

II.3.2.1 Consiguiendo el cañón

II.3.2.2 Persiguiendo al captor

II.3.3 En busca de la sabiduría

II.3.3.1 La isla molida: “el camino acaba neblinas”

II.3.3.2 Isla de Gust: camino al templo del viento

II.3.3.3 Templo del viento: donde yace el hada de la sabiduría

II.3.4 En busca del coraje

II.3.4.1 Templo del rey del océano (Cuarto al sexto sótano)

II.3.4.2 ¡En busca de tesoros!: la garra busca tesoros

II.3.4.3 Búsqueda de la llave del sol y viaje a la isla Molida

II.3.4.4 Templo del sol: abriendo la puerta a su interior

II.3.4.5 Templo del sol: donde yace el hada del coraje

II.4 Los tres espíritus del hada y el barco fantasma

II.4.1 Jolene la pirata

II.4.2 Al rastro del barco fantasma

II.4.3 Barco fantasma: donde Tetra se encuentra

=====

III. Segunda parte: ¡La espada phantom! ¡En busca de los elementos sagrados!

=====

III.1 Zaus el herrero: forjador de la espada phantom

III.1.1 Templo del rey del océano (séptimo al noveno sótano)

III.2 Crimsonine: el primer metal

III.2.1 Camino a isla Goron: la ballena voladora

III.2.2 Isla goron: buscando el metal

III.2.3 Templo Goron

III.3 Antes de seguir (Información importante)

III.4 Azurine: el segundo metal

III.4.4 Isla de la helada

III.4.5 Templo de hielo

III.5 Aquanine: el tercer metal

III.5.1 Templo del rey del océano (décimo al treceavo sótano)

III.5.2 Isla de la muerte

III.5.3 Isla en ruinas

III.5.4 Templo de Mutoh

Como es costumbre en mis guías (¡ok! Espero que se vuelva costumbre) antes de dirigirnos a algún templo, intentamos conseguir todas las cosas que en ese momento se puedan obtener.

Lo anterior lo digo ya que en la parte de historia de esta guía, siempre antes de cruzar un templo, te digo que aventuras opcionales puedes realizar en ese momento y te remito a la respectiva sección "IV Aventuras opcionales", como es obvio es tu decisión el realizarlas o no.

=====

I.1 BIENVENIDOS A MI GUIA

=====



¡Hola! mucho gusto soy Zicloud y seré tu guía durante el transcurso tuyo en esta maravillosa aventura ACTION /RPG. Esta va a ser la segunda guía que realizo (la primera fue la de A link to the past), soy una persona muy "ocupada" (si por ocupada entiendes perezosa), así que poco a poco iré complementado la guía. Para que se den una idea de mi persona soy un joven de 15 años, me gustan los video juegos (¡ooops! creo que eso sobra), disfruto de ver anime al por mayor y practico el tenis.

Espero que esta guía les pueda servir de gran ayuda en cualquier momento y disculpen cualquier error que haya en esta (que por supuesto solucionare), por otra parte cualquier crítica, sugerencia o comentario (ya sean constructivos o negativos) serán bien recibidos a mi correo darb2007@hotmail.com. Por favor en el asunto poned algo que me haga entender que me escribes para la guía pues como soy un chico "ocupado" no leo todos los correos que me envían (la mayoría de las veces los elimino).

La razón de ser de esta guía es que por ser este un nuevo juego, no hay guías COMPLETAS en la Web sobre este maravilloso juego, así que viendo esto me propuse ayudarlos una vez más.

=====

I.2 ASUNTOS LEGALES

=====

Copyright © 2007-2008 Zicloud

Esta "maravillosa" guía es propiedad única y exclusivamente de Zicloud (o sea yo) en cuanto a derechos de autor se refiere. Como cualquier otra guía puedes descargarla, guardarla, mostrarla a tus amigos, imprimirla PERO POR NADA DEL MUNDO VENDERLA a cambio de dinero o cualquier otra cosa, ya que primero no sería honesto de tu parte aprovecharte de alguien más tonto que tú, que por una u otra razón no sabe que la bendita guía se encuentra en Internet (x_x ¡ok! lo admito estoy exagerando); segundo por que no me agrada para nada la idea de que otro se este aprovechando del arduo trabajo que yo he realizado y por ultimo pero no por importancia, es que para tu información VENDER EL TRABAJO DE OTRO ES ILEGAL.

Tampoco se te ocurra pensar en cambiar todas las partes en las que este mi nombre y poner el tuyo encima para andar alardeando que es tu guía.

Ahora dejando la parte SERIA del asunto debo de decirte que puedes poner mi guía en tu sitio Web (nada de blogs) con la única condición de pedir mi autorización.



ESTA GUIA LA PUEDES CONSEGUIR EN EL PALACIO DE SHEIK, NACION ARCADE Y GAME FAQs.

Te agradezco si me ayudas a buscar versiones obsoletas de mi guía, recuerda informarme si encuentras esta guía alguna Web que no sea mencionada arriba.

Para las paginas que hospeden mi guía: la primera vez que enví mi guía puede ser que su Web no este incluida, solamente necesito confirmar que pongas mi guía en tu Web y los incluiré en esta sección.

=====

I.3 VERSIONES

=====

VERSION 9.4 02:06 PM 15 de Enero 2008

¡Terminada toda la parte de historia!, terminadas varias secciones de anexos pero aun hay que hacer arreglos a la guía. Aun faltan cosas en varias secciones que iré añadiendo con el tiempo.

VERSION 8.0 08:44 PM 8 de Enero 2008

Terminado hasta el templo del rey del océano (hasta el treceavo sótano) y organizado la guía, ¡Ahora se ve mas guay!

VERSION 7.6 12:37 PM 7 de Enero 2008

Agregadas algunas cosas a diferentes secciones y organizado un poco la guía. También se añade la Web de Nación Arcade a "asuntos legales".

VERSION 7.4 9:50 AM 5 de Enero 2008

¡Ya casi termino la parte de historia!, terminado hasta el templo de hielo, agregadas cosas a la sección de gemas, mapas, contenedores de corazón y cartas.

VERSION 4.7 10:44 AM 3 de Enero 2008

Terminado hasta el barco fantasma. Agregada la sección de cartas.

VERSION 4.5 12:32 AM 1 de Enero 2008

¡Año nuevo!, no he adelantado mucho solo llegue a la sección de "Freedle y el intercambio de ítems".

VERSION 4.0 8:00 PM 31 de diciembre 2007

¡Tres días sin trabajar en la guía!, es que estuve afuera de casa y no pude trabajar nada en la guía. ¡Pero aquí he vuelto! Terminado hasta el templo del sol. Ahhh y ¡Feliz año nuevo!

VERSION 0.3.9 10:00 PM 28 de diciembre 2007

He terminado hasta el final del templo del viento, agregadas cosas a las secciones de gemas y mapas de tesoro, ahora me acuesto a por mi merecido descanso...

VERSION 0.3.2 5:40 PM 27 de diciembre 2007

Terminado hasta la sección de a isla de Gust ya que no pude trabajar mucho tiempo.

VERSION 0.3- 7:00 PM 26 de Diciembre 2007

Ehh...Pues avance hasta la sección de “maestro de héroe”, agregadas algunas cosillas a la sección de mapas de tesoro y ranas doradas. Espero poder trabajar algo mañana (aunque lo dudo mucho).

VERSION 0.2.4- 7:10 PM 25 de Diciembre 2007

¡No ha pasado tiempo desde que termine mi primera guía y ya voy por la segunda!, espero no tener que enfrentarme con el Word, o no cometer los mismos errores que con la anterior guía (entre ellos confundir el oriente con el occidente). En esta versión no he avanzado nada, agregada las secciones introducción, asuntos legales, versiones (la mayoría copiar y pegar de la anterior guía) He avanzado un poco en la aventura. Jeje, me voy a demorar un poco ya que lo estoy jugando en el emulador (peor es nada), aunque para mi gusto la velocidad y graficas están bien ^_^.

=====
I.4 CONTROLES
=====

Bueno este juego es casi tan revolucionario como el Twiligh Princess (Wii), ya que lo único que necesitamos en este juego es el Stylus o lápiz óptico (prefiero el primero, así que de ahora en adelante me referiré a el como Stylus ¿ok?)

PANTALLAS: ummh... la primera pantalla (la de arriba) solo te servirá para mostrarte el mapa del lugar en el que te encuentres. En la pantalla táctil es donde realizaras todas las cosas con el Stylus.

CAMINAR: Solo debes de mantener el Stylus en la dirección en que quieres que Link se mueva. Para CAMINAR debes de mantener el Stylus cerca de Link.

CORRER: Sip, puede que parezca no haber diferencia con lo anterior pero no es así, pues para correr, debes igualmente mantener el Stylus en la dirección que quieres que Link se mueva con la única diferencia de mantener el Stylus alejado de Link.

VOLTERETA: Si no me entiendes me refiero al bote que Link da para esquivar ciertas cosas, para hacerlo debes de dibujar círculos pequeños con el Stylus en los bordes de la pantalla táctil =S.

HABLAR/ LEVANTAR/ TIRAR/ HALAR/EMPUJAR/ABRIR PUERTAS: para hablar con alguien, levantar/tirar un objeto etc. (¡jack! Me da fastidio decirlo todos x_X) solo debes de Tapear (sip esta mal dicho lo anterior pero así me referiré cuando quiera decir que le “des un golpecito” con el Stylus a algo =P).

ATAQUE AUTOMATICO: para atacar con la espada, solo “dale un golpecito”... Ehh ¿que digo? tapea al enemigo que quieras atacar. ¡Yay!

ATAQUE DIRIGIDO: Dibuja una línea recta para atacar cosas que no puedas dañar con el ataque automático.

SPIN ATTACK: (como me fascina decirlo), para hacerlo debes de dibujar un círculo alrededor de Link.

¡SUPER SPIN ATTACK!: cuando ya dispongas de el, haz tres Spin attacks y Link automáticamente hará el super spin attack ¡Yay!

BOTON A: Abre el inventario

BOTON B: Baja el mapa para que puedas escribir en el.

BOTONES L Y R: Si los mantienes presionados sacaras el item que tengas equipado.

BOTON Y: Abre el menú

SELECT/ START: Abre la pantalla de colección/ pausa el juego

=====
I.5 HISTORIA
=====

”Nuestra historia comienza no hace mucho tiempo

Había una joven chica que navegaba los mares y lideraba una banda de piratas. Su nombre era Tetra, era bella, descarada y valerosa.

Tetra y sus guapos piratas salieron a explorar los vastos y desconocidos mares. Un día se detuvieron en una isla, Tetra conoció a un joven vestido de verde.

Después de una serie de extraños eventos, los dos comenzaron a navegar juntos.

Ellos encontraron unas ruinas y una luz envolvió a Tetra. Instantáneamente ella se transformo en una hermosa princesa. Su linaje pertenecía a un antiguo reino en ruinas. Ella era la princesa Zelda del reino de Hyrule. ¡Entonces un enorme y siniestro rey apareció!

El se llevo a la princesa Zelda. El malvado rey buscaba el poder sagrado pasado de generación en generación de princesas de Hyrule.

El planeaba tomar el poder y usarlo para si mismo. El chico fue tras el determinado a salvar a la princesa... El chico cruzo mares y subió montañas. El viaje fue peligroso. El acabo malvados mounstros y uso sus poderes para convertirse en un verdadero héroe.

Después de la larga y dura travesía, logro eliminar al malvado rey. Y la hermosa princesa Zelda fue rescatada. Después los dos junto a los piratas salieron en busca de aventuras. ¡Si, ellos navegaron juntos! Un feliz final pirata”

=====

I.6 PERSONAJES

=====

En esta parte coloco información de los personajes de esta aventura, puede contener información de la historia así que advertidos quedan.

Link

Es el personaje principal de este juego, un pequeño niño cuyo heroico destino quedo al descubierto tiempo atrás cuando salvo al mundo de la destrucción que tenia planeada Ganondorf.

En esta nueva aventura se pone en búsqueda de la forma de salvar a su amiga Tetra de las garras del barco fantasma. ¿Se trata tan solo de un simple secuestro? O ¿detrás de todo hay una intrincada historia?

Tetra

Una niña hermosa y valerosa que es la capitana de una tripulación de piratas que surca los mares en busca de aventuras. Su destino fue revelado tiempo antes cuando junto a Link descubrió que era la reencarnación de la princesa Zelda del destruido reino de Hyrule.

Victima del barco fantasma aguarda con ansias a que Link aparezca para rescatarla.

Bellum

Siempre que hay luz hay mal y en esta aventura no hay excepción, aunque en un principio no sabes ni a que te estas enfrentando, pronto descubrirás que lo que comenzó como un secuestro se convertirá en algo mas grande a causa de este villano nunca antes visto en ningún otro Zelda.

Oshus

Es un viejo que vive su vida tranquila en isla Mercay, pero su cotidianidad se ve interrumpida cuando aparece Link pidiéndole ayuda para rescatar a su amiga. Aunque de aspecto pasible guarda un gran secreto...

Ciela

Es un hada que ha perdido sus recuerdos y se ofrecerá a ayudar a Link para buscar a Tetra convirtiéndose en una fiel compañía a lo largo de tu aventura. Aunque pareciera ser un hada como cualquier otra descubrirás que es algo más que un hada normal.

Linebeck

Es un pirata que muy distinto a los demás es bonachón y apacible, se convertirá en un gran amigo y aliado en el que Link podrá confiar. Es el capitán del S.S. Linebeck en el cual viajaras.

Zaus el herrero

Este tipo de aspecto apacible y normal puede leer los corazones de la gente, gracias a el conseguirás algo muy poderoso para acabar con el mal que se cierne sobre el mundo...

Gongoron

El goron hijo del jefe de la isla Goron, aunque tan solo es un niño veras que sera de gran ayuda cuando sea necesario.

Jolene

Feroz pirata que surca los mares en busca de venganza contra Linebeck, la razón aun no se conoce pero al parecer ella lo conoce de tiempo...

Cupido

Es un hombre muy trabajador vestido de angel que reparte el correo alrededor del mundo.

Eddo

Aunque pequeño y viejo es un gran mecánico creador del canon y la garra de tesoros para el S.S. Linebeck.

=====

/_<><><>-----<><><>/_\

II. PRIMERA PARTE: ¡EN BUSQUEDA DEL BARCO FANTASMA!
¡AL RESCATE DE TETRA!

/<><><>-----<><><>/_/_/

=====

Comencemos poniendo el cartucho y encendiendo la DS (¡Ok! No hacia falta decirlo), escoge uno de los dos bloques de archivo y escribe el nombre que le quieras dar al personaje (en la historia el se llama Link pero no es obligatorio usarlo), yo por mi parte usare el mejor nick de todos: ¡Zicloud! (ok ¡modestia! ¡Modestia!). Te preguntaran que con que mano usas el Stylus (derecha o izquierda), tu solo selecciona la tuya y dale en el botón de aventura (en ingles” History”).

Antes de comenzar quiero decirte que este juego lo puedes pasar TODO con el emulador, yo te sugiero usar el nogba (van como en la versión 2.6). Yo por mi parte por no tener DS tuve que jugarlo en emulador, así que es 100 % confiable el poder terminar el juego con el emulador. Comenzaras viendo una pequeña introducción a la historia, ya que como has de saber esta es la secuela directa del Wind Waker (GCN), así que si fuiste de los afortunados que pudieron jugarlo (no fue mi caso =S) ya estarás familiarizado con este hermoso mundo.

Para no alargarme, aparecerá después una secuencia de video en que muestran que la tripulación de Tetra (entre ellos tu) están en la búsqueda del barco fantasma (en ingles Phantom ship), pues quieren revelar el misterio tras la leyenda que afirma que las desapariciones constantes de la gente se deben a este navío.

Afortunada o desafortunadamente (depende de tu punto de vista) logran encontrar al dichoso barco y Tetra entra en el sin esperar a nadie, de repente el barco fantasma parte llevándose a Tetra, pero Link intentando salvarla, trepa a la barda, pero cae al agua.

Despertaras en una playa junto a un hada que se presenta como Ciela, te ofrece ayuda para encontrar dicho barco y salvar a Tetra.

¡Y así comienza esta maravillosa aventura! ¡Empecemos!

=====

OO-----

II.1 BUSCANDO A LINEBECK: EL PIRATA BONACHON

-----OO

=====

Bien ya teniendo control sobre Link, prueba usando el Stylus para familiarizarte con los movimientos que usaras durante tu aventura. Siempre procura usar el mapa para guiarte por los sitios donde te encuentres, tu cara representa el punto exacto donde estas parado.

Bien sigue por el puente de arriba y entra en la casa que ves a tu derecha, allí encontraras a un anciano llamado Oshus, habla con el y después de intentar convencerte de que no vayas en busca de Tetra por lo peligroso que es, te dirá que puede que un capitán que se encuentra en el puerto al este te puede ayudar, Ciela te acompañara.

Sal de la casa y vete a la izquierda, ocurrirá un temblor, Ciela dice que esto a estado pasando constantemente junto a la aparición de mounstros (uhh...). Te digo que vayas a la izquierda si quieres ganar unas cuantas rupias (las vas a necesitar mas adelante). Habla con el hombre parado al exterior de la casa y hazle el favor de levantar y tirar las rocas de su establo. (Que solidarios somos...), al terminar vuelve a hablarle y te regalara una rupia (¡Tacaño!), pero al ver tu inconformismo te señalara en el mapa un árbol (anótalo en tu mapa para que no se te olvide).

Ahora ve a la derecha de donde estas y sigue hasta ver que el puente por el que ibas a cruzar se ha derrumbado. Toma ahora el camino de arriba (en medio de las casas) pero no podrás seguir pues esta repleto de mounstros ¡Necesitaras algo con que defenderte! Vuelve a la casa de Oshus y te dirá que hay otro camino para llegar pero que es muy peligroso (¡ya lo sabemos!).

Sal de la casa y Ciela te dirá que necesitaras una espada si quieres seguir, así que levanta los barriles a tu derecha, sigue por ahí y entra por la cueva que esta obstruida por un barril, ya adentro sube hasta ver una puerta, usa el cartel al lado de esta y te dirá que para entrar necesitas escribir el numero de palmeras que hay en la playa. El número es: 7. Se abrirá la puerta, tu solo abre el cofre adentro para conseguir: ¡La espada de Oshus! ^_^

Ve al exterior y veras que Oshus se ha dado cuenta de que has tomado su espada sin permiso (sip, no es ningún estúpido), te dirá que si quieres seguir debes de aprender a usarla, aparecerás adentro de su casa, habla con el para que te enseñe a usarla. Ya habiendo terminado tu mini entrenamiento, sal de ahí y sube por el camino al norte, acaba con los Chu-chu rojos (sip así se llaman). Sigue todo lo que puedas (te encontraras también con una estatua que al golpearla te dice como hacer las volteretas), llegaras hasta unos árboles que no te dejan pasar, simplemente córtalos con un ataque dirigido y entra a la cueva.

=====
PASAJE DE LA MONTAÑA
=====

Sigue derecho por el camino y retira las rocas del paso, podrás ver una puerta que se abre con llave, sigue a la derecha y acaba con los Chu-chu, toma lo que hay en el cofre: ¡Una llave pequeña!, ahora abre la puerta y sigue hacia arriba, veras cuatro palancas, que debes de halar en cierto orden, como siempre digo intenta resolver tu primero antes de consultar la guía, los caminos de la derecha e izquierda te llevan a estatuillas que te dan las pistas de en que orden halarlas , consigue las pistas empujando los bloques para seguir (en el camino de la derecha hay un cofre con veinte rupias) pero igualmente aquí esta el orden: segunda palanca de la izquierda, primera palanca de la izquierda, primera de la derecha y segunda de la derecha. Ok caerá una llave en medio del cuarto (si lo hiciste mal caerán serpientes), abre la puerta y sigue por la escaleras.

Sube todo el camino acabando con los ratones y veras un ratón que lleva una llave pero que no se deja coger (— —), lo que debes de hacer es empujar el bloque a la izquierda del cuarto de tal forma que obstruya el hueco por el que la dichosa rata sale. Ahora ve al otro lado y espera un poco alejado (párate al lado de la puerta) a que la rata salga, entonces cuando se este devolviendo acábala y toma la llave. Abre la puerta a la derecha, sigue por ese camino hasta salir al exterior.

=====

¡He la luz del día al fin!, bien hemos llegado al pueblo, Ciela te indicara donde esta el puerto, así que dirígete allí, te encontraras con un hermoso barco, pero el capitán no esta, el tipo que allí esta te dice que el ha desaparecido y que puede ser que el dueño del bar de leche donde el capitán va a saciarse sepa donde se encuentra. (¡Vaya vicio!)

Como en mi anterior guía siempre antes de dirigirnos a algún templo, buscamos todos los ítems que hasta ese momento se puedan encontrar. En este juego lamentablemente la búsqueda de trozos de corazón no existe, ya que conseguirás los contenedores de corazón de una sola vez; los ítems son muy pocos y solo los conseguiremos en templos, además de que las botellas ya las tienes automáticamente (solo las tienes que llenar).

Por lo general solo encontraremos cofres de tesoros con gemas de sabiduría, coraje y poder; además de partes para el barco o tesoros como: Coral rosa, collar de perlas, bucle oscuro de perlas, escama zora, ámbar goron, corono de ruto, pluma de Helmaroc y anillo Regal (todos estos tesoros sirven para coleccionar y vender). Como aspecto importante es que las partes y tesoros que encuentres saldrán aleatoriamente, por lo que no es preciso de mi parte decirte que conseguirás al abrir cierto cofre (Exceptuando en los templos)

Comencemos por conseguir un item indispensable para la aventura: ¡el escudo de madera!, para hacerlo necesitas 80 rupias (por eso te dije que necesitábamos dinero), cuando ya las tengas vete a la casa (que es la tienda) en la esquina inferior izquierda del pueblo, allí habla con la chica y cómprale el escudo ^_^.

Ahora sal de la tienda, arriba esta el bar de leche pero antes tomaremos el cofre que esta al lado izquierdo, para hacerlo busca un cuco (gallina) y levántalo, ahora ve al lado izquierdo de la tienda y salta a la otra plataforma, allí toma lo que haya en el cofre. Ahora si entra en el bar y habla con quien atiende, te dirá que el capitán Linebeck se dirigió al templo del rey del océano y no ha regresado. El te señalara la ubicación del templo (es fácil es el edificio de aspecto imponente en la esquina superior izquierda del mapa).

