Rey del Mal
Ganondorf

Te enfrentarás a Ganondorf, el gran Rey del mal. Después de que hable contigo, y que te muestre a Zelda, saldrá a enfrentarte. Ganondorf cuenta con dos ataques. El primero puede ser esquivado totalmente si te encuentras en uno de los cuatro lados del cuarto. Por esta razón, lo primero que debes de hacer es irte a una de las cuatro esquinas del cuarto. Primero realizará su primer ataque, con el cual golpea el piso, y hace que unas plataformas se caigan. Si ya ha tirado las primeras plataformas, necesitarás las Hover Boots para llegar a las plataformas que se encuentran en las esquinas del cuarto.

Las esquinas del cuarto no se pueden caer y, como mencioné, están fuera del alcance de su primer tipo de ataque. Una vez que llegues a la esquina, no le prestes atención a su primer tipo de ataque. Solamente enfócate en el segundo, en el cual te lanza una ráfaga de energía (muy similar al ataque de Phantom Ganon). Con tu espada, debes de pegarle a la ráfaga de energía para rebotarla, y repetir el proceso hasta que la ráfaga le pegue a Ganondorf. Cuando lo haga, Ganondorf se quedará en el aire, inmóvil. En ese preciso instante le debes de disparar una flecha de luz. Cuando la flecha impacte a Ganondorf, caerá inmóvil a la plataforma. Le deberás de pegar con tu espada en esta etapa, hasta que se recupere y se vuelva a elevar al aire (Recomendación: Cuando dispires la flecha, salta (o flota) a la plataforma central para que cuando el descienda ya estés preparado para pegarle. De esta forma le lograrás dar más espadazos).

Si Ganondorf te tumba hasta abajo, podrás romper los jarrones para obtener magia, flechas, o corazones, según sea lo que más necesites. Cuando te encuentres abajo Ganondorf no te podrá atacar, ni tu a él. Por lo tanto, necesitarás subir para continuar la pelea.

Repite todo el proceso hasta que elimines al Rey del Mal.

Al derrotar a Ganondorf, éste se enojará y hará que el castillo se destruya. Zelda te pedirá que la sigas para evitar que sean sepultados en los escombros. Tienes tres minutos para abandonar el castillo. Persigue a la princesa. Ten en cuenta que cada vez que seas dañado la princesa exclamará.

La princesa te dará un recorrido panorámico de las afueras del castillo. En cierto cuarto será encarcelada en una barrera de fuego. Tendrás que eliminar a los dos Stalfos para rescatarla. Luego, siguiendo la trayectoria llegarás a un puente en el que hay un ReDead. Te recomiendo que lo mates, ya que si no lo haces te puede paralizar con su grito, y en consecuencia, hacerte perder valioso tiempo.

Cuando ya se haya derrumbado el castillo, escucharán un ruido misterioso proveniente de las ruinas. Tendrás que ir a investigar. Al hacerlo, aparecerá una barrera de fuego que te impedirá llegar a Zelda. También, saldrá Ganondorf y, utilizando el poder de la Trifuerza, se convertirá en Ganon.

Gran Bestia del Mal
Ganon

Ganon es muy fácil de derrotar, si es que sabes que es lo que debes de hacer para eliminarlo. Primero, habrás notado que ya no tienes la Master Sword. Por lo tanto, deberás de equipar la Biggoron's Sword, o en su defecto, el Megaton Hammer (El Hookshot también funciona, pero dañan más a Ganon el Megaton Hammer y la Biggoron's Sword).

Ganon solamente te atacará utilizando las navajas que trae en las manos. Su punto débil es su cola. Cada vez que te intente atacar, se levantará un poco, dándote suficiente espacio para pasar debajo de él y llegar hasta su cola. Le deberás de pegar a la cola utilizando las armas antes mencionadas. Repite el proceso hasta que lo desmayes. También se quitará la barrera de fuego. Corre hasta Zelda, y agarra la Master Sword.

Ya que tienes la Master Sword, solamente lograrás dañar a Ganon utilizándola, por lo cual no deberás de atacarlo con otras armas. Deberás de pegarle en la cola, siguiendo el mismo proceso. Una vez que lo hayas dañado lo suficiente, Zelda te ayudará y detendrá a Ganon. Acércatele a él y dale un espadazo para derrotarlo.

¡Felicidades, has terminado el juego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", en su versión Master Quest!
Como recompensa, podrás ver una película en la que se te muestra el final del Juego.

04. PIEZAS DE CORAZÓN

A continuación se encuentran listadas las 36 piezas de corazón que existen

en Ocarina of Time Master Quest. Aparece el lugar donde la puedes encontrar, y también los requerimientos para obtenerla. Ten en cuenta que la época que se encuentra mencionada es la época en la que es más fácil agarrar la pieza. Sin embargo, hay algunas piezas que se pueden obtener tanto de niño como adulto.

Número Total de Piezas de Corazón en Master Quest: 36

Número Total de Piezas de Corazón: 36

Hyrule Field

- Dirígete hacia Lake Hylia. Cerca de la entrada, verás que hay cuatro rejas que forman un cuadro. En medio de dicho cuadro, coloca una bomba, para revelar un hoyo. Métete en el hoyo, y llegarás a un cuarto con un Business Scrub. Te venderá la pieza de corazón por 10 Rupees.

Requerimiento: 10 Rupees
Época: Niño

- Al norte de Lon Lon Ranch, verás que hay un árbol solitario (que se ve algo seco). Pon una bomba cerca del árbol para revelar un hoyo. Cáete por el hoyo, y llegarás a un cuarto con un estanque (y un Blue Tektite). Equipa las Iron Boots, y en el fondo del estanque estará la pieza de corazón.

Requerimientos: Bombas y Iron Boots
Época: Adulto

Lon Lon Ranch

- Dirígete a la casa que se encuentra hasta el Sur para encontrar una pieza de Corazón. Entra a la casa, y verás que hay unas cajas. Muévelas de tal forma de que puedas acceder a la esquina de la izquierda. Verás un hoyo. Métete por él, y podrás encontrar una pieza de Corazón.

Requerimientos: Ninguno
Época: Niño

Hyrule Market

- Participa en el Bombchu Alley. Uno de los premios que puedes obtener es la pieza de corazón.

Requerimiento: Rupees
Época: Niño

- Entra de noche al Hyrule Market. Te darás cuenta que hay muchos perros. Necesitas encontrar a "Little Richard" (casi siempre es el perro de blanco que se encuentra cerca de la tienda donde te venden el escudo). Acércate al perro que crees que es, para que te empiece a perseguir. Luego, en una

de las casas ubicadas en el Back Alley, habrá una señora, a la cual le tienes que enseñar el perro. Si efectivamente es Little Richard, te dará la pieza de corazón. Si no lo es, podrás intentar otra vez a adivinar cual es el perro, o puedes regresar de día para identificarlo y luego de noche ya encontrarlo más fácilmente.

Requerimiento: Ninguno

Época: Niño

- De noche, en una de las casas puedes participar en un concurso que involucra cofres. Págale al señor 10 Rupees para participar, y luego abre el cofre que tiene la llave pequeña para avanzar. Tip: Si utilizas el Lens of Truth, puedes identificar en cual cofre se encuentra la llave.

Requerimiento: 10 Rupees

Época: Niño

=====

Kakariko Village

=====

- Saliendo de la tumba donde te enseñan la Sun's Song, verás que hay una fila de lápidas. La cuarta, de izquierda a derecha, la deberás de mover hacia atrás, para descubrir un hoyo. Métete por el hoyo, y verás un Re-Dead. Mátalo, y en donde estaba parado, toca la Sun's Song para hacer que aparezca un cofre. Adentro del cofre se encontrará una pieza de corazón.

Requerimiento: Sun's Song

Época: Niño y Adulto

- Arriba del corral, en la casa de Impa, hay una plataforma. Llega a esa plataforma (utilizando al búho desde la cima de Death Mountain). Verás un hoyo. Entra en el hoyo para encontrar la pieza de corazón.

Requerimiento: Ninguno

Época: Niño

- Utilizando la planta que sale al plantar un Magic Bean en el cementerio, llega a una plataforma que tiene una caja. Destruye la caja para encontrar la pieza de corazón.

Requerimientos: Haber plantado una semilla en el hoyo

Época: Adulto

- En una de las plataformas superiores que se encuentran adentro del molino. Al salir de la tumba de Dampé, salta hacia el centro, y luego ya salta hacia la plataforma que contiene el corazón. "Gaby Tloz" aclara que la Pieza de Corazón también se puede conseguir de niño. Le tienes que aventar el Búmerang para poder obtenerla.

Requerimientos: Niño: Búmerang / Adulto: Ninguno

Época: Niño / Adulto

- Tendrás que participar en el "Heart-Pounding Gravedigging Tour!" de Dampé. Entra al cementerio, entre las 18:00 y 21:00 horas. Verás que está Dampé recorriendo el cementerio. Cuando te le acercas, te preguntará si quieres que cave donde estás parado. Dile que sí, y podrá ser que escarbe el corazón. Te recomiendo que tengas mucho dinero disponible; si es posible,

500 Rupees, ya que en este juego te puedes ir casi a la bancarrota antes de encontrar la pieza de corazón. Cada cuatro pasos que de Dampé, pídele que escarbe. El corazón cambia de lugar al azar, por lo cual nunca está en un solo lugar.

Requerimiento: Mucho dinero

Época: Niño

- Corre junto a Dampé en su cripta. Si te tardas 1 minuto, o menos, en llegar a la meta, Dampé te obsequiará una pieza de corazón por tu rapidez. Tip: En el último cuarto antes de la meta, verás que hay unas antorchas. Desde abajo pégalas con el Longshot para ahorrarte camino que normalmente tendrías que correr (Necesitas tener buena puntería para pegarle a la Antorcha sin tardarte mucho).

Requerimiento: Haber obtenido el Hookshot

Época: Adulto

- Súbete al techo de la casa con el techo azul. Ahí verás a un hombre. Háblale para que te obsequie una pieza de corazón. (No te dará la pieza de corazón si no estás en el techo con él).

Requerimiento: Longshot

Época: Adulto

- Obtén 50 o más Gold Skulltula Tokens. Habla con uno de los habitantes que se encuentra en House of Skulltula para recibir la pieza de corazón.

Requerimiento: Haber matado 50 o más Gold Skulltulas

Época: Niño/Adulto

=====
Lost Woods
=====

- Al entrar a los Lost Woods, viniendo de Kokiri Forest, metete por el túnel de la derecha. En ese cuarto, en el nivel de abajo, verás que hay un tronco. Súbete en él, y verás que aparecerán dos Stalkid. Saca tu Ocarina, y te pedirán que toques con ellos. Toca con ellos tres veces consecutivas, y te darán una pieza de corazón.

Requerimiento: Ocarina

Época: Niño

- Al entrar a los Lost Woods (desde Kokiri Forest), métete por el túnel de la izquierda. Aquí podrás ver que hay dos troncos. En el más alto, estará un Skulkid. Trépatelo en el más chaparro, y toca Saria's Song. De esta forma, te harás amigo del Skulkid, y te obsequiará una Pieza de Corazón.

Requerimiento: Saria's Song

Época: Niño

=====
Death Mountain Trail
=====

- Arriba de la entrada a Dodongo's Cavern. Necesitas haber plantado una

semilla en el hoyo, de niño, para poder utilizar la planta que te lleva a donde está el corazón.

Requerimiento: Haber plantado una semilla en el hoyo.

Época: Adulto

=====
Goron City
=====

- En el nivel de hasta abajo, hay un jarrón que puedes hacer girar al encender las cuatro antorchas que se encuentran en el mismo nivel. Ya que esté girando, lánzale una bomba a adentro del jarrón cuando su cara feliz esté viendo hacia tí para recibir una pieza de corazón.

Requerimiento: Bombas, Deku Stick

Época: Niño

=====
Death Mountain Crater
=====

- El corazón se encuentra en una apertura que hay en la pared. Con Link niño puedes llegar a él si entras a Death Mountain Crater, y sigues derecho hasta llegar al precipicio. Al acercarte, podrás ver que la pared tiene unas tablas para que te agarres. De esta forma, desciende hasta donde está el corazón. El proceso es similar para Link grande.

Requerimiento: 1 minuto mínimo de vida antes de que te quemes

Época: Niño y Adulto

- De niño, toca el Bolero of Fire. Serás llevado al Death Mountain Crater. Ahí busca un hoyo para plantar un Magic Bean. Plántalo, y luego regresa de grande y súbete a la planta. La planta te llevará hasta la cima de una roca en la que se encuentra la pieza de corazón.

Requerimiento: Bolero of Fire, haber plantado un Magic Bean

Época: Adulto

=====
Zora's Domain
=====

- Enciende las cuatro antorchas que se encuentran en el nivel de abajo de Zora's Domain. Debes ser rápido, ya que las antorchas se irán apagando después de un determinado tiempo. Las últimas dos se encuentran detrás de la cascada. Por encender las cuatro, aparecerá un cofre detrás de la cascada, el cual contiene una pieza de corazón.

Requerimiento: Deku Stick o Din's Fire

Época: Niño

=====
Zora's River
=====

- Cerca de donde está la entrada a Zora's Domain, por donde se encuentra la cascada, verás que hay una plataforma con la pieza de corazón. Utiliza el búmerang para agarrarlo, o las Hover Boots para llegar a la plataforma.

Requerimiento: Búmerang / Hover Boots

Época: Niño / Adulto

- En una plataforma que se encuentra a la mitad del recorrido. Necesitarás las Hover Boots para llegar a la plataforma, o colocar un Magic Bean de niño y utilizar la plata para llegar hasta ella.

Requerimiento: Hover Boots / Plantar un Magic Bean

Época: Adulto

- De niño, a la mitad del recorrido (por donde están los Blue Tektites) verás que hay un tronco en el agua. Párate sobre él, y Navi te dirá que te están viendo unas ranas. Saca la Ocarina, y toca el Song of Storms para que las ranas te obsequien un corazón.

