

The Legend of Zelda: Twilight Princess FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to v0.2 on Jan 3, 2007

```
*****
G U I A   E N   E S P A Ñ O L   P A R A
T H E   L E G E N D   O F   Z E L D A :   T W I L I G H T   P R I N C E S S
(muy pronto ASCII ART!)
*****
```

INFORMACIÓN GENERAL _____		
Plataforma	GameCube/Wii	Guía para The Legend of Zelda
Compañía	Nintendo	- - - Twilight Princess - - -
Desarrollador	Nintendo	Versión Actual: BETA (0.2.0)
Género	Aventura/RPG	Actualizada el: 03/01/2007
Jugadores	1	Autor: GregoR
Memoria	4 Bloques (GC)	_____
_____	_____	BOLETIN INFORMATIVO _____
INFORMACIÓN REGIONAL _____		Suscríbete GRATIS al Boletín
América	Europa	y recibirás un e-mail notifi-
Lanzam. Wii Nov/2006	Dic/2006	cándote cuando esté disponible
GC Dic/2006	Dic/2006	una nueva versión de la guía.
Clasif. ESRB> Teen	PEGI> +12	Mas info >> sección X.1

¡Guía adaptada para el juego en ESPAÑOL e INGLÉS!

VERSION BETA: En las versiones BETA de esta guía podrían encontrarse leves errores, redacción incompleta, falta de formato/edición, explicaciones no muy claras y/o referencias incorrectas. NO SE PREOCUPEN, cuando esta guía alcance su release definitivo (ver >= 1) todos estos errores y más serán corregidos meticulosamente. *NO PREGUNTEN CUANDO ESTARA DISPONIBLE EL RC1* (Release Candidate 1), muy pronto lo estará, mientras tanto pueden consultar esta guía bajo su propio riesgo!

¡ATENCIÓN!

Esta guía es para The Legend of Zelda: Twilight Princess de GameCube.

Si tienes la versión Wii no es recomendable que leas esta guía.

Más información en la Introducción.

```
/\
/_\=====/_\
/\ /\ <> <> <> T A B L A D E C O N T E N I D O S <> <> <> /\ /\
/_\/_\===== (TC)=====/_\/_\
```

> Introducción.....	I
***> Historia.....	II
> Controles.....	III
***> Personajes.....	IV
**> Items.....	V
**> Guía Completa.....	VI
El Granjero De Ordon.....	VI.1

sirve para cubrirse con el escudo, usualmente mientras mantienes a un enemigo enfocado estarás cubierto con el escudo.

Botón R

Podrás realizar diversas acciones con este botón que se muestran en la pantalla, por ejemplo, podrás coger un objeto grande para moverlo o empujarlo, también podrás enfocar el bumerán, etc.

Botón A

- Link Humano: Botón de acción primario, al presionarlo harás la acción mostrada en la pantalla. Entre las acciones están hablar con personas, examinar objetos, abrir puertas y cofres, rodar mientras corres, etc.
- Link Lobo: Darás un pequeño salto hacia adelante con el que podrás ganar un poco de velocidad o atacar enemigos. También es botón de acción.

Botón B

- Link Humano: Atacar con la espada
- Link Lobo: Atacar

Botón Y

- Link Humano: Usar el ítem asignado a este botón
- Link Lobo: Cavar en la tierra

Botón X

- Link Humano: Usar el ítem asignado a este botón
- Link Lobo: Usar tus Sentidos de animal para detectar cosas

Botón Z

Hablar con Midna

C-Stick

Presiónalo hacia arriba para cambiar la perspectiva a primera persona, en esta perspectiva explora tus alrededores con el Stick. Al mover el C- Stick en cualquier otra dirección podrás cambiar libremente el ángulo de cámara.

START/PAUSE

Accedes a la pantalla de Colección. Saltas algunos videos (no todos).

=====
Nintendo Wii
=====

Aunque esta guía es especialmente para la versión GC, de igual manera listo aquí los controles para Wii.

Wiimote

- +Control Pad
 - Arriba Hablar con Midna
 - Der/Izq/Abaj Intercambiar el ítem asignado con el que está en B
- Agitar Wiimote Atacar
- Botón A Botón de Acción primario
- Botón B Usar ítem asignado
- Botón - Mostrar/Ocultar pantalla de Items
- Botón + Mostrar/Ocultar pantalla Colección
- Botón 1 Mostrar/Ocultar pantalla de Mapa
- Botón 2 Mostrar/Ocultar minimapa

Nunchuk

- Stick Mover a Link
- Botón C Cambiar perspectiva a primera persona
- Botón Z Z-Targeting

Stick

Podrás mover a Link según como inclines el Stick, si lo inclinas sólo un poco Link caminará lento, si lo inclinas mucho Link correrá, etc. Puedes saltar automáticamente pequeños riscos y agujeros si corres hacia ellos.

Botón C

Presiona este botón para cambiar la perspectiva a primera persona, en esta perspectiva explora tus alrededores con el Stick o con el Wiimote.

Botón Z

Cuando veas una flecha amarilla sobre una persona, enemigo u objeto, pulsa este botón para enfocar ese elemento, esto recibe el nombre de Z- Targeting o simplemente enfoque. Mientras tienes enfocado a un elemento siempre lo tendrás a la vista, si es un enemigo todos tus ataques irán dirigidos a él y si es una persona u objeto podrás hablar con él o examinarlo. Z también sirve para cubrirse con el escudo, usualmente mientras mantienes a un enemigo enfocado estarás cubierto con el escudo.

Agitar Wiimote

- Link Humano: Atacas con la espada.
- Link Lobo: Atacas con un mordisco.

+Control Pad

- Arriba: Hablas con Midna
- Izquierda/Derecha/Abajo(Link Humano): En la pantalla de ítems presiona una de estas direcciones para asignarle un ítem, luego durante tu juego presiona esa dirección y el ítem asignado será puesto en B para que lo puedas usar.
- Izquierda/Derecha/Abajo (Link Lobo): Con Abajo cavarás en la tierra, con Derecha o Izquierda usarás tus sentidos (percibir).

Botón A

- Link Humano: Botón de acción primario, al presionarlo harás la acción mostrada en la pantalla. Entre las acciones están hablar con personas, examinar objetos, abrir puertas y cofres, rodar mientras corres, etc.
- Link Lobo: Darás un pequeño salto hacia adelante con el que podrás ganar un poco de velocidad o atacar enemigos. También es botón de acción.

Botón B

Usas el ítem asignado.

Botón -

Mostrar/Ocultar la pantalla de Items.

Botón +

Mostrar/Ocultar la pantalla de Colección.

Botones 1 y 2

Mostrar/Ocultar la pantalla de Mapa.



En esta sección se encuentran listados TODOS los ítems del juego, con sus respectivas localizaciones.

<><><>-----<><><>-----<><><>
Items Equipables (V.1)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Estos son los ítems que puedes equipar, su equipamiento y uso varía un poco según el juego GC o Wii:

- GC: Podrás equiparlos a los botones Y o X, para usarlo presiona ese botón
- Wii: Equípalo al +Control Pad del Wiimote para fijarlo presiona ese botón y el ítem será cambiado a B, luego presiona B para usarlo.

Para acceder a la pantalla de ítems presiona ARRIBA o ABAJO en el +Control Pad. Esta pantalla es única ya que muestra los ítems obtenidos en una disposición circular la idea de esto es que no sepas a priori cuántos ítems puedes obtener en el juego, lo cual es grandioso. Presiona A para ver una descripción del ítem.

=====
Tirachinas (Slingshot)
=====

Una china con la que se pueden disparar semillas, aunque no tiene gran alcance. Puede ser muy útil para tumbar cosas de los árboles e incluso para atacar enemigos, aunque la mayoría de los enemigos sólo quedarán aturridos. Podrás conseguir municiones para la china de las calabazas o rompiendo las nueces que dejan los Deku Babas al eliminarlos.

- Manipulación: Presiona y mantén el botón para cargar una semilla, apunta y luego suelta el botón para soltar la semilla.
- Localización: Se puede comprar por 30 Rupias en la tienda de Pueblo de Ordon/Ordon Village, y viene con un saco con capacidad para 50 semillas.

=====
Caña de Pescar (Fishing Rod)
=====

Una útil herramienta necesaria para pescar. Tu amigo Iván/Colin ha hecho esta caña especialmente para ti. Puedes usarla en ríos y lagos a ver que capturas, incluso puedes pescar sin carnada aunque hay algunos peces que no picarán si no le pones carnada al anzuelo.

- Manipulación
GC: Lanza la caña al agua presionando el botón y espera que un pez pique (sabrás que han picado porque el corcho del sedal se hunde) de inmediato presiona y mantén C-Abajo para recoger el sedal y capturar el pez.
Wii: Con el Wiimote has una oscilación de arriba hacia abajo (como si de verdad lanzaras una caña) para lanzar, espera que piquen (sabrás que han picado porque el corcho del sedal se hunde) y enseguida tira del Wiimote hacia arriba y mantenlo así para recoger el sedal y capturar el pez.
- Localización: Entrégale el Moisés/Cradle a la esposa de tu amigo Rusl en Pueblo de Ordon/Ordon Village y te dará la caña que su hijo hizo para ti

=====
Cándil (Lantern)
=====

Esta lámpara te dará luz cuando la necesites, además podrás usarla para quemar cosas y encender pebeteros y lámparas que estén apagadas... pero no todo es así de gratis, ya que el cándil consume combustible mientras esté encendida y se apagará si se agota, sin embargo podrás comprarle aceite en algunos lugares después para recargarla.

- Manipulación: Presiona el botón para sacar la lámpara encendida, si presionas el botón nuevamente la agitarás para quemar lo que tengas en frente y mientras la tienes encendida puedes usar la espada o cualquier otro ítem sin problemas, pero recuerda guardarla presionando A cuando no la necesitas para ahorrar combustible.
- Localización: Un poco adelante de la fuente del Bosque de Farona/Faron Woods llegarás a una bifurcación cerca está una casa con un tipo sentado en las afueras, habla con él y te regalará la lámpara (también le puedes comprar el aceite).

=====
 Bumerán Tornado (Gale Boomerang)
 =====

En este místico bumerán habita una hada del viento. Al lanzarlo el bumerán creará un pequeño ciclón que podría tener efectos beneficiosos, como hacer girar anemómetros, apagar pequeñas llamas y más, además que podrás usarlo para activar switches lejanos o atraer hacia ti objetos que estén lejos de tu alcance ¡es muy útil!. Y por si fuera poco podrás enfocar hasta cinco blancos distintos y al lanzar el bumerán éste pasará automáticamente por los blancos en el mismo orden en que los señalaste.

- Manipulación: Presiona y mantén el botón para sacar el bumerán, apunta y si aparece una marca amarilla es que podrás seleccionar ese objeto (pero aunque no aparezca la marca también podrás hacer selección). Selecciona hasta cinco blancos u objetivos presionando R (Z en Wii) y luego suelta el bumerán para que siga los blancos en el orden que los señalaste.
- Localización: Tesoro del calabozo Templo del Bosque/Forest Temple.

=====
 Botas de Hierro (Iron Boots)
 =====

Al ponerte estas botas serás tan pesado como una roca que será muy difícil que alguien te mueva ni un centímetro, aunque no podrás saltar ni caminar muy bien. Además con estas botas podrás sumergirte en el agua y caminar en el fondo ¡pero cuidado te ahogas!

- Manipulación: Presiona el botón para ponerte las botas, vuelve a presionarlo para quitártelas.
- Localización: Las obtienes del alcalde de Pueblo de Ordon/Ordon Village si lo derrotas en la contienda de sumo...

=====
 Arco del Héroe (Hero's Bow)
 =====

Un poderoso arco que supuestamente perteneció a un héroe antiguo de los Goron (sin duda se refieren a Link de OoT, quien los salvó de Volvagia), por esa razón es muy valorado por esta raza. Podrás disparar flechas para atacar a tus enemigos o activar botones que se encuentren lejos, tiene un largo alcance y gran poder, más que la china. Las flechas las obtienes en algunos sitios como al cortar grama, en vasijas, eliminar enemigos, etc.

- Manipulación: Presiona y mantén el botón para sacar el arco con una flecha lista, apunta y suelta el boton para soltar la flecha.
- Localización: Tesoro del calabozo Minas de los Goron/Goron Mines

NOTA: El arco lo puedes combinar con Bombas para hacer flechas explosivas o también puedes combinarlo con Ojo de Águila/Hawkeye para obtener una mira telescópica.

=====
 Bombas
 =====

Altamente explosivas, con ellas podrás eliminar enemigos o abrirte nuevos caminos explotando piedras y paredes agrietadas, pero para llevar bombas

necesitas de una bolsa especial ;mucho cuidado no vayas a estar cerca de una cuando explote! Hay tres tipos de bombas:

- Normales: Al ser las más pequeñas caben bastantes en la bolsa.
- Bombas de Agua/Waterbombs: Se pueden usar bajo el agua, pero al ser de tamaño mediano no caben muchas en la bolsa.
- Bombinsectos/Bombling: Las pondrás en el piso y caminarán solas en línea recta hasta estallar con algo. Son las mas grandes y apenas caben unas cuantas en la bolsa.
- Manipulación: Pulsa el botón para sacar una bomba y vuélvelo a presionar para lanzarla.
- Localización: Las puedes comprar en la tienda de bombas de Kakariko pero los tipos de bombas disponibles los irás obteniendo a medida que avanzas en tu aventura. Varían en precio según el tipo.

Cómo hacer Flechas Explosivas

Necesitas cualquier tipo de bombas y obviamente el arco con flechas. Abre la pantalla de ítems y asigna el arco a cualquier botón, luego en esa misma pantalla coloca el cursor sobre las bombas y presiona R (Z en Wii) para unir las bombas con las flechas y crear flechas explosivas, las cuales explotarán cuando impacten con algo. El número de flechas explosivas depende de la cantidad de flechas y bombas que tengas, y por cada una gastarás una flecha y una bomba simultáneamente.