Dirígete a la esquina superior derecha del pueblo y sube por el único camino que encuentras, ya en el otro escenario sube las escaleras y sigue acabando con los enemigos que se atraviesen (cuidado con el cuervo que te quita rupias), ¿Recuerdas el árbol que el tipo te había señalado antes?, pues lo que haces es chocarlo usando una voltereta, caerá un rupia verde grande que equivale a ¡cien rupias! Para no extenderme sigue por el único camino posible hasta llegar al templo.



II.1.1 TEMPLO DEL REY DEL OCEANO (PRIMER PISO)



Ya adentro sigue hacia arriba, veras unos esqueletos que al hablar con ellos pueden darte algunas pistas del templo, solo sigue a la siguiente habitación por la puerta, veras que el capitán Linebeck esta atrapado en medio de unas púas, acepta ayudarlo, ten cuidado ya que en este templo te va succionando la vida poco a poco, para evitarlo debes de refugiarte en las zonas moradas del mapa (que son las únicas zonas seguras). (Ahhg me da miedo).

Vete hacia la esquina superior izquierda, donde encontraras un orbe, actívalo golpeándolo con la espada y las púas que mantenían cautivo a Linebeck se irán, al otro lado de cuarto solo hay un cofre grande pero el gran problema es que esta vacío (joder ya alguien tomo lo que había ahí). Devuélvete a la entrada del cuarto y habla con Linebeck, el aceptara ayudarte pues también esta buscando información sobre el barco fantasma para hacerse con el tesoro que posee <_<.

Linebeck te dará una llave pequeña, devuélvete en ese mismo cuarto a donde se encuentra el orbe y abre la puerta, sigue hacia arriba a la izquierda y activa el orbe para bajar las púas a tu derecha, rápidamente ve al otro lado del cuarto por arriba (ya que abajo hay una parte donde el piso se abre haciéndote caer) y activa el orbe, esto hará que la puerta del centro sea abra, sigue por allí y abre el cofre grande para obtener: ¡la carta de navegación!

Con el anterior objeto podrás explorar todo el mar suroeste par buscar mas pistas sobre el barco fantasma. Ahora sal del templo.

=====
OO-----

II.2 ASTRID LA MEDIUM

-----OO

=====
En las afueras habla con Linebeck quien a pesar de estar “herido” te quita la carta de navegación y sale huyendo ¡alto ladrón! Vamos al puerto del pueblo y veras que allí esta Oshus hablando con Linebeck. Ya que el capitán no encontró nada raro en el mapa, Oshus te pedirá que resuelvas el puzzle del mapa, lo que debes de hacer es dibujar con el Stylus sobre la isla en la parte inferior derecha, píntala toda hasta revelar una marca que señala a la isla de Ember donde vive la médium Astrid.

Oshus te dirá que vayas allí en busca de pistas, Linebeck se ofrece a llevarte (interesado =P), cuando estés listo dile que si y partirás en su barco. ¡Si embarquémonos en un nuevo viaje!

Para navegar en el barco solo debes de trazar la ruta que quieres seguir con el Stylus. Para mover la cámara en este modo solo usa el Stylus en el borde hacia el que quieres ver, también podrás “parar” o hacer que el barco siga su curso usando los botones de la derecha de la pantalla. Si quieres trazar otra ruta tapea en el botón de ruta (en la esquina inferior derecha) y traza el nuevo camino. El barco al igual que tu posee vida (en total cuatro corazones verdes) si el barco es destruido perderás, si esta dañado solo ve a cualquier isla y al zarpar veras que ya esta arreglado (de algo sirve Linebeck), le puedes aumentar la vida al barco equipándole las partes que encuentres (la cantidad de corazones aumentado depende de la combinación de las partes, ve mas información en la respectiva sección).

Antes de seguir quiero decirte que en el mar hay un barco que hace de tienda: ¡el barco de Beedle! (si has jugado otros Zeldas lo reconocerás), que te venderá en ocasiones partes de barcos o gemas, además de pociones. Procura serle un cliente fiel ya que por cada compra que hagas el te dará puntos y al completar cierta cantidad te hará miembro oficial de rango en rango. Solo te digo que acostumbres cargar gran cantidad de rupias y visitar constantemente las tiendas, pues ellas van adquiriendo nuevos productos. Al igual que con los cofres, las tiendas se abastecen de ítems aleatoriamente (exceptuando los contenedores de corazón y las mejoras).

Ya habiendo aclarado lo anterior, traza la ruta a la isla de Ember y al llegar sigue al oriente (Linebeck se quedara cuidando el barco) cruzando por los puentes y acabando con los chu-chu rojos y los Tektike, sigue hasta que veas un esqueleto, acércate y hará aparición un fantasma que se presenta como Kayo, este espectro es bueno y te dirá que en vida era ayudante de Astrid, y que la oculto en su casa

del peligro, pero que en su estado no es capaz de sacarla de su escondite, así que ayúdalo, el te señalara la casa de Astrid en el mapa, y te dice que para abrir la puerta que la mantiene cautiva debes de tener en cuenta las tres antorchas que se distribuyen en la isla.

Debes de buscar la ubicación de las antorchas (ya que aunque yo te pueda dar una idea de donde están necesitas la ubicación exacta), la primera antorcha esta al lado del cuerpo de Kayo ¡Anótalo en tu mapa!, desde donde estas ve al norte hasta encontrar la segunda antorcha, ten cuidado con los chu-chu eléctricos, para acabarlos acércate y empújalos con tu escudo en ese instante golpéalos con la espada; la tercera antorcha esta en la casa de Kayo (la que tiene su diario adentro).

Ya con la ubicación de las antorchas entra a la casa de Astrid y baja las escaleras, de repente la puerta se cierra y aparecerán muchos otorock rojos, solo máталos y al hacerlo el camino a las escaleras se volverá a abrir, en ese cuarto acércate a la puerta azul y Ciela sentirá que hay alguien al otro lado, lo que debes de hacer es llamar a Astrid hablando por el micrófono. Astrid nos oirá y te dirá que abras la puerta, lo que haces ahora es mirar el cartel al lado de la puerta y marcar la ubicación de las antorchas en la isla.

La puerta se abrirá y Astrid saldrá libre, les hablara, cuando debas responder escoge la primera opción, (ella ya sabe lo que le paso a Kayo, Sniff), al terminar la charla te preguntara si quieres que te lea la fortuna, tu acepta y ella te dirá que debes ir al templo del fuego para eliminar la maldad en el, al terminar la sesión sal de la casa y vete al oriente hasta llegar a la puerta que antes estaba electrificada.

Ábrete paso a través de ella y ve a la izquierda, simplemente sigue el camino rodeando el volcán por arriba teniendo cuidado de las rocas que caen hasta llegar a la entrada al templo que esta cerrada. Si quieres ganar 20 rupias desde la entrada al templo ve a la izquierda y encontraras un cofre con tu premio.

Ahora volviendo a lo nuestro para abrir la puerta solo acércate a las dos velas y sopla en el micrófono para apagarlas. Entra al templo del fuego ¡Allá vamos! ;)

┌──┐
└──┘

II.2.1 TEMPLO DEL FUEGO: DONDE YACE EL HADA DEL PODER

┌──┐
└──┘

¡Bien!, ya adentro podrás ver que en el piso hay unas hileras de fuego, sube esquivándolas pues si las tocas te hieren, y sigue hasta ver una gran hilera de fuego que se mueve en círculos, vete por el camino de la derecha, acabando con el chu-chu sube y salta a la plataforma a tu derecha en donde esta la puerta

cerrada, nuevamente salta a la siguiente plataforma y mira el mapa, veras un camino pintado, cópialo en tu mapa para mas adelante.

Sigue hacia abajo y la puerta se cerrara, aparecerán murciélagos, acábalos para que la puerta se abra y la hilera de fuego a tu izquierda desaparezca, toma la llave pequeña del cofre y devuélvete a la puerta cerrada (al lado del mapa), ábrela y sigue, aquí ten cuidado pues el suelo se abre haciéndote caer, tu solo usa el camino que anotaste en el mapa, en tu trayecto encontraras un cofre con rupias \$_\$ y al final del camino llegaras a un lugar con cuatro orbes.

Lo que debes hacer es activarlos todos al tiempo ¿pero como?, ¡fácil! Párate en medio de ellos y realiza un spin attack, esto hará que la puerta en el centro se abra, dirígete allí y sube por las escaleras. ¡Hermoso recuerdo!, veras unos bloques rojos arriba que no te dejan pasar, así que ve hacia la derecha rodeando el muro hasta llegar a un orbe, actívalo para que los bloques rojos se hundan y los azules suban (si jugaste Alttp lo reconocerás), este es un mecanismo, que al activarlo si queda el orbe de color azul, los bloques azules subirán y los rojos se hundirán, mas si queda en rojo hará lo contrario (obvio ¿no? =P).

Con los bloques rojos abajo, baja y vuelve a la derecha, cruza el camino que antes los bloques obstruían, acaba con los chu-chu que se atraviesen. Baja hasta la otra habitación, la puerta se cerrara y aparecerán unos plasmas verdes, mátalos a todos (incluyendo a los mini plasmas que salen) y aparecerá un cofre grande, ábrelo para encontrar: ¡El boomerang! ^_^.

Automáticamente saldrán nuevos botones en la pantalla, en la esquina inferior derecha el botón de objeto en ingles "item" que al usarlo hará aparecer el inventario de ítems para cambiar entre los ítems que tengamos, por el momento no necesitamos usarlo. El segundo botón esta en la esquina superior derecha y te indica que item tienes equipado, para usarlo tapea en el y cambiaras al modo de uso del item que poseas.

Ahora para usar el item, tapea en el boomerang y dibuja la trayectoria que quieres el boomerang haga. Lo que debemos hacer es activar un orbe a la derecha (en ese mismo cuarto) usando el boomerang, ya habiéndolo activado la hilera a la izquierda del cofre grande desaparecerá dándote paso.

Sigue por el camino que la hilera de fuego obstruía, llegaras hasta donde unas antorchas que tiran fuego (¡Cuidado!), párate cerca de la barda al lado de ellas y usa el boomerang para activar los dos orbes de una sola vez (traza la trayectoria de tal forma que pase por los dos orbes), la hilera de fuego a la derecha desaparecerá, ahora baja al siguiente piso.

Ya de nuevo en el primer piso, acaba con el chu-chu amarillo y sube hasta donde están los bloques rojos hundidos, sin cruzarlos, usa el boomerang y traza la trayectoria para que golpee el orbe un poco mas abajo. Ya con los bloques azules hundidos baja hasta la siguiente habitación, la puerta se cerrara y aparecerán dos



II.3.1 TEMPLO DEL REY DEL OCEANO (PRIMER AL TERCER SOTANO)



Al entrar iras acompañado de Linebeck, después de un poco de charla sin importancia aparecerá Oshus quien te dirá que subas al piso superior, hazlo y acércate al misterioso reloj de arena, tómalo de su altar y lo habrás obtenido.

Este item tiene su uso automáticamente, ya que solo funciona en el templo del rey del océano y su función es la de impedir que el templo te succione la vida durante el tiempo que tengas disponible. Al principio el reloj empezara con una capacidad de 10 minutos, si se te acaba el tiempo el templo empezara a quitarte la vida así que piensa rápido y se conciso con tus movimientos. Además el reloj de arena no gastara tiempo si te encuentras parado en una de las zonas seguras (las zonas moradas). La capacidad del reloj de arena sera aumentada conforme pases los templos o la aumentes buscando tesoros marinos. Si el tiempo se te acaba, para volver a disponer de el deberás de salir del templo.

Ya teniendo control de Link entra por la puerta al cuarto en que ya habías estado antes y sube hasta toparte con una puerta de piedra que antes no podías abrir. Tan pronto como hayas entrado el reloj se activara ¿ok?

PRIMER SOTANO

Bueno abre dichosa puerta y baja por las escaleras al primer sótano. Aparecerán unas extrañas armaduras a las que nos referiremos como Phantoms (ya se que significan fantasma pero se oye mas cool en ingles =P). Los phantom son enemigos que no puedes eliminar, solo aparecen en este templo, y deberemos de jugar al gato y el ratón. Como ya debiste suponer tú serás el ratón y ellos el gato. Estos enemigos si te llegasen a golpear te quitaran vida... (Uff pensé que iba a haber algo más) ¡Hey alto! ¡Déjame terminar!, a parte de vida te quitaran tiempo de tu Phantom Hourglass (reloj de arena) y automáticamente te llevaran a la entrada de la habitación.

Para no toparte con estos enemigos solo mira sus movimientos en el mapa, la luz amarilla enfrente de ellos indica hacia donde están viendo. Si por desgracia te llegan a ver, corre rápidamente a refugiarte a una zona segura (las zonas moradas)

En este piso ve al noreste del cuarto y activa el orbe, al hacerlo se prendera una antorcha, rápidamente ve hacia donde esta y usa el boomerang para poder encender la otra antorcha, esto hará que la hilera de fuego al oeste del cuarto desaparezca. Vete hacia allí y sube teniendo cuidado del phantom, te toparas con una puerta azul, así que toma el camino a la derecha y sigue hasta donde hay un switch, actívalo y se abrirá la puerta.

Podrás ver que en ese pasillo hay unos jarrones rojos ¿no?, pues si los levantas y los tiras, crearan una pequeña zona morada en la que te podrás refugiar en caso de que los Phantom te pillen. Devuélvete a donde esta la puerta y toma la llave detrás de ella. Ahora vete al noreste del cuarto y abre la puerta, baja por las escaleras al tercer piso.

SEGUNDO SOTANO

Aquí baja (ten cuidado con el phantom delante de la palanca), necesitas activar el orbe que ves, y en seguida ve al noroeste de la habitación para activar el segundo orbe (esto hará que una llave caiga a un lado de otro cuarto); como el phantom te vio se rápido y vete a donde estaba ubicado, hala la palanca hacia abajo y refúgiate en una zona segura (lo anterior hará que una hilera de fuego desaparezca). Espera a que los guardias se vayan y dirígete por el camino que bloqueaba la hilera de fuego, sigue rápido hacia la izquierda pues lo más probable es que te hayan visto, para refugiarte rompe el jarrón rojo que allí encuentras. (¡Salvación Divina!... ehh sonó a mucho fanatismo...)

Podrás ver otra hilera de fuego abajo tuyo, párate cerca de ella y usa el boomerang para activar el orbe al otro lado, la hilera desaparecerá, continua hacia abajo y luego a la derecha, ¡ten cuidado con el phantom pues tendrás que pasar por encima de el! Ve lo más que puedas al otro extremo del pasillo (ignora el camino de arriba) y busca refugio ya sea bien con el jarrón rojo o con la zona segura mas arriba. Cuando el phantom se haya ido activa el switch que ves y parado encima de el usa el boomerang hacia la izquierda para atraer la llave hacia ti. Ya con la llave devuélvete por donde viniste y ahora si sube por el camino que te dije ignoraras antes. Activa el orbe a la derecha y esto hará que los bloques rojos de arriba se hundan. Sube por ahí y abre la puerta con la llave, baja por las escaleras.

TERCER SOTANO

En este piso lo que tenemos que abrir la puerta para poder seguir, pero para abrirla necesitamos buscar tres piezas de Trifuerza (triángulos dorados) y llevarlas a sus altares que se encuentran en la gran zona segura (al este).

El primer triangulo lo consigues al noroeste de la habitación en un cofre. Llévala levantada a la gran zona segura y tirala en alguno de los altares (no importa el orden), ten mucho cuidado con los phantom, si te ven tira la pieza y sal a correr. Al lado de donde conseguiste la primera pieza encontraras un jarrón amarillo que al romperlo te dará tiempo extra para tu phantom hourglass.

¡Ahora a por el segundo triangulo!, vete al suroeste y hala la palanca hacia la derecha, esto hará que una hilera de fuego al este desaparezca ¿ok?, vete allí y sube por las nuevas escaleras, habrán dos switches que harán que ciertas secciones del suelo por donde pasa el phantom con la llave se abran. Tú

solamente mira por donde pasa el guardia y en el momento adecuado activa el switch, ¡El phantom caerá al vacío y soltara la llave! O_O.

Tip: desde la gran zona segura (donde colocas los triángulos) ve hacia la derecha y luego abajo (sin saltar al piso inferior) usa el boomerang a la derecha para activar un orbe que hará que el piso de espinas deje de funcionar (te hará la vida más fácil ' _ ')

Toma la llave pequeña y abre la puerta cerrada que esta al suroeste del cuarto, abre el cofre y toma el segundo triangulo, al igual que con el primero llévalo al altar.

¡Yay! ¡Solo falta uno!, pues este es mas sencillo... solo ve a la zona morada en la esquina inferior derecha del mapa y tómalo del cofre, llévalo al altar y la puerta en frente tuyo al fin se abrirá (¡Yahuu!).

Sigue al siguiente cuarto... allí veras una puerta de piedra con un símbolo que aun no puedes abrir, ve a la izquierda lo más que puedas y sube las escaleras (sniff... Ummh. ¡Que bien! ¡El aire es puro aquí!), allí abre el cofre grande para obtener ¡la segunda carta de navegación! ¡Ahora podrás navegar al noroeste del mapa! ^_^

Se activara un portal a tu derecha, úsalo para salir del templo.

=====

OO-----
II.3.2 BUSCANDO AL BARCO FANTASMA
-----OO

=====

Devuélvete al puerto y habla con Linebeck el te dirá que el mapa esta lleno de polvo así que te toca a ti el trabajo sucio: ¡Limpiarlo!, para hacerlo solo sopla en el micrófono y el mapa estará limpio. Revelaras una isla con un símbolo azul, como la anterior vez nos dirigiremos allí O_O. Se me había olvidado decirte que las partes del barco que consigas las puedes equipar hablando con el tipo en la casa al lado del puerto en la isla Mercay ¿OK?

=====

II.3.2.1 CONSIGUIENDO EL CAÑON

=====

Ahora si zarpemos, pero antes de dirigirnos allí tenemos que conseguir un ítem para nuestro barco: ¡el cañón! , Para eso traza rumbo a la isla del cañón (la isla en medio de Mercay y Ember). Ya allí sube las escaleras y habla con el cartero, lo anterior es solo para que de ahora en adelante te entregue el correo cuando te

acerques al buzón (sabes que tienes correo nuevo si el buzón se mueve), la mayoría de veces junto a la carta vienen regalos como piezas de barco o gemas.

Entra a la casa al lado del buzón y habla con Fuzzo (el tipo de azul) quien te comentara que no puedes contactar con su jefe: Eddo pues esta trabajando en uno de sus cañones y se encerró en el taller, pero muy gentilmente te abrirá una puerta, que conduce a un camino que te lleva a la entrada trasera del taller.

Sal y veras que Fuzzo te ha abierto la puerta, solamente sigue el camino acabando con los enemigos que se atraviesen, cuando llegues a una bifurcación (sitio en donde se pueden tomar dos o mas caminos) toma el camino de la derecha, preocúpate por acabar con la plaga de abejas destruyendo su panal, luego toma lo que hay en el cofre del tesoro: ¡El primer mapa del tesoro!, este item te indica en que lugar del mar hay un tesoro oculto.

Bueno vuelve a retomar el camino y dirígete hacia abajo acabando con cualquier abeja que se meta contigo X_x, sigue hasta que te encuentres la entrada a una cueva. Entra en ella.

=====
JARDIN DE BOMBAS
=====

Sigue derecho y acaba con los dos ratones, veras que a la derecha hay un camino bloqueado por rocas de un aspecto frágil, solamente toma una de las bombas arriba y úsala contra la pared para reventarla. Si sigues lo mas que puedas al oriente veras una pared agrietada, rómpela con una bomba y abre el cofre adentro para conseguir una gema del poder (¡cada vez mas poderosos!) ahora devuélvete a donde se encuentra el bloque que no puedes mover, así que toma una flor bomba y lánzala a través de la barda para romper el bloque agrietado.

Mueve el bloque hacia la derecha lo más que puedas, sube y veras otro bloque, a este bloque simplemente hálalo hacia abajo y luego a la izquierda para liberar paso (si no lo haces no podrás deshacerte del bloque que esta mas arriba), vuelve a subir y hala el bloque a tu derecha (o mas que puedas) y luego arriba para liberar paso.

Ahora sigue tu camino por la izquierda veras un bloque agrietado, rómpelo con una flor bomba (pensar que algo tan delicado como una flor pueda ser destructivo) y sube por las escaleras.

Ya en el exterior vete hacia abajo esquivando las flores bomba y rompe los bloques agrietados, sigue bajando y toma las 20 rupias del cofre a la izquierda , desde donde estas ve a la derecha lo mas que puedas y sube, rompe los bloques agrietados y baja por las escaleras a la derecha, sube y quita las rocas a tu izquierda, ahora devuélvete por las escaleras y sube hasta que veas un borde por el que saltar, antes de hacerlo toma una de las flores bombas (preferiblemente la

ultima de izquierda a derecha) y salta por el barranco, rápidamente corre a la derecha hasta ver una barda tira la bomba a través de ella para romper los bloques que impiden el paso.

Ya habiendo despejado el camino, ve a la izquierda y sigue por ahí hasta llegar al taller de Eddo, habla con el anciano y te venderá el cañón por la módica suma de 50 rupias (¡toda una ganga!)

Ahora sal del taller por la puerta normal y veras que tienes correo, es una carta del jefe de la central de correos presentándote al nuevo cartero (sip, el chico volador), al final el chico te pedirá tu firma, tu solo demuestra tus dotes artísticos y dale "OK".

=====

II.3.2.2 PERSIGUIENDO AL CAPTOR

=====

Ya con el cañón te explicare como usarlo... es muy sencillo, ten en cuenta que esta arma solo la puedes usar mientras este navegando por el mar y te servirá para acabar con los enemigos que te ataquen solo tapeando sobre ellos ¿OK? :D. Ack... se me había olvidado decirte que aparecerán en ocasiones obstáculos que deberás de esquivar, para hacerlo salta sobre ellos en el momento adecuado tapeando en el botón del centro que tiene un flecha (en medio del botón de menú e ítems).