Requerimiento: Song of Storms

Época: Niño

- De niño, a la mitad del recorrido (por donde están los Blue Tektites) verás que hay un tronco en el agua. Párate sobre él, y Navi te dirá que te están viendo unas ranas. Saca la Ocarina, y toca todas las canciones listadas en color blanco para que las ranas te obsequien un corazón (Las canciones que tienes que tocar son Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Song of Time, Song of Storms, y Sun's Song). Esto hará que todas las ranas crezcan. Ya que han crecido todas, saca la Ocarina y te pedirán que las ayudes a atrapar a los bichos. Toca la nota correspondiente a la rana que está debajo de la mariposa.

Requerimientos: Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song, Song of Time, Song of Storms.

Época: Niño

=====
Zora's Fountain
=====

- Arriba de uno de los pedazos de hielo.

Requerimiento: Ninguno

Época: Adulto

- En el fondo del lago. Necesitarás las Iron Boots, y posiblemente, la túnica azul para no ahogarte.

Requerimiento: Iron Boots

Época: Adulto

=====
Ice Cavern
=====

- En el último cuarto al fondo del Ice Cavern, en el que consigues el Compass (la brújula). En el centro del cuarto verás el pedazo de un switch-diamante. Pon una bomba cerca de él para activarlo (Ten en cuenta

que puede ser que la explosión no le pegue al switch, por lo que tendrás que intentar varias veces). El switch hará que se quiten unos bloques que cubrían al corazón, el cual se encuentra arriba.

Requerimiento: Bombas

Época: Adulto

=====

Lake Hylia

=====

- En el Fishing Pond (el lugar para pescar), logra pescar algún pescado más grande que el del dueño. El pez más grande que puedes conseguir de niño es de 10 libras, y se encuentra cerca de los troncos que están en el centro del estanque.

Requerimiento: 20 Rupees (para pagar la entrada)

Época: Niño

- Arriba de la casa-laboratorio. Necesitarás haber plantado una semilla en el hoyo, de niño, o saber la canción del espantapájaros y tener el Longshot.

Requerimiento: Haber plantado una semilla en el hoyo o la canción del espantapájaros y el Longshot.

Época: Adulto

- Obtén el Golden Scale en el Fishing Pond. Luego, ve al Lake Laboratory, y ahí sumérgete hasta el fondo del estanque (no utilices las Iron Boots). Luego, habla con el señor que se encuentra en el laboratorio para que te obsequie una pieza de corazón.

Requerimiento: Golden Scale

Época: Adulto

=====

Gerudo Valley

=====

- El corazón se encuentra detrás de la cascada más grande. Para llegar a él, lánzate a la plataforma en donde se encuentra el hoyo para los Magic Beans. Luego, dirígete hasta el final de dicha plataforma, de tal manera de que quedes detrás de la cascada. Ahora, salta al agua. A la mitad de la cascada podrás ver una escalera. Sube por ella para llegar al corazón.

Requerimiento: Ninguno

Época: Niño y Adulto

- Cerca de donde está el precipicio que da al río, hay un letrero que dice que no se permite echarse clavados. Pégate a la pared de la izquierda, y tírate hacia abajo de tal manera que caigas sobre una plataforma con una roca gris. Luego, pon el Longshot para llegar a la plataforma de enfrente, en la cual se encuentra una caja. Pégale con el Longshot a la caja, y luego destrúyela. Adentro se encuentra el corazón. "Gaby Tloz" indica que la Pieza también se puede conseguir de niño. El único requerimiento es que te avientes, mientras estés sujetando a una gallina, a la plataforma con la caja.

Requerimiento: Niño: Ninguno / Adulto: Longshot

Época: Niño / Adulto

=====

Gerudo Fortress

=====

- Obtén más de 1000 puntos en el Horseback Archery Range. Necesitas estar montado sobre Epona cuando hables con la encargada del establecimiento. Te cobrará 20 Rupees para participar. Obtienes 100 puntos por cada vez que le pegues al centro del blanco. También obtienes 100 puntos por cada jarrón que destruyas.

Requerimiento: 20 Rupees, Epona

Época: Adulto

- Arriba del Gerudo Fortress. Llega lo más arriba que puedas de la fortaleza (El techo de los cuartos por los que pasas al meterte por los accesos). Hasta arriba verás que hay un cofre. Toca la canción del espantapájaros para que salga donde se encuentra el hueco en el techo. Luego, pégale con el Longshot para llegar a la parte del techo donde se encuentra el cofre.

Requerimiento: Canción del Espantapájaros, Longshot

Época: Adulto

=====

Desert Colossus

=====

- De niño, planta un Magic Bean en el hoyo que se encuentra a las afueras del Spirit Temple. Luego, regresa de adulto y súbete a la planta. La planta te llevará a la cima de una roca en la cual se encuentra la pieza de corazón.

Requerimientos: Haber plantado un Magic Bean de niño.

Época: Adulto

--
--
05. Gold Skulltulas
--
--

En esta sección se enlistan las ubicaciones de las 100 Gold Skulltulas. Las Gold Skulltulas prefieren salir únicamente cuando está oscuro, por lo cual te recomiendo que las busques de noche (Las Gold Skulltulas de los Templos aparecen también en el día).

Las Gold Skulltulas hacen un ruido extraño que te ayudará a identificar su ubicación exacta. También ten en cuenta que hay Gold Skulltulas que solamente aparecen cuando eres niño, y hay otras que aparecen cuando eres adulto.

Una vez que has colectado los suficientes medallones de Gold Skulltula, puedes ir a la casa de Skulltula (House of Skulltula) que se encuentra en Kakariko Village. Dependiendo de los medallones que tengas será la cantidad de personas a las que le habrás quitado la maldición. A continuación se enlista lo que recibes una vez que tienes por lo menos la cantidad indicada de medallones:

- 10 - Big Wallet: Te permite guardar 200 Rupees
- 20 - Stone of Agony: El control vibra si hay un "secreto" cerca.
- 30 - Giant's Wallet: Te permite guardar hasta 500 Rupees
- 40 - Bombchu
- 50 - Pieza de Corazón
- 100 - 200 Rupees (Cada vez que hablas con la persona)

La única diferencia entre las Gold Skulltulas de Master Quest y las de Ocarina of Time es su ubicación dentro de los calabozos.

Kokiri Forest

- Detrás de una de las casas.

Requerimientos: Ninguno
Época: Niño

- Detrás de una de las casas.

Requerimientos: Ninguno
Época: Adulto

- Pon un bicho en el hoyo en el que plantas los Magic Beans.

Requerimientos: Bichos
Época: Niño

Market

- Al entrar al Market, viniendo de Hyrule Field, a la derecha hay una puerta que te lleva a un cuarto que contiene muchos jarrones que puedes romper. En una de las cajas situadas al fondo de ese cuarto se encuentra una Gold Skulltula.

Requerimientos: Ninguno
Época: Niño

Hyrule Castle

- Entrando al área de las afueras del castillo, hay un árbol (En el que estaba el búho Kaepora). Pégale al árbol, dando una marometa hacia él,

para que caiga la Gold Skulltula de él.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- Métete al agua que rodea al castillo, y nada hasta volver a salir del río. Cerca de donde encontraste a Talon (y moviste las cajas para llegar al hoyo que está en el castillo), busca un árbol. Ponte al lado de él y toca el Song of Storms para revelar un hoyo. Métete al hoyo, y adentro encontrarás la Gold Skulltula.

Requerimientos: Song of Storms

Época: Niño

- En el área de las afueras del castillo. La Gold Skulltula está detrás de una de las columnas que antes conformaban la puerta-reja.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Hyrule Field

- Cerca de la entrada a Kakariko Village, hay un árbol solitario (Casi en la esquina noreste). Pon una bomba cerca del árbol, y descubrirás un hoyo. Adentro del hoyo está la Gold Skulltula

Requerimientos: Búmerang / Hookshot, y Bombas

Época: Niño / Adulto

- Cerca de la entrada a Gerudo Valley, en el área que no tiene pasto. Ahí verás una roca rojiza, rodeada de piedras pequeñas. Destruye la piedra rojiza con el Megaton Hammer, y luego pon una bomba donde estaba para revelar un hoyo. Cáete, y llegarás a un cuarto con telarañas. Quémalas, y detrás de una, al fondo en la pared, estará la Gold Skulltula.

Requerimientos: Megaton Hammer, Bombas, Din's Fire o Flechas de Fuego.

Época: Niño / Adulto

Lon Lon Ranch

- Entrando al área donde están los caballos, verás que hay un árbol a la izquierda. Golpea al árbol para que caiga una Gold Skulltula.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- En una de las paredes de la casa de Malon y Talon. Se encuentra en una de las ventanas. Necesitarás el búmerang para obtener el token.

Requerimientos: Búmerang

Época: Niño

- En una de las paredes que se encuentra casi hasta el fondo del rancho, en el área donde hay muchos cuervos y está la entrada a la casa que contiene muchas cajas. Necesitarás el búmerang para obtener el token.

Requerimientos: Búmerang

Época: Niño

- En la pista para los caballos. Se encuentra del lado opuesto de donde está la entrada al área enrejada donde se encuentra Malon en el día.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

Lost Woods

- Deja caer un bicho sobre el hoyo para los Magic Beans que se encuentra en el cuarto que llegas al tomar la siguiente combinaciones de túneles: izquierda, izquierda.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- Deja caer un bicho sobre el hoyo para los Magic Beans que se encuentra en el cuarto que llegas al tomar la siguiente combinaciones de túneles: derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- Utiliza la planta que sale cuando plantas unos frijoles mágicos para llegar hasta donde está la Gold Skulltula, en el cuarto al que llegas si sigues la siguiente combinación de túneles si entras por Kokiri Forest: derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda.

Requerimientos: Haber plantado un Magic Bean en el hoyo (de niño)

Época: Adulto

Sacred Forest Meadow

- En una de las paredes del Sacred Forest Meadow. Utiliza la escalera que te permite subirte a ellas, y luego voltea hacia la izquierda para verla.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Kakariko Village

- De noche, en una de las paredes de afuera de la casa de Skulltula.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- De noche, en el único árbol que hay en el pueblo (cerca de la entrada). Golpea el árbol para hacer caer la Gold Skulltula.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- En la casa que se encuentra en construcción, ubicada en el centro del pueblo.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- En la torre de madera. La Gold Skulltula se encuentra casi hasta arriba de las escaleras. Dispárale con la resortera, y luego sube y agarra el Token.

Requerimientos: Resortera

Época: Niño

- En el cementerio. Se encuentra en la esquina derecha. Necesitarás el Búmerang para agarrar el token.

Requerimientos: Resortera o Búmerang

Época: Niño

- Deja caer un bicho sobre el hoyo para los Magic Beans ubicado en el cementerio.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- En la pared de una de las casas que se encuentra cerca de la salida a Death Mountain.

Requerimientos: Nada

Época: Niño

- En el techo de la casa de Impa. Necesitas el Hookshot para llegar hasta dicho techo.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Death Mountain Trail

- Al entrar a Death Mountain (desde Kakariko Village), sigue el camino, y podrás ver que hay una pared falsa en el muro de la derecha (antes de llegar a Dodongo's Cavern). Destruye la pared con una bomba, y verás una Gold Skulltula detrás de ella (Aunque no lo parezca, te puedes trepar a la roca en donde está la Gold Skulltula).

Requerimientos: Bombas

Época: Niño / Adulto

- Deja caer un bicho sobre el hoyo para los Magic Beans ubicado cerca de Dodongo's Cavern.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- Detrás de una roca rojiza cerca de donde estaba la Bomb Flower que utilizas de chico para abrir Dodongo's Cavern. Necesitarás el Megaton Hammer para destruir la piedra.

Requerimientos: Megaton Hammer

Época: Adulto

- En el paso donde te caen piedras del cielo si es que no has derrotado a Volvagia. En dicho paso, hay tres piedras rojizas. Detrás de una se encuentra la Gold Skulltula. Necesitarás el Megaton Hammer para destruir la piedra.

Requerimientos: Megaton Hammer

Época: Adulto

Goron City

- En el nivel de hasta arriba hay un cuarto con muchas rocas. En la esquina del fondo, a la derecha, habrá una caja. Destruyela para encontrar una Gold Skulltula (Necesitas ir explotando las rocas para llegar a donde está la Gold Skulltula)

Requerimientos: Bombas

Época: Niño

- En la plataforma que se encuentra en el centro, a la que llegas utilizando unas cuerdas. Necesitarás el Hookshot para agarrar el Token.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Death Mountain Crater

- Entra al Death Mountain Crater, proviniendo de Death Mountain Trail. Al entrar, verás que hay una caja. Destruyela para encontrar la Gold Skulltula.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

- Pon un bicho en el hoyo al que llegas cuando tocas el Bolero of Fire.

Requerimientos: Bichos, Bolero of Fire

Época: Niño

Zora's River

- Al entrar a Zora's River, viniendo de Hyrule Field, verás que hay un árbol. Haz que Link lo golpee con una marometa para que caiga una Gold Skulltula.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

- Cerca de la entrada a Zora's Domain, por donde está la cascada. Ahí verás una escalera que va desde el agua hasta una plataforma. En la noche, la Gold Skulltula aparecerá en la escalera.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

- Arriba de una pared que se encuentra en el corredor donde está el puente de madera.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

- A la mitad del camino habrá una plataforma a la que puedes llegar si te subes a unas escaleras (Cerca de donde están los Blue Tektites). Una vez que ya te encuentres en dicha plataforma, la Gold Skulltula estará en una de las paredes.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Zora's Domain

- Al lado de la cima de la cascada congelada.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

Zora's Fountain

- En el árbol que se encuentra cerca de la cueva que te lleva con la Gran Hada. (En la esquina derecha de Zora's Fountain). Golpea el árbol para que caiga la Skulltula.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

- En uno de los troncos que están en el agua.

Requerimientos: Búmerang

Época: Niño

- Cerca de la Fuente de la Gran Hada hay una roca gris. Levántala (necesitas tener los Golden Gauntlets) para revelar un hoyo. Métete al hoyo, y luego pon el Lens of Truth y avanza, matando a las Skulltulas. Después tendrás que subir por una escalera, y cuando llegues al final del camino encontrarás una Gold Skulltula.