Ojo de Águila (Hawkeye)

Este extraño ítem podrás usarlo como un catalejo para ver a distancia ;y puedes adjuntarlo al arco para tener mira telescópica!

- Manipulación: Equipa este ítem y pulsa el botón para sacarlo y ver a la distancia. Para adjuntarlo al arco procede igual que para crear flechas explosivas, pero obviamente eligiendo este ítems en vez de las bombas.
- Localización: Puedes comprarlo en la tienda de Malo en Kakariko por 100 rupias pero después de coger (o intentar coger) la Piezas de Corazón #???

Zarpa (Clawshot)

Este objeto es MUY parecido al clásico Hookshot. Consiste en un mecanismo que dispara una cadena con una garra en el extremo, esta garra puede engancharse de ciertas cosas como rejas, hiedras o unos blancos específicos y con esto serás impulsado hasta ese objeto donde se enganchó. También puedes usarlo para eliminar algunos enemigos o para coger objetos que estén lejos de tu alcance.

- Manipulación: Mantén el botón presionado para sacar y preparar la Zarpa/ Clawshot, apunta y si ves una marca amarilla es que puedes engancharte allí, suelta el botón para disparar la garra.
- Localización: Tesoro del calabozo Santuario del Lago/Lakebed Temple.

Aerodisco (Spinner)

Este extraño objeto es como un engranaje con forma de trompo al que puedes subirte para desplazarte sobre áreas peligrosas (como arena movediza) o que también se puede enganchar a unas railes de la pared y desplazarte por ellos. No sirve como transporte ya que tiene poca movilidad, aunque puedes eliminar enemigos cercanos con este ítem si presionas A (B en el Wii).

- Manipulación: Pulsa el botón para sacar el Spinner y subirte en él, con esto comenzarás a desplazarte un poco. Acércate a un rail de la pared y te engancharás para ir por el rail, pulsa A (B en Wii) para saltar del

- Esta guía es concisa, es decir, aquí sólo se explica cómo terminar el juego y si quieres saber la ubicación de Piezas de Corazón, mejoras u algún otro objeto tendrás que consultar las secciones correspondientes.
- Cuando se indica algún punto cardinal (norte, sur, este u oeste), es respecto al mapa y no a Link.
- Durante la explicación de los calabozos, los números que se encuentren entre [] indican el nro del cuarto según el mapa.

Recomendación

Para disfrutar más de este espectacular juego sientete libre de explorar e ir a otras áreas cuando quieras y trata de no seguir linealmente la guía ya que aquí se pasan por alto muchos detalles como minijuegos, piezas de corazón, bichos dorados y muchas cosas más que enriquecen la experiencia de jugar Twilight Princess.

<><><-----<><><-----<><><
 CAPÍTULO I: El Granjero De Ordon (VI.1)
 <><><-----<><><-----<><><

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Después de las escenas introductorias verás que alguien se ha llevado a tu querida Epona y debes buscarla. Aun no podrás salir de la villa por el sur, así que ve por la entrada al norte para llegar al bosque.

Bosque de Ordon/Ordon Woods

En la pequeña fuente podrás encontrar a Epona junto a una chica llamada Ilia habla con ella y te pedirá que cojas una "planta-silbato" y la toques. En los bordes del lago hay unas pequeñas plantas con forma de herradura, acércate a una y cógela para tocarla, Epona se acercará a ti, estas planta-silbato sirven para llamar a Epona. Sube a tu yegua y regresa.

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Ahora sí podrás seguir por la salida sur para llegar al pueblo principal, habla con los pueblerinos y explora un poco si quieres pero tendrás que continuar hacia el sur y con Epona, para llegar a la granja.

Granja de Ordon/Ordon Ranch

Acercate a Fado y sobre Epona habla con él y deberás guiar todo el ganado al corral cabalgando hacia ellos y presionando A, no es tan difícil. Cuando termines con todo el ganado podrás practicar salto de obstáculos un rato y cuando acabes podrás abandonar la granja saltando la reja a toda velocidad.

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Es otro día y los niños del pueblo te buscan, habla con ellos y sabrás que están vendiendo el Tirachinas/Slingshot en la tienda. Ve al pueblo y si hablas con la gente te enterarás que la dueña de la tienda ha perdido su gato y no quiere hacer negocios, hay que buscar ese gato primero. Muy cerca de la tienda hay una roca alta con un sujeto arriba, sube por la hiedra de la roca y habla con el tipo y te mostrará dónde está el gato. También te mostrará otra de esas planta-silbato un poco diferente a la anterior y que está en el risco de al lado, salta a ese risco y coge uno de estos silbatos para llamar a una águila. Cuando la águila se pose en tu brazo fíjate bien y podrás ver a lo lejos (hacia el nordeste del mapa) un pequeño mono sobre

una piedra en el agua, el mono tiene algo en sus manos. Lánzale el águila para que le quites lo que tiene y obtendrás el MOISÉS (Cradle). Ahora sin caerte llévale esta cuna a la esposa de tu amigo (la chica embarazada), si caes al agua deberás empujar la cuna hasta una orilla, salir del agua y cogerla. La chica está en la orilla del río, sabrás que es la cuna que había perdido y te pedirá que se la lleves hasta su casa, acompáñala y te dará la CAÑA DE PESCAR (Fishing Rod) que su hijo hizo para ti.

Ya que tienes la caña acércate a donde está el gato y párate exáctamente en el pequeño muelle de madera al lado del gato y pesca un pez (para pescar en GameCube lanza la caña presionando el botón y espera que piquen -la caña se hunde cuando pican- e inmediatamente presiona C-Abajo y mantenlo presionado hasta sacar el pez). Cuando captures tu primer pez obtendrás el DIARIO DE PESCA (Fish Journal) donde se registran los distintos peces que has capturado. Ahora mientras tienes la caña en tus manos asegúrate que tienes la atención del gato (te seguirá si caminas) y nuevamente sobre el pequeño muelle de madera vuelve a pescar y el gato cogerá el pez y se irá a la tienda muy feliz. Ve a la tienda y al hablar con la encargada te regalará la BOTELLA #1 medio llena de LECHE (Milk) y también podrás comprar la TIRACHINAS (Slingshot) con capacidad para 50 semillas y por tan sólo 30 Rupias (si no tienes Rupias debes salir y conseguir algunas entre la grama, debajo de las piedras, etc).

Regresa hacia tu casa y tu amigo Rusl te dirá que te ha dejado un pequeño "regalo". Habla con los niños para mostrarles tu nueva china y te pondrán a practicar, luego de eso elimina con un chinazo la araña que bloquea las escaleras hacia tu casa y entra en ella. Dentro encontrarás un cofre con el regalo de Rusl: la ESPADA DE MADERA (Wooden Sword). Sal y habla con los niños otra vez para mostrarles la espada y practica los distintos ataques y movimientos. Cuando termines los niños seguirán un mono, monta a Epona y ve igual que ellos hacia el bosque.

Bosque de Ordon/Ordon Woods

Continúa cabalgando hasta cruzar un gran puente y llegarás a otra área del bosque.

Bosque de Farone/Faron Woods

Salta la reja con Epona y sigue hasta llegar a una bifurcación, ve por la derecha para llegar a una casa y habla con el sujeto que está sentado frente a esa casa para que amablemente te regale el CÁNDIL (Lantern). Equipa tu lámpara y úsala para encender la fogata del tipo para probarlo (si llenas tu botella en el caldero de la fogata obtendrás SOPA AMARGA... aunque no sirve de nada). Ahora, la lámpara necesita aceite para funcionar y este no es ilimitado, este sujeto podrá venderte aceite por 20 Rupias para llenar tu lámpara completamente o para almacenarlo en una botella, es recomendable que compres una botella de aceite y lo tengas allí. Ve por el otro camino y un Deku Baba no te dejará pasar, elimínalo y adéntrate en la cueva.

Ve por la cueva eliminando todos los bichos y prende con la lámpara esas telarañas que bloquean el camino (también puedes encender algunos pilares que hay por allí, para iluminarte). Cuando llegues a una bifurcación si te vas por la izquierda conseguirás un cofre con rupias, sigue por el camino hasta salir de la cueva. Esta parte está minada de enemigos, pero si te fijas en el mapa podrás ver dos marcas rojas. Primero ve a la marca del este para llegar a una cueva con un cofre, ábrelo para obtener una LLAVE (si prendes los dos pebeteros de esta cueva podrás obtener una Pieza de Corazón). Luego ve a la marca del oeste pero una puerta encadenada bloquea

el camino, ábreala con la llave que acabas de obtener y continúa. Al final del camino encontrarás al niño encerrado con un mono en la jaula, vence los enemigos y rompe la jaula a espadazos para liberarlos. Rusl vendrá a agradecerte y regresarán al pueblo.

<><><>-----<><><>-----<><><>
CAPÍTULO II: Un Crepúsculo Que Lo Consume Todo (VI.2)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Granja de Ordon/Ordon Ranch

Otro día y a trabajar. Usa la planta-silbato para llamar a Epona y mete el ganado completo en menos de 3 minutos al corral para concluir tu labor. Regresa al pueblo saltando la reja.

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Apenas entres el alcalde hablará contigo acerca de la entrega que debes hacer al castillo de Hyrule, pero su hija Ilia se llevará la yegua a la fuente del bosque para sanarla... sin Epona no puedes hacer la importante entrega, así que ve al bosque por ella (ya sabes, hacia el norte), pero los chicos no te dejarán pasar al bosque si no les prestas tu espada de madera, así que habla con ellos y dásela para que se queden tranquilos y prosigue.

Bosque de Ordon/Ordon Village

La fuente está bloqueada por un portón, tendrás que entrar agachado por un pequeño agujero que hay cerca de la entrada al bosque, busca bien. Luego de una corta conversación con tus amigos verás una serie de sucesos que concluirán contigo siendo absorbido a un mundo extraño donde te convertirás en... ;;;un lobo!!!

???

¿Dónde rayos estás? ¿Qué te ha sucedido? ¿Dónde están tus amigos?... bueno, por lo visto mejor tendrás que preocuparte en cómo escapar de la celda en la que te encuentras, presiona B para atacar y morder la cadena que te ata pero verás que es inútil, en eso una misteriosa criatura aparecerá para liberarte pero no te sacará de la celda, para salir busca un pequeño agujero en el piso a la izquierda de la reja y cava allí. La criatura te montará y por alguna extraña razón quiere ayudarte... aunque no responderá ninguna de tus preguntas. De ahora en adelante esta criatura, que se llama Midna, será tu compañera de aventuras, cuando quieras hablar con ella presiona Z, tal vez te de algunas pistas, aunque te advierto, Midna no es muy afable que digamos...

Ve a la celda contigua y busca una cadena que cuelga del techo, enfócala y presiona A para halarla y abrir una reja, ve por allí. Llegarás a un alcantarillado y Midna te advertirá sobre una pequeña llama verde que flota en el aire, activa tus sentidos (percibe) y verás que es un espíritu y podrás escucharlo. Estas llamas verdes son espíritus encerrados en esta extraña dimensión y cada vez que veas a una activa tus sentidos para ver quién es realmente y puedas escuchar lo que dice (aunque al parecer ellos no te ven a ti...). Estas alcantarillas no son muy intrincadas, si exploras podrías encontrar algunas cadenas que cuelgan del techo que al halarlas revelarán pasadizos con algunos cofres con rupias, lo importante es que llegues hasta un área que tiene puntas y que no te dejan continuar hacia el norte, bien, al sur de estas puntas hay una cadena que al halarla abrirá una compuerta que inundará las alcantarillas y ya podrás pasar nadando sobre las puntas.

Una vez pasadas las puntas ve hacia el oeste y hala la cadena para drenar el agua, ve al norte y Midna se separará de ti, busca un pequeño agujero en la pared cerca de la reja y pasa por allí.

Cuando te reencuentres con Midna llegarás a una inmensa escalera en espiral pero cuando intentes subir parte de esta escalera se derrumba. Vuelve a subir y cuando llegues al trozo de escalera que se derrumbó verás el icono de Midna en la pantalla, si presionas ese botón Midna se alejará de ti para colocarse en el otro extremo de la escalera, lo que debes hacer es enfocarla y presionar A para saltar hasta donde está. A partir de ahora y cada vez que aparezca el icono de Midna en pantalla presiónalo y repite la técnica para dar un salto largo, esto sucede sólo en algunos puntos del juego así que NO lo podrás hacer cuando quieras.

- - [NOTA IMPORTANTE] - - - - -
A partir de ahora a esta habilidad le llamaremos "salto-Midna". Este salto sólo se puede hacer en algunos lugares en donde aparece el icono de Midna en pantalla, presiona ese botón, enfoca a Midna y pulsa A para realizar el salto.

Cuando subas hasta el tope de la escalera (con saltos-Midna e incluso debes caminar por una cuerda) encontrarás una puerta cerrada, justo a la izquierda de esta puerta hay una pequeña piedra, sube a ella y haz varios saltos-Midna para alcanzar una puerta que está más arriba, sal por ella.

Castillo de Hyrule/Hyrule Castle

Este lugar es un castillo muy extraño... sigue tu camino y te topará con otro espíritu, y si lo oyes te enterarás que ¡esto es el Castillo de Hyrule! ¿;pero qué rayos le ha sucedido?! Cerca del espíritu empuja una caja y sube a ella para saltar el muro y continúa hasta entrar a la torre al final del camino. Dentro encontrarás una persona muy misteriosa (a quien Midna llama Princesa Crepuscular o Twilight Princess). Esta persona explicará todo lo sucedido y de cómo el castillo sucumbió a esta oscuridad, conocida como Twilight (sombras en Español, aunque su traducción literal es crepúsculo), también sabrás que todos los espíritus que has visto eran personas hasta que el crepúsculo se los tragó. Después de la explicación el misterioso personaje revelará su identidad: nada más y nada menos que la ;;;Princesa Zelda de Hyrule!!! Luego de otra escena Midna te sacará del castillo y regresarás al bosque.