Ahora que ya no estamos indefensos dirijámonos en el barco al noroeste, ¿ves en el mapa unas rocas alineadas que en cierto punto ya no están unidas?, dirígete al espacio en que no están unidas y veras unas rocas de distinto aspecto, para poder cruzar rompe esas rocas con el cañón. Debemos de pasar por aquí ya que si sigues hacia el norte veras que hay un maldito remolino que no te deja pasar.

Ya habiendo despejado camino sigue hacia el occidente y luego hacia arriba, veras con asombro que el barco fantasma esta ante tus ojos (uhh que susto). Hazle caso a Linebeck y síguelo (es obligatorio que lo hagas), sigue al navío lo mas que puedas, incluso en los mares al noroeste hasta que llegues a un punto en que la neblina sea muy densa y mágicamente te devuelva al inicio del camino.

=====

OO-----

II.3.3 EN BUSCA DE LA SABIDURIA

-----OO

=====

=====

II.3.3.1 LA ISLA MOLIDA: "EL CAMINO ACABA NEBLINAS"

=====

¡Bien! Sin más que hacer a causa de esa estorbosa neblina nos vemos obligados a conseguir pistas, así que dirígete a los mares del suroeste, allí dirígete a la única isla abajo tuyo: ¡La isla Molida! En tu camino a ella puede que veas una intrigante rana dorada, tranquilo ya mas adelante explicare de que sirve. Llega a la isla esquivando (o destruyendo) los barriles de pólvora delante de ti.

Ya con pies en tierra firme métete en la segunda casa (izquierda a derecha) donde encontraras un cofre con un tesoro (ya sabes que sale aleatoriamente), En la tercera casa (igual que antes de izquierda a derecha) encontraras una tienda. (Para este entonces deberías de estar recibiendo una carta de Astrid)

Ahora métete a la ultima casa de la villa (la que esta rodeada por bardas) pues allí vive un chico llamado Romanos cuyo padre alguna vez pudo cruzar a través de la neblina que tu no pudiste. Pero antes de hablar con el, habla con su madre afuera de la casa que te dice que el puede que te ayude si mencionas la isla de Gust. Ahora si habla con el y se negara a ayudarte.

Resignado (=S) sal de la casa pero cuando lo hagas Romanos se retractara, vuelve a hablar con el y se disculpara por su actitud (al parecer tiene resentimiento hacia su padre), te dirá que su padre había mencionado algo sobre una "ruta especifica" y que puede que encuentres algo en su escondite, en la cueva atrás de su casa.

Entonces sal y entra en la cueva (después de que la señora intentara impedírtelo).

Ya adentro sigue tu camino acabando con los chu-chu rojos, hasta llegar a unas escaleras, sube en ellas y a continuación salta hacia la derecha de plataforma en plataforma (teniendo cuidado de no caerte al agua *_*), ya habiendo saltado todas las plataformas, sube y te enfrentarás a un enemigo... ¡una tortuga ninja!... nop, estas mal, primero no es una tortuga es un lagarto y segundo no es un ninja solo por llevar una espada y un escudo. Para acabarlo debes de usar el boomerang de tal forma que le pegues por detrás y quede unos segundos idiotizado, aprovecha rápidamente y golpéalo por detrás (ya que los ataques frontales no funcionan por su escudo).

Habiendo eliminado a este engendro de la genética, sube atravesando el puente a la siguiente habitación, aquí solo sigue el camino acabando con los otorocks hasta llegar a otra puerta, entra en ella.

Volverás al anterior cuarto solo que del lado izquierdo (que antes no podías alcanzar), toma la flor bomba delante de ti y úsala con la pared agrietada a la izquierda. Llegaras a un cuarto con un diario (del padre de Romanos) encima de una mesa, al leerlo dice simplemente que tiene otro escondite y que para llegar a

el debes de cavar en donde las líneas de las tablillas se intersecan. ¿Suena difícil?, pues es más fácil de lo que parece, pero antes toma el cofre arriba para obtener el segundo item: ¡la pala!

Con ella podrás cavar los suelos (obviamente baldosas no =P), en ese mismo cuarto puedes probarla, solo equípala (¿ya sabes como? ¿No?) Y úsala, hay una parte del suelo que parece agrietada, cava para obtener 100 rupias.

Sal de ahí y toma la flor bomba un poco mas abajo, sigue bajando y úsala contra los bloques, habrás liberado paso y ya no tendrás que dar semejante vuelta para llegar a ese punto. Ahora sube las escaleras a la izquierda y saldrás al exterior. Desde donde saliste ve a la izquierda para encontrar un cofre de tesoro.

El problema ahora es encontrar las tablillas que el diario menciona, si quieres hacerlo por ti mismo, busca todas las tablillas en el pueblo (en total son cuatro pero no me pondré a decir donde están) y marca su posición en tu mapa, ya teniendo todas, únelas en tu mapa de tal forma que formen una cruz, ve a donde intersecan las líneas y cava, revelarás un agujero. Pero en resumen debes de cavar en frente de la palmera que se encuentra a la izquierda de la casa de Romanos ¿ok? ^_^

Salta al agujero y lee el diario en la mesa (uy parece una carta para Romanos...mejor no hagas mucho caso), ahora mira el mapa en la pared de arriba, encontraras la ruta que debes de seguir para cruzar la neblina ¡Yay! (anótalo en tu mapa), al lado del mapa abre el cofre para obtener tu segundo mapa del tesoro. ¡Yahuu! (uy ¿cuantas veces dije “mapa” en este párrafo?)

Sigue a la izquierda todo el camino, mata al chu-chu amarillo y continúa, llegarás a una puerta con un símbolo en forma de sol, si intentas abrirla no podrás (uy era obvio teniendo una cerradura con una llave que no posees), si quieres haz caso a lo que dice Ciela y anota ese símbolo en el mapa para acordarte mas tarde donde esta (aunque ¿para eso no estoy yo aquí? =D). Sigue derecho y busca el camino para salir al pueblo.

Ahora dirígete a hablar con Romanos quien dice que se ha inspirado en ti (esto lo haces para tener disponible el mini juego del arco mas tarde) ¡Yuppie!; vete al puerto y zarpa al mar...

¡Bien! Ya teniendo el camino para cruzar la neblina, dirígete al mar del noroeste y traza la ruta como te indica la pista del papa de Romanos (imagino que habrás anotado la ruta), ya habiendo salido de ese camino de piedras podrás movilizarte libremente por el este de esta parte del mar.

No se te olvide antes de seguir mirar todas las gemas del poder, coraje y sabiduría que puedas conseguir, además de los mapas de tesoro y contenedores de corazón. Para estos momentos puedes realizar estas aventuras opcionales:

- IV.1 Ayudando al pirata
- IV.2 La isla de los espíritus
- IV.3 Buscando las ranas doradas
- IV.4 Maestro de héroe
- IV.5 La anhelada sirena: consiguiendo la caña

Mira en la respectiva sección para saber como hacerlo.

=====

II.3.3.2 ISLA DE GUST

=====

¡Ok! ^_^ dirígete en tu barco a la isla de Gust en los mares del noroeste (la isla del emblema azul), ya adentro dirígete hacia arriba, acaba con esos Keaton y sigue a la derecha. Ten cuidado con esas ventiscas que te empujan hacia el occidente, baja por unas escaleras que encuentras hasta que encuentres otras, sube en ellas y salta de plataforma en plataforma hacia la derecha, te sugiero antes de saltar esperar a que la ventisca pare pues si no lo haces lo mas probable es que caigas al agua.

Cuando ya no haya más plataformas que saltar ve al norte hasta unas escaleras, veras una pared agrietada (si es que no hiciste lo de la aventura opcional), adentro de la pared hay un mapa con la ubicación de dos islas (anótalo en tu mapa) y un cofre con una gema del coraje.

Lo que debes hacer ahora es subir de nuevo las escaleras y pararte en la parte del suelo que es distinta a la demás, espera a que el viento llegue y cuando te este empujando al occidente síguele “la corriente” o mejor dicho salta de plataforma en plataforma hacia la izquierda con ayuda del viento; cuando veas unas escaleras arriba, baja por ellas y acabando con los Keaton métete en una cueva al norte de ese sitio.

Ya adentro sigue por el único camino que hay (matando los enemigos) y sube por las escaleras que encuentras a la derecha, veras que en el “piso” superior hay unas estatuas que lanzan viento, si sigues este camino es tu problema, ya que da igual si lo haces o no, simplemente lánzate al “piso” inferior a donde están los Keaton, acábalos y aparecerá un cofre con un mapa del tesoro, en el cofre de abajo encontraras una gema de la sabiduría (Yupiiiee)

Sal de la cueva por la puerta de abajo, sigue a la derecha acabando con los chuchu, encontraras un hueco en el suelo que lanza aire hacia arriba, párate en el para subir a la otra plataforma, seguirás subiendo automáticamente por las ventiscas de aire, ahora espera a que una corriente de viento aparezca y salta a la plataforma a la izquierda.

Sigue hacia la izquierda bajando por todas las escaleras, ahora sube al norte y veras que unas estatuas lanza aire te impiden el paso, mira entonces el mapa en

medio del sitio y anota la X en tu mapa. Dirígete allí bajando al anterior escenario, ve a la izquierda y usa el hueco lanza aire, sube y veras una puerta azul cerrada, sigue al siguiente escenario por el camino a la izquierda.

Aquí hay muchos huecos lanza aire en el suelo, esquivalos y vete al occidente matando a los Keaton, llegaras a una plataforma que tiene arriba suyo un cofre, no hay forma aparente de llegar a el, pero no es así, cava en la parte del suelo que se ve “agrietada” y revelarás uno de esos huecos lanza aire, úsalo y llegaras arriba, abre el cofre para obtener una gema del poder =O.

Ahora salta de esa plataforma y ve al norte, cava otra vez en una parte del suelo diferente y revelarás un hueco lanza aire, úsalo y sigue al norte. Aquí cava en el suelo a la izquierda y usa el hueco lanza aire que revelas, sigue al norte y con tu pala tapa el hueco lanza aire que obstruye el camino. Sigue a la izquierda y usa el hueco que ves, sigue hacia el norte y usa el primer hueco de izquierda a derecha para subir a la plataforma.

Mira el mapa a la derecha y anota las marcas de viento en el tuyo, baja de esa plataforma y tapa todos los huecos que te impiden el paso a las rocas, al taparlos, levanta las rocas y sigue a la derecha al desierto. Cuidado en el desierto pues aparecen los gusanos Mold que si te llegasen a tragar te quitaran vida, para librarte de ellos lánzale flores bombas y los muy babosos se las tragaran muriendo instantáneamente. Si te llegasen a tragar para liberarte de ellos mueve el Stylus como indica la pantalla ¿OK?

Lo que debes de hacer ahora es ir a las marcas de viento donde encontraras unos molinos de viento, sopla en el micrófono para hacerlos girar, y al hacer funcionar a los tres molinos de viento se despejara la entrada al templo del viento y abrirán dos puertas azules para tener acceso mas fácil al desierto ^_^.

¡Si! ¡Vamos a por el siguiente superduperfantabuloartisticoemocinantelijillo espíritu del hada! Dirígete al templo.



II.3.3.3 TEMPLO DEL VIENTO: DONDE YACE EL HADA DE LA SABIDURIA



Al entrar Ciela nos dirá que aquí también hay estatuas tira viento (¡joder!), podrás ver donde están en tu mapa (son el viento que se ve). Ve al norte esperando a que las estatuas dejen de lanzar viento, llegaras a donde hay una flor bomba, tómala y lánzala hacia arriba a donde hay mas flores bombas que al explotar activaran dos orbes que a su vez sacaran un puente para cruzar el vacío

Sigue derecho hasta donde esta el bloque y empújalo hacia la derecha, de esa forma harás que las corrientes de viento choquen contra el y te deje pasar, ahora

golpea el orbe para desactivar dichas estatuas, sigue por las escaleras y baja, llegarás a otras escaleras, baja por ellas y al sur verás una puerta, ábrela y sigue a través de ella.

Activa el switch que ves para abrir la puerta a tu izquierda (simplemente te acorta el camino a la entrada del templo), sigue por las escaleras a tu derecha y continúa por el camino acabando con los murciélagos y esquivando las corrientes de aire, baja las escaleras al final y entra al cuarto del norte, la puerta se cerrará y deberás matar a cuatro serpientes, la puerta se volverá a abrir junto a una al noroeste. Entra en la última y coge las rupias alrededor de los jarrones, ahora empuja el bloque a tu izquierda pues... a la izquierda (¡Doh!).

Ve por ese camino y acaba con toda la plaga de serpientes (¡destrucción!... ¡destrucción!), sigue al norte hasta donde veas unos huecos tira aire, ahora gira a la izquierda y lánzate a la otra plataforma con ayuda de la estatua tira aire, pero antes debes moverla por el camino de piedra hasta cualquiera de las baldosas con un emblema. Ya en la otra plataforma activa el switch para abrir la puerta azul de abajo (al igual que antes solo te acorta el camino). Baja por las escaleras arriba tuyo.

Ya en este piso, baja y la puerta se cerrará, verás varias rocas, debajo de tres de ellas hay tres chu-chu escondidos, para saber cuáles son mira el mapa en donde estén las calaveras y quítales la coraza de su cabeza con un flor bomba para luego rematarlos con un espadazo.

Al destruirlos se abrirán dos puertas, ve por la de la derecha. Y sube por las escaleras, acaba con los monstruos y baja las escaleras al norte, sigue a la derecha y luego baja, activa el switch que ves al lado de la estatuilla para abrir una puerta azul al sur. Entra por la puerta recién abierta, sube las escaleras detrás de ella. Sigue lo más que puedas al oriente hasta un cofre que contiene un ítem (al azar). Devuélvete a donde están las corrientes de aire y tirate en cualquiera de ellas, así llegarás a una plataforma con un cofre que contiene una gema del coraje. Salta de la plataforma y devuélvete de nuevo a donde están las corrientes de aire, ahora empuja el bloque de tal forma que tape la corriente de aire que está arriba de él. Usa cualquiera de las primeras corrientes de aire (abajo a arriba) y llegarás arriba del bloque que acabas de comer (uy digo... correr), salta hacia la derecha y llegarás al camino que antes no podías acceder por las bardas. Sigue derecho y baja por unas escaleras al tercer piso.

En este piso toma una flor bomba y rompe la pared al lado de la estatua, sigue pero ten cuidado por que aquí hay gusanos Mold, así que movilízate por los caminos de piedra y cuando tengas que cruzar el desierto hazlo rápidamente. Por ahora dirígete al centro del cuarto y sube por las escaleras, mira el mapa y anota las X en el tuyo, esas X representan los lugares en los que tienes que cavar para liberar los huecos tira aire.

Al este del cuarto hay un cofre con una gema del poder; cuando hayas liberado los huecos tira aire correctamente (por que hay algunos que son falsos) se encenderán las antorchas del cuarto abriendo dos puertas: una al norte y otra al suroeste.

Ve a la segunda y sube las escaleras, allí ve a la derecha hasta donde esta una estatua tira viento, lo que haces es halarla a la izquierda para que quede encima de la baldosa con el emblema y empiece a funcionar uno de los molinos de viento; ahora devuélvete al cuarto donde están los gusanos Mold y esta vez entra al cuarto al norte, toma una flor bomba y con ella rompe los bloques a la derecha, baja las escaleras de arriba y cruza el puente, haz lo mismo de antes, empuja la estatua a la baldosa con el emblema para hacer funcionar el molino de viento. =O

Ya con los dos molinos activados caerá una llave en el piso inferior, tómalala y devuélvete una vez mas al cuarto de los gusanos Mold, allí abre la puerta de la esquina superior derecha y sigue, abre el cofre grande para obtener: ¡Las bombas!, con ellas podrás hacer el trabajo de las flores bomba pero en cualquier momento, por ahora el limite de bombas que puedes llevar es de 10, así que se prudente a la hora de gastarlas.

Si quieres ganar 100 rupias pon una bomba en la pared de la izquierda de la puerta al norte, revelarás una entrada secreta donde hay cien rupias. Ahora vete al oeste del cuarto y rompe la pared agrietada arriba del cofre, entra, aquí debes de lanzar una bomba a la corriente de aire para que rompa los bloques agrietados de la plataforma arriba. Sube por la corriente de aire y sube las escaleras.

Aquí nuevamente tira una bomba a la corriente de aire, así al explotar también lo hará la hilera de bombas y activaras el orbe que abrirá una puerta a la derecha, sigue el camino por ella y veras que al parecer no tiene salida (¡Damn!), usa todo tu ingenio y descubrirás que hay trozos de pared que puedes reventar con bombas, solamente colócala en la baldosa que hay en el suelo.

Ahora sigue por el camino liberado y sube por las escaleras al oriente. En este cuarto si quieres acabar con los chu-chu debajo de las rocas es tu decisión pero no es necesario, solamente mira al otro lado de la pared al norte, y coloca la bomba en la parte de la pared que esta debajo de la baldosa. Sigue a través de la pared que acabas de reventar todo el camino hasta llegar a unas flores bombas, aquí coloca una de tus bombas en medio para que explote junto a las demás bombas y active los dos orbes al tiempo, o bien coloca una bomba en una hilera de flores bombas y tomate el trabajo de activar el otro orbe a espadas, al mismo tiempo que el otro orbe (golpéalo frenéticamente). En todo caso se abrirá la puerta de abajo, sigue por ella y abre el cofre grande que contiene ¡la llave del jefe! ;)

Salta a la izquierda, y ve al norte a donde están los dos huecos lanza viento, tira por un momento la llave y tira una bomba (igual que antes) a uno de los huecos lanza viento para que destroce los bloques agrietados en la plataforma donde esta

Recuerda mirar la sección de gemas, mapas de tesoro, contenedores de corazón para ver si puedes encontrar algo de utilidad en estos momentos

Para estos momentos solo puedes acceder a la aventura opcional "IV.6 mini juego del cañón", donde podrás hacer la mejora #1 de la bolsa de bombas. Además de poder adquirir la mejora #2 de la bolsa de bombas comprándosela a Beedle por 1000 rupias.

|||||

II.3.4.1 TEMPLO DEL REY DEL OCEANO (CUARTO AL SEXTO SOTANO)

|||||

Ok como no hay nada mas que hacer dirígete al templo del rey del océano, un poco antes de llegar a el rompe una pared agrietada y entra, allí salta en las plataformas a la derecha para llegar a un cofre con una gema del poder. Veras un extraño ojo (recuérdalo para mas tarde cuando tengamos el arco). Ahora sal y dirígete al templo.

Ya adentro del templo debes de bajar hasta el cuarto piso, no lo explicare pues eso ya esta explicado; ahora teniendo la pala y las bombas podrás llegar al cuarto piso mas fácilmente tu solo mira en que partes puedes hacer uso de los nuevos ítems y podrás acortar ciertos pasos que antes hacíamos.

En el tercer sótano cuando hayas abierto la puerta con la tres partes de la trifuerza, entra al siguiente cuarto y llegaras al frente de una puerta de piedra que antes no podías abrir ¿te acuerdas? Ahora con ayuda del espíritu de la sabiduría podrás abrirla, hazlo y baja por las escaleras al cuarto sótano.

CUARTO SOTANO

En estos momentos yo tengo 9:57 segundos del phantom Hourglass, no te preocupes si tienes menos que yo, deberías de preocuparte si llegaste aquí con menos de cinco minutos ¿ok? ^_^

Vete por el camino de la derecha pero antes de hacerlo aparecerán unos mounstros llamados phantom eyes, como su nombre lo indica tienen forma de ojo, debes de tener cuidado con ellos ya que si te ven, te agarraran haciéndote mas lento y alertaran a los phantom de tu posición. Si te agarrasen espera a que salga la imagen que te muestra como mover el Stylus y hazlo, te liberaras de el y tendrás oportunidad de acabarlo.

Ahora si sigue por el camino de la derecha y baja hasta llegar a un camino cercado por estatuas lanza aire, equípate el boomerang y úsalo con el phantom eye abajo tuyo, ahora vuelve a usar el boomerang para activar un orbe que esta abajo y así la estatua a la derecha se desactivara. ¡Rápido acaba con el phantom

eye!, en la esquina inferior derecha de donde estas hay un jarrón amarillo, para cogerlo usa el boomerang.

Sigue hacia la izquierda esquivando al phantom que patrulla, también no te dejes ver de los phantom eyes pues si lo hacen, llamaran a otro phantom (serian dos en total). Te aconsejo matar a todos los phantom eyes, para que salga un cofre grande al este del cuarto que contiene una gema del poder.

Ahora ve al suroeste de la habitación, veras un orbe arriba de una plataforma que no puedes alcanzar, simplemente cava en el suelo agrietado y revelarás un hueco lanza aire, sube por el y activa el orbe que desactivara todas las estatuas lanza aire. Después ve hacia el centro del cuarto (más o menos) y rompe la pared agrietada que ves, sigue a través de ella y activa el orbe que ves.

Al activarlo bajara unas púas que custodiaban una llave pequeña, ve y toma la dichosa llave, úsala en la puerta al sur del cuarto y baja al quinto sótano.

QUINTO SOTANO

Sigue a la izquierda atravesando las púas y activa el orbe al otro lado de la barda esperando a que las púas que lo custodio bajen. Al activarlo desactivara todas las púas en la habitación, si vas al oriente encontraras un jarrón amarillo con 30 segundos extra para el phantom hourglass. Bueno ve hacia arriba y la puerta por donde entraste se cerrara, elimina a los cuatro chu-chu amarillos y la puerta se volverá a abrir junto a una a la derecha, toma los 15 segundos extra en el jarrón amarillo a tu izquierda y sigue tu camino al oriente.

La puerta por donde pasas se cerrara, elimina a los cuatro Keaton y toma los 15 segundos del jarrón amarillo a tu derecha, sube al norte y activa el orbe a través de la barda a la derecha usando el boomerang, esto desactivara una estatua lanza aire a la izquierda y hará aparecer un cofre que contiene una poción roja arriba tuyo. ¡Yupiee!

Sigue tu camino a la izquierda y baja por las escaleras al sexto sótano.