Requerimientos: Golden Gauntlets, Lens of Truth

Época: Adulto

Lake Hylia

- Deposita un bicho en el hoyo para los Magic Beans.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- En una de las paredes de la casa-laboratorio (En la pared que se encuentra cerca del puente). Requerirás el Búmerang para alcanzar el Token.

Requerimientos: Búmerang

Época: Niño

- En la isla pequeña que tiene dos pilares. En uno de los pilares estará la Gold Skulltula.

Requerimientos: Ninguno

Época: Niño

- Adentro de una caja que se encuentra en el fondo del agua, dentro de la casa-laboratorio. Ponte las Iron Boots, y cuando llegues al fondo del agua, haz una marometa para romper la caja.

Requerimientos: Iron Boots

Época: Adulto

- En el árbol que está sobre la plataforma a la que llegas cuando tocas el Serenade of Water. Le tienes que pegar a la parte de arriba del árbol con el Longshot, para que seas jalado hasta arriba. Lo tienes que hacer de tal manera que seas jalado hasta una rama del árbol, para que luego puedas obtener el Medallón de la Gold Skulltula.

Requerimientos: Longshot

Época: Adulto

Gerudo Valley

- Coloca un bicho sobre el hoyo para los Magic Beans. El hoyo se encuentra cerca del río, por lo que tendrás que saltar utilizando una gallina a la plataforma en la que se encuentra. En dicha plataforma hay una vaca parada al lado del hoyo.

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- Al entrar a Gerudo Valley, viniendo de Hyrule Field, verás que hay una pequeña cascada a tu derecha. Ahí aparecerá la Gold Skulltula de noche.

Requerimientos: Búmerang

Época: Niño

- Detrás de la casa de acampar. Necesitarás a Epona o el Longshot para cruzar el río si es que el puente no ha sido arreglado.

Requerimientos: Epona o el Longshot

Época: Adulto

- Arriba de una de las columnas que se encuentra en el área donde está la casa de acampar. Necesitarás a Epona o el Longshot para cruzar el río si es que el puente no ha sido arreglado.

Requerimientos: Longshot

Época: Adulto

Gerudo Fortress

- En uno de los blancos que se encuentran en el área donde concursas para ver que tan bueno eres en tiro-al-blanco.

Requerimientos: Hookshot

Época: Adulto

- En una de las paredes de la fortaleza, en la parte Este de ésta.

Requerimientos: Hooksoot

Época: Adulto

Haunted Wasteland

- En el área donde encuentras al fantasma que te sirve de guía. Te necesitarás meter adentro de la estructura que se encuentra en el centro del área. Caerás a un cuarto con dos antorchas. La Gold Skulltula se encuentra en la pared.

Requerimientos: Longshot

Época: Adulto

Desert Colossus

- Pon un bicho en el hoyo para los Magic Beans

Requerimientos: Bichos

Época: Niño

- Sobre una de las palmeras que están alrededor del pozo seco de agua.

Requerimientos: Longshot

Época: Adulto

- Necesitas haber plantado un Magic Bean en el hoyo. Súbete a la planta, la cual pasará por arriba de una plataforma en la cual está la Gold Skulltula.

Requerimientos: Haber plantado un Magic Bean de Niño.

Época: Adulto

=====
Deku Tree
=====

- En el primer cuarto del calabozo, en una de las cajas que está al lado de una antorcha.
- En el último cuarto del segundo piso, utiliza un bombchu para explotar una roca que cubre unas enredaderas. Ya que la hayas explotado, súbete a las enredaderas, y mata a la Skulltula (Necesitas tener el Bumerang para obtener el Medallón).
- En el techo de un cuarto que se encuentra en el nivel B1. En dicho cuarto hay varias lápidas, y necesitas tocar la Canción del Tiempo para hacer aparecer un Bloque del Tiempo. Súbete al Bloque del Tiempo, y luego vuelve a tocar el Song of Time para que aparezca otro Bloque del Tiempo. Repite el proceso hasta que te acerques a la Gold Skulltula, la cual está en el techo. (Necesitarás el Bumerang para obtener el medallón).
- Desde el cuarto con las lápidas (nivel B1), busca un cuarto que está en

uno de los lados. Métete en dicho cuarto, y ahí encontrarás la Gold Skulltula. Necesitas el Bumerang para obtener el Medallón.

=====
Dodongo's Cavern
=====

- En el segundo piso, en un cuarto donde están 5 Gohma Eggs en el techo. Para poder acceder dicho cuarto, necesitas encender las tres antorchas en el primer cuarto a la derecha al que llegas cuando subes por la plataforma que te eleva al segundo piso.
- En el cuarto al que te enfrentas a los Lizalfos, en el segundo piso. Necesitas tener bombas para explotar las rocas que te impiden llegar al extremo del cuarto. Ya que hayas explotado las rocas podrás obtener el Medallón de la Gold Skulltula.
- Métete a la boca del Dodongo Gigantesco (como si quisieras ir a donde está la puerta del Jefe). Cuando llegues al cuarto con el switch que tienes que presionar para liberar la puerta del jefe, métete al pasillo de la derecha hasta que llegues a un cuarto con muchos Armos. En dicho cuarto, la Gold Skulltula se encuentra en la plataforma (pared) a la que llegas cuando te trepas a los bloques de hielo.
- Busca una puerta en el primer nivel del cuarto en el que tienes que explotar las Bomb Flowers para causar una reacción en Cadena y hacer que los escalones bajen. Cuando ubiques la puerta, ábrela para entrar a un cuarto con muchos Bloques del Tiempo. Toca la Canción del Tiempo para desaparecerlos. Repite el proceso hasta ir quitando los Bloques del camino y poder llegar hasta la Gold Skulltula.
- En un corredor que está en el Nivel 1. El corredor está entre el cuarto en el que te enfrentaste a dos Lizalfos y el cuarto en el que aparecen varios Poes. Cuando llegues a dicho corredor, busca una Bomb Flower y pégale con la hулera para hacerla explotar. Esto revelará un nuevo cuarto. Métete a él y, adentro, la Gold Skulltula está en una esquina superior del cuarto. Necesitas el Bumerang para obtenerla.

=====
Inside Lord Jabu-Jabu's Belly
=====

- En el último cuarto circular del primer nivel, de los que se encuentran hasta el fondo pasando el cuarto con los hoyos. Para llegar a la Gold Skulltula, deberás de explotar la piedra que se encuentra en el techo, y luego agarrar el Gold Skulltula Token utilizando el búmerang. El método alternativo es tocar el Song of Time cuando te encuentras elevado por el agua, y aparecerá una piedra del tiempo, sobre la cual te puedes subir para facilitar el labor de agarrar el Token.
- En el cuarto antes del jefe, sube utilizando las enredaderas. Desde ahí podrás ver una Gold Skulltula en el techo. La tienes que matar utilizando el búmerang, aprovechando su trayectoria circular para que no golpee al vidrio.
- En el nivel de abajo, en un cuarto en el que sube un chorro de agua si presionas un switch. En dicho cuarto hay una roca. Destruyela para

revelar la Gold Skulltula. (Nota: Si te subes al chorro de agua cuando éste se encuentra hasta arriba y tocas la canción del Tiempo, harás que aparezca un Bloque del Tiempo).

- En el nivel de abajo, llega al cuarto al que caes cuando te avientas por los hoyos que hay en el cuarto donde te encuentras a Ruto por primera vez. Debes de abrir la puerta que está al lado de la puerta que te lleva al cuarto donde te enfrentaste a Bigocto (el SubJefe). Ya que la abras, entrarás a un cuarto con enemigos invisibles (necesitas el Lens of Truth para poder eliminarlos). Ya que hayas eliminado a los 3 Keese, súbete a la columna que habrá aparecido y llega a la plataforma que está del otro lado del cuarto. Luego, utiliza Din's Fire para quemar las telarañas y obtener el Medallón de la Gold Skulltula (con el Bumerang).

=====
Forest Temple
=====

NOTA: Utiliza el mapa que aparece en la Sección del Forest Temple (de la guía) para identificar los cuartos que se mencionan de la forma <#>).

- Se encuentra en el segundo cuarto, arriba de la puerta en la que necesitas utilizar una llave pequeña.
- Al entrar al área <5>, (es el cuarto donde tienes que mover los dos bloques, y antes del primer cuarto chueco) dirígete a la izquierda. Verás que hay un pasillo. Al final de él, vuelve a dar vuelta a la izquierda para encontrar la Gold Skulltula en el piso.
- En el cuarto con agua y varios Big Deku Baba <14>, se encuentra arriba de la puerta (El cuarto está al aire libre).
- En el otro cuarto con agua y que contiene varios Octorok <15>, se encuentra en una plataforma arriba del pozo de agua (El cuarto está al aire libre, y el pozo de agua conecta a los dos cuartos al aire libre).
- En una de las alcantarillas que se encuentran en el cuarto al que llegas si bajas por el pozo de agua.

=====
Fire Temple
=====

- En un cuarto que se encuentra hacia el norte del cuarto que tiene lava y puentes (Es el cuarto al que llegas utilizando la puerta de la derecha al entrar al Templo). La Gold Skulltula está atrás del Goron que debes de liberar.
- En el cuarto con los 4 Lizalfos, necesitas tocar la canción del tiempo arriba de una de las paredes centrales para hacer aparecer una piedra del tiempo. Súbete a la piedra del tiempo, y luego utiliza el Hookshot para llegar a una plataforma. Después, vuelve a utilizar el Hookshot para llegar a un elevador. Después, en el siguiente cuarto tendrás que matar a dos Torch Slugs. Sigue subiendo, y llegarás a un cuarto con dos switches. Quita el fuego, y luego mueve la piedra que estaba cubierta por el fuego, y encontrarás a la Gold Skulltula.
- En el cuarto con las barreras de fuego y donde tienes que pegarle al

pilar para llegar al cuarto del Jefe; la puerta central te llevará a un cuarto con un switch (en el cuarto hay dos barreras de fuego). Presiona el switch, y luego sal y utiliza una de las puertas de los extremos. Aparecerás en la parte de abajo del cuarto con las dos barreras de fuego. Verás una apertura en la pared. En ese cuarto hay una pared falsa. Destruyela para encontrar la Gold Skulltula.

- En un cuarto al que accedas desde el cuarto con las barreras de fuego que salen de las columnas y en el que tienes que pegarle al pilar que sirve como plataforma para llegar a la puerta del jefe.
- En el último cuarto al que llegas si sigues el camino completo del Fire Temple. El cuarto se encuentra directamente arriba de donde está el cuarto con las barreras de fuego que salen de las columnas. El cuarto con la Gold Skulltula está después del cuarto en donde te aparecen dos Stalfos y tienes que utilizar el Megaton Hammer para crear unos escalones que dan a la puerta.

Ice Cavern

- En el último cuarto al fondo, donde encuentras el compass. Verás que la Gold Skulltula está en un bloque de hielo rojo. Para llegar a ella, toca la canción del tiempo para hacer aparecer unas piedras del tiempo. Súbete en las piedras del tiempo (en total son dos), y ponte al lado del bloque de hielo rojo. Ahora, derrítelo con una flama azul para llegar a la Gold Skulltula.
- En el cuarto con los dos Ice Keese y el par de White Wolfos. En la apertura de la derecha se encuentra la Gold Skulltula. Para alcanzarla, necesitarás tocar la canción del espantapájaros, y luego utilizarlo a él para llegar a la plataforma.
- En el cuarto con los dos Ice Keese y el par de White Wolfos. Se encuentra adentro de unos bloques a la izquierda. Para quitar los bloques, necesitas pegarle al switch-diamante que se encuentra en el techo, cerca de la entrada al cuarto (está junto a unos cristales, lo que lo hace difícil de ver).

Water Temple

NOTA: Utiliza el mapa que aparece en la Sección del Water Temple (de la guía) para identificar los cuartos que se mencionan de la forma <#>).

- En una caja, en el cuarto antes del switch que eleva el nivel del agua hasta arriba.
- En el segundo nivel, en el cuarto principal, habrá una barrera con un switch amarillo al lado. Presiónalo, y se quitará la barrera. Sigue el corredor, aparecerán unos Lizalfos. En el corredor, llegarás a otra barrera. Utiliza Din's Fire para encender la antorcha que se encuentra detrás de la barrera, y así abrirla y tener acceso a la Gold Skulltula.
- En el cuarto <3> con los vortexes (remolinos de agua), al que llegas dos cuartos después del cuarto donde derrotas a Dark Link. La Gold Skulltula

se encuentra en el techo.

- En el primer nivel, en el cuarto <5> que se encuentra hasta el sur. En dicho cuarto tendrás que utilizar las flechas de fuego para encender tres antorchas, y luego llamar al espantapájaros para poder llegar hasta la plataforma donde se encuentra la Gold Skulltula.

Requerimientos Especiales: Flechas de Fuego

- En el primer nivel, en los cuartos del norte. Cuando llegues al cuarto <6> con los dos remolinos de agua, llama al espantapájaros, y utilízalo para llegar a la plataforma. Luego, a la derecha verás un acceso. Métete, y abre la puerta. En el siguiente cuarto <7>, enciende las antorchas utilizando Din's Fire y prosigue por la puerta. Llegarás a un cuarto <8> con 7 Baby Dodongo's. Máталos y luego abre la siguiente puerta. Llegarás al cuarto donde estaban los dos remolinos del agua, pero ahora estarás del otro lado de la barrera. En una de las cajas se encuentra la Gold Skulltula.