Bosque de Ordon/Ordon Woods

Aparecerás en la fuente como lobo, intenta salir y verás que Midna aun te acompaña, aunque no físicamente. Te dice que para regresar al reino Twilight necesitas que un ser de ese reino te deje pasar, un ser como Midna, pero a cambio tendrás que hacer todo lo que ella te diga, además, el Twilight se está expandiendo consumiéndolo todo, y ya se está acercando al pueblo... ;mejor apresurarse! A Midna se le antoja que le consigas una espada y un escudo, así que hay que hacerlo, dirígete al pueblo.

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Cuando intentes entrar al pueblo una ardilla te hablará, y con esto te das cuenta que en tu estado de lobo puedes hablar con los animales. Ve hacia el este del pueblo y cruza el pequeño puente sobre el río para ver al alcalde charlando con un pueblerino, frente a la casa. Acercate a ellos poco a poco sin que te vean y presiona A para escuchar lo que dicen, hazlo hasta que puedas oír completamente todo lo que dicen (las letras aparecen grandes),

con esto sabrás dónde encontrar el escudo. Vuelve por el mismo puente y el sujeto que está sobre la roca alta te atacará con un águila. Ve hacia un lado de la tienda y habla con el gato que se te acerca, cuando estés cerca de la tienda has saltos-Midna hasta alcanzar la roca donde está el tipo que te atacó, al verte se irá y podrás hacer saltos-Midna hacia el molino de agua y de allí al tejado de la casa, entra por la ventana del tejado. Dentro de la casa sube a la mesa del comedor y haz un salto-Midna para llegar al lugar donde está el escudo colgando de la pared, choca contra la pared (corre y presiona A) hasta tumbarlo y coge el ESCUDO DE ORDON (Ordon Shield). Para salir salta por la ventana que está allí mismo, al lado de donde estaba el escudo colgado.

Apenas salgas oirás a tu amigo decirle a su esposa que hay una "espada" en el sillón de su casa, ve hacia su casa (no te acerques a él o te atacará) y usa tus sentidos (es decir, percibe) a la izquierda de la casa (por donde está la gallina) para que puedas cavar cerca de la pared de la casa detrás de los leños y entrar en ella, dentro coge la ESPADA DE ORDON (Ordon Sword) que está en el mueble y sal por el mismo agujero por donde entraste. ¡Listo! ya tienes los ítems que pedía Midna, ahora regresa al bosque.

Bosque de Ordon/Ordon Woods

Espero que Midna cumpla su palabra y te deje entrar al crepúsculo. Cuando pases cerca de la fuente alguien te llamará, acércate pero una criatura oscura te ataca, derrótala fácilmente y quien te hablaba se revelará: es Latoan/Ordon, uno de los 4 Espíritus de la Luz. Te contará cómo el crepúsculo oscuro ha ido consumiendo el reino y también lo que sospechabas: hay que revivir los otros tres Espíritus de la Luz que se encuentran debilitados para regresar todo a la normalidad y el único que puede hacerlo eres tú. También sabrás que la transformación es irreversible al menos que revivas al Espíritu de la Luz del lugar donde sufriste la transformación. Cuando termine cruza el puente y adéntrate al Twilight.

<><><>-----<><><>-----<><><>
CAPÍTULO III: Restaurando La Provincia De Faron (VI.3)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Bosque de Farone/Faron Woods

Midna guardará tus armas por ti. Camina un poco y nuevamente criaturas oscuras te atacarán, intenta vencerlos pero al rato te darás cuenta que es imposible ya que el último que queda siempre revive a los otros dos, sin embargo Midna te enseñará una técnica: mantén el botón B y cargarás una campo de energía, encierra a los enemigos en él y cuando los encierres a los tres suelta el botón para atacarlos simultáneamente y así no revivirán.

- - [NOTA IMPORTANTE] - - - - -

A lo largo del reino Twilight aparecerán en lugares fijos estas criaturas oscuras, cuando aparecen te encerrarán y no podrás escapar hasta matarlas a todas, usualmente atacan en grupos de 2 a 4. Si los atacas el último que queda siempre revivirá a los que ya derrotaste, de esta manera es imposible eliminarlos. La forma más efectiva de vencerlos es atacando a mordiscos a las criaturas que estén más alejadas hasta que sólo queden DOS, tratando que estas dos queden cerca una de otra, después usa el campo de energía de Midna (mantén B presionado) para atrapar a las dos que quedan y vencerlas simultáneamente, con esto no tendrás problemas. Cuando derrotes a estos seres siempre dejarán un portal arriba del lugar, más adelante sabrás para qué sirven estos portales.

En la fuente del bosque verás una luz, acércate y habla con eso y sabrás que es uno de los Espíritus de la Luz que ha perdido su energía y te encomendará recuperarla, para ello te otorgará el RACIMO DE LUZ (Vessel of Light). En el mapa se marcará la ubicación de los bichos que tienen las GOTAS DE ROCIO DE LUZ (Tears of Light) que debes recuperar, son 16 en total. Estos bichos son invisibles y sólo los podrás ver usando tus sentidos de lobo, aquí explicaré cómo cazarlos todos. Por cierto, ¡cuando los mates no te olvides de coger la luz que dejan!

Entra por la cueva a la derecha del espíritu y percibe para ver los INSECTO #01 e INSECTO #02 en el camino, elimínalos y coge la luz que dejan. Llega hasta la casa del sujeto que te dio la lámpara y sube a la pequeña rampa a la derecha de la casa, de allí haz un salto-Midna para que puedas entrar a la casa por la ventana de arriba. Dentro usa tus sentidos para ver el espíritu y habla con él, con esto se revelarán los INSECTO #03 e INSECTO #04. Sal por la misma ventana por donde entraste. Arove usa tus sentidos para ver al INSECTO #05 en la pared a la izquierda de la casa, choca contra la pared para tumbarlo y elimínalo. Dirígete hacia la reja que bloquea el camino hacia el oeste, usa sentidos para ver un lugar donde puedas cavar y pasar por debajo de la valla de la izquierda de la reja, apenas pases la reja verás al INSECTO #06 y al INSECTO #07, elimínalos.

Atraviesa la cueva para llegar al pantano, cuidado si caes a lo que parece agua (que en realidad es niebla) porque te harás daño. Desde la entrada al pantano hacia la derecha están el INSECTO #08 y el INSECTO #09 en la pared, choca contra la pared para tumbarlos (estos son voladores). Ahora ve hacia la pared derecha cerca donde estaban los insectos que acabas de eliminar y podrás cruzarlo por las piedras salientes con saltos-Midna pero debes hacerlo rápido (es decir, pulsar A rápidamente) porque podrías caer a la niebla, llega al claro en el centro de esta área y encontrarás los INSECTO #10, INSECTO #11 e INSECTO #12. Ahora vuelve a hacer los saltos-Midna rápidamente para no caer y cuando hayas cruzado podrás ver al INSECTO #13 y al INSECTO #14 enterrados, cava para sacarlos y mátalos. Por último llega hasta el área donde estaban Talo y el mono encerrados (3 criaturas oscuras te atacarán, ya sabes cómo eliminarlos: mata al mas alejado primero y a los otros dos con el campo de Midna -mantén B presionado-) y encontrarás los dos insectos restantes: el INSECTO #15 y el INSECTO #16.

Cuando hayas eliminado a todos los insectos llenarás el racimo y devolverás la luz a todo el bosque, con esto el Espíritu Faron se revelará y te curará de tu transformación... pero esta vez tu verdadero destino será revelado y tendrás puesta la ropa del héroe. Cuando termine la escena ve con el tipo que te dio la lámpara y habla con él para que te otorgue una LLAVE PEQUEÑA que podrás usar para abrir la reja (por cierto, podrás comprarle por 100 Rupias la BOTELLA #2 llena de combustible para la lámpara, es recomendable que lo hagas). Con la llave abre la reja para llegar al pantano el cual sigue cubierto con la mortal niebla, saca la lámpara y camina un poco (sin entrar a la niebla) para que el mono te la quite... pero antes de que pienses matarlo síguelo y sabrás que quiere ayudarte. El mico usará la luz de la lámpara para abrirse camino entre la niebla, simplemente síguelo y mantente cerca de él, eliminando todos los enemigos que se interpongan en tu camino.

Al cruzar el mono te devolverá la lámpara vacía, cógela y continúa a la siguiente área y te recomiendo que compres aceite para la lámpara en la tienda del pájaro que está en esa área, para comprar simplemente llena tu botella en el recipiente que tiene gas y deposita el dinero en la caja que está debajo del pájaro. Es muy recomendable que antes de seguir tengas la lámpara llena y una botella con gas de repuesto, para recargar la lámpara

si eliminas las arañas con la china y subes por esa hiedra podrás alcanzar un cofre con 10 rupias. Sigue y verás que han atrapado al monito que te ayúdo (MONO #1), libéralo rompiendo la jaula con la espada y mata a las arañas con la china para subir hasta la puerta y continúa. Por cierto... te aseguro que más desesperante que el mismo calabozo es el chillido continuo y atormentante de los monos que te siguen... y no podrás hacer nada (bueno, ponerle mute a tu TV).

[02] Sube las escaleras hasta la plataforma central y elimina la Skulltula, para eliminarla pégale con la china y trata de golpearla por debajo, tal vez te cueste un poco, también verás un cofre que cuelga de una telaraña, no podrás coger ese cofre por ahora. Antes de encender las antorchas baja de la plataforma y ve hacia la pared del norte, verás que está agrietada y cerca de esta pared hay un enemigo que si lo golpeas se convierte en bomba, este enemigo es conocido como Bombling, coge uno de estos bichos-bombas (cuando se haya enrollado para explotar) y tíralo hacia la grieta en la pared para volarla y descubrir un cofre con 20 rupias. Ahora sí, vuelve a subir a la plataforma central y con la lámpara enciende las cuatro antorchas apagadas que hay sobre esa plataforma, con esto subirán otras plataformas que te permitirán alcanzar la puerta del norte, pero antes de entrar coge el MAPA que se encuentra en el cofre al lado de la puerta. Si querías las 20 rupias pero encendiste las antorchas antes de cogerlas tendrás que esperar a que obtengas más adelante el bumerán para apagar las antorchas, así bajarán las plataformas y podrás coger las rupias.

[03] Presenciarás en primera plana una disputa entre monos... que terminará con el puente caído y no podrás cruzar, regresa al cuarto anterior.

[02] Sigue al monito y se colgará de una cuerda, salta para agarrarte de él y que te impulse hasta la puerta del este, por donde debes seguir.

[04] Hacia tu izquierda hay un Bombling, golpéalo para que se enrolle, cógelo y úsalo para volar las rocas cerca de él y levanta la vasija que se mueve para encontrar al OOCOO (Ucayaya en español) de este calabozo, esta cosa te permitirá salir y entrar del calabozo las veces que quieras, por si necesitas algo. Ve hacia la derecha y quema la telaraña para continuar, salta por las plataformas en el agua y entra por la puerta del norte.

[03] Estás de nuevo en este lugar donde cayó el puente. Espera a que sople el viento y activará el anemómetro del puente, con esto el puente girará y podrás cruzarlo para entrar a la puerta del norte.

[05] Por ahora sólo podrás coger una LLAVE PEQUEÑA que hay en el cofre, regresa a [04].

[04] Ve hacia la puerta encadenada del este (tumba la Skulltula con un chinazo) y ábrela con la llave que tienes.

[06] Aquí verás al MONO #2 enjaulado y sabrás por qué tanta amabilidad del primer monito: quiere ayudar a sus amigos. Para liberar al mono rueda contra el pilar donde está varias veces hasta tumbar la jaula. Algunos enemigos vendrán a detenerte, elimínalos y coge las 10 rupias que hay en el cofre bajo el puente. Para salir usa los monos (ya sabes, salta hacia el primer mono y de él al segundo. Regresa a [02].

[02] Con la ayuda del mono podrás alcanzar la puerta del oeste, quema la telaraña que la cubre y entra por allí.

[07] Sube la escalera y verás una planta grande y extraña que no puedes eliminar, continúa subiendo y cuando llegues con el Bombling golpéalo y

cógelo y tiraló desde arriba a la planta extraña de la escalera para que se lo trague y la destruyas. Coge otro Bombling y rápidamente salta por donde estaba la planta extraña de las escaleras (si no la eliminaste te comerá y no podrás pasar) usa la bomba para explotar la roca grande y descubras una puerta detrás de la roca, entra en ella (la del oeste en el mapa).

[08] El MONO #3 se encuentra aquí encarcelado. Baja de donde estás y antes de cruzar el puente sobre el agua rueda contra los pilares para tumbar un cofre que tiene una LLAVE PEQUEÑA. Ahora cruza el puente con mucho cuidado tratando de no pisar los enemigos que se esconden bajo las baldosas. Enciende las dos antorchas apagadas para subir unas plataformas que te permitirán alcanzar al mono, libéralo. Por cierto, cuando obtengas el bumerán podrás regresar aquí y usarlo para apagar las antorchas, con esto bajarás las plataformas y podrás obtener una ¡Pieza de Corazón!, también, si subes por la hiedra a la derecha de las antorchas podrás encontrar un cofre con 10 rupias. Regresa al cuarto anterior.