SEXTO SOTANO

Aquí veras seis tablillas alrededor del cuarto, si quieres léelas una por una pues te dan pistas de que tienes que dibujar en la puerta del centro para abrirla (pero no es necesario). Si eliminas a los dos phantom eye del cuarto, harás que bajen unas púas al oeste dándote acceso a 30 segundos extras para el reloj de arena.

Dirígete hacia el centro bajando por cualquiera de los dos lados (izquierda o derecha) y activa el switch que ves para que la estatua lanza aire al lado de este se desactive. Acércate a la puerta y e intenta abrirla, si leíste las pistas habrás llegado a la conclusión de lo que tienes que dibujar es la silueta del phantom hourglass.

Simplemente dibuja una X con sus extremos unidos sin levantar el Stylus, para ayudarte hazlo así: en la parte superior dibuja una línea horizontal de izquierda a derecha, dibuja ahora una línea diagonal hacia la izquierda y otra línea horizontal a la derecha, termina dibujando una línea diagonal hacia la línea horizontal de arriba uniendo todo el dibujo y listo.

Entra por la puerta recién abierta y veras una pared al fondo pintada con un sol, acércate e inspecciónala, leerás algo como que necesitas presionar el símbolo sagrado dibujado en la pared contra tu carta náutica. Piénsalo bien ya que es de lo más sencillo del mundo, mirando dicha pared, activa tu carta náutica (el botón en la esquina inferior derecha) y selecciona el mar del suroeste. Ahora si estas jugando con una DS solamente ciérrala para que la marca de la pared se dibuje en tu mapa. Si estas jugando con el emulador, activa el sonido y minimiza la pantalla, en ambos casos esperen a que se escuche el típico sonido cuando descubres algo y vuelve a abrir la DS (o en su defecto maximizar la pantalla).

Tendrás en tu mapa dicha marca que te conducirá a la llave del templo del sol. (¡Yay!) =D

Sal del templo por el portal y vete al pueblo.

=====

II.3.4.2 ¡EN BUSCA DE TESOROS!: LA GARRA BUSCA TESOROS

=====

Ok, ya en el pueblo veras que una nueva tienda ha abierto, si no sabes cual, es la que esta en la casa al noreste de la villa. En esta nueva tienda podrás vender las partes de barco que no quieras o bien no necesites. Esta tienda es una buena fuente de dinero cuando no lo tengas pero piensa antes en que partes de barco desecharas. Para este entonces estarás recibiendo una carta de Eddo quien te avisa que puedes ir a adquirir su nueva creación.

Ve al puerto y habla con la señora que te pregunta si tienes el gancho busca tesoros, por el momento no lo tenemos pero dile que si. Vuelve a hablar con ella enseguida y te ofrecerá un mapa del tesoro por cincuenta Rupias. ¿Qué esperas? ¡Cómpralo!

Ahora dirijámonos a la isla del cañón para conseguir el último accesorio para el barco: ¡La garra busca tesoros!

Al llegar entra en el taller de Eddo y habla con el, te dirá que te venderá el gancho busca tesoros, pero que el precio variara de que tan FUERTE Y CLARO grites. ¿Ya sabes que hacer?, entre mas fuerte y claro grites en el micrófono, menor sera el precio. El mínimo precio que se puede lograr es de 300 rupias, claro que esto es lo que YO logre, si alguien mas logro un precio menor al mió, hágamelo saber al correo y lo incluiré con su respectivo reconocimiento

den, pero si van directo a ti, destrúyelos a punta del cañón antes de que lleguen a ti.

Cuando deje de lanzar cristales volverá a exponer su ojo, nuevamente atácalo con el cañón. Repite el proceso cinco veces en total y lo habrás eliminado ¡Yay!

Al final de la batalla entrarás automáticamente a la isla Molida, dirígete al escondite del padre de romanos, donde estaba la puerta de piedra con el emblema del sol...

=====

II.3.4.4 TEMPLO DEL SOL: ABRIENDO LA PUERTA A SU INTERIOR

=====

Ya enfrente de la puerta, ábrela con ayuda de tu nueva llave y sube por las escaleras al norte. En el exterior podrás ver un pedazo de suelo agrietado, cava para revelar un agujero y tirate por el, caerás al lado de un cofre con una gema de la sabiduría, ahora tirate de la plataforma y sube de nuevo por las escaleras.

En el exterior de nuevo sigue por el camino a la izquierda acabando con los Keaton, sigue hasta subir por unas escaleras a la derecha. Al sur tuyo veras una rara estatua (en otra plataforma que no puedes alcanzar), golpéala con el boomerang para activarla, esto es para que al activar las otras dos se abra la entrada sellada al templo del sol. Veras que las activas por que lanza un haz de luz hacia la puerta cerrada.

Ya con una de las tres estatuas activadas, ve a la derecha cruzando por el puente hasta llegar a otra de las estatuas, actívala golpeándola y tapea en ella para poder moverla de tal forma que ilumine (al igual que la anterior) la entrada al templo. Ahora sigue hacia el sur hasta que debas de enfrentarte a dos lagartijas guerreras. Acábalas para que aparezca la tercera estatua, actívala y muévela de forma que mire hacia arriba a la puerta.

Ya activadas las tres estatuas se abrirá la puerta, prosigue en ella... ¡a tu siguiente desafío!

|||||

II.3.4.5 TEMPLO DEL SOL: DONDE YACE EL HADA DEL CORAJE

|||||

Ya adentro Ciela nos dirá que lo más probable es que el hada del coraje se encuentre aquí, no teniendo mucha importancia lo anterior empecemos.

Sigue por el único camino posible hacia arriba, durante este, veras que hay unos troncos espinudos que se mueven de lado a lado, para esquivarlos solo métete en los lugares donde no alcanzan a llegar y espera el momento adecuado para continuar. Al haber pasado dos troncos alcanzaras a ver una pared agrietada (en medio del segundo y tercer tronco que te encuentras) rómpela con bombas (ten cuidado de que el tronco no se la lleve) y abre el cofre para obtener un item al azar.

Sigue el camino hasta llegar a un chaser (Esa cosa que se mueve si te paras en frente de el), para cruzar el camino que bloquea, haz que se mueva, y sigue rápido por el camino mientras se este devolviendo. Llegaras a un switch en el suelo, actívalo para abrir la puerta a tu derecha (solo te acorta el camino a la entrada), ahora sube las escaleras y toma la llave pequeña en el cofre; ve a abrir la puerta cerrada por los lados de los troncos.

Sigue por el camino que la puerta protegía, hasta que una puerta se cierre detrás de ti, aparecerán dos Imos (gusanos de cola roja), mátalos golpeándolos en sus traseros ¡Yay! Y las puertas se volverán a abrir, baja al piso de abajo por las escaleras al sur.

Ok, en este cuarto veras unos bloques grandes que se mueven a través del gran precipicio del cuarto. Deberás de usarlos para transportarte por la habitación.

Solo espera a que llegue uno de esos bloques a tu izquierda y sube en el, llega a la plataforma que encuentras, párate en ella y tira al precipicio a el orbe azul (el mounstro, no lo confundas con el objeto), sube por otro bloque a la izquierda (veras un cofre arriba tuyo no hagas mucho caso el aun) y activa un orbe arriba tuyo con el boomerang (de tal forma que quede azul), rápidamente móntate al bloque abajo tuyo y sube a la plataforma a la que llegas. Usa las escaleras arriba tuyo.

De nuevo en este piso... aquí sigue hacia arriba, atravesando los bloques rojos hundidos en el suelo (¡claro que sí! teniendo cuidado de la hilera móvil de electricidad y los plasmas verdes que se te peguen al cuerpo. Ya lo más arriba posible pon en medio de las tablillas una bomba y entra por el pasaje secreto que acabas de revelar, adentro mira el mapa y anota la el camino en el, además de tomar los tesoros en el cofre: una pieza de barco y una gema del poder.

Ahora devuélvete a donde están las tablillas y coloca una bomba en los bloques agrietados a la derecha, sigue por ese camino. Baja hacia el sur, veras una plataforma con un pedestal para colocar algo, aun no vayas allí sino que sigue hacia abajo a la segunda plataforma, antes de subir en ella activa el switch que ves para abrir la puerta de la derecha. Ya con la puerta abierta sube en la plataforma para enfrentarte a un bicho amarillo raro (ummh me recuerda a los enemigos de Kirby...), acaba con el lanzándole bombas y al final soltara una llave pequeña (como es obvio tómala).

Ve al norte donde esta la puerta cerrada, ábrela y sube por las escaleras, en este cuarto habrán hileras móviles de electricidad y Beamos (los ojos que te lanzan láser cuando te ven), no enfatizare mucho... solo te diré que debes de halar las palancas alrededor del cuarto en este orden: primero la del norte, segundo la del sur, tercera la de la derecha y por ultimo... ¡la de la izquierda!

Aparecerá un cofre en medio del cuarto... toma el cuadrado de cristal en el... ¡Si es lo que has que poner en el pedestal!, devuélvete al piso de abajo y ponlo en el pedestal. Al hacerlo abrirá la puerta azul arriba tuyo, baja las escaleras detrás de ella

En este piso te encontraras con que aparentemente no hay camino, pero no es así, simplemente sigue el camino que anotaste en tu mapa anteriormente (lo anotaste ¿no?), y guíate viendo a los orbes azules que se mueven por el camino invisible. Al final del camino encontraras un cofre grande que contiene: ¡El arco! ¡Con el podrás acabar enemigos a distancia! Nota: si quieres ganar 100 rupias, en la mitad del camino invisible, sigue hacia abajo al centro del cuarto donde esta el cofre que no podíamos alcanzar, para hacerlo mas fácil guíate por el mapa.

Equípate tu nuevo item y úsalo con el ojo en la pared arriba tuyo, harás que aparezca un puente, sigue por el y al final acaba con el Imo, veras un orbe raro (hace alusión a las flechas), lo que debes de hacer es golpearla para moverla y que quede viendo a la derecha, ahora lánzale una flecha que se dirigirá a otros de estos orbes y luego activara un orbe normal dejándolo de color azul.

Sube ahora las escaleras a la izquierda y aquí mata a los dos Imos, veras otro pedestal, pero aun no tenemos nada que colocar en el, así que sigue al oriente hasta que veas dos puertas azules cerradas, lo que haces es con el arco darle al ojo en la pared de la izquierda a través de la barda. Lo anterior abrirá una puerta azul (igual que antes solo te acorta el camino), ahora ve al primer pedestal y toma el cuadrado de cristal, ¿obvio?, ¡pues si ^_^! Ve al anterior pedestal y deja allí el cuadrado. Esto abrirá una puerta, sube por las escaleras detrás de ella.

En este piso sigue por el camino a la izquierda esquivando las esferas que te lanzan los otorock, mátalos a TODOS para que aparezca un puente al norte. Sigue a través de el, veras una estatua de esas que al golpearlas y por 20 rupias te dicen donde están los cofres (pero creo que para eso estoy yo =P). En fin... si no tienes suficientes flechas aprovecha a coger de los jarrones azules a un lado.

Ahora espera a que un bloque venga hacia ti y sube en el, te llevara hacia abajo, párate en la plataforma que ves y espera a que el bloque de la derecha venga, como es costumbre sube en el, deberás ahora activar dos ojos en las paredes superiores, simplemente muévete por los bloques y dispárale con el arco (uno a la derecha y otro a la izquierda). Al hacerlo aparecerá un cofre en la plataforma del medio que contiene: ¡una gema del poder!

Ya cuando estés en ellos sigue hacia al norte cruzando las rocas pero antes de entrar en ellas veras que las tres hadas te dirán que sienten la presencia del barco fantasma cerca.

Tendrás que tomar control del timón, para manejar simplemente gira el timón al lado que quieras moverte, el barco seguirá solo; para llegar al barco ve hacia el norte hasta encontrarlo (puedes seguir el rastro de las hadas pero da lo mismo).

Al final acércate al barco y entraras automáticamente.



II.4.3 BARCO FANTASMA: DONDE TETRA SE ENCUENTRA



Adentro subirás con Linebeck pero como es costumbre el se quedara “cuidando” el barco (ummh estoy empezando a creer que es un miedoso de primera ¿No?). Ya con control de Link vete a la izquierda y baja por las escaleras que encuentras.

En este piso baja un poco y ve a la derecha, salta a la plataforma del cofre para obtener un item al azar. Ahora devuélvete a las escaleras y sigue a la izquierda, se cerrara la puerta por donde entraste para dar paso a una pelea con unos fantasmas, ¡YAY! ¡Acábalos!, la puerta se volverá a abrir junto con otra al norte.

Sigue a la derecha por donde estaban las llamas que no te dejaban pasar y habla con la chica allí, te dirá que ella y sus hermanas fueron raptadas y traídas aquí, así que te vera la cara de baboso (como casi todo el mundo en el juego) y te pedirá que las salves y traigas aquí. Ve al norte acabando con las Skutullas (arañas que caen del techo), llegaras a una parte en que unas espinas no te dejan pasar, lo que debes hacer es calcular muy bien y tirar el boomerang de tal forma que le de al orbe de arriba (en medio de las canecas).

Al hacerlo sigue por la derecha pasando por las púas que acabaron de bajar y esquivando la hilera móvil de fuego, llegaras a una parte donde hay mas púas que suben y bajan, espera a que se hundan y sigue al norte para activar el orbe que encuentras. Dirígete por el camino de la derecha hasta llegar a una parte donde hay fuego que impide el paso.

Devuélvete un poco hasta donde veas una parte donde puedes saltar a la derecha, hazlo y veras unas púas a tu derecha que no te dejan pasar, recorre todo el camino al sur hasta llegar a un orbe que por supuesto activas para bajar las púas de la izquierda (las de antes) y las de arriba. Sigue hacia arriba y encontraras a una de las hermanas

Habla con ella para que te siga y toma el triangulo de cristal del cofre de la izquierda ¿ya sabes que hacer?, vete con el cristal a donde esta el fuego que no

te deja pasar (al norte) y colócalo en el pedestal (si no sabes como primero tira el triangulo y luego pasa tu).

Ahh... se me olvidaba decirte que tengas cuidado con las Skutullas cuando estés siendo acompañado de alguna hermana, pues gritaran del miedo. Ya habiendo sofocado el fuego de abajo devuélvete todo a donde esta la primera hermana (evitando en lo posible que la chica detrás de ti grite de miedo). Ya habiendo dejado a las hermanas juntas dirígete a por la tercera.

Simplemente ve a los alrededores de donde encontraste a la hermana y baja por las escaleras al oeste (guíate con el mapa). En este piso veras que hay los mismos sitios seguros (morados) que hay en el templo del rey del océano así además aparecerán unos mounstros parecidos a los phantom (en su ID) que se llaman Reaplings y tienen aspecto parecido al de la muerte. Como es obvio no te dejes ver de ellos, y si lo hacen escóndete en un sitio seguro. Puedes además paralizarlos golpeándolos con una flecha en su espalda.

Seré breve, ve hacia donde esta la hermana (guíate con el mapa), evitando ser visto por el Reapling y esperando a que las púas bajen; ya con la hermana habla con ella para que te siga, activa el orbe al lado para desactivar todas las púas en el piso, ahora ve hacia la derecha y contrario a lo que dice la hermana toma el cofre de la derecha par conseguir una poción amarilla que te recupera todos los corazones (el de la izquierda hará aparecer un Reapling) Ahora ve hacia el centro del piso y encontraras un cofre, ábrelo para obtener un circulo de cristal.

Ahora devuélvete al piso de arriba y coloca el círculo en el pedestal de arriba para sofocar las llamas de fuego de la izquierda; lleva a la hermana con las otras dos. Vete de nuevo al piso de abajo (donde esta el Reapling) y allí baja por unas escaleras al suroeste del piso.

Ya en el último piso veras cinco palancas, el orden en que debes halarlas (de izquierda a derecha) es así: 4, 1, 5, 2,3, bajaras unas púas al norte del cuarto, ahora sigue hacia la derecha y se cerrara la puerta, ¡Yay! ¡Pash! ¡Paum! ¡Acaba con todas las skutullas!, se abrirá la puerta por donde entraste y otra al norte, sigue por la segunda.

Ve a donde se bajaron las púas (veras antes un orbe pero no lo actives ya que harás aparecer un Reapling), y allí quita las canecas de la izquierda para acceder a un switch que al activarlo hará desaparecer unas llamas de fuego; no hace falta decir mas... ¡ve allí!, por el camino abre un cofre que encuentras para obtener una poción morada que en caso de morir se activara automáticamente y te dara vida.

Ya habiendo cruzado todos el camino, encontraras unas canecas (uhhh... no hay rastro de la ultima hermana), levanta la caneca que se mueve para encontrar a la hermana, como es costumbre ve y réúnela con sus hermanas...

Al igual que Ciela el rey del océano se clono en forma humana y creo su hogar en isla Mercay esperando algún día recuperar sus dominios, poco después creo el phantom Hourglass para poder entrar al templo sin que su vida fuera drenada; tiempo después apareciste tu en la playa...”

Después de decirte que Bellum capturo a Tetra por el poder que ella posee (si no sabias es la reencarnación de Zelda), te dirá que para poder derrotar a Bellum y que Tetra vuelva a la normalidad necesitas la espada Phantom pero que solo Zaus el herrero sabe donde se encuentra. ¡Embárcate hacia los mares del noroeste a la isla de Zaus!

=====

/ \ <><><>-----<><><> \ /

III. SEGUNDA PARTE: ¡LA ESPADA PHANTOM! ¡EN BUSCA DE LOS
ELEMENTOS SAGRADOS!

\ / <><><>-----<><><> \ /

=====

Dividí esta guía en dos partes, ya que la primera parte de juego trata del rescate de las tres hadas y de Tetra, mas la segunda parte trata de la búsqueda de los materiales para crear la espada Phantom, así que la dividí para que no hubiera tanta confusión a la hora de usar la guía ¿ok? =D

=====

OO-----

III.1 ZAUS EL HERRERO: FORJADOR DE LA ESPADA PHANTOM

-----OO

=====

Dirígete a los mares del noroeste a la isla de Zaus el herrero (la isla al norte, justo al occidente de la isla Bannan), ya allí métete a la casa y habla con Zaus, quien te dirá que la espada Phantom es la única arma capaz de derrotar a Bellum pero por desgracia el no la tiene =S.

¡Hey! No te preocupes pues te dirá que si consigues los tres metales sagrados: Aquanine, azurine y crimsonine que poseen tres tribus antiguas podrá crear la espada. Te dirá que para conseguir pistas de donde se encuentran vayas al templo del rey del océano. Antes de irte anota el símbolo de la pared atrás del herrero (la trifuerza).

Dato curioso: si jugaste otros Zeldas (específicamente ocarina of time) llegaras a la conclusión obvia de que dichos metales son los que les dieron las tres diosas a las tribus Goron, Zora y Kokiri.

¡Ahora sal al templo del rey del océano a por la tercera carta náutica!

Para este entonces deberías estar recibiendo una carta de Joane quien al final te regalara una parte de barco (claro que esta carta la recibes si hiciste lo de la sección "").

Antes de llegar al templo del rey del océano deberías de estar recibiendo una carta de Linebeck... ¡si de él!, simplemente por ser orgulloso te agradece lo que has hecho en tu viaje mediante la carta y te regala una parte de barco.



III.1.1 TEMPLO DEL REY DEL OCEANO (SEPTIMO AL NOVENO SOTANO)



Antes de entrar en el templo otro temblor ocurrirá (uhhh =O).

Ya adentro del templo dirígete al sexto sótano donde se encuentra la puerta roja donde dibujabas el phantom hourglass. Te darás cuenta que los phantom se han hecho mas fuertes, ahora saldrán phantoms rojos que son mas rápidos que los normales.

Cuando hayas llegado al frente de la puerta roja deberás de dibujar el símbolo de la trifuerza que estaba en la casa de Zaus, para que funcione debes de dibujarlo sin repetir línea y empezar dibujando la línea diagonal izquierda. Si lo hiciste bien la puerta se abrirá y al entrar veras que apareces en un cuarto distinto al de antes.

Ya en este cuarto veras una puerta de piedra, además al este saldrá un portal amarillo, que te llevara a la entrada del templo, dispondrás de este portal siempre que quieras para llegar a esta habitación mas fácilmente, lo único que pasa es que si lo usas te descontaran el tiempo que tardaste en llegar a el la primera vez, por ejemplo: en este momento tienes de capacidad 14 minutos en el phantom hourglass, si tardaste 4 minutos quedaras con diez.

Habiendo aclarado lo anterior abre la puerta al norte y baja por las escaleras.

SEPTIMO SOTANO

En este piso tendrás que movilizarte por los bloques móviles a través del gran precipicio, estate atento para que no te vayas a confundir ¿OK?

Comienza por esperar a que un bloque se pare en frente tuyo, sube en el y te llevara a la izquierda al lado de otro bloque, sube en el y párate mirando hacia la pared de la izquierda con el escudo activo, ya que en la pared hay unas cosas lanza flechas (no se me ocurrió nombre alguno) y con el escudo no te harán daño.

Al final del pasillo sigue hacia la izquierda y veras que el suelo esta repleto de agua, lo que debes de hacer es que cuando estés en este tipo de suelo cerca de un phantom camines, ya que si corres harás mucho ruido y los phantom notaran tu presencia. Sigue por el camino hasta bajar por unas escaleras al sur.

OCTAVO SOTANO

En frente de ti encontraras un phantom, lo que debes de hacer es llegar al otro extremo del cuarto pero veras en el mapa que estas separado por un gran precipicio, lo que haces es mirar el camino que toma el phantom a través del precipicio y seguir por ahí (preferiblemente anótalo en tu mapa para mas adelante), ya en el otro extremo sube las escaleras.

SEPTIMO SOTANO (SEGUNDA VEZ =D)

Veras que lograste llegar al oriente de la habitación que antes no podías alcanzar, a tu izquierda veras un phantom, espera a que te de la espalda y abalánzate contra el y pégale para dejarlo un tiempo aturdido, activa el orbe a la derecha. Al hacerlo unas llamas en la habitación se apagaran, se rápido y ve allí, espera a que el bloque móvil se acerque y sube en el, mira hacia la derecha con el escudo para que las flechas no te hieran, y al final del recorrido ve a la izquierda y toma el circulo de cristal en el cofre.

Unas llamas se apagaran, ve hacia allí y baja por las escaleras por donde subiste.