=====
Under the Well
=====

- En el piso de uno de los corredores del área donde encuentras el Lens of Truth.
- En el área principal, en el centro, encontrarás un Switch Diamante en la pared. Pégale para liberar la puerta que se encuentra cerca. Ya que haya sucedido esto, abre dicha puerta para entrar a un cuarto al que le falta el piso, en el centro. Si pones el Lens of Truth verás una plataforma. Utiliza la plataforma para llegar hasta la Llave. Ahora, salte de dicho cuarto y regresarás al área principal. Desde aquí busca una puerta con candado que se encuentra en el extremo de la izquierda del área. Cuando abras la puerta entrarás a un cuarto con ataúdes. Detrás de una estatua del fondo estará la Gold Skulltula.
- En el área principal destruye una roca que tapa un switch-ojo. Activa dicho switch, lo cual quitará una reja en el centro del área principal. Ve a donde se abrió dicho reja y presiona el switch-amarillo que ahí se encuentra (necesitas destruir dos rocas que impiden el paso). Ya que hayas presionado el switch se liberará una puerta cercana. Abre dicha puerta para entrar a un cuarto con una lápida. Jala la lápida para atrás para revelar la Gold Skulltula.

=====
Shadow Temple
=====

- Desde el área grande que tiene las guillotinas, accesarás un cuarto con plataformas con picos que se elevan y luego caen. En dicho cuarto hay dos celdas. Adentro de la celda de la izquierda se encuentra la Gold Skulltula.
- En el área grande con los tres ventiladores y los precipicios a los lados, hay una puerta si sigues el camino. Ábrela, y entrarás a un cuarto con 4 ReDeads. La Gold Skulltula se encuentra en la pared del mencionado cuarto.
- En el área grande con los tres ventiladores y los precipicios a los lados, activa el Lens of Truth para ver un camino secreto en una de las paredes.

Utiliza el aire que lanza el último ventilador para llegar al acceso, y ahí verás una puerta. Entrarás a un cuarto con dos Gibdos. Hay dos piedras con cicatrices en las esquinas del cuarto. Explótalas, y debajo de una de ellas encontrarás la Gold Skulltula.

- En el área en la que te deja el barco. La Skulltula se encuentra debajo de la estatua que tienes que hacer que se caiga para formar un puente hacia el otro lado.
- En el cuarto donde está la Puerta del Jefe. Aquí verás que hay una Gold Skulltula en una de las paredes de las plataformas invisibles.

=====
Spirit Temple
=====

- Como adulto, llega al cuarto con la estatua gigantesca del Desert Colossus. Ahí debes de abrir la puerta que abriste cuando eras niño y que te llevaba hacia el cofre en el que cogiste los Silver Gauntlets (Necesitas presionar el switch azul utilizando una caja y luego abrir la puerta de hasta arriba; entras a un corredor. Avanza y abre la siguiente puerta para entrar a un cuarto con varios bloques con soles). Cuando llegues al cuarto con los bloques con soles, haz que la luz alumbré uno de ellos, el cual hará que aparezca una plataforma arriba. Llega hasta ella, y desde ahí mata a la Gold Skulltula y obtén el Medallón.
- Como adulto, llega al cuarto con la estatua gigantesca del Desert Colossus y luego abre la puerta que se encuentra en la parte superior, y a mano izquierda de la estatua. Sigue el camino hasta llegar al cuarto con el chorro de agua que bloquea el paso al primer cuarto del Templo. Toca Zelda's Lullaby sobre el emblema de la Trifuerza para abrir una puerta, y adentro estará la Gold Skulltula.
- Llega al cuarto descrito para sacar la Gold Skulltula anterior (el cuarto con el chorro de agua que te impide llegar al Primer Cuarto del Templo (Esto es estando en tu forma de Adulto)). Abre la puerta con candado. Entrarás a un cuarto con varias puertas a los lados. Primero que nada, presiona el switch oxidado (utilizando el Megaton Hammer). Ve a la reja que se quitó y ahí toca el Song of Time. Esto abrirá una nueva reja. Ve hasta ella y toca Epona's Song. Repite el proceso, pero con el Sun's Song, Song of Storms, y Zelda's Lullaby (en ese orden). Luego se abrirá un lugar con un Moblin. Derrota al Moblin y obtén la Gold Skulltula.
- En el cuarto que está en el Nivel 4 (el nivel de hasta arriba). Abre la puerta con candado para entrar a un cuarto con un Iron Knuckle. Haz que el Iron Knuckle destruya el pilar que esconde a la Gold Skulltula.
- Igual que la Gold Skulltula anterior: En el cuarto que está en el Nivel 4 (el nivel de hasta arriba). Abre la puerta con candado para entrar a un cuarto con un Iron Knuckle. Haz que el Iron Knuckle destruya otro pilar que esconde a la segunda Gold Skulltula.

** Entra a Lon Lon Ranch. Entra en la primera casa a la izquierda, y podrás ver que está el papá de Malon, Talon. Háblale, y te pedirá que participes en un juego, en el cual tienes que adivinar cuáles fueron los tres cucco (gallinas) que aventó. Al encontrarlos a los tres, te dará una botella, con Lon Lon Milk.

** Deberás encontrar en Kakariko Village, de día, a una señora enfrente de un corral, la cual te pedirá que encuentres a todos sus cuccos. En total, debes de encontrar 7:

- El primero está a la entrada a Kakariko Village.
- El segundo está en la caja que se encuentra al lado de la primera casa que ves al entrar a Kakariko. Destruye la caja para encontrar al cucco.
- El tercero se encuentra cerca de la salida a Death Mountain.
- El cuarto se encuentra al lado de la casa de Skulltula. Para llegar a él, agarra un gallina, y ponte en la casa que están construyendo en frente. Ahora, agarrando la gallina, salta por la barda hasta donde está la gallina. Ahora, avienta la gallina que traes, y recoge la gallina que fuiste a buscar. No se te olvide volver por la gallina que agarraste.
- La quinta se encuentra cerca del corral donde estás poniendo las gallinas.
- La sexta se encuentra cerca del molino. Lo que tienes que hacer es agarrar una gallina, y subir por las escaleras que van a dar al molino. Sin embargo, no entres al molino, y continúa hacia adelante. Deberás de llegar a un lugar de donde puedes saltar con la gallina y llegar a la casa de enfrente, pasando por arriba de la barda de madera que rodea a la casa. (Nota: La barda de madera no se refiere a la reja que está desde el piso y llega a la misma altura de la barda de madera, y que se encuentra al lado.) Ahora, lanza tu gallina al otro lado, y baja por las escaleras hasta llegar con otra gallina. Esta gallina también lánzala al otro lado (pero no te lances tú).
- Donde encontraste la sexta gallina, habrá una escalera de madera. Sube por ella para encontrar a la séptima gallina. Ahora, lánzate con ella al otro lado, y deposita la séptima y sexta gallina en el corral, y la que utilizaste para alcanzar el área donde se encontraba la sexta.

Ya que le hayas devuelto a la señora todos sus cuccos, te obsequiará una botella al hablar con ella.

** La encuentras junto con la carta de la princesa Ruto, en Lake Hylia. Esta botella es la única que consigues obligatoriamente, ya que en ella se encuentra la carta que le tienes que enseñar al papá de la princesa para poder avanzar en el juego.

** De grande, atrapa a todos los 10 Big Poes, y dáselos al hombre en el

Market. Al final, te dará una botella. Ten en cuenta que es más fácil encontrar a los fantasmas si estás montado sobre Epona.

07. INCREMENTOS DE CAPACIDAD

=====
Deku Seed Bullet Bag con capacidad para 10 semillas más
=====

Entra a los Lost Woods desde el Kokiri Forest. Utiliza el túnel de la derecha, y llegarás a un lugar del cual podrás ver enfrente un árbol con un tipo de piedra circular colgando de él. Dispárale tres veces al centro de dicha piedra (te deberá de decir un número cada vez que le dispares a la piedra circular. Si el número es 100, le has disparado en el centro). Cuando le des el tercer disparo en el centro, saldrá un Deku Scrub y te obsequiará un Deku Seed Bullet Bag que ahora puede cargar 10 semillas más.

=====
Deku Seed Bullet Bag con capacidad para 10 semillas más
=====

En el Market, verás que hay una casa que tiene un letrero de tiro al blanco en la parte de afuera. Entra a esa casa, y podrás participar en un concurso para ver si puedes pegarle con la resortera a los 10 Rupees que aparecerán. Cuando logres pegarle con la resortera a los 10, te darán una Deku Seed Bullet Bag con capacidad para poder cargar 10 semillas más. Si logras pegarle a menos de 8 Rupees, tendrás que pagar para seguir jugando. Si le pegas a 8 o 9, no tendrás que pagar para jugar otra vez.

=====
Capacidad para 10 Deku Nuts más
=====

Al salir del Sacred Forest Meadow y entrar a los Lost Woods, verás que hay una roca en el primer cuarto. Destruye la roca con una bomba, y descubrirás un hoyo. Échate en el hoyo para aparecer en un cuarto con dos Business Scrubs. El de la izquierda te venderá la capacidad para cargar 10 Deku Nuts más, por solo 40 Rupees.

=====
Capacidad para 10 Deku Nuts más
=====

Necesitas la Mask of Truth. Entra a los Lost Woods (desde Kokiri Forest), y

sigue la siguiente combinación de túneles: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda. Llegarás a un cuarto donde hay dos Business Scrubs, y un hoyo para plantar Magic Beans. Adelante, verás que hay un árbol, y unas mariposas. Necesitarás encontrar un hoyo que se encuentra cerca de donde están las mariposas (a la izquierda del árbol). No podrás ver el hoyo, ya que se encuentra cubierto por pasto, pero al pasar por él, caerás a un cuarto en el que te necesitas poner la Mask of Truth. Luego, párate en el "escenario" (donde está dando la luz). Los Deku Scrubs te calificarán, y luego el más grande te obsequiará la capacidad para cargar 10 Deku Nuts más cuando le hables.

=====
Capacidad para 10 Deku Sticks más
=====

Necesitas la Skull Mask. Entra a los Lost Woods (desde Kokiri Forest), y sigue la siguiente combinación de túneles: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda. Llegarás a un cuarto donde hay dos Business Scrubs, y un hoyo para plantar Magic Beans. Adelante, verás que hay un árbol, y unas mariposas. Necesitarás encontrar un hoyo que se encuentra cerca de donde están las mariposas (a la izquierda del árbol). No podrás ver el hoyo, ya que se encuentra cubierto por pasto, pero al pasar por él, caerás a un cuarto en el que te necesitas poner la Skull Mask. Luego, párate en el "escenario" (donde está dando la luz). Los Deku Scrubs te calificarán, y luego el más grande te obsequiará la capacidad para cargar 10 Deku Sticks más.

=====
Capacidad para 10 Deku Sticks más
=====

Entra a los Lost Woods, proviniendo de Kokiri Forest. Utiliza la siguiente combinación de túneles: izquierda, izquierda. En el cuarto al que llegues, hasta el final habrá un Business Scrub, el cual te permitirá cargar 10 Deku Sticks más si le pagas 40 Rupees.

=====
Big Bomb Bag (Biggest Bomb Bag, en caso de que ya tengas la Big Bomb Bag)
=====

En Goron City, de niño, ve al piso en el que está rodando el Goron gigante. Lo que tienes que hacer aquí, es seguir la trayectoria que utiliza el Goron gigantesco. Te llevará hasta un especie de túnel. En uno de los extremos de éste túnel, verás un letrero, el cual te indica que el que logre parar al Goron gigante tendrá un premio especial.

Ponte al lado del letrero, y cuando veas que se acerca el Goron gigantesco, pon una bomba cerca del letrero (ponla por donde va a rodar el Goron). Si lo haces correctamente, el Goron hará que explote la bomba (o la bomba explotará cuando se le acerque el Goron). La explosión causará que se detenga el Goron. Ahora, acércatele, y habla con él, para que te obsequie una bolsa para cargar bombas con capacidad para 10 bombas más (Big Bomb Bag).

=====
Biggest Bomb Bag (Big Bomb Bag, en caso de que no tengas dicha bolsa)
=====

En el Market, hay una casa que es el Bombchu Bowling Alley. En el Bombchu Bowling Alley debes de jugar para obtener varios premios. Al lograr meter un Bombchu en cada uno de los tres hoyos que hay, te obsequiarán el premio que te haya sido mostrado. Entre los premios está la Biggest Bomb Bag.

=====
Capacidad para 10 flechas más
=====

En Kakariko Village, vete a la casa roja que se encuentra al centro del pueblo. Ahí, el señor te invitará a que participes en un concurso por solo 20 Rupees. En el concurso, tendrás que pegarle con una flecha a cada uno de los 10 Rupees que aparezcan. Ten en cuenta que si le pegas a 8 o a 9 Rupees, te dejará jugar la siguiente ronda gratis, pero si le pegas a menos, tendrás que volver a pagar. Cuando logres destruir los 10 Rupees, te obsequiará una bolsa para cargar 10 flechas más.

=====
Capacidad para 10 flechas más
=====

En Gerudo Fortress, ve al Horseback Archery Range. Debes de obtener más de 1500 puntos en total. Necesitas estar montado sobre Epona cuando hables con la encargada del establecimiento. Te cobrará 20 Rupees para participar. Obtienes 100 puntos por cada vez que le pegues al centro del blanco. También obtienes 100 puntos por cada jarrón que destruyas. Mi recomendación es que cuando vayas de ida destruyas todo los jarrones, para obtener 700 puntos (deberás de gastar 7 flechas, por lo que no debes de fallar). Luego, con las restantes 13 flechas pégale a los blancos.

Cuando obtengas los 1500 puntos, la encargada se asombrará, y te obsequiará su más preciado tesoro: una bolsa para flechas con capacidad para 10 flechas más.

=====
Silver Scale
=====

La Silver Scale te permitirá nadar más profundo. Para conseguirla, necesitas ir a Zora's Domain. Dirígete a la parte de arriba de la cascada. Ahí podrás ver a un Zora. Háblale, y te invitará a participar en un concurso en el que tienes que agarrar los cinco Rupees que lance. Págale 20 Rupees para que los aviente. Al coleccionar los cinco, te dirá que subas con ella. Háblale, y te obsequiará la Silver Scale.

=====
Golden Scale
=====

Atrapa un pescado que pese más de 16 libras, en el estanque de pescar de Lake Hylia. Luego, enséñale el pescado al dueño del establecimiento para que te obsequie la Golden Scale.