[07] Apenas salgas dobla hacia tu derecha y con la china elimina las arañas que están sobre la hiedra de la pared, salta a la hiedra y sube. Al lado de la puerta hay otro Bombling, cógelo y tiraló hacia abajo para que caiga sobre la planta extraña que hay abajo y se lo como y la destruyas, con esto podrás alcanzar un cofre que tiene otra Pieza de Corazón. Vuelve a subir por la hiedra y entra por la puerta del sur.

[09] El MONO #4 yace aquí capturado... y la llave se la tragará una planta gigante, elimínala golpeándola en la cabeza (no es mucho problema) y cuando quede la base dale de comer un Bombling de los que están cerca para eliminarla y obtengas la LLAVE PEQUEÑA que te servirá para liberar al mono. Regresa todo hasta [02].

[02] Deberás tener cuatro monos siguiéndote, entra por la puerta del norte.

[03] Acércate al puente caído y con la ayuda de los cuatro monos podrás cruzarlo y entrar a la puerta del norte.

[10] SUBJEFE : Orangután

Aquí enfrentarás al orangután con su horrible trasero y su bumerán (¡vaya rima!). Durante toda la pelea este bicho continuamente tumbará Deku Babas del techo para darte lata, además nunca bajará de los pilares donde está. Para vencerlo acércate a los pilares y mantenlo enfocado para no perderlo de vista, espera a que lance el bumerán (ya sea para atacarte con él o para tumbar los Deku Baba) y enseguida desenfócalo, esquiva el bumerán y rueda contra el pilar donde está el mono para hacerlo perder el equilibrio, así cuando su bumerán regrese lo golpeará y el mono caerá, aprovecha y golpéalo todo lo que puedas en el trasero (sí en el trasero), luego de varios golpes el mico se recuperará y volverá a los pilares. Repite esta técnica hasta derrotarlo y recoge el BUMERÁN TORNADO (Gale Boomerang). Para salir del cuarto lanza el bumerán tres veces al anemómetro que hay sobre la puerta.

[03] Hacia tu derecha hay varios puentes giratorios, lánzales el bumerán al anemómetro que tienen para hacerlos girar y puedas cruzar. En el camino está el MONO #5 en una jaula, libéralo lanzándole el bumerán a la telaraña que sostiene su jaula y sal por la puerta del sur. Regresa a [02].

[02] ¡Recuerdas ese misterioso cofre colgado de la telaraña en este cuarto? bien, lánzale el bumerán a la telaraña que lo sostiene para tumbarlo y coge la BRÚJULA que guarda. Dirígete a [04].

[04] Ve hacia el sureste de esta habitación donde verás un cofre detrás de una reja. Frente a esta reja hay cuatro pilares cada uno con un anemómetro

en el tope. Ahora fíjate en el piso para ver el dibujo de unas líneas formando como una Z, saca el bumerán (mantén el botón presionado) y enfoca los anemómetros sobre las columnas en este orden:

1 --- 2	De esta manera, cuando sueltes el bumerán éste hará el
/	recorrido en forma de Z siguiendo el patrón del piso y
/	activarás los anemómetros en ese orden, abriendo así la
3 --- 4	reja que guarda el cofre.

Abre ese cofre y obtén la GRAN LLAVE. Por cierto, si te lanzas al agua y nadas hacia la izquierda de este cofre encontrarás una pequeña cueva en la pared donde hay otro cofre con 10 rupias. Ve a [05].

[05] Lanza el bumerán al anemómetro del puente de este cuarto para que gire y entra por la puerta del norte.

[11] Verás a todos los monos que has liberado aquí. Ve hacia tu izquierda girando los puentes con el bumerán y sube la hiedra (primero elimina las arañas desde abajo) y entra a la puerta del oeste.

[12] Elimina los Deku Baba para que no molesten y fíjate a tu derecha para ver un Bombling en un tronco sobre el agua, lánzale el bumerán para traerlo hacia ti y rápidamente tíraselo a la planta grande que hay sobre el agua para que se lo trague y muera, con esto podrás saltar a donde estaba la planta y de allí al cofre que contiene una LLAVE PEQUEÑA. Ahora llega hasta la hiedra en la pared de enfrente pero una gran roca no te deja subir, saca el bumerán y enfoca al Bombling, luego enfoca a esa roca (no importa que no salga la marca amarilla) y suelta el bumerán, con esto el bumerán cogerá al bicho y lo estrellará contra la roca para pulverizarla. Sube por la hiedra y elimina al enemigo, lánzale nuevamente el bumerán al Bombling para traerlo a ti y explota la piedra que encierra al MONO #6. Regresa a [05].

[05] Gira el puente y mientras estás sobre él hazlo girar para que puedas ir por la puerta del oeste.

[13] Mata las Skulltulas y párate sobre el agujero cubierto con telaraña del norte del mapa (el que está a la derecha entrando a este cuarto), saca la lámpara para quemar la telaraña y caerás justo al lado del MONO #7, libéralo y regresa al cuarto anterior.

[05] Cruza el puente y abre la puerta encadenada del este.

[14] Cuidado con los enemigos bajo las baldosas (tírales el bumerán), ve por la cueva, elimina los enemigos, sube por la hiedra y tirale el bumerán a los anemómetros sobre los pilares para liberar el MONO #8, este es el último. Sigue por arriba para que puedas alcanzar el cofre de este cuarto que está arriba de las plataformas y que tiene 20 rupias. Vuelve a [11].

[11] Si has liberado todos los monos (8 en total) estos formarán una cadena para que puedas alcanzar la puerta del jefe, la cuál sólo se abre con la Gran Llave, pero antes de entrar rompe las vasijas a los lados de esta puerta para encontrar corazones y una hada para tus botellas.

<> - ~ - ~ - ~ - ~ BABALANT / DIABABA ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

Diababa es como un Deku Baba pero gigantesco y con dos cabezas, pero no te preocupes, es mucho más fácil de lo que parece. Si te fijas verás varios Bomblings en troncos sobre el agua (por cierto no toques el agua porque te dañará), saca el bumerán y enfoca un bicho de estos y luego una de las cabezas de Diababa, lánzalo y el bumerán debería ir por el Bombling y estrellarlo contra la cabeza, con esto la derrotarás. Haz lo mismo con la otra cabeza y lo habrás vencido... o eso creías, ya que saldrá una cabeza central más grande y fea junto con otras dos cabezas más pequeñas, además

los Bombling se irán. Espera un poco y el orangután vendrá para ayudarte. El mono se desplazará por una cuerda con un Bombling en sus patas, nuevamente con el bumerán enfoca el mono y luego a la cabeza central de Diababa, lanza el bumerán para quitarle la bomba al mono y entrellarla contra Diababa, con esto la cabeza central caerá revelando su punto débil (el ojo), golpéalo allí con la espada hasta que se recupere. Esta vez Diababa te atacará escupiendo ácido, así que pilas, sólo repite la técnica nuevamente hasta derrotarlo (no es necesario aliminar las cabezas pequeñas, aunque si te molestan puedes vencerlas como antes). Si necesitas corazones rompe las vasijas (o corta la grama) de este cuarto para obtener algunos.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

Cuando Diababa caiga vencido obtendrás la primera SOMBRA FUNDIDA (Fuse Shadow), aunque Midna se lo queda. Tal como Midna te dice, este es tan solo un fragmento de una armadura poderosa y también te hace saber que te faltan dos piezas más. Cuando termine coge el CONTENEDOR DE CORAZÓN y entra al portal de Midna.

<><><>-----<><><>-----<><><>
CAPÍTULO V: Restaurando La Provincia De Eldin (VI.5)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Bosque de Farone/Faron Woods

Aparecerás en la fuente de Faron, quien te dirá que ahora debes salir del bosque e ir hacia el este, donde se haya otra pieza de la armadura. Para salir ve hasta el lugar donde está el sujeto que te dió la lámpara y sal por la puerta del noreste del mapa.

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

¡Oh sí! este es el hermoso (e inmenso) campo de Hyrule pero como puedes ver gran parte de este reino está siendo consumido por el Twilight... ¡debes hacer algo Link!. Te recomiendo que llames a Epona con una planta-silbato cercana, aunque si quieres ir a pie no hay problemas, así podrás disfrutar del paisaje. Por ahora dirígete hacia el este y un sujeto te alcanzará, es el cartero quien a partir de ahora te entregará todas las misivas a ti personalmente (cuando tenga alguna para ti, claro), además te dará la MISIVA #01. Cuando llegues entra al twilight (sin Epona).

Camina un poco y verás algo en el piso, acércate y olfatéalo para aprender el olor de los niños de ordon. Activa tus sentidos y sigue el rastro hasta encontrarte con más criaturas oscuras, véncelas y notarás que no hay puente y Midna te enseñará a usar los portales, selecciona entonces el portal en N. Faron (el del norte) y aparecerás justo al lado del puente (el cual está arrecostado de la pared), acércate al puente y Midna te hablará, elige transportar el puente y escoge el portal de Garganta Kakariko/Kakariko George en la Provincia Eldin, con esto regresarás al lugar donde estabas y colocarás el puente en su sitio (si te transportas a otro lado deberás intentarlo de nuevo). A partir de ahora podrás usar los portales cuando quieras para desplazarte más rápido pero ten en cuenta que sólo lo podrás hacer mientras eres lobo. Continúa siguiendo el rastro hasta llegar con una reja que bloquea el camino, pasa por debajo de esta reja cavando por el agujero y continúa a Pueblo Kakariko/Kakariko Village.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Tendrás que eliminar más criaturas oscuras (mata a la más alejada primero). Acércate al Espíritu de Luz debilitado que está en la fuente y habla con

ella para que te de el RACIMO DE LUZ (Vessel of Light)... y a cazar más bichos. Ve a un lado de la edificación justo frente a la fuente (donde termina el rastro de los niños) y busca dónde puedes hacer saltos-Midna para alcanzar el techo de este edificio, arriba párate sobre las tablas del piso para entrar. Dentro percibe y ¡¡verás a tus amigos!! acompañados de algunas personas, por lo menos todos se ven bien... Sabrás que tus amigos se quieren esconder en el sótano pero la entrada está cerrada y sólo se abrirá si alguien enciende las velas. Justo frente a ti hay un palo en el piso, cógelo y prende ambas puntas en el fuego y rápidamente sube las escaleras y enciende todas las velas para abrir el sótano, entra por allí para encontrar los INSECTO #01, INSECTO #02 e INSECTO #03. Para salir deberás hacer saltos-Midna por las tablas de madera.

Cementerio/Graveyard

Aquí en el cementerio busca el INSECTO #04 que está enterrado, cuando lo desentierres el bicho es muy escurridizo y tal vez te cueste cazarlo, será más fácil con el campo de energía de Midna. Regresa al pueblo.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Vamos primero por todos los bichos al oeste del pueblo, que el mapa muestra tres puntos. Frente a la casa donde están tus amigos hay una rampa, aun no subas por ella pero ve a la casa que está justo a la derecha de esa rampa y entra por el agujero de la pared izquierda de esta casa, adentro sube por las tablas de madera para encontrar al INSECTO #05 en la pared, sal por donde entraste. Ahora sí sube la rampa para alcanzar la parte superior del hotel que tiene una entrada, pero deberás dar un salto para alcanzarla. Dentro del hotel baja de donde estás y verás al INSECTO #06 dentro de la chimenea, para sacarlo coge el palo que está frente a la chimenea, sube a la mesa y pega un brinco para encender el palo en la antorcha, prende la chimenea y mata al bicho. Ve a la habitación contigua donde hay un par de enemigos, mátalos y sube las escaleras, entra al cuarto y tumba al INSECTO #07 que está en la pared (este es volador). Sal del hotel por donde entraste (sube por las cajas).

Ahora vamos por los bichos que quedan, al este del pueblo. Ve a la casa cerca de donde están tus amigos (al este) y sube por la reja pequeña para alcanzar el tejado de esa casa, ve por los tejados hasta llegar a la casa con un par de vampiros, párate sobre las tablas de madera en el techo para romperlas y entrar a la casa. Justo al lado de donde caes hay una caja que debes mover para revelar al INSECTO #08 que está debajo de esa caja, para salir haz un salto-Midna al armario y de allí al techo. Ve hacia la casa grande de al lado y sube hasta el tejado de la pequeña casa que hay a su izquierda, desde el tejado deberás correr y presionar A para saltar hacia la ventana de la casa grande y romperla para entrar. Dentro sube las escaleras y choca contra el armario para tumbarlo y revelar al INSECTO #09, ahora sube por el estante que tumbaste y de allí a la litera para alcanzar una salida que está arriba. Una vez afuera sube y verás que algunos bichos se meten en una casa, entra a esa casa por el agujero y verás a los bichos escondidos en la chimenea, coge el palo y préndelo y enciende la chimenea pero los insectos prenderán la casa en llamas, sal rápido de allí y disfruta del espectáculo pirotécnico... el caso es que entre los escombros de la casa quedarán las luces de los INSECTO #10 INSECTO #11 e INSECTO #12. Sigue tu camino subiendo por la rampa cerca de la casa que volaste para llegar con otra casa, usa tus sentidos para ver donde cavar y entrar a esa casa. Adentro el INSECTO #13 está dentro de las vasijas, mávalo y sal. Bien te quedan sólo tres insectos pero estos no están en Kakariko, ve hacia la entrada al norte del pueblo y sigue por allí.