Nota: al noreste del cuarto sube en la estaca que ves tapeando en ella, ya arriba dale a un orbe un poco mas abajo con el boomerang o el arco y aparecerá un cofre con una gema.

OCTAVO SOTANO (SEGUNDA VEZ =D)

Ya con el cristal en manos ve hacia el occidente del cuarto atravesando el puente invisible, y sigue al norte por donde hay un phantom rodeando, vete mas especificamente al punto morado que encuentres a la derecha, allí pon el cristal en el altar y hundirás unas púas arriba tuyo, sigue por ahí y activa el switch que encenderá uno de esos hoyos lanza aire. Baja por las escaleras de arriba al noveno sótano, toma el triangulo de cristal en el cofre y devuélvete al piso de arriba.

Aquí con cristal en mano atraviesa de nuevo el puente invisible y ve al norte a donde ves el cuadrado de rocas en el mapa, ten cuidado con el phantom, allí rompe uno de esos cuadros con bombas y pon el cristal en el pedestal, esto bajara unas púas cerca de ti, simplemente ve por ahí y activa el orbe que encuentras para abrir una puerta azul al este de donde estas.

Para obtener la gema del cofre que acaba de aparecer ve hacia arriba por el camino lleno de agua, veras que hay una parte mas oscura de lo normal, sigue por ahí para encontrar el cofre.

Ahora toma el cristal del pedestal y dirígete a la puerta que acabas de abrir, baja por las escaleras al noveno sótano.

NOVENO SOTANO

Aquí veras que aparecerán unos fantasmas (marcados en el mapa como calaveras), cada vez que les des la espalda se te acercaran (estilo los Boo de Mario), te sugiero acabar con ellos ya que si te golpean te quitan tiempo del phantom hourglass, mas si los matas te darán treinta segundos de tiempo; para matarlos yo generalmente dejo que se acerquen lo suficiente y les doy la espalda, en ese momento aparecen y yo hago un Spin Attack.

Empieza por ir a la gran zona morada al norte del cuarto, allí veras tres pedestales, lo que haces es conseguir los cristales y dejarlos allí para abrir la puerta azul de arriba. Deja el triangulo de cristal en su respectivo pedestal.

Ahora veras que un phantom lleva consigo uno de los cristales, lo que haces es llamar su atención y cuando te este persiguiendo refugiarte en una zona segura, cuando el de la vuelta le pegas y soltara el cristal (a la vez lo dejas aturdido), ¡rápido! tómalo y huye lejos de allí.

Otra forma de quitarle el cristal y además ganar una parte de barco es yendo al sur, veras un orbe lanza-flechas en medio de un precipicio, lo que haces es golpearlo con el boomerang para que quede viendo al norte, y tirarle una flecha para darle a un ojo que bajara unas púas que impiden el paso a un switch. OJO que para poder darle al ojo debes de estar parado al lado de la barda izquierda (si lo haces por la derecha se cerrara y no le podrás dar). Ya teniendo acceso al switch úsalo y veras que abre una parte del suelo; actívalo justo cuando el phantom pase por ahí y caerá, delante del cristal y haciendo aparecer un cofre al oeste del cuarto con tu premio.

En todo caso con ese cristal ve al noroeste de la habitación y ponlo en el pedestal que encuentras, las llamas a la derecha desaparecerán, sigue por ahí y sube las escaleras al octavo sótano. ¿Ya reconoces esta parte? P=, lo que haces ahora es tomar el cristal abajo tuyo, las púas subirán de nuevo, para llegar mas rápido al noveno sótano ve a donde esta el hoyo lanza aire y úsalo. Ya encima de la pared sigue hacia el norte sin irte a caer y tirate a donde las púas no te dejan pasar, baja de nuevo por las escaleras por donde subiste.

Ya teniendo todos los cristales en este sótano ponlos todos en su pedestal para que la puerta al norte se abra, sigue por ella.

Al derrotarlo entraras automáticamente a la isla Goron. (Cha Cha Cha Chaaaan!)

=====

III.2.2 ISLA GORON: BUSCANDO EL METAL

=====

¡Hermoso recuerdos!, como me fascina llegar a una ciudad donde hayan Gorons, en esta isla no hay gran cosa... al suroeste encontraras una tienda (nop, no la atiende un Goron) allí puedes conseguir pociones amarillas y bombchus. Vayamos al grano: dirígete al este de la isla a donde ves un cartel que dice: "si necesitas algo grita", al otro lado veras un Goron, ¿demasiado obvio?, ¡si! lo que debes de hacer es hablar por el micrófono (di cualquier cosa yo que se), al hacerlo el Goron te oirá y hará aparecer un puente para cruzar.

Antes de ir por ahí, desde donde estas, ve al norte y sigue por ese camino hasta encontrarte con un Goron que te dice que hagas algo con las criaturas en la cima. Lo que haces es cavar en la tierra agrietada al lado del Goron, y usar el hoyo lanza aire para subir a la plataforma, desde allí mata a los chu-chu amarillos al otro lado con el arco. Al final te regalara un mapa del tesoro.

Ahora si devuélvete al puente y sigue por el, hasta ver unas escaleras, sube por ellas y sigue hacia arriba hasta ver una cueva, entra en ella. Allí veras al jefe de los Goron (sip, no te confundas es el del aspecto grande e imponente). Te dice que si quieres saber del metal tienes que hablar con todos los Gorons de la isla ya que no habla con extraños (la idea es que todos te conozcan). Así que sal y habla con TODOS los Gorons que haya, cuando hayas terminado Ciela te avisara.

Ya habiéndote presentado (uy que cortes) ve a hablar de nuevo con el jefe y te pondrá una prueba a cambio de 20 rupias. Debes de contestar bien todas las seis preguntas que te haga (entre 14 preguntas salen seis al azar) ¿ok? Si contestas una sola mal tendrás que volver a empezar. He aquí las preguntas con sus respuestas: (sniff tuve que sacrificar muchas rupias para saber las respuestas y ponerlas aquí)

Pregunta #01

El goron en este sitio (señala un lugar cerca al puerto) ¿que esta viendo?
Respuesta: el barco

Pregunta #02

¿Cuantas casas hay en la villa?

Respuesta: 6

Pregunta #03

¿Cuántos gorons hay en la isla?

Respuesta: 14

Pregunta #04

¿Cuál es el número de esta pregunta?

Respuesta: dependiendo puede ser 3,4 o 5 (generalmente sale de cuarta esta pregunta así que la respuesta sería 4)

Pregunta #05

¿Cuántos goron niños viven en la isla?

Respuesta: 6

Pregunta #06

¿Cuántos gorons están en su casa ahora?

Respuesta: 7

Pregunta #07

¿Cuál es el color de las criaturas en la cima?

Respuesta: amarillo

Pregunta #08

¿Cuántos gorons hay afuera?

Respuesta: 7

Pregunta #09

De esos gorons ¿cuántos son adultos/niños?

Respuesta: esta pregunta puede salir pidiéndote el número de adultos o niños, las respuestas respectivamente son: 4 y 3

Pregunta #10

¿Cuántas rupias has conseguido hasta el momento?

Respuesta: 46

Pregunta #11

¿Cuántas rocas hay en este hogar? (señalara una casa)

Respuesta: 3

Pregunta #12

¿Que hay en este lugar? (señalara un sitio cercano al puerto)

Respuesta: cofre

¡Yay! Al haber contestado todas las preguntas bien te premiara con una gema de la sabiduría y te dejara las rupias que ganaste... ¡Eh! ¡¿Contribución?! ¡¿De 146 rupias?!... no importa lo que digas tendrás que “pagar” (pero como es obvio devolver) 146 rupias (ahh justo las que gane...), después de ser miembro oficial de la tribu Goron, el jefe te dirá que el metal se encuentra en el templo y que Gongoron (el pequeño a un lado) te llevara.

Habla con el, pero te dirá que NUNCA te reconocerá como miembro de la tribu y que si quieres llegar al templo tendrás que alcanzarlo, ve a buscarlo al oeste de la isla cerca al cofre que no puedes alcanzar. Volverá a huir... ahora ve a buscarlo al este de la isla donde hay un goron que no te deja pasar, veras que el pequeño sigue por ese camino ¡Síguelo!

Sigue hasta que veas dos paredes agrietadas. Destruye la de la izquierda y sigue hasta ver una bifurcación, toma el camino de la izquierda (el de abajo, al final te lleva a una semilla goron que al destruirla te da bombas), destruye el chu-chu de roca y sigue hasta activar un switch que bajara unas púas al lado de un cofre.

Ahora devuélvete todo y destruye la pared agrietada de la derecha, ve destruye la pared que encuentras, sigue por ese camino destruyendo a los chu-chu que aparezcan, y llega hasta el final, donde encontraras un cofre con 100 rupias. ¿Es mi impresión o esto parece un laberinto? ;)

Devuélvete hasta donde veas arriba en el otro camino un símbolo en forma de ojo dibujado en el suelo, simplemente pon una bomba en la pared de debajo y destrúyela. Sigue por ahí lo más que puedas y veras unas escaleras, pero aun no

bajes y sigue por el camino del sur hasta encontrar un cofre con una gema del poder. Ahora si vete por las escaleras y acaba con el Like-like que encuentras, al final se bajaran unas púas a la izquierda, ve por ahí hasta la entrada del templo, pero antes de entrar, activa el switch de abajo para revelar un puente (te hará la vida mas fácil para llegar al templo).

¡Yeah! Entremos al templo a por el metal (y a buscar a ese chiquillo del Gongoron)



III.2.3 TEMPLO GORON



Este templo se caracteriza por poseer arena movediza, si no quieres ser succionado por ella es mejor que no te metas. Como no hay mas camino que seguir, ve hacia la derecha, ten cuidado con los Beamos que te lanzan los rayos, encárgate de los chu-chu azules a punta de flechas. El caso es que sigas hasta encontrar un switch que baja unas púas pero para que se mantengan así debe de haber alguien o algo que se quede encima del switch, así que hala la estatua de más adelante y ponla encima de switch, prosigue y veras una puerta que no puedes abrir (aun...). Sigue por el camino de la izquierda, hasta encontrar otra estatua... ¡Pero cuidado que esta se mueve!, para dejarla quieta lánzale una bomba y ya inmovilizada hálala y ponla encima del switch al norte (también veras un orbe en medio de la arena pero por ahora no lo actives), al hacerlo se abrirá la puerta de antes.

Sigue por la puerta y lánzale la bomba a la estatua que encuentras para que se quede quieta, ahora muévela y ponla encima del switch a la izquierda, aparecerá un puente al norte, para llegar a el, cava en la tierra agrietada arriba de donde estas y sube con ayuda del viento.

¿Recuerdas el orbe en la arena que te dije no activaras?, pues con una bomba párate en el puente y lánzalo abajo para activar el orbe, rápidamente ve a la derecha y toma el mapa del tesoro en el cofre. ¡Yupiee!

Si no tienes bombas (Ack... como en mi caso) coge una flor bomba y atraviesa el puente, veras que puedes saltar de la plataforma pero no lo hagas si no tienes bombas, aquí lo que haces es pegarle con las bombas a las dos estatuas para que se abra una puerta al sur. Ya abierta sigue por ella y veras un switch, actívalo para bajar unas púas y acortar el camino a la entrada del templo.

Ahora si quieres ganar 20 rupias párate al lado de la barda de la derecha y usa el arco, alcanzaras a ver un ojo en una pared, simplemente actívalo, aparecerá un cofre a tu izquierda con las 20 rupias \$_\$. ¡Bien!, sigamos hacia la izquierda, veras unas paredes en medio de columnas (que raro...), pues puedes romper la pared de la izquierda y la de la derecha, la primera te lleva a un cuarto que no puedes

explorar por la arena movediza que obstruye el camino, la segunda te lleva al mismo cuarto solo que del otro lado que si puedes explorar, solo sigue al norte y baja las escaleras.

Al llegar a este piso la puerta se cerrara, acaba con los dos whisps que aparecen (teniendo cuidado con los Beamos), al matarlo se bajaran unas púas al sur, sigue por ahí y toma el camino de la derecha hasta el final donde veras a Gongoron al otro lado de la arena movediza, te pedirá ayuda para escapar (jajaja eso te pasa por terco), como buen baboso que es el Link.... Erh... Cof cof... digo... como buen héroe que es Link acepta ayudarlo.

Automáticamente aparecerá un cíclope detrás de ti (ahhh maravillosos recuerdos... si jugaste A link to the past lo reconocerás), para acabarlo lánzale una flecha a su ojo para que se aturda (no te le acerques mucho ni le lances bombas pues te las devolverá), cuando este aturdido golpéalo en su espalda para eliminarlo. Al terminar las púas que encerraban a Gongoron se bajaran, pero las que te impiden el paso a ti no lo harán. Acércate a la barda y el goron ofrecerá su ayuda.

Esta parte me gusta, ya que podrás tomar el control de Gongoron y manejarlo, según estuve leyendo en Wind Waker para pasar mazmorras necesitabas la ayuda de otros personajes, pues esta es la primera y única vez (lamentablemente) que podrás hacer eso en este juego.

Para cambiar entre Gongoron y Link tapea en el botón de arriba con sus caras, ten en cuenta que si Gongoron muere tu también lo harás (tu vida es la de el), la posición de Gongoron aparecerá marcada en el mapa con su cara, lo único que el puede hacer es moverse y atacar (tapeando sobre algún enemigo) ¿ok? Toma control de Gongoron y sigue al sur, aquí acaba con todos los chu-chu para bajar las púas que impiden el paso a Link, toma control de el y baja, acaba con los dos like-like para bajar unas púas debajo de donde esta Gongoron.

Toma control de Gongoron y ve a donde bajaron las púas, salta por el precipicio (simplemente muévete) y párate encima del switch, haz lo mismo con Link y harás aparecer un cofre grande. Ve y toma lo que hay para obtener: ¡La bolsa de bombchus! Con esta bolsa podrás cargar 10 bombchus que son bombas a las que se les puede controlar su trayectoria, para usarlas equípalas, actívalas y dibuja la trayectoria en el mapa.

Automáticamente bajaran unas púas debajo de Gongoron, toma control de este y sigue hacia abajo, acaba con todas las serpientes (no estoy seguro de si lo son), así abrirás una puerta, ve a ella con Link y allí acaba nuevamente con esas serpientes, aparecerá un cofre con un item (al azar), toma lo que haya y bajaran unas púas en medio de la arena movediza. Con Link podrás ver que hay un hueco en la pared, usa una bombchu y haz que pase a través de la pared hasta activar un orbe que bajara unas púas a tu izquierda.

En estos momentos ya no tendrás mas control de Gongoron pues se ira a explorar por su cuenta (bah... con lo que me empezaba a gustar controlarlo), bien ahora sigue hacia la izquierda por donde estaban las púas y sube las escalera de arriba, allí usa una bombchu por la pared para activar un orbe y que salga un puente para llegar mas fácilmente a la entrada del templo. Devuélvete por las escaleras por donde subiste y baja las que hay debajo de ti.

Ya en este piso nuevo sigue a la derecha y acaba con el like-like, levanta la roca que ves para revelar un agujero en la pared, aun no hagas nada y sigue al norte, luego a la derecha donde veas un orbe obstruido por unas rocas, despeja el camino (una de las rocas es un chu-chu escondido), párate al lado del orbe y desde ahí usa una bombchu de tal manera que pase por el hueco de la pared de abajo y llegue hasta el orbe al otro de la pared; cuando veas que el bombchu se acerca al orbe, golpea el orbe que esta a tu lado (la idea es activarlos al tiempo) y si lo hiciste bien bajaras unas púas al occidente.

Ve adonde estaban las púas y baja las escaleras, aquí mata a todos los Keaton rondando y aparecerá un cofre en medio del cuarto con 20 rupias, ve y tómalas ¡pero cuidado con los jarrones asesinos!, ahora un poco mas arriba veras un orbe de color rojo, si le golpeas bajaras o subirás los bloques rojos y azules en medio de la arena movediza.

Lo que debes de hacer es usar un bombchu cuya trayectoria sea por ese camino de arena para que al final active un orbe, para que no choque con los bloques bájalos o súbelos en el momento en que veas el bombchu pasara por ahí. (Guíate con el mapa).

Al activar el orbe, bajaran unas púas al norte, ve por allí y encontraras cuatro estatuas de esas que se mueven, haz que se queden quietas con bombas y pon a cada una encima de los cuatro switches para bajar unas púas al sur, sigue por allí pero ten cuidado con los jarrones asesinos (los mismos de antes). Sigue todo el camino y sube por las escaleras al lado de la puerta del jefe. Volverás al piso de antes, aquí activa el switch para revelar un puente (que conectara los extremos del cuarto. Sigue ahora a la derecha y la puerta se cerrara, aquí mata a los dos cíclopes que aparecen (uff... casi no lo logro), como es costumbre la puerta se volverá a abrir y unas púas al norte se bajaran, sigue por allí hasta toparte con un orbe, no hagas caso a el y sigue por la derecha acabando con los chu-chu y los plasmas verdes.

Llegaras al lado de unas púas que no te dejan pasar, usa una bombchu para activar el orbe de antes que bajara las púas por unos segundos, sigue hacia la izquierda, hasta que no puedas cruzar mas por la arena, desde allí empieza a mandar bombchus como loco/a para matar a las serpientes, al acabar con todas aparecerá un cofre pequeño con un item al azar. Ahora con ayuda de los bombchus activa los dos orbes al extremo oeste y aparecerá un cofre grande.

=====

OO-----

III.3 ANTES DE SEGUIR... (INFORMACION IMPORTANTE)

-----OO

=====

Esta es información importante ya que es algo que no me había dado cuenta se podía hacer y puede facilitar la vida a la hora de jugar. Se trata de que puedes pasar los dos últimos templos del juego en el orden que desees (El templo del rey océano no cuenta como ultimo ya que puedes entrar en el desde el inicio).

Si pasas primero el templo de hielo, que es el orden en que deberías pasarlo (oficialmente este es primero), obtendrás el gancho y un contenedor de corazón antes de pasar de nuevo el templo del rey del océano para conseguir el mapa de los mapas del noreste.

Si pasas antes la tumba del rey Mutoh, obtendrás un contenedor de corazón y el martillo antes de pasar el templo de hielo. Para poder pasar esta tumba significa que debes conseguir antes el mapa de los mares del noreste en el templo del rey del océano. Además conseguirás el tercer metal antes que el segundo (obvio =P).

En todo caso te sugiero seguir el orden oficial y pasar primero el templo de hielo.

=====

OO-----

III.4 AZURINE: EL SEGUNDO METAL

-----OO

=====

Ack... pues como es costumbre vamos a por todas las cosas que podemos hacer antes de dirigirnos a por el siguiente metal. Creo que no hace falta decir que mires las listas de gemas, mapas de tesoro, localización de las ranas doradas y contenedores de corazón para saber que cosas puedes obtener para aumentar tu inventario (¡doh! Ya lo dije...).

Para estos momentos puedes conseguir la primer mejora para tu saco de bombchus, solo cómpralo en una de las tiendas de las islas Mercay Goron o Molida por 1000 rupias; ¡podrás cargar 20 bombchus!

También podrás acceder a estas aventuras opcionales:

IV.10 Isla Harrow

IV.11 Isla Dee Ess

IV.12 El barco viajero

III.4.1 ISLA DE LA HELADA

¡Ahora si! vamos a por el siguiente metal, para esto dirígete a la isla de la helada al noreste de los mares del sureste. Para poder entrar en ella debes librarte de esas columnas gigantes de hielo, acércate a esta isla y cuando estés suficientemente cerca Linebeck te dirá que para deshacerte de ellas le dispares con el cañón. El mapa se enfocara en ese lugar, solamente traza la trayectoria alrededor de la isla y ve disparando a las columnas hasta haberlas quitado a todas. Con el paso libre entra en la isla.

Sigue hacia arriba y veras que la isla esta habitada de unas criaturas llamadas Anouki (lastima, con las ganas que tenia de ver algún Zora), para saber algo del metal vete a la casa del jefe, es la tercera de izquierda a derecha. Allí habla con el Anouki quien te contara que por generaciones han tenido como enemigos a una raza llamada Yook, y te pedirá que descubras a un impostor que ha capturado a un Anouki y ahora se hace pasar por el. * _ *

Ack no enfatizare mucho... las únicas dos pistas que te dara el jefe es que los Yook son mentirosos y que el impostor se esconde en una de las seis casas del norte, ve allí, afuera de las casas encontraras a un Anouki que te dara pistas por 100 rupias (no hace falta decir que no aceptes, para eso estoy yo). Solamente habla con cada Anouki en las seis casas y al final ve a la segunda casa de la fila de arriba, allí acusa al "Anouki" de sospechoso y revelara su verdadera identidad. Furioso por ser descubierto te sacara de la casa y huirá. Nota: si cavas en frente de las tablillas afuera de cada casa encontraras rupias.

Dirígete a la casa del jefe quien agradecido por tu ayuda abrirá el camino al templo del hielo donde esta el metal. Para llegar al templo vete al este a donde veas una cueva. Al lado de esta hay un Anouki que te dice saltes encima del tronco al lado de el, para hacerlo tapea en el tronco y lo harás, al final te regalara 20 rupias.

Habla ahora con el Anouki que bloquea el paso y te dejara seguir, entra en la cueva. Adentro sigue hacia la derecha y sal de la cueva. Veras que hay una gran ventisca, aquí busca por todo el escenario y mata a los seis Yook que hay rondando, para hacerlo espera a que succionen aire y lánzales una bomba, se la tragaran y quedaran aturdidos, pégalas en la espalda hasta matarlos. Al final se abrirá el camino al noreste, sigue por ahí.

Cuando entres se cerrara el paso por donde llegaste y deberás de pelear con el Yook del pueblo, mávalo igual que a los otros. Al haber terminado entra por la entrada al norte al templo de hielo.



III.4.2 TEMPLO DE HIELO



¡Ahhh! ¡El templo que nunca falta! ¡El templo del hielo!

Ya adentro ve al norte veras un orbe rojo y unos bloques rojos que no te dejan pasar, golpea el orbe para que los bloques rojos bajen y sube, hay bloques azules bloqueando el paso, solamente usa el boomerang para golpear el orbe y que los bloques bajen, sigue derecho hasta encontrar unos bloques rojos que rodean unas escaleras.