--
-- 08. LOCALIZACIÓN DE LOS 10 HOYOS PARA PLANTAR LOS MAGIC BEANS --
--

Los 10 hoyos para plantar los Magic Beans solo son visibles cuando eres un niño. De 9 de ellos podrás obtener una Gold Skulltula. En los 10 puedes plantar un Magic Bean, y luego cuando regreses al lugar, de adulto, podrás ver que hay una planta en el lugar donde estaba el hoyo. Con las plantas puedes obtener cosas que ordinariamente no puedes agarrar en la zona. Tales cosas incluyen Piezas de Corazones y Gold Skulltulas.

Los Magic Beans los puedes comprar en el área de Zora's River. Ahí verás a un hombre que está sentado. Habla con él, y te venderá 1 Magic Bean. En total, puedes comprar 10 Magic Beans. Ten en cuenta que el primer frijol mágico te costará 10 Rupees, y cada uno que compres después te costará 10 Rupees más que el anterior. El último te costará 100 Rupees. En total, gastarás 550 Rupees para obtener los 10 Magic Beans.

A continuación se enlista el lugar donde puedes encontrar los hoyos para plantar los Magic Beans.

- 1) En Death Mountain, afuera de Dodongo's Cavern.
- 2) En Death Mountain. Toca el Bollero of Fire y teletransportate. Cerca de donde aparezcas está el hoyo.
- 3) En Kakariko Village, en el cementerio.
- 4) En Gerudo Valley. Tendrás que agarrar una gallina, y tirarte hacia el otro lado del río. La plataforma está casi llegando al agua. El hoyo se encuentra al lado de una vaca.
- 5) Al lado del señor que te vende los Magic Beans, en Zora's River
- 6) En los Lost Woods. Entra desde Kokiri Forest a los Lost Woods, y utiliza los túneles en el siguiente orden: izquierda, izquierda. Llegarás a un cuarto donde se encuentra el hoyo.
- 7) En los Lost Woods. Entra desde Kokiri Forest a los Lost Woods, y utiliza los túneles en el siguiente orden: derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda. Llegarás a un cuarto donde se encuentra el hoyo.
- 8) En Kokiri Forest. Se encuentra a la derecha de la tienda.
- 9) En Lake Hylia. Se encuentra al lado de la casa-laboratorio.
- 10) En las afueras del Spirit Temple.

09. OBTENER A EPONA

Ve a Lon Lon Ranch, de día, y te darás cuenta que ahora el dueño del rancho es Ingo. Al hablar con él, te ofrecerá montar un caballo, pero le tendrás que pagar 10 Rupees. Si aceptas, entrarás al área rejada, y tendrás a tu disposición el caballo que elijas.

No te subas a ningún caballo. Mejor toca Epona's Song, y verás que un caballo (Epona) vendrá a ti. Súbete a Epona, y ponte a galopar por el área hasta que se acabe el tiempo.

Ahora, Ingo automáticamente te quitará del caballo y te sacará. Vuelve a hablar con Ingo, y págale otra vez 10 Rupees para poder montar un caballo. Vuelve a llamar a Epona, y súbete en ella. Ahora, mientras estás trepado en Epona, acércate a Ingo y háblale. Te preguntará si quieres participar en una carrera, pero tendrás que apostar 50 Rupees (por lo tanto, necesitas tener 50 Rupees).

Dile que sí a Ingo, e iniciará la carrera. Lo que debes saber para ganarle es siempre rebasarlo por la derecha. Al dar las vueltas, casi siempre se moverá hacia la izquierda, dejándote un espacio para rebasarlo. Ya que lo rebases, siempre mantente lo más pegado a la derecha, ya que de esta forma es menos la distancia que tienes que recorrer. También, nunca te agotes las zanahorias de Epona, ya que hacerlo provocará que vaya más lento.

Ya que le ganes a Ingo, se enojará, y en un acto de desesperación, te retará a otra competencia, pero ahora apostará a Epona. Vuelve a competir contra él, y gánale, utilizando la misma técnica. Ten en cuenta que ahora él irá un poco más rápido.

Cuando le hayas ganado a Ingo dos veces, te dará a Epona (ya que tú te la ganaste), pero te cerrará las puertas de Lon Lon Ranch, haciéndolo parecer imposible de que escapes. Sin embargo, si puedes escapar. Estando montado en Epona, agarra vuelo, y acelera cuando vayas a llegar a cualquiera de las rejas de Lon Lon Ranch. Si lo haces correctamente, y vas corriendo directamente hacia la reja, Epona la saltará.

Cuando hayas saltado fuera de Lon Lon Ranch, habrás liberado a Epona, y ya será tuya para el resto del juego. Cuando la quieras llamar, solamente toca Epona's Song. Ten en cuenta que Epona no puede entrar a muchas áreas. Solamente puede estar en Gerudo Valley, Lake Hylia, y Hyrule Field.

010. BIGGORON'S SWORD

Biggoron's Sword es la espada más larga y poderosa que puedes obtener en el juego. Su poder es mucho superior al de la Master Sword, y como es más larga, tiene más alcance. La única cosa mala de la Biggoron's Sword es que no te permite usar el escudo cuando la traes equipada (ya que tienes que agarrar la espada con ambas manos).

Existe una imitación de la Biggoron's Sword, la cual puedes comprar por 200 Rupees en Goron City. La imitación, llamada Giant's Knife, tiene una gran limitante: no es muy resistente, por lo cual después de una cantidad de golpes que des con ella, se romperá. Por cierto, la imitación de la Biggoron's Sword la hace el hermano de Biggoron, Medigoron.

La Biggoron's Sword no se romperá, pero no la puedes conseguir tan fácilmente, ya que tienes que hacer varias tareas antes de poder obtenerla. Algunas de estas tareas tienen un límite de tiempo, por lo cual te recomiendo que tengas a Epona.

Por último, no puedes teleportarte utilizando las canciones del Ocarina si es que estás haciendo una tarea de tiempo. Si te llegaras a teleportar, la tarea que estabas haciendo se terminará, y tendrás que empezarla desde el principio (dicha tarea).

A continuación se enlista, en orden, los objetos que tienes que obtener y las tareas que necesitas realizar para obtener la Biggoron's Sword.

1) Pocket Egg: El Pocket Egg lo recibes en Kakariko Village. Te lo da la mujer de los cuccos cuando hablas con ella. El Pocket Egg es el primer objeto que obtienes, y con él iniciarás el proceso de obtener la Biggoron's Sword.

Una vez que ya tienes el Pocket Egg, necesitas esperar a que amanezca para que el huevo se rompa, y salga de él un Pocket Cucco.

2) Pocket Cucco: Ahora que ya tienes al cucco, necesitas hacerlo feliz, tal como te lo pidió la mujer que te dio el Pocket Egg. Para hacer feliz a un cucco, necesitas hacer que despierte a alguien que esté dormido.

En Kakariko Village, en la primera casa, encontrarás a Talon, el papá de Malon, dormido. Acércate a él, y saca el Pocket Cucco para que despierte a Talon. Esto hará feliz al Pocket Cucco. Ahora, enséñale el cucco a la señora que te dio el Pocket Egg. Te pedirá que se lo regreses de vuelta, y luego te preguntará si te quieres quedar con otro cucco. Dile que sí, y te obsequiará a Cojiro.

3) Cojiro: Cojiro es un cucco azul, un color bastante extraño para una gallina. La señora de los cuccos te informó que Cojiro pertenecía a su hermano, y desde que no lo ha visto, ha estado triste. Por lo tanto, otra vez tu objetivo es hacer al cucco feliz.

Para hacer a Cojiro feliz, lo necesitarás llevar con su amo, el hermano de la señora de los cuccos. Él se encuentra en los Lost

Woods. Entra a los Lost Woods (desde Kokiri Forest), y utiliza el primer túnel de la izquierda. Llegarás a un cuarto con un señor, quien resulta ser el dueño de Cojiro (Te darás cuenta cuando entras a Lost Woods que Cojiro cantará). Enséñale al señor a Cojiro, para obtener el Odd Mushroom.

- 4) Odd Mushroom: El Odd Mushroom es un hongo fresco, que se estropea en tres minutos después de que te es obsequiado. El dueño de Cojiro te pedirá que lo lledes hasta Kakariko Village, y se lo des a una "vieja". Si se te acaba el tiempo, regresarás a los Lost Woods, y tendrás a Cojiro (se lo necesitas enseñar otra vez al señor).

Como tienes 3 minutos de tiempo límite, te debes de apresurar en llegar a Kakariko Village. Utiliza el camino que prefieras (el más rápido es salir a Kokiri Forest, luego llamar a Epona, y cabalgar hasta llegar a Kakariko Village). Cuando llegues a Kakariko Village, sube por las escaleras de la izquierda, y métete a la Potion Shop. En la tienda, verás al fondo una puerta. Utilízala, y saldrás atrás de la tienda. Ahí, cáete y sube por otras escaleras para llegar a la segunda Potion Shop. Adentro de la Potion Shop estará la Vieja a la que le tienes que enseñar el Odd Mushroom. Ella te dará una medicina, Odd Potion.

- 5) Odd Potion: La vieja te da la Odd Potion con el motivo de que se la des al dueño de Cojiro para que se cure. Sin embargo, reconoce que es muy difícil que lo vuelvas a encontrar, ya que la gente que se pierde en los Lost Woods suele convertirse en monstruos conocidos como Stalfos (Seguramente ya has matado algunos).

Regresa a los Lost Woods. Para ser más exactos, ve al cuarto donde estaba el dueño de Cojiro. Te darás cuenta que ya no está, y en vez de él se encuentra una niña Kokiri. Enséñale el Odd Potion, y te dará la Poacher's Saw.

- 6) Poacher's Saw: Ya que la niña te ha dado el Poacher's Saw, y te ha preguntado si te convertirás en un Stalfos, sal de los Lost Woods. Necesitarás encontrar a alguien que reconozca esa sierra.

Dirígete a Gerudo Valley. Ya que estés ahí, necesitarás saltar el puente utilizando a Epona (si es que el puente no ha sido arreglado). Del otro lado, verás que hay una casa de acampar. Afuera de la casa de acampar hay un señor. Enséñale a él el Poacher's Saw, y te dirá que es de suya. A cambio de ella te dará la Broken Goron's Sword.

- 7) Goron's Sword (Broken): Al fin tienes la Biggoron's Sword. Lamentablemente, está rota, como te notificará el señor que te la dio. También te dirá que la persona que te la puede arreglar se llama Biggoron, y vive en Death Mountain.

Ahora, necesitarás ir hasta arriba del Death Mountain Trail, justamente afuera de la cueva de la Gran Hada que te

da el poder de la magia. Cerca de una de las esquinas, aparecerá un Goron gigantesco, conocido como Biggoron. Enséñale a él la Goron's Sword (Broken) para que te diga que le gustaría arreglarla, pero que no puede porque sus ojos le duelen. Te dará una prescripción: "Prescription".

- 8) Prescription: La prescripción sirve para que te den una medicina para Biggoron. Él mismo te informará que se la necesitas llevar al Rey Zora.

Ve a Zora's Domain, y luego a donde está el rey. Si no lo has descongelado, lo tendrás que descongelar utilizando la flama azul que encuentras dentro del Ice Cavern. Si sí está descongelado, enséñale la prescripción. Te dirá que no tiene la medicina que buscas, pero que sí tiene los ingredientes. Te dará la Eyeball Frog.

- 9) Eyeball Frog: Una rana con ojos grandes. Ten en cuenta, que la rana se estropea 3 minutos después de que la recibes, por lo cual te tendrás que apurar en llevarla a donde te dice el Rey. Sus ojos son freídos para hacer un platillo muy rico, pero también sirve para hacer unas gotas de ojo muy potentes.

El Rey te informará que tienes que llevar la rana hasta el laboratorio que se encuentra en Lake Hylia. Una vez que te la dé, empezará el contador de 3 minutos. La forma más rápida de llegar a Lake Hylia es salir de Zora's Domain, y en Zora's River, echarte al río, ya que es más directo. Síguelo hasta llegar a Hyrule Field. En Hyrule Field, súbete a Epona, y con ella galopa hasta llegar al laboratorio en Lake Hylia. Entra al laboratorio, y enséñale la rana al científico. Él la convertirá en la World's Finest Eye Drops.

- 10) Eye Drops: Gotas para ojos hechas de Eyeball Frogs. Son muy potentes, pero no contienen preservativos, por lo que expira la medicina en tan solo 3 minutos.

Ahora que ya tienes las gotas que te pidió Biggoron, regresa con él, para que se las puedas dar. Otra vez, el camino más rápido es montarte a tu caballo y de ahí galopar hasta Kakariko Village. De Kakariko Village tendrás que subir a pie hasta donde está Biggoron (Si plantaste un Magic Bean en el hoyo que se encuentra en la entrada a Dodongo's Cavern, la planta te ayudará a llegar más rápido). Cuando llegues con Biggoron, enséñale las gotas. Inmediatamente te agradecerá y se las pondrá. Ya que pueda ver bien te dará el Claim Check, con el cual podrás reclamar tu espada.

- 11) Claim Check: Necesitarás esperar dos días para que esté lista tu espada. Para no tener que esperar tanto, puedes tocar el Sun's Song cuatro veces, y Biggoron tendrá lista tu espada.

Cuando ya pasaron los dos días, enséñale a Biggoron el Claim Check, y te obsequiará la Biggoron's Sword: La espada más poderosa de todas.

Te paga: 15 Rupees
Usos Especiales: Ninguno

2) Skull Mask

Precio: 20 Rupees

Descripción: Una máscara de esqueleto con cuernos.

Se la vendes a: Un Stalkid que se encuentra en Lost Woods. Al entrar, viniendo de Kokiri Forest, utiliza el túnel de la izquierda. Ahí verás que hay un tronco pequeño. Súbete en él, y háblale. NOTA: Para poder hablarle, necesitas tocarle Saria's Song.

Te Paga: 10 Rupees

Usos Especiales: Te ayuda a incrementar tu capacidad para cargar Deku Sticks.

3) Wooden Mask

Precio: 30 Rupees

Descripción: Una triste máscara de madera.

Se la vendes a: El niño que se encuentra de día en el cementerio de Kakariko Village.