Montaña de la Muerte/Death Mountain

Sube a la pequeña rampa y de allí has salto-Midna para subir el muro. Sigue el camino hasta llegar a la zona con géisers y donde está el INSECTO #14 el cual está enterrado. Antes de continuar busca por allí cerca una lápida con un agujero en el centro, esta es una PIEDRA DE AULLIDO, escucha el tono que hace y aulla tal como se indica

Alto	====		====		
Medio		====		====	
Bajo			====		====

Para aullar mantén A presionado y mueve el Stick para cambiar el tono. Con esto aparecerás en un risco muy distante, aulla nuevamente para llamar al lobo fantasma quien aparecerá en el bosque, después irás por él. Continúa hacia el norte y tendrás que derrotar cuatro criaturas oscuras (hay uno que está encerrado entre el campo de fuerza, elimina a ese primero, luego al que está cerca de él y por último a los otros dos con el campo de energía). El INSECTO #15 se encuentra colgado de la reja, tumbalo golpeando la reja, ahora sube a la pequeña piedra cercana para hacer un salto-Midna a la reja, sigue y sin caerte sube al borde alto para hacer otro salto-Midna y alcanzar la parte de arriba, llegarás a un géiser que no te deja continuar por el camino por donde ibas, salta hacia tu izquierda para alcanzar al último insecto, el INSECTO #16.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Retornarás la luz de esta zona y el Espíritu Eldin te dirá que tu próximo destino es la montaña. Ve las escenas del reencuentro con tus amigos (por cierto, Ilia no está con ellos...) ¡Eres todo un héroe Link!

<><><>-----<><><>-----<><><>
 CAPÍTULO VI: Subiendo La Montaña De La Muerte (VI.6)
 <><><>-----<><><>-----<><><>

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Resulta que los niños no se quieren ir hasta que hagas algo por los Goron, ni modo, ser un héroe no es tarea fácil... Encamínate hacia la montaña.

Montaña de la Muerte/Death Mountain

Escala la reja pero el Goron de arriba no te dejará pasar, aunque intentes detenerlo siempre te tirará, mejor regresa a Kakariko.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

El shamán del pueblo estará allí para advertirte que la única manera de que puedas pasar por los terrenos de los Goron es siendo tan fuerte como ellos, y hay alguien que podría ayudarte con este asunto: El alcalde de Ordon. Debes regresar a tu pueblo, intenta abandonar por la salida sur y ¡Epona vendrá! pero la pobre ha sido atacada y está muy asustada, para controlarla debes presionar los botones que se te indican en pantalla, y si caes simplemente vuelve a subir a ella y repítelo ¡vaya! que suerte que eres un granjero experto. Ya que has controlado a tu yegua ve por el sur (salta la reja) y regresa todo hasta Ordon.

Pueblo de Ordon/Ordon Village

Apenas llegues que no se te olvide aprender la TÉCNICA SECRETA #2, el lobo fantasma se encuentra en la fuente del bosque (claro, esto si lo llamaste en la Piedra de Aullar de la montaña). Cuando llegues al pueblo sería bueno que hablaras con las personas y les digas que los niños se encuentran bien, luego ve a hablar con el alcalde (la casa cerca de la entrada a la granja). Después de echarle todo el cuento tendrás que pelear con él al... sumo. El alcalde te enseñará las técnicas básicas, que son:

- A: Agarrar al contendiente
- B (GameCube) o Agitar Wiimote (Wii): Dar bofetón
- IZQUIERDA/DERECHA: Evadir

Para ganar sólo debes tirar a tu contendiente del ring. Este sumo es simple sólo debes evadir el agarre moviéndote a un lado, y cuando puedas darle un bofetón para atontarlo y enseguida cogerlo con A, cuando lo tengas pulsa A repetidas veces para empujarlo. Gánale al alcalde y te dará su secreto para ganarle a los Goron: abre el cofre para obtener las BOTAS DE HIERRO (Iron Boots) ¡pero no le digas a nadie sobre su secreto! Con esto estás listo para vencer a los Goron, así que regresa a toda velocidad a Kakariko.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Verás una escena donde Iván/Colin será raptado por los Orcos, debes seguirlos con Epona y saltar la reja del noroeste para llegar a Hyrule.

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

Tu primera pelea a caballo... Debes enfrentar al orco que tiene a tu amigo pero no será tan fácil ya que el bicho llamará constantemente a sus secuaces, lo mejor es concentrarte en él y golpearlo en cuanto tengas la oportunidad, no pierdas el tiempo con sus secuaces ya que mientras más los destruyas más salen, pero si ves que tienes muchos orcos encima carga un Spin Attack y suéltalo para destruirlos a todos de una vez. Luego de varios golpes vencerás al orco jefe y éste huirá hacia el puente donde te retará a una justa (sin lanza...). La manera más fácil de vencerlo es esta: corre pegado de un borde y carga un Spin Attack y cuando estés muy cerca del orco mueve el Stick a un lado para evadir su embestida y que el orco te pase por un lado, de inmediato suelta el Spin Attack para golpearlo y enviarlo a volar, tal vez no lo hagas a la primera, pero eventualmente lo harás.

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

¡Has rescatado a tu amigo! aunque se encuentra muy mal. Antes de ir a la montaña entra a la tienda de Malo y por 200 rupias compra el ESCUDO HYLIANO (Hylian Shield), es muy recomendable que lo compres, si no tienes el dinero explora un poco por allí hasta ahorrar lo necesario. Ahora sí que estás listo para adentrarte a tierras Goron.

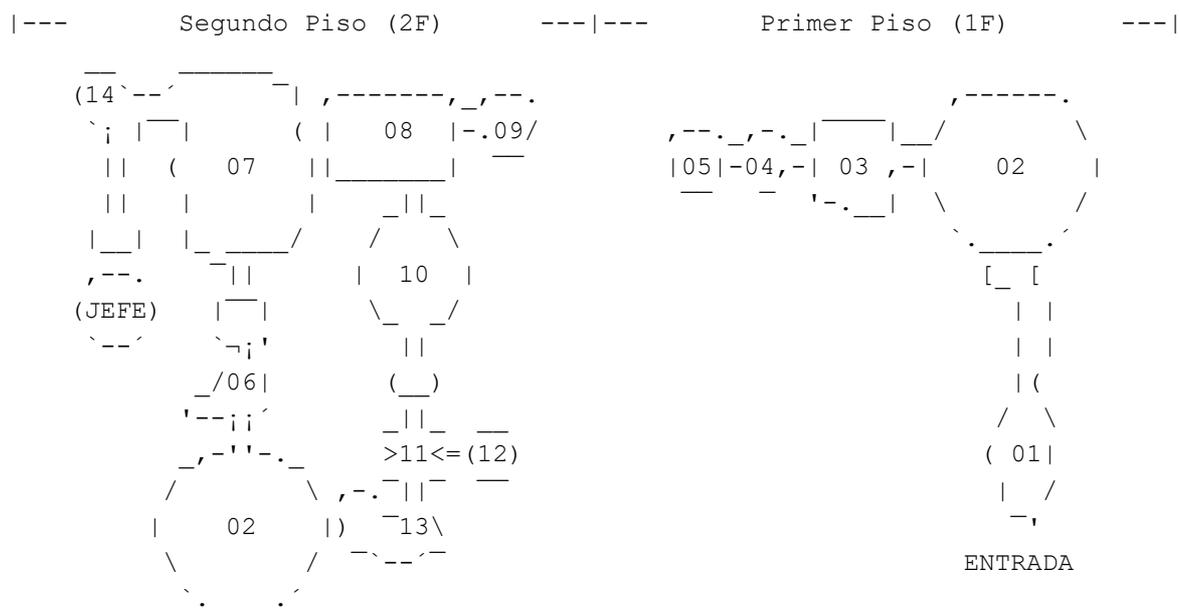
Montaña de la Muerte/Death Mountain

Escala la reja y ponte las botas, cuando el Goron te ataque cógelo con A y mantén el botón presionado para tirarlo, quítate las botas y continúa tu camino (varios Goron intentarán detenerte, simplemente ponte las botas y repite la técnica). Cuando llegues a la parte con los géiser hay muchos Bokoblins con arcos, tienes tres formas de pasar: los eliminas de lejos con la tirachinas, los atacas con el águila llamándola con las plantas-silbato cercanas o pasas corriendo cubriéndote con el escudo. Cuando llegues a la montaña donde viven los Goron te caerá una lluvia de rocas volcánicas, evádelas (por cierto que no se te olvide esa roca gigantesca que estuvo a punto de matarte...). Acércate a un Goron para que te ataque y enfócalo, espera a que te lance un puñetazo y bloquéalo con el escudo, con esto el Goron bajará la guardia por un segundo y podrás golpearlo. Al golpear a los

Goron estos se enrollarán, rápido sube a ellos para que te lancen hacia arriba. Sigue subiendo de esta manera (en el camino hay un par de géisers de la pared que no te dejan pasar ya que nunca dejan de soltar vapor, ponte las botas y ya podrás pasar) y cuando llegues a lo más alto entra a la cueva donde está el líder Goron y te retará a una contienda de sumo. Lucha con él igual como lo hiciste con el alcalde, pero ten en cuenta que sin las botas es imposible ganarle, pero no te preocupes, si pierdes puedes intentarlo otra vez. Al derrotarlo te contará el problema que acongoja su raza y te dejará entrar a tu segundo calabozo: Minas de los Goron (Goron Mines).

<><><>-----<><><>-----<><><>
 CAPÍTULO VII: Minas De Los Goron (Goron Mines) (VI.7)
 <><><>-----<><><>-----<><><>

~ Ubicación De Items Importantes ~	~ Contenido De Los Cofres ~
[05] Mapa [11] Tesoro	[01] 20 Rupias [07] Llave P.
[11] Brújula [05] Ooccoo	[02] Llave P. [07] 50 Rupias
	[05] Mapa [07] --????-- 10R
~ Ubicación Trozos de Gran Llave ~	[05] 20 Rupias [08] 10 Rupias
[05] [09] [12]	[03] Pieza #?? [09] 10 Rupias
	[06] Llave P. [11] Tesoro
~ Ubicación De Llaves Pequeñas ~	[06] 20 Rupias [11] Brújula
[02] [06] [07]	[06] Pieza #?? [12] 50 Rupias



[01] Salta por las piedras sobre la lava hasta entrar por una reja, rompe las tablas de madera con tu espada y justo a la derecha de estas tablas hay un botón en el piso, ponte las botas para hundirlo y el tubo dejará de lanzar fuego, cruza rápidamente antes de que se active y verás otro botón a tu derecha, vuelve a hundirlo y se apagará el tubo que está más adelante, corre hasta allá y una vez pasado el tubo gira por donde venías pero cruza por esa tabla sobre la lava y alcanzar una escalera de mano afuera de la reja, sube por ellas y si caminas sobre la reja podrás encontrar un cofre con 20 rupias. Desde el tope de la reja salta al pilar en el medio de la lava para alcanzar la saliente de la pared de enfrente, salta a la saliente de al lado para llegar con otro botón que al hundirlo apagará un tercer tubo de fuego, llega hasta allí (¡cuidado con el Torch Slug que cae del techo!) y cruza el tubo antes de que se active y llegarás a la puerta del norte, para abrirla sube a la palanca planta que hay a su izquierda y ponte las botas para bajarla.

[02] Este es un gran cuarto que tiene como unas maquinarias extrañas. Sigue

el camino hacia tu derecha para llegar al sudeste donde está el cofre con una LLAVE PEQUEÑA, cógela y regresa a la puerta por donde entraste y sigue por el camino de la izquierda, debes saltar por unas plataformas giratorias para alcanzar la puerta encadenada del oeste, ábrela con la llave.

[03] A los Dodongo de este cuarto (que parecen lagartos) los eliminas golpeándolos en la cola. Nuevamente salta por las plataformas sobre la lava hasta llegar a la esquina noroeste del mapa, allí hay una cadena en el piso, cógela y hálala toda para halar una pared, suéltala y rápidamente llega a la plataforma más grande sobre la lava y de allí alcanzar la puerta del este antes de que el muro que halaste regrese a su posición y bloquee la puerta.

[04] Tírate al agua y ponte las botas para sumergirte y cruzar la reja, bajo el agua hay otro botón que al pisarlo activará un magnetismo que te pegará del muro de arriba, sube por el muro para alcanzar la puerta de salida. De ahora en adelante, cuando veas ese extraño mineral azul en las paredes ponte las botas y podrás caminar por allí gracias al magnetismo.

[05] Encontrarás al primer Goron anciano, quien te dará una PIEZA DE LLAVE (Key Shard), necesitas coleccionar dos más para formar la Llave Grande. Abre el cofre detrás del anciano para obtener el MAPA, al lado del cofre hay otro que tiene 20 rupias. Sube por las escaleras de mano y en las vasijas de arriba se esconde OOCOO. Sal por la puerta de arriba.

[04] Ponte las botas y camina por el mineral magnetizado de la pared y abre la puerta del este (la de arriba), si te caes deberás regresar al cuarto del Goron anciano y volver a subir.

[03] Pisa el botón que está frente a ti para que el magnetismo te pegue del techo, camina por el techo y si llegas a la esquina al noroeste del mapa encontrarás un cofre con la Pieza de Corazón. Ahora caminando por el techo llega hasta la puerta al este (la que está más arriba y que tiene dos antorchas encendidas, sólo la alcanzas caminando por el techo).

[02] Llega hasta el botón que se te muestra y húndelo para activar una grúa con magnetismo, úsala para alcanzar otra plataforma al norte que tiene otro botón que al presionarlo activará una segunda grúa que te permitirá llegar a la puerta del norte.

[06] En el fondo del agua de este cuarto hay un cofre con una LLAVE PEQUEÑA que deberías coger. Luego ve al oeste donde hay una reja rota bajo el agua (¡cuidado te ahogas! sube para coger aire), mueve la caja que bloquea la abertura de esta reja y entra en ella y emerge, pisa el botón para activar el magnetismo y camina por el techo para alcanzar otra plataforma más alta, sobre esta plataforma hunde el botón para activar un magnetismo horizontal que está más abajo de ti. Ahora sube a la reja justo al lado del botón que acabaste de presionar y ponte las botas y deberás brincar hacia abajo de forma que pases por el magnetismo que activaste y te pegues de la pared del este. Camina por esta pared para llegar a un muro alto donde hay un cofre con 20 rupias y un cristal-switch azul, golpéalo con la espada para abrir la puerta del norte por donde debes seguir, tienes como cinco segundos para llegar a la puerta antes de que se cierre, si no llegas tendrás que subir de nuevo hasta el cristal-switch y volverlo a activar. Sube por la pared magnética para alcanzar el cofre con otra Pieza de Corazón, luego sigue por la pared para alcanzar el puente rojo elevado que bloquea la salida, rompe la sogas que sostiene el puente para tumbarlo y abre la puerta encadenada con tu llave.