Baja por el camino sin irte a caer y teniendo cuidado de los Chaser (las cuchillas que se mueven de lado a lado), llegaras al lado de un switch, actívalo para abrir la puerta a tu izquierda que acortara el camino a la entrada ;)
Ahora devuélvete un poco por donde viniste párate justo encima de los bloques azules que están hundidos, usa el bombchu para que active el orbe de la entrada, así los bloques azules subirán y los rojos se hundirán. Ve a donde están las escaleras y sube por ellas. En este piso nuevamente sube las escaleras para llegar al tercer piso.

Aquí baja y cruza por un puente de hielo (veras un orbe) sigue hasta ver una estaca de madera, sube tapeando en ella, y parado ahí usa el arco con el orbe de arriba, esto derretirá unas púas de hielo que no te dejaban pasar. Ve a donde estaban y cruza el puente de hielo de la izquierda.

Ya en suelo firme sube por el camino al lado de las palanca hasta toparte con un cofre con 100 rupias, ahora ve a donde están las palancas y hálalas en este orden: primero la última de la izquierda, segundo la última de la derecha, tercero la segunda de derecha a izquierda y por ultimo la tercera de derecha a izquierda. Al final se abrirá una puerta azul en medio del cuarto.

Ten cuidado con esas cosas protegidas con armadura, encontré en minish cap unos mounstros parecidos llamados yelmosaurios así que me referiré a ellos así (aunque no es el nombre oficial), para acabarlos dales por detrás con la espada.

Sube por las escaleras detrás de la puerta que acabas de abrir y continúa todo el camino por los puentes de hielo (sin caerte) hasta llegar a donde hay un orbe rodeado de bardas (al suroeste del cuarto), desde donde estas lánzale una bomba al orbe para que cambie de color y los bloques azules de la habitación se hundan. Desde ahí alcanzas a ver un cofre arriba de unas escaleras, ve y ábrelo para obtener una gema de la sabiduría.

Vuelve a subir por las escaleras detrás de la puerta azul y esta vez sigue hacia la izquierda por el camino que bloqueaban unos bloques azules, llegaras al frente de

una tablilla, lee lo que dice ya que es el orden en que debes golpear los orbes en el cuarto. Para golpearlos párate encima de la baldosa azul enfrente de la tablilla y usa el boomerang para que golpee los orbes alrededor tuyo en el orden que te indican.

Si lo hiciste bien caerá una llave pequeña a un lado, para obtenerla usa el boomerang y la traerá hacia ti. Ya con la llave abre la puerta al norte y baja por las escaleras. La puerta se cerrará y deberás de matar a dos Yook... Ya sabes como ¿no? III.5.5 ?_?, al matarlos se abrirá de nuevo la puerta por donde llegaste y aparecerá un cofre grande en medio del cuarto.

Ábrelo para obtener: ¡El gancho! ¡Cha cha cha chaaaan! ¡Whopity whopity doo! (>_> uy mejor dejo de decir estupideces), con este nuevo item podrás atravesar precipicios, usando ya sean estacas o cofres para hacerlo. Equípate el gancho y úsalo con la estaca en la plataforma al oeste de donde estas. Ya al otro lado baja por las escaleras.

Aquí mata a todos los yelmosaurios, ahora que tienes el gancho puedes quitarles la armadura y matarlos fácilmente. Cuando hayas acabado con los enemigos sigue hasta ver unas estatuas en la pared, usa el gancho en la estatua del medio (uff...) para derretir unos picos de hielo al sur ^_^

Ve hacia el sur y cruza el precipicio usando el gancho, acaba con el yelmosaurio y activa el switch que ves para abrir la puerta azul de la derecha (o_O ya me cansé de decir que acorta el camino a la entrada del templo...). Sigue por ahí y usa el gancho en las dos estatuas que ves (sí las del principio), al hacerlo se derretirán unas púas al oeste (donde estabas). Ve hacia allí y baja las escaleras.

Ya en este piso rompe la pared agrietada que encuentras y activa el switch detrás de la pared también veras una estatua que no puedes alcanzar por unas púas de hielo (tenla en mente para más tarde). El switch que activaste hizo aparecer un cofre al otro lado del precipicio, para poder cruzar usa el gancho en el cofre y toma las 200 rupias. Ahora activa el switch a un lado para hacer aparecer un puente.

Sigue hacia la derecha hasta encontrar unos jarrones, levanta el primero que encuentras y coloca una bomba en la pared (justo en la baldosa azul), sigue por la pared y veras que hay dos caminos. Primero ve a la izquierda, veras una estaca y al otro lado una más. Lo que haces ahora es usar el gancho de una nueva forma, usa este item de forma que pase por las dos estacas, al hacerlo habrás creado una "cuerda floja" por la que puedes seguir.

Sube a la estaca y párate en medio de la cuerda, usa el boomerang de tal forma que golpee cuatro orbes que están alrededor (a los lados y detrás) de la pared arriba tuyo. Esto hará derretir unos picos helados al frente de ti permitiéndote activar un ojo que era bloqueado. Actívalo y derretirás unos picos al inicio del camino (cerca de las escaleras por donde llegaste).

Aun no vayas a derretirlos, en cambio termina de cruzar la cuerda y rompe la pared debajo de ti con bombas (esto acortara el camino para lo que tenemos que hacer mas adelante). Devuélvete por la cuerda y ahora ve a la derecha. Has lo mismo de antes, crea una cuerda con las estacas y sigue, hala la palanca de arriba con tu gancho y sigue por el camino de la derecha hasta llegar a una puerta cerrada.

Hala con tu gancho la estatua al lado de la puerta, pero hazlo un poco alejado (debajo de la barda de la derecha) ya que esto derretirá unas púas de hielo temporalmente. Rápidamente ve allí y llegaras a donde el cofre que habías hecho aparecer antes. Ábrelo para obtener una llave pequeña, ahora empuja el bloque del lado hacia arriba y activa el switch de la derecha que hará aparecer un puente.

Cruza por el puente y sube a donde esta la puerta cerrada, ábrela con la llave y adentro toma la gema de la sabiduría en el cofre. Veras un orbe rojo ¿cierto?, la idea es activarlo ya sea con el boomerang o bombchu pero desde afuera de la puerta (si lo haces desde adentro te bloqueara el camino).

Uff...esta parte es un poco complicada de explicar así que presta mucha atención, ya con los bloques rojos hundidos vete al suroeste de la habitación donde encuentras una estatua (cerca de las escaleras), hálala con el gancho para abrir la puerta azul al norte de la habitación (entre mas lejos estés a la hora de halarla mas tiempo tendrás).

Se rápido y vete a donde están las estacas de la izquierda (sigue por la pared que habías roto antes ¿te acuerdas? >_>). Usa el gancho con la estaca en la plataforma donde están los bloques rojos hundidos (mira en el mapa) y muévete de plataforma en plataforma con ayuda del gancho hasta llegar a la puerta azul (antes de que se cierre).

Ack casi no logro explicarlo... habrás llegado a la puerta del jefe, pero aun nos hace falta la llave, así que baja por las escaleras de la derecha al ultimo sótano

En este sótano ve hacia la izquierda y luego arriba hasta una antorcha en frente de un precipicio, usa tu gancho con la otra antorcha al otro lado del precipicio y ve a la derecha, se cerrara la puerta =O .

Acaba con el Yook blanco y el plasma verde, se volverá a abrir la puerta y se derretirán unas púas de hielo al norte. Usa tu gancho para crea runa cuerda con las estacas que encuentras y cruza (ten cuidado con el Chaser), llegaras a una plataforma en medio, vuelve a crear otra cuerda y sigue al norte.

En el occidente encontraras dos estacas alineadas, crea una cuerda y para llegar al otro lado impúlsate y lánzate con la cuerda (estilo lucha libre), ya en la otra plataforma baja, acaba con el whisp y sube las escaleras a donde están los cuatro orbes, actívalos al tiempo con un Spin attack para hacer aparecer un cofre grande y abrir una puerta azul al lado de las escaleras por donde llegaste al sótano.



III.5.1 TEMPLO DEL REY DEL OCEANO (DECIMO AL TRECEAVO SOTANO)



Uff de nuevo en este templo... Ok comienza por dirigirte al noveno sótano donde debías de abrir la puerta colocando los cristales en los pedestales, si no recuerdas como llegar aquí te remito a la sección "III.2", aunque como ya sabes podrás "atajar" algunos pasos haciendo uso de tus nuevos ítems: los bombchu y el gancho. Ahora para seguir al nuevo sótano debes de colocar los cristales en este orden: primero el cuadrado, segundo el del circulo y por ultimo el triangulo.

Ya abierta la puerta entra y ocurrirá un temblor, vuelve a salir, para ver que has llegado a un nuevo sótano. >_> que forma tan sutil de esconder un piso.

DECIMO SOTANO

Al llegar aquí veras que hacen aparición nuevos tipos de Phantom, estos nuevos phantom son mas poderosos pero mucho mas lentos que los anteriores dos tipos, simplemente preocúpate de no ser visto por ellos ^_^.

Comienza por deshacerte de uno de esos phantom, para ello ve un poco a la derecha y veras un hueco en la pared de abajo, usa una bombchu para que pase a través de el y active un orbe mas abajo. Esto hará bajar unas púas al oeste, dirígete hacia allí a donde esta la roca grande, cuando veas que el phantom se acerca empuja la roca hacia abajo y el phantom morirá por el choque.

Toma la llave que deja caer el primer phantom

Haz lo mismo con la roca al otro extremo (para alcanzarla sube en las estacas y usa el gancho), al eliminar a los dos phantom aparecerá un cofre en un lado del cuarto.

Ya sin esas molestias, vete por el camino que rondaba el phantom de la llave, al final usa una bombchu para que pase a través de la pared y active un orbe un poco mas arriba. Enseguida usa el gancho con una estaca al otro lado del precipicio.

Sigue hacia la derecha hasta que encontrarte un orbe, golpéalo para desactivar las púas que suben y bajan, devuélvete un poco y rompe la pared que luce extraña (cerca de la estaca), sigue a través de ella hasta llegar a la puerta cerrada con llave ábrela y baja.

Nota: si matas a todos lo phantom eyes aparecerá un cofre grande con 100 rupias, pero se encuentra arriba de una columna, para alcanzarlo párate encima de la estaca del sur, y usa el gancho con el cofre grande para llegar a el tesoro.

También no se te olvide tomar las rupias del cofre que apareció al matar a los phantom.

ONCEAVO SOTANO

En este sótano comienza por halar las palancas en las dos esquinas superiores del cuarto para hacer salir dos puentes que conectan unas plataformas, ahora ve y cava en una pedazo de tierra agrietado para revelar un hoyo lanza aire que te subirá a dichas plataformas (este hueco esta arriba de las escaleras por donde llegaste).

Ya arriba y cruzando los dos puentes, activa los dos switches (uno a cada lado), no importa el orden, en seguida baja al sur del cuarto y cava en la tierra agrietada para revelar otro hoyo lanza aire, sube a la plataforma y sigue a la derecha cruzando el puente, al final activa el switch, inmediatamente usa una bombchu desde donde estas para activar un orbe en la esquina inferior derecha.

Al hacerlo aparecerá un puente al oeste de donde estas, ¡rápido que se acaba el tiempo!, ve hacia allí y activa el ultimo switch que abrirá una puerta azul justo arriba tuyo, ve allí y baja al siguiente sótano.

Nota: si matas a todos los phantom eyes aparecerá un cofre grande en la esquina superior derecha con un item al azar.

Ack... se me olvidaba decirte que tuvieras cuidado con lo phantom eyes ya que si te ven, los phantom se tele transportaran a donde tu estas.

DOCEAVO SOTANO

Aquí hala la palanca de la izquierda para bajar unas púas al sur, sigue por allí y teniendo cuidado del phantom eye (preferiblemente elimínalo) ve al norte hasta encontrar un cofre, ábrelo para conseguir una pieza de la trifuerza (sip al parecer tendremos que abrir otra puerta de esa forma).

Cuando hayas tomado la pieza aparecerá un phantom normal debajo de ti, esquivándolo ve al este a la zona morada y coloca allí la primera pieza. Después golpea por la espalda al phantom que tiene la segunda pieza, tómala y colócala al igual que la otra en su lugar

Un poco mas abajo hacia la izquierda hay un switch que baja unas púas para acortar camino, ahora ve a por la tercera pieza al noreste del cuarto, no creo sea necesario enfatizar, solamente que por el camino encontraras una especie de sube y bajas que podremos utilizar cuando consigamos nuestro ultimo item equipable.

Cuando tengas en manos la ultima pieza ve y ponla igual que las demás en su pedestal, al ponerlas a todas se abrirá la puerta azul sigue a través de ella al treceavo sótano.

Nota: si matas a todos los phantom eyes y si no me equivoco a todos los fantasmas (en total dos de cada uno) aparecerá al oeste un cofre con una pieza de barco.

TRECEAVO SOTANO

Uff pues este es el sótano mas fácil de pasar, simplemente abre el cofre en medio del cuarto para obtener: ¡Cha cha cha chaaaan! ¡La ultima carta náutica! ¡Ahora podrás viajar a los mares del noreste!

|||||
|-----|

Ya con el tesoro en manos sal del templo por el portal y pon curso a los mares del noreste. Para estos momentos puedes acceder a estas aventuras opcionales:

IV.13 El hombre de la sonrisa feliz

IV.14 Super spin attack

IV.15 Isla del laberinto

=====

V.5.2 ISLA DE LA MUERTE

=====

Ya en los mares del noreste, dirígete a la isla de la esquina superior derecha del mapa (la otra isla esta obstruida por un enorme torbellino). La isla en la que te encuentras se llama la isla de la muerte (uhh que miedo).

Adentro veras que la isla tiene una forma peculiar, dirígete desde donde llegaste a la derecha y entra en la cueva que encuentras, aquí te encontraras con una cantidad de diarios que te dan pistas de lo que debes de hacer, lo único relevante para nosotros es que la isla tiene la forma de una cabeza mirando al este.

Sal de la cueva por la entrada a la izquierda y ya en el exterior vete al sureste de la isla (en la "barbilla"), ya allí, párate a la izquierda del árbol y muévete trece baldosas a la izquierda, luego siete arriba y cava para revelar un agujero, obviamente lánzate.

Ya abajo rompe la pared enfrente de ti y entra, toma todas las rupias y la gema del poder, devuélvete al otro cuarto y sigue por el camino de la izquierda hasta subir por unas escaleras (ten cuidado con las rocas que ruedan por ahí). Arriba párate al lado de la barda a la izquierda y dispara una flecha para activar el orbe a un lado.

Al activar el orbe, abrirás una puerta azul al noroeste de la isla en el cementerio, vete allí, anota el camino que te indican las tablillas, aunque aquí esta: arriba, derecha, derecha, arriba, arriba.

Ya con el camino anotado métete en la pirámide del noreste, allí sigue el orden anterior y llegarás a un cuarto con un altar, acércate y te hablará un fantasma (guardian del rey Mutoh), al terminar la charla te abrirá la puerta detrás del, sigue por ahí y abre el cofre grande para obtener: ¡el amuleto de Regal!, aparecerá de nuevo el fantasma quien te ira que busques al tercer guardian.

Ahora vete al puerto y zarpa al mar, dirígete al gran torbellino y veras que desaparece por efectos del amuleto, disponte a entrar en la isla.

=====

V.5.3 ISLA EN RUINAS

=====

En esta isla puedes encontrar varias gemas del hada mira la sección para saber donde.

¡Seré extremadamente breve!, métete en la cueva de arriba, sigue hasta tener que matar a una lagartija, acábala y sigue por el puente que sale hasta salir de la cueva. Ya afuera sigue abajo y vete a la izquierda por el puente, en esta parte tendrás que saltar por muchas plataformas, te diré hacia que plataforma saltar para llegar a tu destino.

Hazlo en este orden desde la primera plataforma: izquierda, sigue hacia arriba lo mas que puedas y salta a la izquierda, baja lo mas que puedas y salta a la izquierda, baja lo mas que puedas, luego sigue todo el camino a la izquierda y salta en esa misma dirección, sigue hacia arriba lo máximo y salta a la derecha, sigue a través del puente.

Uff se acabaron las plataformas, en esta parte salta a la derecha, sigue en esa misma dirección hasta ver unas escaleras, sube por ellas y ve por el camino de la izquierda esquivando todas las rocas, la idea para no alargarme es llegar a la pirámide en la esquina superior izquierda.

Ya adentro de dicha pirámide sigue arriba y habla con el fantasma del tercer guarda del rey Mutoh quien te dirá que vayas al este de la isla a encontrarte con el segundo guardian. Al salir un puente se revelara, sigue a través de el hacia el este hasta llegar a la pirámide.

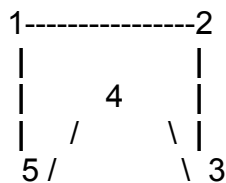
Adentro sigue todo el camino esquivando las rocas, protegiéndote de las flechas y el suelo que se abre, simplemente cruza todo el camino hasta llegar a unas escaleras, sube, abre la puerta y habla con el segundo fantasma quien te entregara: ¡la llave del rey!, con ella podrás entrar a la tumba del rey Mutoh.

Devuélvete a la pirámide de antes, y adentro usa la llave con la cerradura en la mitad del cuarto, harás que el agua de la isla sea drenada, sal del templo y lánzate al “piso” inferior.

Vete hacia el este hasta que no haya mas paso, ahí baja y vira a la derecha en donde encontraras una roca en medio de dos paredes, empújala para poder pasar y sube las escaleras hasta toparte con otra roca, empújala a la izquierda y esto hará que rompa otra roca, sigue por ahí hasta llegar a otro escenario.

Acaba con los Stalfos (si lo deseas) y ve a la izquierda hasta encontrar otra roca, empújala una vez a la derecha y luego abajo para que rompa otra roca, ve por ahí y levanta la roca para seguir, habrás llegado a otra pirámide. Antes que nada sube unas escaleras un poco mas abajo y activa el switch para hacer aparecer un puente. Ahora ve a la entrada de dicha pirámide rodeándola por la derecha (por la izquierda no hay camino), entra a la pirámide y habla con el ultimo guardian.

Para que te deje entrar en el templo del rey debes de resolver el reto que te pondrá ¿ok?, pero aun no te dice que es así que sal y el guardian abrirá una puerta azul al este, dirígete allí y mira la puerta roja al final del corredor, veras que tiene cinco puntos que debes de unir en este orden:



Al dibujarlo bien la puerta se abrirá, sigue hasta que tengas que matar a dos lagartijas, al hacerlo ve hacia el norte y entra en la pirámide a por el ultimo templo.



V.5.4 TEMPLO DE MUTOH



¡Yahuu! ¡El ultimo templo!, ok comencemos.

Arriba tuyo veras dos orbes y unos jarrones obstruyendo el paso, quítalos del camino y sigue por la derecha hasta que no puedas avanzar mas, allí rompe la pared con una bomba (creo que es demasiado obvio), devuélvete a donde están los orbes y pon una bomba para que se active el de la derecha, vete de nuevo a donde esta la pared agrietada y sube por el puente que sale al activarse el orbe (ten cuidado con el suelo que se abre).

Sigue al este y activa el switch en el suelo para abrir la puerta azul que te acortara el camino a la entrada del templo, ahora sube hasta que tengas que enfrentarte a dos Stalfos, acábalos y cruza el puente que sale, activa el switch que encuentras

para prender la antorcha a un lado. Ahora devuélvete a la entrada del templo a donde están los orbes.

Coloca una bomba en el orbe de la izquierda y dirígete al puente que sale, al terminar de cruzarlo veras una puerta, aun no entres y vete al oeste hasta encontrar un switch, actívalo para que abra la puerta azul que acortara el camino a la entrada, ahora si devuélvete y sube por la puerta, mata a los dos Stalfos y cruza el puente que aparece, al final activa el switch que prendera la antorcha, que a su vez bajara las púas a un lado. Baja por las escaleras que las púas bloqueaban al siguiente piso

Sigue por la derecha y si quieres mata al Stalfos guardian, sigue hasta ver un cofre grande que no puedes alcanzar, baja por el camino a un lado y continua hasta encontrar unas escaleras, sube por ellas y veras unos caparazones que no puedes matar, esquívalos y sube por las escaleras al norte.

Nota: al oeste de este laberinto hay un cofre con un item de tesoro.

Aquí abre la puerta y sigue a través del laberinto hacia el sur, ten cuidado por que algunas de las rupias son Like-like, para saber cuales son verdaderas usa el boomerang y las que no sean atraídas a ti son dichos mounstros, al final sube por unas escaleras a la izquierda y salta en esa misma dirección, veras un switch que no puedes activar, no hagas caso a el y sube al siguiente piso por las escaleras a un lado.

En este sitio la puerta se cerrara y deberás de matar a dos Stalfos y un like-like, al terminar aparecerá un cofre grande, ábrelo para obtener: ¡el martillo! ¡Cha cha cha Chaaaan!, este es tu ultimo item equipable, podrás usarlo como arma y sirve entre otras cosas para activar los switches de piedra que antes no podías.

Devuélvete por las escaleras y con tu martillo activa el switch que abrirá la puerta azul, ve por ahí hasta encontrar lo que parece ser un sube y baja, para hacer uso de el párate en la huella y usa el martillo con la columna para salir expulsado, haz lo mismo hasta subir lo mas que puedas, aquí podrás matar a los caparazones haciendo uso del martillo. Ya en lo más alto salta a la derecha y baja por las escaleras.

Volverás a donde estaban los caparazones de antes, mátalos si quieres y activa el switch con el martillo para abrir la puerta azul, baja las escaleras detrás de ella. De nuevo en este piso sigue hacia el oeste lo mas que puedas y empuja la roca que encuentras a la derecha para que rompa otra roca a un lado, sigue por ahí hacia el norte hasta encontrar una puerta cerrada (ummh no tenemos la llave =S), ahora ve a la izquierda y mata a los dos Stalfos guardianes, se abrirá una puerta arriba sigue por ahí y baja las escaleras al final.