Te paga: 30 Rupees

Usos Especiales: Ninguno

4) Bunny Hood

Precio: 50 Rupees

Descripción: Con orejas de conejo que se mueven!

Se la vendes a: El señor que está corriendo en Hyrule Field. Él corre alrededor de Lon Lon Ranch, y no se para hasta que es de noche, por lo cual solamente se la puedes vender cuando esté oscuro.

Te paga: Te llena tu cartera

Usos Especiales: Ninguno

5) Mask of Truth

Precio: -

Descripción: Máscara misteriosa para ver en la mente de los demás.

Se la vendes a: No la puedes vender.

Te paga: -

Usos Especiales: Escuchar chismes de las piedras que te dicen la hora. Obtener capacidad para 10 Deku Nuts más en Lost Woods.

6) Gerudo Mask

Precio: -

Descripción: Con sus ojos encantadores, hace un gran disfraz de mujer.

Se la vendes a: No la puedes vender.

Te paga: -

Usos Especiales: Ninguno

7) Goron Mask

Precio: -

Descripción: Esta cara redonda te hace más feliz.

Se la vendes a: No la puedes vender.

Te paga: -

Usos Especiales: Ninguno

8) Zora Mask

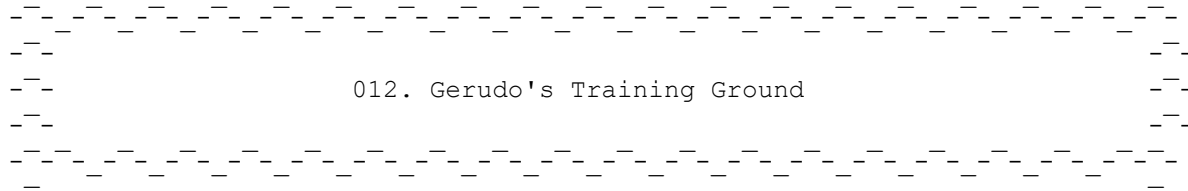
Precio: -

Descripción: Te verás padre si nadas mientras traes puesta esta máscara.

Se la vendes a: No la puedes vender.

Te paga: -

Usos Especiales: Ninguno



El Gerudo's Training Ground se encuentra en la Fortaleza Gerudo (Gerudo's Fortress). En la Fortaleza deberás de buscar a una guardia que está vestida de blanco, y que está enfrente de una reja metálica. Habla con ella para que te pregunte si quieres entrar al Gerudo's Training Ground. Si le dices que sí, te cobrará 10 Rupees y quitará la reja que impedía el acceso al Campo de Entrenamiento. Métete al acceso para entrar al Training Ground.

El Gerudo's Training Ground es, como su nombre lo indica, un campo de entrenamiento, en el cual se pondrán a prueba todas tus habilidades que has adquirido. Ten en cuenta que serás recompensado por pasar el Gerudo's Training Ground. Se te dará la habilidad de poder lanzar Flechas de Hielo (Ice Arrows), las cuales congelan a tus enemigos.

Hay que destacar que para completar el Gerudo's Training Ground al 100% necesitarás haber obtenido los Ítems de todos los Templos. Sin embargo, puedes completar (aunque es un poco difícil) el Campo de Entrenamiento Gerudo una vez que puedas entrar al Templo de Agua. Para lograr esto deberás de ser muy cuidadoso con cuales puertas abres con tus Llaves Pequeñas.

Mi recomendación es que intentes completar el Gerudo's Training Ground una vez que has pasado la parte de niño del Spirit Temple, ya que de esta forma podrás acceder todos los cuartos que hay en el Campo de Entrenamiento.

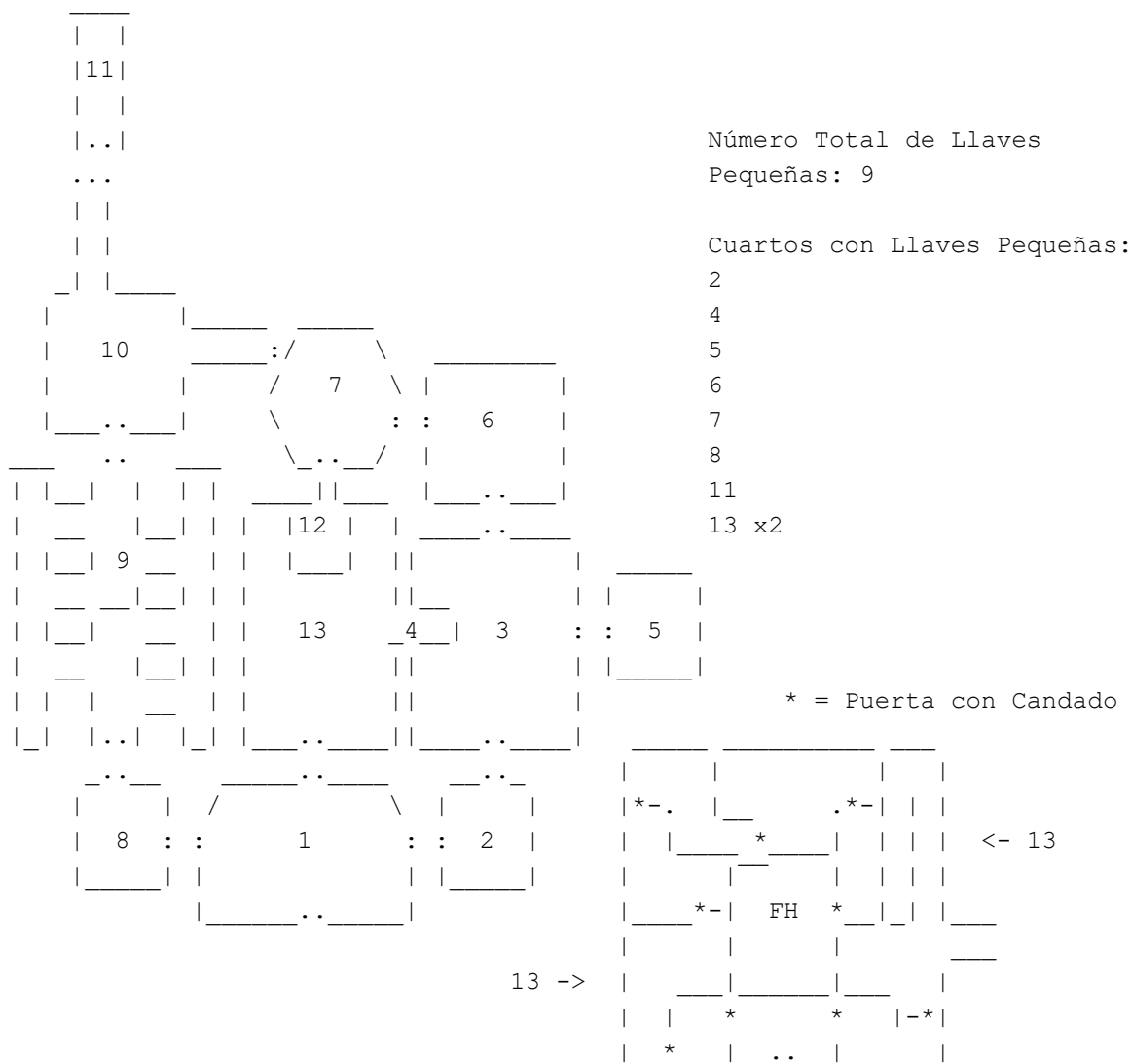
Por último, las Flechas de Hielo no son un requerimiento para acabar el juego, pero las puedes obtener para congelar enemigos y completar todos los ítems.

Ítems que necesitas tener para completar al 100% el Gerudo's Training Ground:

- Hookshot (De preferencia, Longshot)
- Arco
- Megaton Hammer
- Iron Boots
- Silver Gauntlets
- Lens of Truth (Opcional, aunque te ahorrará mucho tiempo)
- Hover Boots (Opcional)
- Túnica Azul (Opcional)

A Continuación aparece un mapa del Gerudo's Training Ground. Si estás atorado en un cuarto, puedes checar en el mapa el número de tu cuarto y luego proseguir a la sección de abajo para la explicación de como pasar dicho cuarto.

Los Cuartos están numerados. En la sección que está después del mapa, los números hacen referencia a los números de los cuartos. Ten en cuenta que los cuartos están numerados en el orden preferente para completarlos.



- 1: El Primer Cuarto. De aquí te recomiendo que te dirijas al cuarto de la derecha, para entrar al cuarto <2>. En el primer cuarto hay un switch-ojo, el cual, al ser presionado, hace que caigan dos cofres pequeños.
- 2: En este cuarto te enfrentarás a dos Dinofols. También hay un Beamos en el centro del cuarto. Tienes 1:30 para derrotar a los tres enemigos. Cuando lo hagas, aparecerá un cofre en el centro del cuarto, con una Llave Pequeña.
- 3: Es un cuarto con lava, y unas plataformas de roca que te servirán para saltar de un lado a otro. Cerca del centro del cuarto toca Zelda's Lullaby 1 vez, para hacer que aparezca un Bloque del Tiempo. Súbete en él y de ahí salta hacia la plataforma superior, para encontrar una Llave Pequeña invisible sobre el suelo (<4>).

Necesitas obtener los 5 Rupees Plateados para quitar los barrotes de las puertas. Uno de los Rupees Plateados se encuentra con fuego. Para quitar

el fuego presiona el switch que está sobre una de las plataformas. Luego, llega al Bloque del Tiempo y utilízalo para subirte a la plataforma de arriba. Desde ahí salta a la plataforma que antes tenía fuego. Una vez que agarres el Rupee que ahí se encuentra, pon el Hookshot/Longshot y pégale al cuadro que se encuentra en el techo (cerca de una de las puertas). NOTA: Si tienes las Hover Boots, las puedes utilizar para flotar en el aire y así obtener más fácilmente los Rupees.

Cuando obtengas los Cinco Rupees Plateados se le quitarán los barrotes a las puertas.

4: Una Plataforma que se encuentra en el cuarto <3>. Hay una Llave Invisible sobre el suelo de dicha plataforma. También hay un acceso que te lleva al cuarto con las Puertas con Candado.

5: Es un cuarto con cuatro Bloques del Tiempo en el suelo. Párate cerca de ellos y toca el Song of Time para hacer que desaparezcan. Luego, métete al agua, ponte las Iron Boots y la Túnica Azul. Consigue los Cinco Rupees Plateados que se encuentran dentro del agua (Te recomiendo que primero elimines a los 4 Blast Shells). Te tendrás que quitar las Iron Boots para obtener los Rupees que no se encuentran tocando el fondo. Si te paras debajo de un Rupee que no puedes alcanzar, equipa el Hookshot/Longshot y pégale al cuadro más cercano para que de esta forma, cuando seas jalado, agarres el Rupee Plateado.

Cuando obtengas los Cinco Rupees Plateados tendrás que regresar a la superficie y salirte del agua. Sobre la plataforma habrá aparecido un cofre con una Llave Pequeña.

6: Es un cuarto con temática del Fire Temple. Hay dos Fire Keese en dicho cuarto. Adicionalmente, también hay dos Torch Slugs. En el centro del cuarto hay un cofre pequeño que está cubierto con fuego. Primero elimina a los cuatro enemigos. En las paredes del cuarto verás unas estatuas formadas por varios bloques. Lo que debes de hacer es pegarle a dichos bloques utilizando el Megaton Hammer. De esta forma destruirás las estatuas. Detrás de una estatua hay un switch-ojo, y debajo de otra hay un switch amarillo.

Deberás de presionar el Switch amarillo para que se le quite el fuego al cofre que se encuentre en el centro. Cuando esto suceda, corre hasta el cofre y ábrelo para obtener una Llave Pequeña. Por último, pégale al switch-ojo con una flecha para quitar los barrotes de la siguiente puerta.

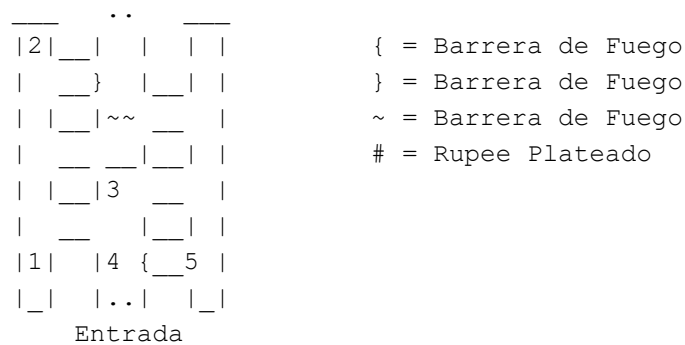
7: Es un cuarto grande y circular, con una plataforma que gira. En el centro del cuarto hay una estatua con cuatro caras. Cada cara tiene un ojo. Ten cuidado de no caerte, ya que hay lava.

Primero tienes que subirte a la plataforma circular. Cuando te subas a ella, dicha plataforma empezará a girar. Ahora saca el arco, y mientras la plataforma gira, pégale con una flecha a cada ojo de la estatua. En total son cuatro ojos a los que le deberás de pegar. Cada vez que le has pegado correctamente a un ojo, el ojo se pone de color rojo. Ten en cuenta que después de un tiempo se le quita lo rojo a los ojos, por lo cual les deberás de pegar para volver a ponerlos rojos.

Cuando logres que los cuatro ojos estén rojos, caerá un cofre. Salta a donde se encuentra la estatua y abre el cofre pequeño para obtener otra Llave Pequeña.

También ten en cuenta que cuando cayó el cofre, a todas las puertas que tenían barrotes, en el cuarto, se le quitaron dichos barrotes.

- 8: Es el cuarto que está a la izquierda del primer cuarto. Al entrar al cuarto se te informará que tienes un minuto para derrotar a los dos Stalfos. Cuando los hayas eliminado en el límite tiempo, aparecerá un cofre. Ábrelo para obtener una Llave Pequeña.
- 9: En este cuarto hay dos rocas rodando por los pasillos de los lados. Cuando entres al cuarto aparecerá un mensaje diciéndote que tienes que coleccionar los Cinco Rupees Plateados antes de que pasen 1 minuto con 30 segundos. En el siguiente esquema del cuarto se muestra la ubicación de los Cinco Rupees Plateados.