[07] En este gran cuarto hay varios enemigos arqueros, puedes eliminarlos

con la china si tienes municiones para que no molesten. Ve por los puentes de madera hasta alcanzar un área al oeste que tiene un Beamos (estatua que gira y dispara un rayo), cerca de este Beamos hay un cofre con una LLAVE PEQUEÑA, cógela y úsala para abrir la puerta encadenada del este. Por cierto, en este cuarto podrás encontrar bajo el agua al norte un cofre con 50 rupias detrás de unas tablas de madera.

[08] Pasa la primera plataforma giratoria y tendrás que pasar por otra más larga, para esto debes cruzar corriendo y pararte en los cuadros de mineral magnético y ponerte las botas justo cuando la plataforma vaya a girar, de esta forma quedarás pegado de la plataforma y no caerás, espera a que gire otra vez y quítate las botas para correr al siguiente cuadro de mineral, por esto es recomendable que pases por el lado que tiene más minerales. Al cruzar la plataforma sigue por la puerta al este del mapa.

[09] Aquí está otro anciano Goron que te otorgará la segunda Pieza de Llave y no te olvides de coger las 10 Rupias en el pequeño cofre de allí. Sube las escaleras de mano y sal por la puerta de arriba.

[08] Con las botas camina por el mineral de la pared para alcanzar la otra puerta al sur, pero antes de abrir la puerta coge 10 Rupias más del cofre.

[10] SUBJEFE: Guardián Goron

En esta habitación enfrentarás a un Goron gigantesco y si quieres continuar deberás vencerlo. Para esto ponte las botas para no caer de la plataforma y golpéalo con la espada cuando él levante las manos para atacarte, tienes que golpearlo rápidamente antes de que él te golpee a ti y después de pocos golpes el Goron se hará bola, rápidamente mantén A presionado para cogerlo y tirarlo hacia la lava. Si te mantienes en el centro de la plataforma no necesitarás las botas y podrás movilizarte y golpearle mejor, pero ten en cuenta que si te alejas mucho del centro podrías resbalar de la plataforma además que para coger al Goron sí debes tener las botas puestas y es posible que cuando lo lances no caiga de la plataforma... En fin, luego de tirarlo a la lava tres veces lo habrás derrotado y te dejará pasar.

[11] Abre el cofre y obtén el tesoro de este calabozo: el ARCO DEL HÉROE (Hero's Bow) ;viene con un carcaj con capacidad para 30 flechas! Con tu nuevo arco dispara una flecha a las sogas que sostienen el puente elevado para tumbarlo y sigue. Acércate a la estatua que obstruye la salida al sur y esta cobrará vida para convertirse en Beamos, al igual que las demás estatuas de este cuarto. Mata al Beamos del oeste disparándole una flecha en el ojo y podrás halarlo para revelar el cofre con la BRÚJULA. Ahora elimina al Beamos del este para que puedas halarlo y puedas ir por allí.

[12] Obtén el último trozo de llave del Goron para formar la LLAVE GRANDE, detrás del Goron coge 50 Rupias del cofre y regresa.

[11] Ahora sí elimina al Beamos que bloquea la salida del sur y continúa por allí.

[13] Camina a tu izquierda y tumba la reja que bloquea el camino rodando contra ella. Deberás pasar por algunas plataformas sobre la lava llenas de enemigos (antes de saltar a las plataformas elimina con el arco los Torch Slugs que cuelgan del techo para que no te tumben). Cuando llegues a la reja cerrada elimina al Dodongo del techo disparándole flechas en la cola y hunde el botón para subir al techo con el magnetismo y ponte justo sobre la puerta cerrada, saca el arco y ubica un cristal-switch que hay en un nicho sobre la puerta, dispárale para activarlo y abrir la puerta.

[02] Coge 50 Rupias del cofre a tu izquierda y luego dispara flechas a las

sogas que sostienen el puente elevado de tu derecha, presiona el botón para activar otra grúa que te llevará hasta la puerta norte, entra por allí.

[06] Dale al cristal-switch del muro desde abajo con una flecha para abrir la puerta y sigue al norte.

[07] Elimina a todos los arqueros y ve por los puentes hasta el área donde está el Beamos al oeste (donde anteriormente conseguiste una llave), elimina al Beamos y hálalo para descubrir un camino, ve por allí (¡cuidado que hay más arqueros!) hasta alcanzar otro botón, húndelo para activar otra grúa, se te mostrará el puente cercano que está atado con sogas. Pega un brinco de donde estás a la plataforma cercana donde llega la grúa y ponte las botas para pegarte de la grúa, saca el arco y cuando estés frente al puente rompe las sogas que lo sostienen con una flecha, luego espera que la grúa se posicione sobre el puente que acabas de tumbar y quítate las botas para caer en él y entrar por la puerta al oeste. Por cierto, en este cuarto hay un cofre (el de la esquina superior derecha) que no podrás alcanzar todavía, más adelante cuando obtengas el Clawshot podrás regresar aquí y acercarte a la puerta del este y desde allí podrás dispararlo en la reja que cuelga de la plataforma donde está ese cofre para subir allí y coger las... 10 rupias que guarda para ti.

[14] Sigue tu camino eliminando a todos los enemigos desde lejos y rompe las sogas que sostienen al último puente que esconde la puerta del jefe, pero antes de abrirla te recomiendo que rompas todas las vasijas a los lados de la puerta para recargar tus corazones y flechas.

<>~ - ~ - ~ - ~ - PYRUS / FYRUS - ~ - ~ - ~ - ~<>

Este inmenso enemigo es el patriarca de los Goron, que se ha convertido en una horrible criatura luego de que entró al templo. Primero que nada debes mantener tu distancia de él, ya que si te acercas mucho puede darte un cadenazo doloroso. Cuando tengas oportunidad métele una flecha en el ojo brillante que tiene en la cabeza y lo atontarás por algunos segundos, rápidamente coge una de las cadenas de sus pies por el extremo y ponte las botas para que puedas halar la cadena (en sentido contrario a como se mueve Fyrus) hasta tensarla y lo tumbarás. Cuando Fyrus haya caído rápidamente quítate las botas y acércate y golpéalo en el ojo de su cabeza hasta que vuelva a levantarse y repite el proceso. Luego de unos cuantos golpes Fyrus mostrará una nueva técnica: cargará energía para soltar un círculo de fuego a su alrededor, cuando veas que levanta los brazos y comienza a acumular energía dispárale una flecha en el ojo o aléjate lo más que puedas para que el fuego no te alcance, ya que tiene un gran diámetro.

<>~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~ <> ~ - ~ - ~ - ~ - ~ - ~<>

Cuando hayas derrotado a Fyrus obtendrás el segundo fragmento de SOMBRA FUNDIDA (Fuse Shadow) ;¡sólo te resta una!! Y Midna te contará sobre Zant, el Rey de la Oscuridad como se conoce y el causante de todo lo que le pasa a tu hermosa tierra, también verás como el patriarca Goron regresa a la normalidad. Coge tu merecido CONTENEDOR DE CORAZÓN y entra al portal de Midna para salir de aquí.

<><><>-----<><><>-----<><><>
CAPÍTULO VIII: De Cómo Link Salvó A Los Zoras (VI.8)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Pueblo Kakariko/Kakariko Village

Eldín te dice que ahora debes ir hacia el norte, pero antes de abandonar el pueblo ve a la tienda de bombas e intenta comprar las bombas por 30 Rupias

pero te terminarán vendiendo el SACO DE BOMBAS (Bomb Bag) con 30 bombas por 120 Rupias, debes comprarlo porque necesitaremos bombas. Monta a Epona y salta la reja del noroeste para salir del pueblo.

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

Obtendrás las MISIVA #02 y MISIVA #03 del cartero. Cruza el puente al norte pero el camino está bloqueado por rocas, explótalas con tus bombas y varias criaturas oscuras se llevarán un pedazo del puente... regresa y mátalas (espera que se te acerquen y atácalas con un Spin Attack, recuerda que se tienen que eliminar las tres a la vez) y se activará otro portal. Sigue al norte y adéntrate al Twilight (ya sabes que no puedes entrar con Epona). Nuevamente encontrarás otra cosa en el piso, olfatéala para aprender el olor de Ilia (debes aceptar olvidar el olor de los niños) y sigue el rastro al igual que antes, dicho rastro te llevará hasta el Castillo de Hyrule.

Ciudadela de Hyrule/Hyrule Castle Town

Si escuchas a los espíritus de la entrada sabrás el chisme que se riega por el pueblo: en el bar tienen a un niño Zora muy enfermo. No podrás hacer mucho por aquí, sólo sigue el rastro hasta entrar al bar al sureste.

Tasca de Telma/Telma's Bar

¡Percibe para ver a tu amiga Ilia! Escúchala para enterarte que cuida del niño enfermo junto con Telma, la dueña de la tasca. Ahora échale un vistazo al mapa en la mesa donde están los soldados y verás una marca a donde tenemos que ir, sal del pueblo por donde entraste (la salida al oeste, si no sabes el camino sólo sigue el rastro de Ilia en sentido contrario).

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

Continúa tu camino hacia el oeste, llegarás con el puente sobre el lago, intenta cruzarlo pero un arquero te rodeará con fuego, no te queda de otra sino subirte a una caja y saltar del puente... sí, haz leído bien, salta del puente hacia abajo.

Lago de Hylia/Lake Hylia

Por suerte haz caído en el pequeño pocito en que se ha convertido el lago, por alguna razón el lago se está secando. Acércate a la estructura extraña que parece una casa y escucha al espíritu que hay en ella (y que parece un payaso). El espíritu descubrirá un enemigo a lo lejos, acércate a este enemigo y llamará un ave oscura gigante a la que se montará para atacarte. Mantenlo enfocado y esquivando sus flechas y espera que el ave descienda un poco para atacarla con A, cuando logres tumbar al enemigo derrótle y Midna se montará al ave quien te llevará a otra zona.

Río Zora/Zora's River

Vuela esquivando todos los obstáculos (puedes acelerar con A). Si chocas con algo y caes podrás repetirlo si seleccionas la opción SI cuando Midna te pregunte, si eliges NO aparecerás en el lago, para volver a llamar al ave aulla en la planta-silbato cerca de donde apareces. Cuando hayas pasado todo el río sano y salvo llegarás a la parte alta.

Curso Alto del Río Zora/Upper Zora's River

De donde apareces salta al valle abajo de ti y entra a la gran caverna del oeste (por donde está congelado).

Región de los Zora/Zora's Domain

Todo está congelado... esta parece ser la razón de que el río no fluya y por lo tanto que el lago se haya secado. Debes subir a lo más alto de esta área, para esto acércate a la base de lo que era una cascada (y que ahora está congelada) y busca dónde hacer un salto-Midna. Sube por la cascada con saltos-Midna y una vez arriba sigue tu camino al norte. Vence a 3 criaturas oscuras (elimina primero la que está apartada por las barreras) y luego percibe ;para ver a todos los Zoras congelados y atrapados en el hielo bajo de ti! Midna te dice que debes hacer algo para ayudarlos (¿se le estará ablandando el corazón? usualmente no le importa nada más que ella misma). Tiene que haber una manera de descongelar a los Zoras. Bien... ¿recuerdas aquella roca ígnea gigante que estuvo a punto de matarte por allá en Death Mountain? Bueno, habla con Midna para transportarte hasta la montaña porque vamos por esa roca.

Montaña de la Muerte/Death Mountain

Apareces muy cerca de la roca volcánica, acércate a ella y haz que Midna lo teletransporte hasta Zora's Domain.

Región de los Zora/Zora's Domain

¡Ha funcionado! haz salvado a los Zoras de su prisión además de restaurado el flujo del río. Intenta irte de aquí y un espíritu hermoso te hablará, es Rutela, la ahora muerta reina de los Zora. Te suplicará que salves a su hijo y si lo haces te ofrecerá un poder Zora para respirar bajo el agua... hmmm... muy conveniente. Como debes imaginar su hijo es ese pequeño niño Zora que está a punto de morir en la tasca de Telma, debemos ir allá pero antes hay que hablar con el espíritu de esta región. Tírate al río y deja que la corriente te lleve hasta el lago.

<><><>-----<><><>-----<><><>
CAPÍTULO IX: Restaurando La Provincia De Lanayru (VI.9)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Lago de Hylia/Lake Hylia

¡El lago ha regresado a la normalidad gracias a ti! La corriente del río te ha dejado exactamente frente a la caverna donde habita el último Espíritu de Luz que queda por restaurar: Lanayru. Nuevamente obtendrás el RACIMO DE LUZ (Vessel of Light) y deberás recuperar todas sus ROCIO DE LUZ (Tears of Light) eliminando los 16 insectos.

Vamos primero con los insectos del lago. Apenas salgas de la caverna del espíritu el INSECTO #01 se va por un puente a tu izquierda, síguelo y tres criaturas oscuras te atacarán, elimínalas. Desde esta plataforma en donde venciste a las criaturas oscuras debes saltar por las rocas sobre el agua que están detrás hasta alcanzar el área al sur del mapa donde está el INSECTO #02, el cual se enterrará en cuanto te vea. Si caes al agua nada hacia la entrada de la caverna del espíritu. El INSECTO #03 es volador y se encuentra detrás de la casa circense que flota en el medio del lago. Sólo queda uno en esta área, al este del lago, llega hasta allá nadando y elimina al INSECTO #04 el cual es volador. Muy cerca de este insecto que acabas de eliminar hay planta-silbato, aulla sobre la planta para llamar otra ave oscura gigante quien te llevará nuevamente por Zora's River.