En este piso activa los dos switches a la izquierda para que el tronco empiece a moverse, espera el momento adecuado y sigue hasta ver un camino hacia abajo, espera a que llegue la plataforma móvil y se rápido ya que debes de activar con tu martillo todos los switches de lado a lado, para que un tronco al final del camino se quite, ten en cuenta que al final también hay otro switch cercado por una barda.

Bueno en todo caso sigue por donde estaba el tronco, mas abajo hay un cofre con una gema del coraje, sigue hacia la derecha y abre el cofre que ves para obtener una llave pequeña, sube las escaleras de la derecha. Veras que hay dos puertas azules que no te dejan pasar, abre la de arriba activando el switch que ves y sigue al norte hasta donde esta la puerta cerrada, ábrela con la llave pequeña y encontraras detrás de ella una pirámide que levita.

Esa pirámide es un mecanismo que al golpearlo drenara o hundirá el agua de este piso; golpéala para que drene el agua y como no hay nada mas que hacer salta, ahora ve a la izquierda hasta encontrar unas baldosas de color azul y rojo, lo que haces es con tu martillo voltearlas para que queden todas de color rojo, cuando lo hagas una puerta azul se abrirá sigue a través de ella.

Ve a la izquierda a donde encuentras otro de esos sube y bajas, úsalo, si no tienes flechas, arriba encontraras una de esas semillas que al golpearlas te dan flechas, bombas o bombchus (en este caso flechas =P), en todo caso aquí arriba párate al lado de la barda y con tu arco mira al sur, veras una pirámide, actívala con un flechazo para que el agua vuelva a fluir.

Sigue al sur hasta encontrar otras baldosas de colores, haz que todas queden de color azul para que se abra una puerta, ve por el camino de la derecha hasta que veas que no hay mas paso, párate al lado de la barda y dispara una flecha al oeste para darle a la pirámide y que el agua vuelva a irse.

Con el agua fuera salta a la derecha y baja por unas escaleras al sur; en este lugar ve a la derecha y haz que todas las baldosas queden de color rojo para así hacer aparecer un puente a un lado, crúzalo y sube por las escaleras.

Una vez arriba sigue a la derecha, veras unas baldosas en una plataforma no puedes alcanzar, ¡usa toda tu capacidad de memoria y recuerda la posición de esas baldosas!.... o la forma difícil anótalo en alguna parte (nah prefiero la primera =P), ya en serio recuerda la posición de esas baldosas y usa el sube y baja para subir a una plataforma.

De nuevo usa el sube y baja y párate en la parte del suelo distinta a la demás, desde ahí usa el boomerang a la izquierda y te encontraras con un orbe lanza flechas ¿te acuerdas de ellos?, muévelo para que quede mirando al sur y usa un flecha que activara una pirámide y hará fluir de nuevo el agua.

Desde donde estas ve a la derecha y encontraras unas baldosas arriba del orbe lanza flechas, ¿recuerdas que te dije memorizaras el orden en que iban las anteriores baldosas? ¿no?, pues como ya debiste deducir (a mi me llevo mas

tiempo... =B) debes de acomodar las baldosas en el orden de antes, al hacerlo se abrirá una puerta al oeste, ve a ella, sip antes drena el agua.

Sigue por el camino detrás de la puerta, te toparas con un Stalfos guardian y a la izquierda un cofre con 100 rupias, llega hasta donde una roca te impide el paso, empújala para que quede encima del sube y baja, impúlsala hacia arriba ¡Yupiee!, en esa posición empújala para que rompa otra roca a la derecha, sigue hasta ver un sube y baja pero antes de usarlo toma la llave pequeña en el cofre a un lado.

Ahora si usa el sube y baja, ya arriba sigue lo mas que puedas a la derecha y al final abre la puerta cerrada con tu llave y continua, veras una roca encima de un sube y baja (¡gracias diseñadores nos ahorraron el trabajo de empujarla!), como es obvio haz lo mismo que antes, usa los sube y bajas para impulsar dicha roca (e impulsarte a ti) hasta que no hayan mas, ahí empújala a la izquierda para que libere el paso al cofre grande que contiene: ¡la llave del jefe!

Con la llave en tus manos baja por las escaleras que se encuentran al lado del primer sube y baja en donde estaba la roca, en este piso usa la plataforma para movilizarte hasta la puerta del jefe pero ten cuidado con los malditos Stalfos a los lados (te sugiero ir primero y acabarlos), al final abre la puerta del jefe, sube usando los sube y bajas hasta bajar por unas escaleras; aquí salta y haz lo de siempre: recupérate y mira la tablilla para activar el portal, cuando estés listo entra para la pelea contra el jefe...

.....

Jefe: Eox, Ancestral rock soldier

¿Qué es eso?! ¿Contra eso debo luchar?!

Sip tu enemigo en esta ocasión es un golem extremadamente grande pero muy contrario a lo que pienses extremadamente fácil de matar. Empieza por equiparte el martillo, alrededor del cuarto veras que hay cuatro sube y bajas.

Lo que debes de hacer es impulsarte con ellos hacia arriba y cuando estés en el aire empezar a pegarle con el martillo en los puntos rojos alrededor de su cuerpo.

Cuidado por que en ocasiones lanza flechas de su cabeza, además de intentar golpearte. Cuando el haya acabado de contraatacarte muévete a otro sube y baja y repite el proceso. Para llegar a su espalda fácilmente (pues el se la pasa moviéndose haciendo complicado la llegada a ese punto), cuando te ataque aprovecha y métete por entre sus piernas así llegarás mas rápido.

Al destruir toda su armadura de roca (en total son 10 puntos rojos), deberás de proceder a desarmar su cuerpo de madera golpeando todos los puntos en su cuerpo para que queden azules.

Ya en la isla entra en la casa del herrero y habla con el para que te forje la espada, pero le llevara un poco de tiempo, así que vete al puerto y recibirás una carta de Jolene en la que te reta a una ultima batalla.

Habla con Linebeck y dile que si vas a aceptar el reto para zarpar, ahora busca a Jolene y acércate para que te aborde. Lucha con ella con la misma estrategia de antes hasta ganarle. Al final ella huirá y Linebeck te contara como se conocieron y el por que lo persigue (al parecer si es un ladronzuelo después de todo...)

Esta es la ultima vez que veas a Jolene ya que no volverá a aparecer mas para molestarte (¡yupiee! ¡Nos libramos de ella!), ahora ya habiendo hecho tiempo devuélvete a la isla de Zaus y habla con el para recibir: ¡la espada phan.....!
¡¿Qué?! ¡Una hoja de espada sin empuñadura!

Sip, el herrero no hizo todo el trabajo, ahora dirígete a la isla Mercay a la casa de Oshus para hablar con el y que termine el trabajo para al final recibir: ¡Cha cha cha chaaan! ¡La espada Phantom!

Esta nueva arma a parte de ser mas fuerte te permitirá eliminar a los phantom del templo del rey del océano. Esta espada esta hecha con arena del tiempo y los tres metales sagrados.

¡Ahora podrás acabar con Bellum!, antes de salir Oshus te dirá que Ciela tiene poderes sin descubrir pero que si derrotas a Bellum puede que recupere sus recuerdos y sus poderes verdaderos.

Sal de la casa y dirígete al puerto veras que Linebeck no esta, así que vete al templo del rey del océano y en el camino te lo encontraras, después de la charla sentimental con el (pareciera que no nos fuera ver de nuevo) vete al templo y entra.



III.6.2 TEMPLO DEL REY DEL OCÉANO: ¡LA BATALLA FINAL! ¡LINK VS BELLUM!



Esta sera la ultima vez que tengamos que entrar a este templo, como es obvio no enfatizare en como llegar, solo te diré que debes de ir al treceavo sótano del templo del rey del océano.

Ya en tu navío, el barco fantasma desaparecerá repentinamente y al final la escena terminara enfocándose en el barco de Linebeck que se encuentra navegando cerca de Link.”

“Y la verdad de la espada fantasma y el rey del océano se perdió en un profundo sueño convirtiéndose así en leyenda...”

Con mucho orgullo debo de decirte.... ¡Felicitaciones acabas de pasar esta maravillosa aventura por completo!

Nota importante: a partir de ahora podrás acceder a la pelea del barco fantasma cuando desees, solo aborda el barco que se encuentra en los mares del suroeste.

=====

/ \ <><><>-----<><><> \ /

AVENTURAS OPCIONALES

\ / <><><>-----<><><> \ /

=====

Las aventuras opcionales son quests que al finalizar te pueden dejar un buen premio como mejoras para tus ítems, en este juego únicamente mayor capacidad de carga de bombas, flechas y bombchus. Además de conseguir y aumentar las habilidades que las tres hadas le otorgan a tu espada al ser equipadas.

Pero como el titulo da a entender, no es necesario terminarlal para acabar el juego en su historia, claro que si quieres terminarlo al 100% si deberás de cumplirlas.

En esta sección incluyo las aventuras que puedes hacer obviamente junto a como terminarlal y que obtienes al final. RECUERDA que en la sección de guía completa del juego, antes de empezar con otro templo, incluyo un pequeño resumen en que te hago saber que aventuras opcionales puedes completar en ese momento y te remito a esta sección.

Sin más que decir continuemos.

=====

IV.1 AYUDANDO AL PIRATA

=====

DISPONIBLE: Después de conseguir el cañón y tener acceso al occidente de los mares del suroeste.

OBTIENES: Tesoros cada vez que acabes con los mounstros del barco.

¡Bien! Esta es la primer aventura opcional que puedes realizar que trata de ayudar a un pirata cuyo barco es invadido por mounstros.

Para llegar a el, debes de dirigir tu rumbo al barco que se esta moviendo en la esquina inferior izquierda en los mares del suroeste (abajo de la isla Molida). Al entrar veras un tipo tirado en el suelo y unos mounstros allí, tan solo acábalos y habla con el tipo quien te dirá es un guardia, al final de la charla te recompensara con algún tesoro.

La primera vez que lo ayudes debes de hablarle varias veces para que se levante del suelo.

Recuerda cada vez que tengas oportunidad ir a ayudarlo (pues parece que es ineficaz luchando y esta bajo constantes ataques) cada vez que lo ayudes el te recompensara con algún tesoro ^_^.

=====

IV.2 LA ISLA DE LOS ESPIRITUS

=====

DISPONIBLE: Después de conseguir el cañón y tener acceso al occidente de los mares del suroeste.

OBTIENES: Las tres habilidades que te conceden las hadas.

Pues esta es una isla que no esta en el mapa, así que tendrás que descubrir donde se encuentra, para darte una idea, se encuentra al sur de isla Molida, en medio de las tres rocas que forman un triangulo.

Pues en esta isla hay al norte la entrada a una cueva, en donde habita un espíritu que te permitirá disponer de las habilidades de los tres espíritus de las hadas: el del coraje, poder y la sabiduría.

Para disponer de estas habilidades necesitas tener el espiritu del hada que vas a usar, lo que significa que debes de haber pasado el templo donde se encontraba el hada cautiva.

Cuando ya tengas a la hada solo te faltara conseguir diez gemas por hada como mínimo para disponer de la habilidad.

Las gemas que consigues se dividen en tres tipos: gema del poder, gema de la sabiduría y gema del coraje que corresponden respectivamente a las hadas que rescatas. A continuación la explicación de cada una de las habilidades.

-Hada del poder/ gema del poder: al equipar esta hada con tu espada, tu arma se volverá de elemento fuego (una espada de fuego) que hará más daño que con tu espada normal.

-Hada de la sabiduría/ gema de la sabiduría: al equipar esta hada con tu espada, aumentara tu resistencia al daño, lo que significa que el daño que recibes sera mas reducido. Puedes ver que al equipar esta hada tus corazones se ven envueltos en un borde azul.

-Hada del coraje/gema del coraje: al equipar esta hada con tu espada, te permitirá lanzar rayos con tu espada, lo que significa que podrás hacer ataques de distancia con tu espada.

Como ya había mencionado para disponer de las habilidades necesitas tener como mínimo 10 gemas de un tipo, pero al conseguir 20 gemas de un tipo harás mas fuerte la habilidad del hada correspondiente a la gema.

Así que según lo anterior a lo largo de tu aventura te harás con 60 gemas (20 de cada hada) para mejorar el poder de tu espada. Solo coloco esta información en esta parte de la guía ya que puedes venir a esta isla desde ya, y para que tengas en cuenta esta información cuando hayas conseguido como mínimo diez gemas de algún hada, y te des a la tarea de venir aquí para hacer la mejora ¿ok?..^^

Para equipar el espíritu ve a la pantalla de colección y selecciónalo.

=====
IV.3 BUSCANDO A LAS RANAS DORADAS
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar al este de los mares del noroeste.

OBTIENES: Pizarra del ciclón que te permitirá viajar a diferentes ciclones dibujando en ella el símbolo que las ranas doradas te enseñan

Esta aventura aunque es opcional es de completa utilidad pues te permitirá movilizarte por los mares con mayor facilidad (a no ser que quieras perder casi un 30% de tiempo navegando como de costumbre: D).

Ok si antes te habías cruzado con una rana que saltaba por el mar te harás a una idea de lo que vamos a hacer aquí pues es precisamente esa rana la que nos hará la vida mas fácil

Necesitamos descubrir primero la localización de una isla que no se ve en el mapa del noroeste, para eso dirígete a la isla de Gust y allí sube, acaba con esos Keaton y sigue a la derecha.

Ten cuidado con esas ventiscas que te empujan hacia el occidente, baja por unas escaleras que encuentras hasta que encuentres otras, sube en ellas y salta de plataforma en plataforma hacia la derecha, te sugiero antes de saltar esperar a que la ventisca pare pues si no lo haces lo mas probable es que caigas al agua.

Cuando ya no haya mas plataformas que saltar ve al norte hasta unas escaleras, baja y ve a la izquierda hasta ver una pared agrietada, rómpela con una flor bomba y entra, aprovecha a coger la gema del cofre, y luego mira el mapa de la pared (a la derecha) veras unas X en el mapa, cópialas en el tuyo ya que representan la localización de dos islas que no están en la carta náutica.

Sal de la isla y dirígete al lugar que señala la X al oriente (la X del norte señala la isla de Zaus el herrero pero por el momento no hay nada que hacer allí), entra a la isla. A partir de ahora esta isla si estará marcada en el mapa.

=====

ISLA DESIERTA (ISLA DEL DIOS CYLOS)

=====

Ya aquí podrás ver que la isla no posee mapa (al parecer no hay nadie aquí =S), sigue al oriente, hasta encontrar una estatua de esas que hablan (la que esta en frente del río que nos separa de una plataforma), golpéala para hablar con ella, te dirá que en esa isla habita el “jefe dorado” que controla el poder de los ciclones del mar, te dirá que si quieres contactar con el tienes que resolver el gran acertijo de la isla, golpeando a sus compañeros en un orden MUY específico.

Si quieres resolver este acertijo tu solo, necesitaras tener MUCHO ingenio, pero igual aquí te doy la respuesta.

Las pistas que la estatua te da son las siguientes:

“Eso conduce con el timón, ¡luego rocía agua!, tercero chapotea y por ultimo ve un camino”.

Para resolverlo necesitas moverte por toda la isla rodeando los bordes de esta y pintando en el mapa cada paso que tu des (hacer tu propio mapa), al terminar te darás cuenta que la isla ¡posee forma de ballena!, ahora solo asocia con lo que la estatua te dijo.

Primero golpea la estatua al noreste en la cola de la ballena, después golpea la estatua al noroeste de la isla en el chorro de agua que sale de la cabeza de la ballena, enseguida golpea la estatua al suroeste de la isla en la aleta de la ballena y por ultimo golpea la estatua rodeada de agua en medio del ojo de la ballena (cava en frente de ella para encontrar un mapa del tesoro).

Al haberlas golpeado a todas las estatuas aparecerá un puente para cruzar a la plataforma en medio de la isla, vete allí y entra en la cueva, adentro sigue hacia al norte hasta llegar al frente del dios Cylos, quien te dirá que conoce a Oshus quien lo ayudo a esconderse. Después de un poco de charla te dara un nuevo item: ¡La pizarra del ciclón!

Este nuevo ítem te servirá para navegar mas fácilmente por los mares, solo lo puedes usar mientras este navegando y al usarlo deberás de dibujar un símbolo que te llevara a su respectivo ciclón.

Para aprender los símbolos debes de encontrar a las ranas dispersas por los mares (en total son seis) quien te lo enseñaran y al usarlo un ciclón te llevara a ese punto exacto donde esta la rana. Por el momento puedes encontrar dos ranas doradas, mira la respectiva sección para saber donde encontrarlas.

=====

IV.4 MAESTRO DE HEROE

=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del noroeste

OBTIENES: Contenedor de corazón

Para empezar dirígete al barco que se encuentra al sur en los mares del noroeste. Al entrar te encontraras con un tipo muy “parecido” a ti (¡bueno! Por lo menos en la forma de vestir), quien te dirá que es el mayor héroe de todos los mares y te confundirá con un fan por que según el, tu te vistes igual a el.

Pero en realidad el es el que se viste igual a ti pues en algún momento te revelara que el se inspiro en un antiguo héroe, ¡dicho héroe eres tu en una de tus anteriores encarnaciones!

Durante la primera charla llegara un momento que te dice que si quieres un autógrafo, tu responde que si, pero no te lo podrá dar pues no tiene papel en que escribir, en cambio te hará su aprendiz. Luego te hará otra pregunta, responde la primera opción (bueno no tiene importancia).

Habiendo terminado la charla habla con el y te preguntara que si quieres entrenarte en el arte de la espada, tu responde que si. Empezaras a “batallar” con el, simplemente pégale seis veces y terminara la “lucha”. Te dirá que la cantidad de veces que le pegaste esta bien para ser un “aprendiz de héroe”. Al terminar la charla te dara un ítem.

A partir de ahora cada vez que puedas ve a visitarlo para “entrenarte”, cada vez que lo hagas lucharas con el, debes de pegarle un determinado numero de veces que aquí menciono y siempre te dara un ítem de regalo, además de “aumentar” tu rango de héroe.

PRIMERA VEZ: Deberás golpearlo seis veces, te regalara un ítem al azar y tu rango subirá a “aprendiz de héroe” (uff pensé que era algo mejor).

SEGUNDA VEZ: Deberás golpearlo dos veces, te regalara un item al azar y tu rango subirá a “mitad héroe” (¡Hey a diferencia de ti ya he salvado el mundo mas de una vez!).

TERCERA VEZ: Deberás de golpearlo 22 veces, te regalara un item y tu rango subirá a “Dos tercios de héroe” (¡¿Qué clase de nombres son esos =O?!)

CUARTA VEZ: En esta ocasión ya la cosa se pondrá mas compleja, ya que si quieres ganarle, debes de golpearlo mas de 100 veces antes de que el te golpee tres veces a ti. ¡Practica! Y veras que podrás lograrlo, al final te regalara el contenedor de corazón #2, y tu rango subirá a héroe (¡bueno! Esto lo supongo ya que el tipo no te lo dice).

Ya no conseguirás nada mas de este tipo, claro que puedes venir cuando quieras a intentar romper tu record. Dato curioso: este tipo es hermano del pirata que ayudas en el mar del suroeste.

=====
IV.5 LA ANHELADA SIRENA: CONSIGUIENDO LA CAÑA
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del noroeste

OBTIENES: Caña de pescar

¡Ok! Esta es la ultima cosa opcional que podemos hacer por ahora, se trata de conseguir la caña de pescar, con la que obviamente como su super duper nombre indica podemos pescar (¡doh! creo que eso sobra), empecemos por ir a la isla de Bannan que se encuentra en la esquina superior derecha de los mares del noroeste.

Allí sube todo el camino hasta encontrar una casa, entra en ella y habla con el viejo quien al parecer esta obsesionado con las sirenas. Te dara un tip para encontrar una sirena que dice que para que aparezca, el lugar debe de estar vacío... sin ningún mounstro alrededor.

¡Yay! ¡Pam! ¿PUM? ¡SWASH!, asegúrate de eliminar a todos los mounstros en esa isla (sin entrar a la cueva del este), y cuando no haya ninguno busca por los alrededores de la isla, en el agua a la sirena, pero no te acerques mucho a ella sino desaparecerá, solo golpéala con el boomerang y te hablara.

Te revelara que es una persona vestida de sirena y te pedirá que te disculpes, en las dos preguntas que te hace selecciona cualquiera de las opciones. Vuélvete a hablar con el viejo (vamos a convencerlo de que vimos a una sirena de VERDAD aunque no lo sea), respóndele que si encontraste a la sirena pero no queda muy convencido.

Vete a hablar con Linebeck quien te dirá que vio a la susodicha “sirena”, esto bastara para que al hablar con el viejo otra vez quede convencido y te regale de premio: ¡La caña de pescar! La mujer seguirá fingiendo ser sirena y se quedara a vivir con el viejo (ahhh romance...)

Solo la puedes usar mientras este navegando, para empezar a pescar debes buscar un pez (su sombra) en el mapa y posicionarte encima de el, tpea en la opción de pescar en el menú. Cielaluego te explicara como hacerlo. Ummh pescado.... P=

=====
IV.6 MINI JUEGO DEL CAÑON
=====

DISPONIBLE: Después de pasar el templo del viento cuando poseas la bolsa de bombas

OBTIENES: Mejora #1 para la bolsa de bombas

Ya que tenemos la bolsa de bombas podemos acceder al mini juego del cañón, para llegar al sitio donde esta, solo dirígete a la isla Bannan (donde conseguimos la caña) en la esquina superior derecha en los mares del noroeste. Adentro de ella, vete al oriente y entra en la cueva que encuentras. Sigue por el camino hasta toparte con una pared agrietada, rómpela y sigue hasta salir de la cueva.

En el exterior ve al oriente hasta toparte con un tipo atrás de un mostrador, habla con el para que te deje jugar su juego por 20 rupias. El juego consiste en darles con el cañón a los blancos color rojo que te darán 10 puntos y a los azules que te darán 100 puntos; si al final del recorrido logras mas de 2500 puntos ganaras un bolsa de bombas mas grande: ¡te permitirá llevar 20 bombas!