Cuando entres al cuarto, da vuelta a la izquierda en la esquina, y luego vuelve a dar vuelta a la izquierda para obtener el Rupee <1>. Ahora date la vuelta y avanza hasta obtener el Rupee <2>. Date la vuelta y métete por el acceso de en medio para llegar a una plataforma que está muy cerca del Rupee <3>. Ya que estés ahí, pon el Longshot y pégale al cuadro que se encuentra arriba del Rupee <4>. Si lo haces correctamente, al ser jalado agarrarás los Rupees <3> y <4>. Por último, métete por el segundo pasillo a la derecha para dirigirte hacia el Rupee <5>.

Cuando obtengas todos los Rupees se le quitarán los barrotes a la puerta que está en el lado opuesto de donde se encuentra la puerta que utilizaste para entrar al cuarto. Para pasar por las barreras de fuego que impiden el acceso a la puerta, pégale con el Hookshot/Longshot al cuadro que se encuentra en el techo.

- 10: Es un cuarto con una puerta falsa y un bloque que solamente puedes mover con los Silver Gauntlets. Avanza un poco hasta que te aparezcan los Wolfos. En total, necesitarás matar 2 White Wolfos y 2 Wolfos normales para que aparezca un cofre (no contiene una Llave Pequeña).

Una vez que hayas derrotado a los lobos, voltea a ver arriba de la puerta falsa y pon el Lens of Truth. Verás que hay una pared-holograma, y que detrás de ella hay un acceso. En el techo de dicho acceso hay un cuadro, al cual le debes pegar con el Hookshot/Longshot (Si no tienes el Lens of Truth, tendrás que pegarle a la parte superior de la puerta hasta que logres que el Hookshot se enganche a algo). Cuando el Longshot le pegue al cuadro, serás jalado hasta el acceso secreto. Aquí avanza un poco y presiona el switch amarillo que está en el piso. Esto hará que se le quiten los barrotes a la puerta que está detrás del bloque grande.

Si tienes los Silver Gauntlets, regresa a donde está el Bloque y empújalo hasta que caiga en el piso. Luego, abre la puerta que del fondo. Si no tienes los Silver Gauntlets, abre la puerta que está en el acceso secreto.

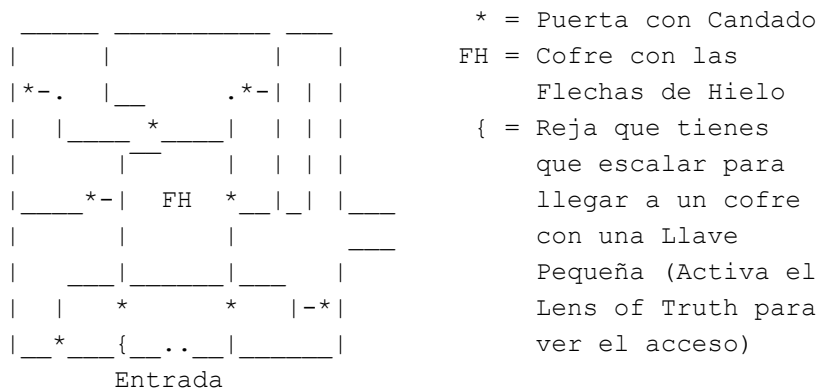
11: En este cuarto hay 3 Like Likes en unos espacios en el piso. Al fondo hay un cofre que te congelará cuando lo abras. Debes de eliminar a los tres Like Likes. Una vez que los hayas matado aparecerán tres cofres. Cada cofre aparecerá donde estaban los Like Likes. Dos de ellos son visibles. El que es invisible (Pon el Lens of Truth para ubicarlo) tiene una Llave Pequeña.

7: Cuando abriste la puerta que se encuentra en el acceso secreto del cuarto <10> entrarás a este cuarto. Ten en cuenta que ahora estarás en el segundo piso de dicho cuarto. Sigue el camino hasta llegar a una puerta, la cual te llevará al cuarto <12>. Si la puerta tiene barrotes necesitas tirarte al primer nivel del cuarto y pegarle con flechas a los cuatro ojos de la estatua (Ver explicación anterior del cuarto <7>).

12: En este cuarto hay dos cofres con Llaves Pequeñas. El primero de ellos lo obtienes entrando al cuarto desde el cuarto <7> con la estatua a la que le pegaste en los ojos.

Para obtener el segundo cofre con la Llave Pequeña debes de subir al cuarto desde el cuarto con las puertas con candado. Te tienes que trepar por una de las rejas para llegar al cuarto (el acceso solamente lo podrás ver si traes el Lens of Truth activado).

13: Es el cuarto con el cofre que contiene las Flechas de Hielo. También es el cuarto con 9 Puertas con Candado.



Las Flechas de Hielo se encuentran dentro del cofre grande que está en el centro del cuarto.

Si te trepas a la reja indicada en el esquema, llegarás al cuarto <12> y podrás obtener una Llave Pequeña.

 013. Los Diez Big Poes

En Hyrule Field existen 10 Big Poes, los cuales aparecen cuando pasas por ciertas ubicaciones. No es necesario que los atrapes, pero si sí lo haces obtendrás una Botella extra. En Hyrule Market, dentro de una de las casas, hay un "señor" (Realmente es un Fantasma) que te compra los espíritus de los Big Poes. Cuando le hayas dado los 10 Big Poes que se encuentran en

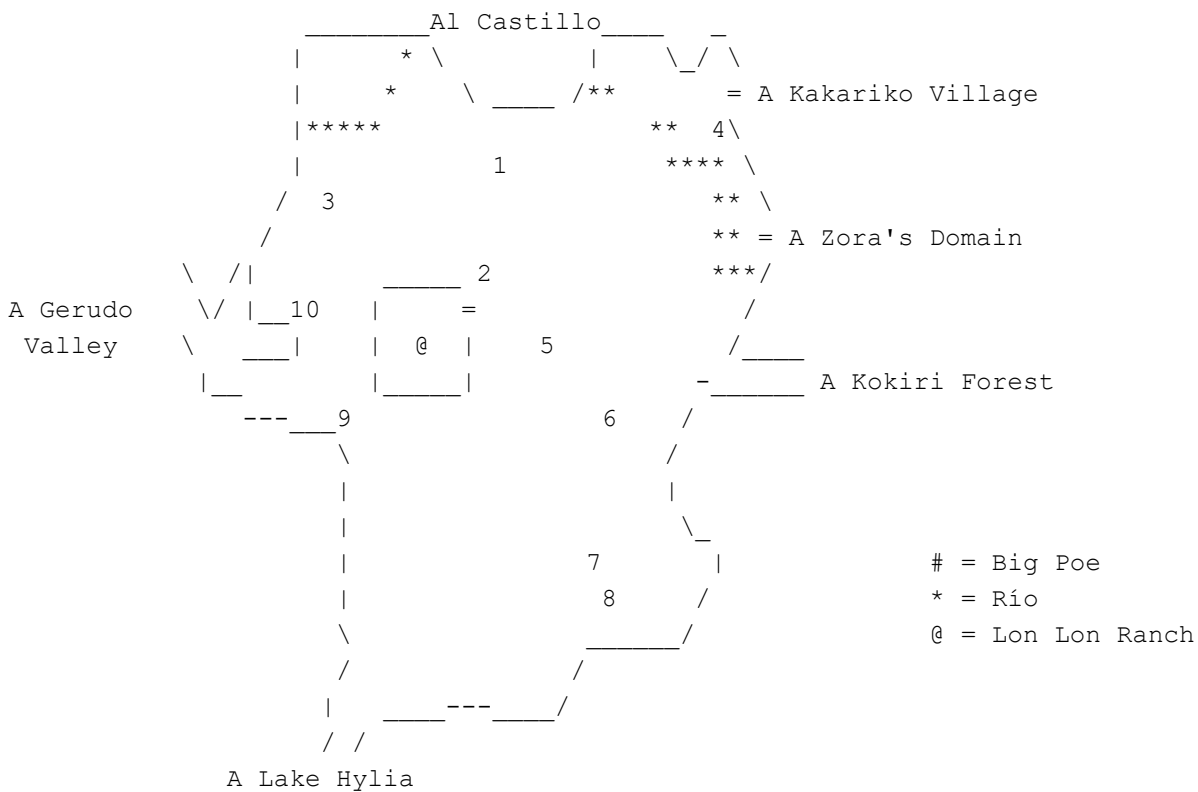
Hyrule Field, él te obsequiará la botella. Cada Big Poe te lo compra a 50 Rupees.

Los Big Poes son fantasmas grandes que solamente aparecen cuando estás montando a Epona. Para eliminarlos necesitas pegarlos con dos flechas. Una vez que reciba el golpe de la segunda flecha, la linterna que trae caerá al piso y se romperá. Esto revelará su espíritu. Rápidamente corre a donde está su espíritu y camina sobre él. Navi te informará que lo puedes atrapar en una botella. Indícale que sí lo quieres atrapar, y el espíritu del Big Poe será metido en una de tus botellas.

Ten en cuenta que necesitas tener por lo menos una botella vacía para poder atrapar a un Big Poe. Una vez que lo metas en una botella, no lo podrás sacar de la botella hasta que se lo vendas al señor en el Hyrule Market que los colecciona.

Una vez que has atrapado el espíritu de un Big Poe en una botella, éste jamás volverá a aparecer. Sin embargo, si lo eliminas y no agarras su espíritu, éste seguirá apareciendo (hasta que lo atrapes en una botella).

A continuación se muestra un mapa de Hyrule FIELD (no está muy exacto, pero más o menos te da la idea de la ubicación de los fantasmas). Los números en el mapa indican Fantasmas. Debajo del mapa aparece una lista en la que se dan las indicaciones de qué se tiene que hacer para que el Big Poe aparezca.



1: Este fantasma aparece cuando pasas cerca del letrero que está muy cerca del puente derrumbado, el cual te lleva al castillo.

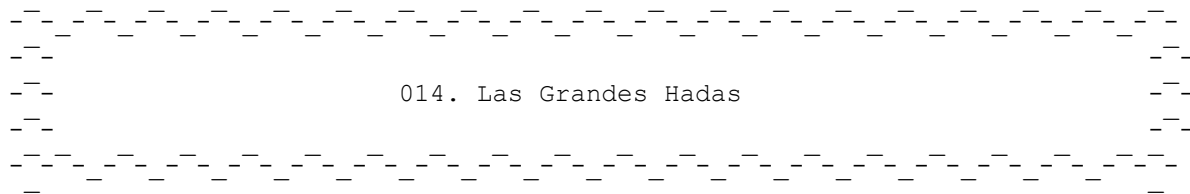
2: El segundo fantasma aparece cuando pasas cerca del árbol que se encuentra a la entrada de Lon Lon Ranch.

3: Cuando pasas por encima de uno de los arbustos que se encuentran cerca del río aparecerá este fantasma.

4: Cerca de la entrada a Kakariko Village verás que hay un río. Pegado al

río verás una columna de roca. Cuando pasas cerca de dicha columna aparece el cuarto fantasma.

- 5: Cerca de Lon Lon Ranch hay una especie de barda, la cual marca que hay un desnivel. Trota pegado a dicha barda, y cerca de la parte de en medio aparece el fantasma.
- 6: Hay una roca plateada cerca del corredor que te lleva a Kokiri Forest. Pasa al lado de dicha roca para que aparezca el Fantasma.
- 7: El fantasma aparece al pasar por encima del círculo de pasto (Es el pasto del que recibes ítems cuando lo cortas).
- 8: Este fantasma aparece cuando pasas cerca de una roca (en caso de que hayas explotado la roca, habrá un hoyo) que está rodeada por arbustos y árboles, en la zona Sudeste de Hyrule Field.
- 9: Cuando sales de Lake Hylia y te diriges a Gerudo Valley, pasas por un corredor que tiene una parte "techada" por roca de un monte pequeño (Esto es casi llegando a donde se termina el pasto e inicia la parte sin pasto que indica que te aproximas a Gerudo Valley). Mantente debajo de la roca (de tal manera que estés en la parte techada) y avanza hasta llegar a donde se acaba la parte techada. Si es que pasaste por debajo del área techada, aparecerá el Fantasma cuando se acabe la parte techada y haya una intersección en forma Y.
- 10: Cerca de la entrada a Gerudo Valley hay un árbol rodeado por varios arbustos. Pasa cerca de dicho árbol (e intentando pasar por encima de los arbustos) para que aparezca el Fantasma.



En total hay seis Fuentes de las Grandes Hadas. Éstas se encuentran esparcidas por todo Hyrule. Una vez que encuentras una fuente de la Gran Hada, párate encima del emblema de la Trifuerza y toca Zelda's Lullaby. Al hacer esto aparecerá la Gran Hada, la cual te enseñará algunos hechizos valiosos, o te incrementará alguna capacidad.

Nota: Necesitas haber visitado a la Gran Hada que se encuentre hasta arriba de Death Mountain para que las demás Grandes Hadas aparezcan.

@ En la cima de Death Mountain. Cerca de la entrada a Death Mountain Crater verás una pared falsa (Está a la izquierda del acceso que te lleva a Death Mountain Crater). Explótala para entrar a la Fuente de la Gran Hada de la Magia. Ella te enseñará el Spin Attack (también te obsequiará magia) y te dirá que hay otras hadas en la tierra de Hyrule.

Para realizar el Spin Attack deja presionado el botón B. Notarás como la imagen se empieza a oscurecer, al mismo tiempo que la espada de Link empieza a brillar más. Cuando sueltes el botón, Link hará un poderoso

ataque con su espada.

@ En el área del Castillo de Hyrule. Necesitas pasar la reja que custodia un guardia, y luego seguir el camino hasta llegar a una roca que está en la pared. Explota la roca para encontrar un hoyo. Métete a dicho hoyo y llegarás a la Fuente de la Gran Hada del Poder, la cual te enseñará Din's Fire. Nota: Esta hada solamente aparece cuando eres niño.