Riío Zora/Zora's River

Los INSECTO #05, INSECTO #06, INSECTO #07 e INSECTO #08 vuelan sobre este río. Debes volar por esta peligrosa área nuevamente esquivando todos los obstáculos pero esta vez es un poco más difícil porque debes percibir (usar tus sentidos) en todo momento para poder ver los bichos, y esto te quita un poco de visibilidad. Para cazar los bichos enfócalos y cuando estés cerca presiona A para acelerar y eliminarlo. Si fallas o no los eliminaste todos puedes llamar al ave nuevamente y repetirlo. Llega hasta el tope del río.

Curso Alto del Río Zora/Upper Zora's River

Cuando llegues arriba del río percibe para ver a la chica sentada en las escaleras de la casa, habla con ella y el INSECTO #09 aparecerá para que lo elimines. Sube por las escaleras donde está la chica y cruza el puente de madera, del otro lado está sobre el peñazco una PIEDRA DE AULLAR (el lobo fantasma aparece al oeste del Castillo de Hyrule, después vas por él). Regresa a Zora's Domain.

Región de los Zora/Zora's Domain

En el centro del lago de esta región vuelan tranquilamente los INSECTO #10 e INSECTO #11, para eliminarlos sube a las plantas que flotan en el agua, enfócalos y salta con A para atacarlos. Ahora nada hacia el INSECTO #12 al sureste del mapa, sal del agua y sigue el camino para encontrar al bicho cerca. Ahora busca por la pared del este una cueva cerrada por hielo, cerca podrás hacer saltos-Midna para subir hasta un pasillo que hay en la pared más arriba, en este pasillo se encuentra el INSECTO #13. Ahora debes ir a la sala de arriba donde descongelaste a los Zora, puedes seguir subiendo con saltos-Midna por detrás de la cascada o teletransportate, una vez allí ubica al INSECTO #14 el cual cuelga alto en la pared del este, tumbalo chocando contra la pared y mátalos. Tírate al agua para regresar y sigue la corriente del río para salir de esta zona.

Curso Alto del Río Zora/Upper Zora's River

Aquí ubica una cueva por donde pasa el río y que tiene antorchas, al suroeste del mapa (cerca hay unos espíritus de zora que si hablas con ellos se irán nadando por esa cueva que te digo). Debes lanzarte al agua y dejar que la corriente te lleve por esa cueva, con esto llegarás a Hyrule.

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

Cuando llegue a Hyrule del norte sal por la salida del suroeste para llegar a Hyrule del oeste y dirígete al castillo pero varias criaturas oscuras te atacarán cerca de la entrada, vénceles y entra al pueblo del castillo.

Ciudadela de Hyrule/Hyrule Castle Town

Ve al lugar donde está la taberna de Telma y el INSECTO #15 estará frente a la entrada al bar, detrás de unas cajas. Cuando hayas capturado 15 insectos y sólo quede uno, Midna te mostrará la ubicación del último insecto, teletransportate hacia el lago y ve hasta el punto que marca el mapa.

Lago de Hylia/Lake Hylia

Apenas llegues verás una escena del insecto... parece un poco más grande. Acércate nadando al punto del mapa y sube a las tablas que flotan en el agua y percibe para ver... a la madre de los insectos. Eliminarlo es fácil (como casi todos los jefes de este juego), sólo mantenlo enfocado y espera a que descienda un poco, cuando deje de generar corriente bríncale encima

(presionando A) para agarrarte del bicho y presiona el botón continuamente para morderla varias veces. El insecto se soltará y comenzará a nadar a tu alrededor, esquivala y repite la técnica. Cuando la derrotes caerá boca arriba flotando en el agua, súbete a su abdomen y con el campo de energía de Midna (mantén B presionado) destruye todas sus seis patas (o lo que sea) a la vez, con esto la eliminarás definitivamente y obtendrás la última lágrima.

¡Has restaurado al último Espíritu! Lanayru te mostrará unas ilusiones algo perturbadoras que te cuentan sobre cómo los habitantes de Hyrule codiciaron a muerte el poder dorado y de cómo los espíritus encerraron el poder maligno que consumía a la gente. Bueno, ¿recuerdas que Rutela nos prometió algo si ayudábamos a su hijo? Pues debemos regresar al bar de Telma. Para salir del lago habla con el payaso de la estructura circense que flota en el agua y págale 10 rupias para que te dispare a otra casa que está arriba y sin dilación dirígete a la tasca de telma, es probable que en el camino recibas algunas misivas del cartero. ANTES DE CONTINUAR asegúrate de que tienes tu carcaj de flechas lleno, las necesitaremos.

Tasca de Telma/Telma's Bar

Te enterarás de una lamentable noticia: Ilia ha perdido la memoria, además la única salvación para el chico Zora es llevarlo a Kakariko... y pues tú eres el único valiente que queda para escoltarlo. Así es, debes proteger el carro donde van Telma, Ilia y el chico Zora a lo largo de todo el trayecto hacia Kakariko. Primero enfrentarás a otro orco en el puente, pero a diferencia del anterior a este no le dañará el acero de tu espada, debes darle con el arco. Para esto galopa a toda velocidad hacia él y atácalo con el arco pero cuando se te acerque quita el arco y esquivalo. Tras dos flechazos lo vencerás obteniendo así la LLAVE DEL PORTÓN (Gate Key). Sigue tu camino (abre los portones con la llave) pero varios enemigos te atacarán tanto a ti como al carro, debes proteger al carro a toda costa, si este se enciende enfócalo y lánzale el bumerán para apagar el fuego lo más rápido que puedas. Cuando pases el primer portón fíjate muy bien porque hay un par de aves que le tiran bombas a la carroza, si esto pasa el caballo del carro se volverá loco y comenzará a correr sin sentido, así jamás podrás salir del área y continuar, por eso debes eliminar las aves que tienen bombas de primero, dispárale con flechas.

Pueblo de Kakariko/Kakariko Village

¡Uf! al fin has llegado. Luego de la conversa con tus amigos el espíritu de Rutela aparecerá frente a ti, síguelo y te guiará al cementerio.

Cementerio/Graveyard

Entra por el pasadizo que abrió Rutela y habla con ella para que te otorgue el TRAJE ZORA (Zora Tunic) en agradecimiento por lo que hiciste por su hijo pero antes de ir al lago regresa al pueblo.

Pueblo de Kakariko/Kakariko Village

Entra a la tienda de bombas y compra el nuevo modelo: las BOMBAS SUBMARINAS (Waterbombs), de estas sólo caben la mitad en la bolsa (es decir, si tu bolsa tiene capacidad para 30 bombas, sólo caben 15 Waterbombs). Si tienes la bolsa de bombas llena antes de comprar las submarinas ve al mostrador justo al lado de Don Mechas/Barnes y habla con él para que te compre las bombas que tienes en la bolsa, ahora sí podrás adquirir las submarinas, esto es porque sólo puedes llevar un tipo de bomba en una misma bolsa. Ya que estás armado dirígete hacia el puente sobre el Lago Hylia.

Pradera de Hyrule/Hyrule Field

Para acceder al lago debes entrar a la casa al este del puente (a donde te dispara el cañón del lago), habla con el sujeto de esa casa y págale 20 rupias para que te deje saltar hasta el lago... pero puedes coger una cucco (gallina) e intentar volar hasta la "isla de los premios" (esa estructura que flota en el agua y que parece una pirámide de varios pisos), según el piso donde caigas en esta estructura obtendrás un premio del cofre.

Lago de Hylia/Lake Hylia

Colócate el traje Zora y sumérgete hasta lo más profundo del lago, en el punto azul que se marca en el mapa. Allí verás que la entrada al templo está bloqueada por una roca, justo debajo de la entrada hay una grieta en el piso, ponte las botas y coloca una bomba submarina sobre esta grieta para explotarla y que de allí salga una corriente de agua hacia arriba, luego tira otra bomba a esta corriente para que la bomba se eleve y explote la roca que bloquea la entrada al Santuario del Lago (Lakebed Temple).

+-----+
| ESTA GUIA CONTINUARA... |
+-----+

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

Cada vez que colectes cinco Piezas de Corazón obtendrás un Contenedor de Corazón completo que incrementará tu energía. Hay un total de 45 piezas regadas por todo Hyrule, algunas son fáciles de obtener y otras no tanto. En esa sección se lista la localización de todas y cada una de las piezas.

Notas Importantes

- Las piezas están ordenadas por nombre del área en español, el nro de una pieza no indica el orden en que se pueden obtener.
- Algunas piezas tienen más de una forma de obtenerse, aquí se listan todas las formas posibles para obtener esas piezas.
- Imprime esta lista y marca en la casilla de verificación las piezas que has obtenido, así sabrás fácilmente cuáles son las que te faltan.

LISTA INCOMPLETA, SECCION EN CONSTRUCCION

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Templo del Bosque/Forest Temple
- Requerimientos: Ninguno

Llega hasta el cuarto [07] (ver mapa de este calabozo en la Guía Completa) y coge un Bombling (bicho-bomba) de los que se encuentran en la parte de arriba de este cuarto y tásalo a la planta grande que bloquea un nicho al oeste para que se lo coma, con esto destruirás la planta y podrás entrar al nicho donde está un cofre con esta pieza de corazón.

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Templo del Bosque/Forest Temple

- Requerimientos: Bumerán Tornado/Gale Boomerang

Llega hasta el cuarto [08] (ver mapa de este calabozo en la Guía Completa) y apaga con el bumerán las antorchas encendidas que hay al otro lado del cuarto, con esto bajarán unas plataformas de madera que bloquean el nicho donde se encuentra el cofre con la pieza.

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Minas de los Goron/Goron Mines

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Minas de los Goron/Goron Mines

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Kakariko

- Requerimientos: Bombas, Botas de Hierro/Iron Boots

Vuela la roca en la pared cerca de la entrada al sur del pueblo para hallar un camino que te llevará a la parte superior de la fuente del espíritu, tírate al agua de la fuente y sumérgete hasta el fondo con las botas donde encontrarás el cofre que contiene esta pieza.

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Kakariko

- Requerimientos: Bombas, Arco, Bumerán Tornado/Gale Boomerang

Justo arriba de las rocas de la pieza anterior hay otras rocas, dispáralas una flecha explosiva para volarlas y revelar la pieza, que podrás tomar si le lanzas el bumerán.

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Montaña de la Muerte/Death Mountain

MÉTODO 1

- Requerimientos: Haber pasado el calabozo Minas de los Goron/Goron Mines

Después de terminar el segundo calabozo llega a la montaña desde Kakariko, sube la reja y cuando llegues al primer Goron que veas (¡después de subir la reja!) haz que te impulse hacia arriba e intenta montarte al muro de tu izquierda. Una vez arriba sigue tu camino hacia el norte hasta que llegues con un Goron bebé que está arriba de la zona con los géisers, cerca de este Goron, en la pared del oeste hay un nicho en la pared, entra por allí para caer al lado del cofre que contiene la pieza.

MÉTODO 2

- Requerimientos: Zarpa/Clawshot

Sube la montaña desde Kakariko hasta llegar a la primera zona con géisers (donde está una Piedra de Aullar). Una vez allí busca hacia arriba en el

muro un bebé Goron y dispara el Clawshot a la hiedra que está justo debajo de ese bebé Goron, con esto subirás hasta donde está él. En la pared del oeste cerca del bebé hay un nicho, entra por ese nicho para llegar al cofre con la pieza.

[] Pieza de Corazón #??

- Ubicación: Pradera de Hyrule/Hyrule Field

- Requerimientos: Bombas y Arco

Llega a Hyrule este desde Kakariko (saliendo de Kakariko por la salida al noroeste del mapa) y apenas llegues busca cerca de la entrada dos grandes rocas que se pueden explotar con bombas, vuélalas para revelar un muro bajo al que puedes subirte y ve por ese muro hasta alcanzar una hiedra, sube por ella y en el muro de enfrente verás más hiedra con una piedra arriba, antes de saltar hacia la hiedra explota la piedra con una flecha explosiva y luego sí salta y sube la hiedra. Una vez arriba ubica el cofre que está en un muro más abajo hacia tu derecha y brinca a ese muro para alcanzar el cofre, que por supuesto tiene lo que buscas: esta pieza.

```

/\
/_\=====/\
/\ /\ <> <> A V E N T U R A S   S E C U N D A R I A S   <> <> /\ /\
/_\/_\===== (VIII) =====/_\/_\

```

Lo que se encuentra en esta sección no es necesario para terminar el juego, sin embargo le dan un buen agregado e incluso podrías obtener algún premio como recompensa si completas estas aventuras secundarias.

```

<><><>-----<><><>-----<><><>
  Bichos Dorados                                     (VIII.1)
<><><>-----<><><>-----<><><>

```

Los Bichos Dorados (o Golden Bugs) son insectos extremadamente raros que poseen un color dorado brillante. Se encuentran regados a lo largo de Hyrule y son algo difíciles de ubicar debido a su pequeño tamaño, aunque si pones atención a tus alrededores podrás verlos brillar y también escuchar el peculiar sonido que emiten. A medida que colectes los bichos llévalos a la niña Maripola/Agitha que vive en el pueblo del Castillo de Hyrule. Para capturar al bicho simplemente acércate y cógelo con A (cómo nos sería de útil aquél Bug Catching Net... los que conocen Zelda desde sus inicios sabrán a lo que me refiero...), por cierto, sólo puedes capturar a un bicho una sola vez.

Tips para capturar Bichos

- Muy atento al sonido. Cuando escuches un pequeño sonido como de "brillo" es que tienes un bicho cerca de ti.
- Buscar de noche facilita las cosas ya que podrás ver más fácilmente a los bichos debido a su color dorado.
- Usualmente las parejas de bichos se encuentran en la misma área aunque separados, es decir, si en un área encuentras al bicho macho, es probable que cerca (o no tan cerca) dentro de la misma área se encuentre la hembra y viceversa.
- NO hay bichos dentro de ningún calabozo ni en cuevas ni cavernas extrañas así que no busques allí.

Premios

Llévale los insectos a la niña Maripola/Agitha en el pueblo del castillo para que te recompense con algunos premios:

- La primera vez que le entregues un insecto te dará la Mejora de Rupias #1 que te permite llevar hasta 600 rupias.
- Luego de eso, por cada insecto que le des obtendrás 50 rupias...
- Pero si completas una pareja (macho y hembra de un mismo insecto) ganarás 100 rupias, es decir, por cada pareja obtienes 150 rupias en total.
- Entrégale la colección completa de 24 insectos y ganarás... la Mejora de Rupias #2 a la que le caben hasta 1000 rupias.

=====
Localización de Bichos
=====

Ahora que si no tienes madera de entomólogo y quieres que te digan dónde se encuentran los bichos dorados, pues aquí tienes la lista completa con la ubicación de todos y cada uno de los insectos.

*** ATENCION: LISTA EN CONSTRUCCION ***

[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	
[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]	Pantalla de Bichos
[13]	[14]	[15]	[16]	[17]	[18]	La imagen de la izquierda es la pantalla de bichos, ve el número que corresponde al bicho que te falta y búscalo en la siguiente lista para ubicarlo fácilmente
[19]	[20]	[21]	[22]	[23]	[24]	

- 01) Hormiga/Ant Macho: Bajo uno de los árboles del cementerio de Kakariko.
- 02) Hormiga/Ant Hembra: Adentro de la casa abandonada de Kakariko (al lado de la tienda de bombas).
- 03) Efímera/Dayfly Macho: ???
- 04) Efímera/Dayfly Hembra: ???
- 05) Escarabajo/Beetle Macho: ???
- 06) Escarabajo/Beetle Hembra: ???
- 07) Mantis Macho: ???
- 08) Mantis Hembra: ???
- 09) Ciervo Volante/Stag Beetle Macho: Llega hasta Hyrule del norte y ve hacia el norte de esta área (cerca de la entrada que te lleva a Región de los Zora/Zora's Domain). Una vez allí busca cerca una cueva tapada por una roca (si ya volaste la roca pues estará la cueva abierta), en la pared arriba o a los lados de esta cueva está el insecto, bájalo con el Clawshot o el bumerán.
- 10) Ciervo Volante/Stag Beetle Hembra: ???
- 11) Cochinilla/Pillbug Macho: Sal de Kakariko por la salida sur para llegar

a Hyrule, cruza el puente de madera y en la grama muy cerca del puente está el bicho.

12) Cochinilla/Pillbug Hembra: Sal de Kakariko por la salida sur para llegar a Hyrule, apenas salgas ve hacia tu izquierda hasta llegar con tres árboles apartados, en la grama que hay entre estos árboles se encuentra el insecto.

13) Mariposa/Butterfly Macho: ???

14) Mariposa/Butterfly Hembra: ???

15) Mariquita/Ladybug Macho: ???

16) Mariquita/Ladybug Hembra: ???

17) Caracol/Snail Macho: Se encuentra en Sacred Groove en el área donde obtienes la Espada Maestra/Master Sword, busca una pequeña entrada hacia la izquierda de las escaleras destruidas (frente a las estatuas guardianes de esta zona), justo arriba de esa entrada está el bicho, bájalo con la Zarpa/Clawshot.

18) Caracol/Snail Hembra: No lo podrás obtener sino hasta muy avanzado en el juego, un poco antes de entrar a Templo del Tiempo. Es fácil de ubicar, en la sala justo antes de entrar al Templo del Tiempo busca a la izquierda de las escaleras que dan a la salida. Bájalo de la pared con el Clawshot.

19) Insecto Palo/Phasmin Macho: En Hyrule del este (llegas desde Kakariko) lo encontrarás en el arco del puente al norte. El bicho está alto en la pared, podrás capturarlo con el Clawshot o el bumerán.

20) Insecto Palo/Phasmin Hembra: ???

21) Saltamontes/Grasshopper Macho: Llega a Hyrule del este desde Kakariko (saliendo del pueblo por la salida al noroeste) y busca al bicho cerca de la primera zona asfaltada que veas (el suelo es blanco debido a los ladrillos), busca bien cerca de esa área. Este bicho es volador y para capturarlo debes acercarte despacio y cogerlo.

22) Saltamontes/Grasshopper Hembra: En Hyrule del este muy cerca del bicho anterior pero en la zona de tierra (no asfaltada) que está más cerca de la entrada hacia Kakariko. También es volador, acércate despacio y cógelo.

23) Libélula/Dragonfly Macho: En Región de los Zora/Zora's Domain, el bicho se encuentra al suroeste del lago donde cae la cascada.

24) Libélula/Dragonfly Hembra: ???

<><><>-----<><><>-----<><><>
Fantasmas (Poes) (VIII.2)
<><><>-----<><><>-----<><><>

pronto

<><><>-----<><><>-----<><><>
Botellas (VIII.3)
<><><>-----<><><>-----<><><>

Las botellas son muy útiles porque en ellas puedes almacenar muchas cosas como hadas, leche, pociones, aceite para la lámpara y más. Aquí tienes la ubicación de las cuatro botellas que se pueden obtener.

Botella #1

- Localización: Pueblo de Ordon/Ordon Village
- Requerimientos: Caña de Pescar/Fishing Rod

Retorna el gatito de la dueña de la tienda de Ordon y habla con ella para que te de la botella. Para retornar al gatito llega hasta el pequeño muelle de madera del río muy cerca del gato y pesca en el río hasta que el gato te quite un pez y se regrese a la tienda, ve allá y habla con la dueña para que te regale la botella llena de leche.

Botella #2

- Localización: Bosque de Farone/Faron Woods
- Requerimientos: 100 rupias

Habla con el sujeto del bosque que te regaló la lámpara y te ofrecerá esta botella llena de aceite por la módica cantidad de 100 rupias.

Botella #3

- Localización: Ciudadela de Hyrule/Hyrule Castle Town
- Requerimientos: 20 Poes

Captura 20 fantasmas (poes) y ve con Jiovanni, habla con él y por haber roto parte de su maldición te regalará esta botella llena de Rocío de Hada. La casa de Jiovanni se encuentra al sur de la ciudadela, la identificarás porque hay muchos gatos en la entrada, para entrar conviértete en lobo y cava por el agujero debajo de la pared.

Botella #4

- Localización: Muelle de Pesca/Hena's Fishing Pond
- Requerimientos: Caña de Pescar/Fishing Rod

Entra al lago de pesca ubicado en Curso Alto del Río Zora/Upper Zora's River y dentro del lago busca un pequeño puente con un letrero al lado. Este puente separa al resto del lago de un pequeño pocito de agua sucia (es más oscura que el resto del agua), pesca en este pequeño pocito hasta que saques la botella del fondo (puede que te cueste un poco).

```

/\
/_\=====/\
/\ /\      <> <> <>  L Í N E A S   F I N A L E S   <> <> <>      /\ /\
/_\/_\===== (III)=====/_\/_\

```

En esta sección encontrarás las informaciones relativas a la Guía: cómo contactar al autor, historial de versiones, agradecimientos y el copyright.

```

<><><>-----<><><>-----<><><>
Contactando Al Autor                                     (X.1)
<><><>-----<><><>-----<><><>

```

EN LAS VERSIONES BETA DE ESTA GUIA NO ESTARÁ DISPONIBLE MI E-MAIL. CUANDO LA GUIA ALCANCE SU PRIMER RELEASE CANDIDATE (version >= 1.0.0) YA ESTARA DISPONIBLE MI CORREO ELECTRONICO Y PODRAN ESCRIBIR TODO LO QUE QUIERAN. POR AHORA TENDRAR QUE ESPERAR UN POCO A QUE LA VERSION DEFINITIVA ESTE LISTA.

MIENTRAS TANTO PUEDEN VISITAR LOS FOROS DEL PALACIO DE SHEIK Y HACER TODAS SUS PREGUNTAS ALLI, VISITANDO LA SIGUIENTE DIRECCION:

<http://www.sheikav.com/forum/index.php>

EN ESTOS FOROS SUELEN HABER MUCHAS PERSONAS QUE PODRIAN AYUDARTE CON TODAS TUS DUDAS SOBRE TWILIGHT PRINCESS.

-<>- BOLETIN INFORMATIVO -<>-

Si te suscribes a este boletín COMPLETAMENTE GRATIS recibirás una nota en tu correo electrónico cada vez que esté disponible una nueva versión para esta guía ;con esto estarás al tanto de las actualizaciones de la guía y no tendrás que estar revisando en la Internet a cada rato para ver si ya se actualizó la guía!

Condiciones Para La Suscripción

- 1.- NO pregunten cuándo estará disponible la actualización o nueva versión, simplemente esperen a que les llegue la notificación indicándoles que se ha actualizado la guía.
- 2.- Este servicio gratuito de Boletín Informativo sólo estará disponible hasta que ESTA GUIA ALCANCE SU VERSION FINAL. Después de la versión final se dará por finalizado el Boletín Informativo y no recibirás más notificaciones incluso si la guía se vuelve a actualizar luego de la versión final.
- 3.- El Autor de esta guía (GregoR) se reserva el derecho de Admisión, en cualquier momento el Autor puede aceptar o rechazar la suscripción de algún lector sin dar ningún tipo de explicaciones. De la misma manera también se reserva el derecho de pausar o suspender en cualquier momento el servicio de Boletín Informativo sin la obligación de dar explicaciones a ningún suscriptor en ningún momento.
- 4.- El suscribirse al boletín implica la aceptación de todos los términos anteriores.

Suscribiéndose Al Boletín

Sólo si aceptaste las condiciones anteriores puedes suscribirte de esta manera:

- Envía un correo a sef.sermak@gmail.com con el siguiente título/asunto: "Suscripción Boletín Informativo" (sin las comillas)
;SI TU CORREO NO TIENE ESE TITULO TU PETICION NO SERA PROCESADA!
- No es necesario que escribas nada en el cuerpo del correo, con sólo poner ese título es suficiente.
- Ten en cuenta que las notificaciones llegarán a la cuenta de email desde donde enviaste el correo para la suscripción.
- Si tu suscripción ha sido aceptada recibirás un correo notificándote, si al cabo de 5 días de la suscripción no has recibido una nota es que tu suscripción ha sido rechazada.
- CONSIDERAR que el procesamiento de las suscripciones puede tardar hasta 5 días, así que no escribas preguntando si ya fuiste suscrito. Repito, si pasados cinco días no recibes la confirmación de tu suscripción es porque la misma fue rechazada.
- ¡Eso es todo!

Cancelando Una Suscripción

Para cancelar una suscripción en cualquier momento sólo debes:

- Desde la misma cuenta de email donde te suscribiste envía un correo a

sef.sermak@gmail.com con el siguiente título/asunto:

"Cancelar Suscripción Boletín" (sin las comillas)

¡SI TU CORREO NO TIENE ESE TITULO TU PETICION NO SERA PROCESADA!

- No es necesario que escribas nada dentro del cuerpo del correo.
- En un lapso de cinco días recibirás un correo notificando la cancelación de tu suscripción y ya no recibirás más boletines.
- Puedes volverte a suscribir después las veces que quieras.

<><>-----<><>-----<><>
 Versiones De La Guía (X.2)
 <><>-----<><>-----<><>

--<>~ VERSION ACTUAL --<>~

Versión BETA 0.2.0 / 03 de Enero de 2007 / 127Kb

- Agregados a la Guía Completa los capítulos 7, 8 y 9.
- Agregadas las siguientes secciones: Piezas de Corazón (incompleto), Bichos Dorados (incompleto) y Botellas (completo).
- Actualizadas las siguientes secciones: Items.
- Se abren las suscripciones para el servicio de Boletín Informativo.

--<>~ --<>~<>~<>~ --<>~

Versión BETA 0.1.0 / 28 de Diciembre de 2006 / 74Kb

- Primera versión de la guía.
- Secciones de Controles (completo) e Items (incompleto).
- Guía Completa con los primeros seis capítulos.

<><>-----<><>-----<><>
 Notas Legales (X.3)
 <><>-----<><>-----<><>

Copyright © 2006-2007 GregoR

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

¡ATENCIÓN WEBMASTERS!

Por ahora *NO* estoy otorgando más autorizaciones para publicar mis guías a más sitio web, ya me parece suficiente con los sitios donde está publicada, así que no escribas pidiendo solicitudes o permisos porque es probable que recibas una respuesta negativa. De todas formas si tienes un sitio web GRANDE Y DE ALTA CALIDAD y te interesa publicar mis guías puedes escribirme a ver si puedo considerar tu petición.

Sitios Web Donde Únicamente Debe Encontrarse Este Documento:

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

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

Acerca De Las Direcciones De E-Mail Presentes En Este Documento:

- Para proteger del horrible Spam a los colaboradores y a las personas que

escribieron sus preguntas se han camuflado los símbolos "@" y "." de las direcciones de correo electrónico con "{@}" y "{.}" respectivamente

- Algunas de las direcciones de e-mail de colaboradores que se encuentran en este Documento pueden haber cambiado o no existir al momento que leas este Documento

The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2006 Nintendo

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

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html?type=1>

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

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