Din's Fire sirve para quemar cualquier cosa que esté cerca de ti, ya que al realizar el hechizo Link crea una bola de fuego que se expande una distancia determinada.

@ En Zora's Fountain, donde se encuentra Lord Jabu-Jabu. Ponte a nadar, y busca una plataforma con un árbol solitario. Al fondo de dicha plataforma habrá varias rocas. Pon una bomba en la pared que está detrás de las rocas para explotarla. Métete al acceso que revelaste, y entrarás a la Fuente de la Segunda Gran Hada de Magia, la cual te enseñará Farore's Wind.

Farore's Wind es un hechizo que es de gran utilidad (únicamente) en los calabozos que contienen un Mapa. Cuando realizas el hechizo, Link crea una bola de magia, la cual indica que la próxima vez que realice el hechizo será teleportado hasta el cuarto donde realizó el hechizo la primera vez. También se le preguntará si quiere mantener la bola de magia, o crear un nuevo punto para teleportarse.

@ Adentro de Death Mountain Crater. Necesitas el Megaton Hammer para poder romper las rocas que bloquean el acceso a la Fuente. El acceso a la fuente se encuentra entre la entrada secreta a Goron City y la salida a Death Mountain. La Gran Hada de la Sabiduría hará que tu Barra de Magia se duplique.

@ En el Desert Colossus (El área en el que está la entrada al Spirit Temple) busca en una de las paredes del área a dos palmeras que están muy juntas. Cuando las ubiques, pon una bomba en la pared que se encuentra entre ellas para explotarla. Entra al acceso que revelaste para entrar a la Fuente de la Tercera Gran Hada de Magia. Ella te obsequiará Nayru's Love.

Nayru's Love es un hechizo que, al ser utilizado, crea una barrera protectora alrededor de Link. La barrera dura solamente por un tiempo limitado.

@ En el área del Castillo de Ganon, siguiendo el camino (no está adentro del Castillo). La Fuente se encuentra casi en el mismo lugar donde se encontraba la Gran Hada que te enseña Din's Fire. Necesitas tener los Golden Gauntlets para poder quitar el pilar que bloquea la entrada a la Fuente. La Gran Hada te blindará tus corazones, permitiéndote ahora recibir la mitad del daño que antes recibías.

=====
Fuentes de Hadas
=====

Si metes una Hada en una de tus botellas, la Hada te revivirá automáticamente cuando te mueras. Adicionalmente, cuando toques a una,

ésta te llenará todos tus corazones (También si la sacas de una de tus botellas).

Las hadas normales, las cuales se encuentran en las fuentes de hadas y dentro de varios jarrones, te llenan todos tus corazones, y pueden ser guardadas en botellas. Las hadas grandes y rojas no las puedes meter en tus botellas, pero te llenan tanto tus corazones como tu barra de magia. Las hadas rojas aparecen cerca de las piedras que te dicen el tiempo (cuando las golpeas) si es que tocas alguna canción con tu Ocarina (la mayoría de las veces tiene que ser el Song of Storms).

Puedes encontrar Fuentes de Hadas en las siguientes ubicaciones:

- @ En el Sacred Forest Meadow. Utiliza la escalera de madera para subirte a la parte de arriba de las paredes que forman el laberinto. De aquí, busca una apertura con un hoyo. Tírate al hoyo para llegar a la Fuente de Hadas.
- @ En el cementerio de Kakariko Village. Necesitas mover la tumba que tiene unas plantas en su parte frontal (NOTA: Si está presente el niño, no te dejará moverla). Ya que la hayas movido hacia atrás, tírate al hoyo. Llegarás a un cuarto con un cofre. Detrás del cofre hay una pared que puedes explotar. Al explotarla revelarás un camino que te lleva a la Fuente de Hadas.
- @ En la parte norte del Hyrule Field. Cruzando el río estará una área verde con una roca. Explota dicha roca para revelar un hoyo. Métete al hoyo para encontrar la Fuente.
- @ En Zora's Domain, súbete a la plataforma que está cerca de donde cae el agua de la cascada. Toca el Song of Storms sobre dicha plataforma para revelera un hoyo. Métete en el para entrar a la Fuente de Hadas.
- @ En Zora's River. Cerca de la mitad del río hay una plataforma elevada, la cual puedes alcanzar si te subes a una escalera de madera. Sobre ella verás una roca. Explótala para revelar un hoyo. Tírate en el hoyo para llegar a la Fuente de Hadas.
- @ En Gerudo Fortress, en la parte donde están las guardias vigilando. Busca un área en la que hay varias cajas cerca de tres accesos. Si tocas el Song of Storms en el centro del cuadrado que es formado por las cajas y las paredes de los accesos aparecerá un hoyo. Si te metes al hoyo encontrarás la Fuente de Hadas.
- @ En el Desert Colossus, busca una parte donde hay un pozo pequeño rodeado de palmeras. En uno de los lados del pozo hay una roca. Párate sobre ella y toca el Song of Storms para hacer que se llene el pozo de agua y, a la vez, de hadas.
- @ En Ganon's Castle. Debajo del puente que tienes que cruzar para meterte a la torre central (La torre que antes estaba cubierta por la barrera). Ya que estés debajo del puente, activa el Lens of Truth para revelar un acceso secreto. Métete en el acceso y sigue el corredor para llegar a un cuarto con muchas hadas y varios Business Scrubs.

Ésta es la sección de Preguntas Frecuentes. Aquí podrás encontrar la respuesta a preguntas que comúnmente surgen al jugar Ocarina of Time.

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, checa la sección de contacto para que veas los diferentes métodos para contactarme.

- ¿Por qué hay tantas vacas en el juego?

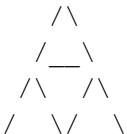
Por si no sabes, cuando tocas Epona's Song cerca de una vaca, la vaca te dará Lon Lon Milk. Por eso hay tantas vacas.

- ¿Se puede descongelar Zora's Domain?

No, no se puede descongelar. Hagas lo que hagas, siempre seguirá congelado en la época de Adulto.

- ¿Qué es la Trifuerza?

La Trifuerza es un poder muy grande dentro de Zelda. Consta de tres triángulos de poder: coraje, sabiduría, y poder. Puede cumplir cualquier deseo a la persona que la posea.



- ¿Cómo obtengo la canción del espantapájaros?

De niño, ve a Lake Hylia. Ahí encontrarás dos espantapájaros. Tócale a cada uno de ellos una canción utilizando tu ocarina (Tiene que ser la misma canción; por ejemplo, tócales la canción de Saria al revés). Ten en cuenta que la canción debe de ser del agrado de los espantapájaros.

Ya que le hayas tocado la misma canción a los dos espantapájaros, hazte adulto y regresa a Lake Hylia. Encontrarás solamente a uno de los espantapájaros. Vuélvele a tocar la misma canción, y dicha canción se convertirá en la Canción del Espantapájaros).

- ¿Dónde puedo encontrar a los 10 fantasmas grandes que necesito para obtener la cuarta botella?

En Hyrule Field. Para encontrarlos tienes que pasar por ciertos lugares. Si no pasas por dichos lugares ellos no aparecerán. Por lo tanto, siempre aparecen en el mismo lugar. Te recomiendo que los busques estando montado en Epona, ya que de esta forma no te saldrán los fantasmas normales.

- ¿Cómo se le gana al corredor que te reta a una carrera en Gerudo Valley?

No le puedes ganar. Hay muchos rumores que dicen que si le ganas obtienes varias cosas. No es cierto.

- ¿Dónde obtengo Nayru's Love (el tercer poder mágico)?

Ve la sub-sección de Haunted Wasteland en la sección del Walkthrough. Lo obtienes en el Desert Colossus.

- ¿Dónde obtengo las flechas de hielo?

En el Gerudo Training Ground.

- ¿Puedo abrir cualquier puerta utilizando la Llave del Jefe?

No, la Llave del Jefe solamente sirve para abrir la puerta que da al cuarto del Jefe.

- ¿Por qué en Ocarina of Time el malo se llama Ganondorf, y en Wind Waker se llama Ganon?

Creo que se equivocaron. El Gerudo se supone que es Ganondorf, y el monstruo Ganon. En ambos juegos es el mismo malo, así que no sé por qué es diferente el nombre. También hay que destacar que en los juegos previos a Ocarina of Time al malo se le reconoce como Ganon.

- ¿En qué orden se supone que se deben de completar los Templos?

El orden ideal es el orden en el que vienen listados dentro de la guía. Lo único que se encuentra en discusión es si el Shadow Temple es primero, o si primero es el Spirit Temple. En mi opinión, primero es el Shadow Temple, por su semejanza con "Under the Well".

- ¿Es necesario conseguir la Biggoron's Sword?

No, no es necesario que tengas la Biggoron's Sword para pasar el Juego. La única diferencia entre la Master Sword y la Biggoron's Sword es que la Biggoron's Sword es más larga y poderosa.

- ¿Dónde consigo la billetera que me permite cargar hasta 200 Rupees, y la que me permite cargar 500?

Ambas carteras las obtienes en Kakariko Village, en una casa conocida como "House of Skulltula" (Es la que está llena de arañas). Por cada 10 Gold Skulltulas que destruyas (y obtengas su medallón), una de las arañas se convierte en un humano. Cada humano en House of Skulltula te da una cosa diferente. El que se hace humano con las 10 Gold Skulltulas te da la cartera que te permite cargar hasta 200 Rupees, mientras que la de 500 Rupees te la da el humano de las 30 Gold Skulltulas. Para más información, checa la sección de "Gold Skulltulas" en esta guía.

- ¿Es cierto que Link es zurdo?

Sí, Link utiliza la mano izquierda para la mayoría de las cosas, convirtiéndolo en un zurdo.

- ¿Cómo se llama la secuela de Ocarina of Time / Master Quest?

Se llama The Legend of Zelda: Majora's Mask. Es un buen juego, así que si tienes la oportunidad, no dudes en jugarlo.

- ¿Qué cambió de Ocarina of Time a Master Quest?

Master Quest es la segunda versión de Ocarina of Time. Se podría decir de cierta forma que Master Quest es la versión para los expertos en Ocarina of Time, ya que los calabozos cambiaron por unos más difíciles. Todo lo demás se quedó igual. La dificultad de los enemigos y de los jefes sigue siendo igual. La única diferencia es que en Master Quest los acertijos de los calabozos son más difíciles de resolver.

--
--
016. HISTORIAL DE VERSIONES
--
--

Versión 2.00 (Oct. 18, 2004) : Se completan TODAS las secciones de la guía. Asimismo, esta versión ha sido revisada y complementada para asegurar que no falte nada.

Versión 1.21 (Sept. 24, 2004): Ninguna actualización para la guía en si. Se agrega un sitio que tiene permiso para publicar la guía.

Versión 1.20 (Julio 9, 2004): El Walkthrough ha quedado completo. Se añadió la sección de Preguntas Frecuentes, y la de las Gold Skulltulas.

Versión 1.14 (Julio 7, 2004): Mejoré varios aspectos visuales de la guía. Quedó incluida la sección que corresponde a las capacidades.

Versión 1.09 (Julio 7, 2004): Walkthrough de todos los Templos completado.

Versión 1.00 (Julio 6, 2004): Añadidas todas las Piezas de Corazón.

Versión 0.95 (Julio 6, 2004): Walkthrough completado hasta el Desert Colossus.

Versión 0.94 (Julio 6, 2004): Corrección de varios errores ortográficos.

Versión 0.93 (Julio 4, 2004): Completé el Walkthrough hasta el Shadow Temple.

Versión 0.87 (Julio 2, 2004): Añadí el Historial de Versiones :)

Versión 0.86 (Julio 1, 2004): Primera publicación. El Walkthrough está completo hasta el Water Temple.

017. Información de Contacto

Existen tres métodos para contactarme:

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

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. Por lo tanto, si quieres una respuesta rápida/urgentemente, utilizarás este método, pues es el más rápido.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro. Es totalmente gratis, y sin compromisos.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a luarfaqs@gmail.com a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: OoT Master Quest

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realízala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas. Por lo tanto, aunque pongas que requieres una respuesta urgentemente, por el solo hecho de mandármela por correo y no ponerla en el Foro, estás aceptando que no requieres una respuesta con urgencia.

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

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas por Gmail (sí podré leer tu correo, pero las imágenes simplemente no aparecerán).

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

si mandas este tipo de correos bloquearé tu dirección, lo que significa que tus correos serán automáticamente borrados sin que yo tenga que molestarme en verlos.

~ Tampoco me mandes tu correo a través de la opción de "Invitar usuario a unirse a MSN". Los correos de ese tipo usualmente los borro sin leerlos, debido a que obviamente ya tengo MSN. El caso aquí es que muchas veces han mandado algún comentario junto con el mensaje de invitación, y ese comentario no lo leo por la razón antes mencionada.

** NOTA IMPORTANTE: Si me vas a mandar un e-mail, hazlo a la dirección de Gmail. No contestaré correos que me lleguen a la dirección de Hotmail. Tampoco contestaré e-mails que me lleguen a las dos direcciones. En pocas palabras, solamente contestaré los e-mails que me lleguen exclusivamente a la cuenta de Gmail.

c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar a la dirección lu4rfaqs@hotmail (y/o) luarfaqs@gmail.com

Este método lo utilizarías si tienes dudas o preguntas, quieres comentar el juego, etc.

NOTA: No me conecto frecuentemente al MSN, así que si tienes una duda o pregunta, recomiendo que utilices los métodos a) y b).

018. COPYRIGHT / LEGAL

~ This Guide is Copyright 2004 Raúl Morales

~ Esta guía no puede ser reproducida bajo ninguna circunstancia, excepto para uso privado y personal. No puede ser puesta en ningún sitio web o distribuida públicamente sin permiso previo del autor. El uso de esta guía en cualquier otro sitio web o como parte de una exhibición pública está estrictamente prohibido, y es una violación de los derechos de autor (Copyright). Asimismo, no está permitido alterar o modificar el contenido de esta guía.

~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders).

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade
- El Palacio de Sheik
- Game Site 51
- Portal Trucos
- JuegoLocura
- Zelda Kokiri