La estrategia es sencilla, solo preocúpate por darle muchas veces a los blancos rojos ya que así ganaras gran cantidad de puntos, y procura atinarle a todos los blancos azules. Como siempre digo con práctica y dedicación veras que lo logras. Si no alcanzas romper el record pero llegas cerca de el te dara escoger entre tres cofres un premio a la excelencia (partes de barco o rupias). Si logras pocos puntos te dara un premio de consolación (unas pocas rupias)

Además podrás aumentar a 30 la cantidad de bombas que llevas comprándole a Beedle una bolsa por 1000 rupias (mejora #2). ¿Qué esperas para comprarla?

=====
IV.7 MINI JUEGO DEL ARCO
=====

DISPONIBLE: Después de pasar el templo del sol, cuando poseas el arco de flechas

OBTIENES: Mejora # 1 para el carcaj de flechas al romper el primer record de 1700 puntos/ contenedor de corazón #7 al romper el segundo record de 2000 puntos

Ya teniendo el arco podrás participar del nuevo mini juego disponible: el mini juego del arco. Para ello vete a la casa de Romanos en isla Molida, veras con sorpresa que el ha creado este mini juego y te dejara participar por 20 rupias.

Esto consiste en darles con las flechas a los fantasmas que te dan 10 puntos, si le das de fantasma en fantasma sin fallar un solo tiro la cantidad de puntos que te den aumentara, mas si fallas te darán los mismos 10 puntos. Hay dos formas de fallar, una que no le des al fantasma o dos que le des a una niña, en ese caso perderás 50 puntos.

Mi consejo en este mini juego es mover con precisión el arco hacia donde va el fantasma, o mejor dicho moverlo a tiempo con el blanco. Ya cuando salgan mas fantasmas deja quieto el arco y dispara cuando pasen en frente tuyo. ¿Difícil no >_>?

Si logras superar su primer record de 1700 puntos te regalara una bolsa de flechas más grande: ¡ahora podrás llevar 30 flechas! (mejora #1). Después si logras romper su record de 2000 puntos te regalara ¡el séptimo contenedor de corazón!

=====
IV.8 LA CARTA DE LA SIRENA
=====

DISPONIBLE: Después de enfrentarte por primera vez a Jolene, aleatoriamente puede salirte una carta dirigida a su hermana Joane

OBTIENES: Gema de la sabiduría

Bueno... esta parte es muy corta, se trata de que después de haberte enfrentado con Jolene la pirata, aleatoriamente puede que te llegue un correo de ella, con el error de que no es para ti sino para su hermana Joane (la mujer que se viste de sirena en isla Bannan).

Si no has contactado con ella dirígete a isla Bannan y acaba con TODOS los enemigos que hayan (eso si no te metas a la cueva del este), luego sigilosamente busca a una mujer sirena en el agua, cuando la encuentres no te acerques mucho y usa el boomerang con ella (no se porque estoy explicando esto <_< si ya esta en la sección").

En todo caso el mensajero te pedirá que se la entregues (¡Hey! ¡¿No te basta con que tenga que salvar al mundo?!... ¡uy! Revele un dato que no debía...). Al

entregársela en la casa del viejo en isla Bannan te regalara una gema de la sabiduría.

=====
IV.9 FREEDLE Y EL INTERCAMBIO DE ITEMS
=====

DISPONIBLE: Después de pasar el templo del sol, cuando poseas el arco de flechas

OBTIENES: Acceso a la conexión por wi- fi o el modo tag para cambiar tesoros y partes de barco/ Acceso a una gema de la sabiduría.

Uff... pues esta parte se podía hacer desde que conseguías las bombas así que no era necesario el arco , pero como esta es una guía Walkthrough (significa paso a paso) es necesario tener el arco, ya veras por que.

Comienza por ir a la isla Mercay y dirígete por el camino que lleva al templo del rey del océano. Pero antes de llegar veras una pared agrietada en el camino (si es que ya no tomaste la gema del poder #7), si no esta rota, rómpela con una bomba y entra.

Aquí sigue hacia la derecha saltando por las plataformas hasta llegar a un cofre (si no lo has abierto ahí esta la gema del poder), con el arco activa el ojo al lado del cofre para hacer salir un puente hacia abajo, cruza por el hasta llegar a donde hay una de esas lagartijas, si quieres máatala pero no logras nada. En vez sal de la cueva por la entrada de abajo.

Lee la tablilla a tu izquierda, simplemente te da una pista de lo que debes de hacer, sigue por las escaleras de la derecha y estando arriba de ellas dispara al ojo que viste al lado de la tablilla, esto hará que salga una estatua lanza rayos de esas de antes. Ahora ve a donde esta la dichosa estatua y actívala. Ahora muévela de tal forma que el rayo de luz quede viendo hacia el noroeste (que quede paralelo con la línea que se forma entre el templo y el bar de leche)

Ve a donde esta iluminando la luz en la pared, rómpela y entra (esto es lo que te digo ya que puedes dejar de lado los anteriores pasos y simplemente romper la pared >_>), adentro sigue derecho bajando por las escaleras de la derecha y cruzando el puente largo hasta salir de la cueva.

Nota: en medio del puente usa el boomerang hacia abajo para activar un orbe que hará aparecer un cofre al final del puente con una gema.

Ya en el exterior activa el switch en frente tuyo para revelar un puente que acortara el camino para no tener que dar semejante vuelta. Ahora sigue hacia arriba hasta encontrarte con un hombre tocando la guitarra, ¡de ahora en adelante

podrás cambiar tesoros y piezas de barco con tus amigos!, simplemente pon algo en esas cajas detrás de el tipo e inicia la conexión hablando con Freedle. Ahhh, se me olvidaba... si sigues a la derecha de donde esta Freedle encontraras un cofre con una gema.

Nota: si sigues por el camino de la derecha de la estatua lanza rayos de antes, llegaras a dos cofres con cien rupias y una parte del barco.

=====
IV.10 ISLA HARROW
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del sureste

OBTIENES: Mapa del tesoro

Ok podías llegar a esta isla desde antes de entrar al templo Goron, pero pensando en la confusión que podría generarte y queriendo ir al grano lo mas pronto posible no la incluí antes. Esta isla no se ve en el mapa, pero se encuentra al noreste de la isla Goron, para darte una idea mas clara se encuentra un poco mas arriba de las tres rocas que forma un triangulo.

En esta isla encontraras una estatua que al golpearla te ofrecerá cavar en el terreno de atrás para encontrar rupias. Para hacerlo debes de pagar 50 rupias, en este juego la única restricción es que solo puedes encontrar máximo 10 cosas enterradas. ¡Hey pero no te ilusiones! Ya que a la vez que ganas rupias las puedes perder si te salen las rupias negras. Aquí puedes encontrar un mapa de tesoro.

En ocasiones al cavar aparecerá una misteriosa voz que se presenta como Lucky Lee (en español el suertudo Lee) que te ofrecerá darte "suerte" por cincuenta rupias. Si aceptas te preguntara: "si hubiera un cofre grande y uno pequeño ¿Cuál escogerías?", no importa lo que contestes todo depende de tu suerte, puede que ganes 100 rupias o bien las pierdas ¡Arriésgate!

=====
IV.11 ISLA DEE ESS
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del sureste

OBTIENES: Mejora #2 para la bolsa de bombchu/ Acceso a dos gemas del coraje

Nota: A esta isla puedes llegar desde estos momentos mas solo podrás jugar el mini juego después de haber pasado el templo de hielo (o en su defecto la tumba de Mutoh)

Al igual que la anterior podías llegar a esta isla antes de entrar al templo Goron solo que no la puse antes por lo que ya mencione. Para llegar a ella, ve al oriente de la isla Goron en los mares de sureste, sabrás cual es por que no esta marcada en el mapa y tiene la forma de una Nintendo Ds, publicidad, publicidad, publicidad ;). Al entrar ve a la pantalla táctil y encontraras varios Goron.

Habla con el Goron detrás del mostrador para que te deje jugar su juego. Tendrás que llevar a Gongoron a la meta habiendo recogido todos los cristales del camino, si superas el record te regalara una bolsa de bombchus.

En esta isla puedes conseguir dos gemas del coraje mira en la sección respectiva para saber como. Además esta isla es buena fuente de dinero, solo necesitas cavar en el suelo agrietado que representa los huecos del sonido de la Ds, ten cuidado =P por que a veces salen abejas o serpientes.

=====
IV.12 EL BARCO VIAJERO
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del sureste

OBTIENES: Nada simplemente ven a este barco cuando quieras vender tesoros a cambio de rupias

Igual que las anteriores podías ir a este barco antes de entrar al templo Goron (bla bla bla), este barco lo encuentras en los mares del sureste. Al entrar veras a muchos tipos (de aspecto asiático) que dicen venir de un lugar muy lejano y son cazadores de tesoro. Si hablas con su jefe (el tipo alejado de los demás) te comprara algún tesoro por cierta cantidad de Rupias.

Todos los tesoros que te compran son: Coral rosa, collar de perlas, bucle oscuro de perlas, escama zora, ámbar goron, corono de ruto, pluma de Helmaroc y anillo Regal. Ten en cuenta que solo te comprara tesoros de un solo tipo durante cierto tiempo, hasta que cambie de parecer y decida comprarte otro tipo de tesoro (esto es al azar).

Ten presente este barco cuando necesites dinero pues es una gran fuente de rupias.

=====
IV.13 EL HOMBRE DE LA SONRISA FELIZ (ACK...)
=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del noreste

OBTIENES: La primera vez las ropas del héroe (item requerido para conseguir el super spin attack) y un mapa del tesoro #21 / segunda o mas veces recibes una postal del premio

Sniff... Ya casi llegamos al final de la guía.

Pues esta es una de las últimas aventuras opcionales que puedes hacer; en los mares del noreste encontraras un barco que navega al este del mapa, al entrar en el, empezaras a luchar con muchos mounstros: Like-like, otorocks y lagartijas.

Al eliminarlos a todos e intentar salir del barco aparecerá un hombre que tiene una gran sonrisa en su cara, se presentara como el hombre de las sonrisas (ummh me hace acordar al mercader de mascarar de felicidad de Ocarine of time y Majora Mask ¿no serán parientes?).

La primera vez que hables con el, no te dara nada y la charla terminara, pero no te vayas aun y habla de nuevo con el, quien agradecido por eliminar a los mounstros te dara a escoger entre un regalo normal y uno misterioso. Escoge cualquiera que igualmente su generosidad le hará regalarnos ambos.

El regalo misterioso es un item de intercambio (más información en la siguiente sección) que son ¡las nuevas ropas del héroe!, lamentablemente estas ropas no te las puedes poner, pero no te preocupes que no sera en vano pues a partir de ahora puedes hacer la aventura del intercambio de los ítems para al final conseguir: ¡El super spin attack!

El regalo normal es el mapa del tesoro # 21.

Si deseas venir en otras ocasiones y matas a los mounstros recibirás una postal del premio, que al enviarla por correo puede ser recibas un premio a devuelta de correo.

=====

IV.14 SUPER SPIN ATTACK

=====

DISPONIBLE: Cuando puedas navegar por los mares del noreste

OBTIENES: La habilidad del super spin attack

¡Para estos momentos podemos conseguir una nueva habilidad! ¡El super spin attack! Como ya sabes los Zeldas se caracterizan por contar con una mini aventura en la que en un principio recibes cierto item que al paso del tiempo vas cambiando con personajes del juego para al final conseguir ya sea un item o una habilidad de utilidad.

Para comenzar dirígete a los mares del noreste y aborda el barco del hombre de la sonrisa (el barco que navega al este de estos mares), adentro la puerta se cerrara y deberás de luchar con varios mounstros, al terminar la puerta se volverá a abrir, intenta salir del barco pero aparecerá un hombre que se presenta con una gran sonrisa y te agradece por haber eliminado los mounstros.

Habla con el varias veces y te dara a escoger entre dos regalos, escoge cualquiera que igualmente te da ambos, el regalo misterioso son las nuevas ropas del héroe (el primer item de intercambio que recibes), el segundo es un mapa de tesoro.

Ya con el primer item de intercambio sigue las instrucciones de abajo hasta conseguir el spin attack.

Nuevas ropas de héroe

LO OBTIENES DE: el hombre de la sonrisa feliz en los mares del noreste, la primera vez que entres y acabes con los mounstros te las dara.

DEBES ENTREGARLAS A: El pirata de los mares del noroeste, el que dice ser un héroe con el cual te entrenas para conseguir un contenedor de corazón.

A CAMBIO RECIBES: Telescopio.

Telescopio

LO OBTIENES DE: el pirata que dice ser un héroe en los mares del noroeste.

DEBES ENTREGARLAS A: Uno de los hombres (el que no tiene telescopio) en el barco viajero de los mares del sureste (donde vendes los tesoros).

A CAMBIO RECIBES: Cuaderno del guarda

Cuaderno del guarda

LO OBTIENES DE: Uno de los hombres del barco viajero en los mares del sureste.

Cuando deje de lanzar cristales volverá a exponer su ojo, nuevamente atácalo con el cañón. Repite el proceso cinco veces en total y lo habrás eliminado ¡Yay!

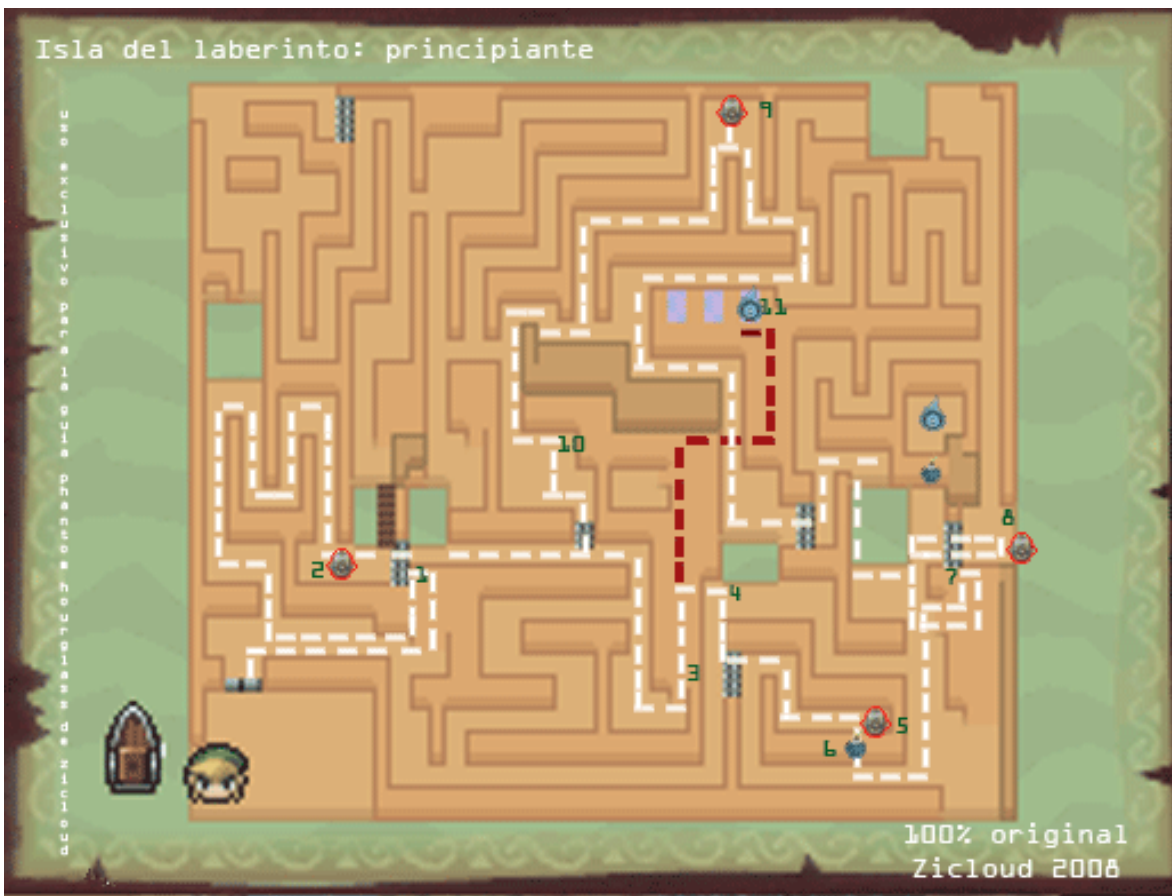
Al eliminarlo entrarás automáticamente a la isla, vete a la casa del viejo, allí abre el cofre grande detrás de el viejo para obtener: ¡El pergamino del espadachín! Con este pergamino se ha desbloqueado tu habilidad para hacer el super spin attack, para hacerlo haz tres spin attacks seguidos y Link terminara con esta técnica.

=====

ISLA DEL LABERINTO

=====

Nivel desafío: principiante



Sección completa pronto...

=====

/ \ <><><>-----<><><> \ /

V. ANEXOS

\ / <><><>-----<><><> \ /

=====

En esta sección podrás encontrar todo lo relacionado con la búsqueda de gemas, mapas de tesoro y contenedores de corazón. Además de información sobre jefes, partes de barco, trucos y secretos etc.

=====

OO-----

V.1 CONTENEDORES DE CORAZON

-----OO

=====

Pues como ya había mencionado antes, este juego es distinto a los demás en su gameplay ya que aquí no conseguimos cuatro trozos de corazón para formar un contenedor, lo que hacemos es encontrar los contenedores de una sola vez ahorrándonos el trabajo de conseguir los trozos (=S esto no me agrado mucho), así que si soñabas con una larga mini aventura en busca de aumentar tu vida olvídate de ello =O

Otra cosa es que ya no posees 20 corazones de vida como antes, ahora la cantidad se ha reducido en cuatro, dejándonos una vida de 16 corazones (ummh... ¡changos!) Ten en cuenta que tres contenedores ya los tienes desde el comienzo del juego, los otro 13 los consigues por a parte. El orden que aquí coloco es el orden en que puedes conseguirlo.

Contenedor Corazón #01 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Blaaz master of fire en el templo del fuego

Contenedor Corazón #02 / Búsqueda

Lo consigues entrenando con el héroe pirata en los mares del noroeste, deberás de golpearlo mas de cien veces sin que el te golpee las tres veces que tu tienes de oportunidad. Al final te dara el contenedor.

Contenedor Corazón #03 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Cyclok Stirrer of wind en el templo del viento.

Contenedor Corazón #04 / Tienda

Lo consigues por 1500 rupias en la tienda del hombre enmascarado (Beedle con mascara). Disponible cuando te encuentres con esta tienda, ya que sale aleatoriamente en ocasiones (¡a mi me salio justo después de pasar el templo del viento!).

Contenedor Corazón #05 / Tienda

Lo consigues en las tiendas de las islas Mercay, Goron o Molida, por 2000 Rupias. Disponible después de pasar el templo del viento.

Contenedor Corazón #06 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Crayk Bane of courage en el templo del sol.

Contenedor Corazón #07 / Búsqueda

Lo consigues rompiendo el record de 2000 puntos en el mini juego del arco. Disponible después de pasar el templo del sol y de haber roto el primer record de 1700 puntos. (Mas información sección "II.4.2")

Contenedor Corazón #08 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a las Diabolical Cubus sisters en el barco fantasma.

Contenedor Corazón #09 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Dongorongo en el templo Goron.

Contenedor Corazón #10 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Gleeok, Two-headed Dragon en el templo de hielo.

Contenedor Corazón #11 / Búsqueda

Lo consigues atrapando al pez Poseidón en el mini juego de la pesca, al hacerlo ve a hablar con el viejo en la isla Bannan y te lo dara.

Contenedor Corazón #12 / Búsqueda

Lo consigues al pasar el desafío en el nivel Experto en la isla del laberinto en los mares del noreste.

Contenedor Corazón #13 / Jefe

Lo consigues después de derrotar a Eox, Ancestral rock soldier en el templo de Mutoh.

=====

OO-----
V.2 LOCALIZACION DE LAS RANAS DORADAS
-----OO

=====

¡Ok! En esta sección podrás encontrar la localización en los mares de las seis ranas doradas que te permitirán viajar más rápido a cierto sitio. Recuerda que al encontrarlas debes de darles un cañonazo para que hablen contigo y te den el símbolo, claro que esto lo haces después de haber hablado con Cylos el jefe de las ranas doradas (para mas información mira la sección “II.3.2.4 Buscando las ranas doradas”)

Para no complicarme explicando y que tu me puedas entender puse la imagen de los cuatro mapas de los mares (la carta náutica) y donde veas la cabeza de la rana ahí se encuentra ¿Ok?



Rana dorada #01

La encuentras en medio de la isla Mercay y la isla del cañón en los mares del noroeste, mas exactamente entre las rocas que forman un triangulo. Tienes acceso a ella desde el principio del juego (pero antes debes de buscar a Cylos)

Rana dorada #02

La encuentras en los mares del suroeste, al norte de la isla molida. Tienes acceso a ella después de conseguir el cañón.

Rana dorada #03

La encuentras en medio de la isla de Zaus el herrero y la isla Gust en los mares del noroeste. Tienes acceso a ella cuando puedas navegar al este del mar noroeste ¡doh! (antes de tener que ir al templo del viento)

Rana dorada #04

La encuentras al este de isla Goron y al norte de isla Dee ess, tienes acceso a ella cuando hayas encontrado la carta de navegación de los mares del sureste.

Rana dorada #05

La encuentras al oeste de la isla del hielo, tienes acceso a ella cuando hayas encontrado la carta de navegación de los mares del sureste.

Rana dorada #06

La encuentras al sureste de las rocas que rodean la isla en ruinas, tienes acceso a ella cuando hayas encontrado la carta de navegación de los mares de noreste.

=====

OO-----

V.3 UBICACIÓN GEMAS DEL CORAJE, PODER Y SABIDURIA

-----OO

=====

El orden que coloco es el orden en que puedes conseguir dichas gemas, recuerda que al conseguir 10 de una sola categoría puedes ir a la isla de los espíritus en los mares del suroeste para disponer del hada y equiparla con la espada. Al conseguir 20 de una sola categoría puedes ir de nuevo para hacer más fuerte al espíritu.

Ten en cuenta que no enfatizare en como conseguir las gemas, es por eso que en algunas gemas (las que vi necesario) te remito a una sección anterior donde puedes conseguir información de cómo conseguirla

=O= -----=O=
GEMAS DEL PODER
=O=-----=O=

Al reunir 10 de estas hadas e ir a la isla de los espíritus, podrás equipar a esta hada con tu espada para darle el elemento del fuego, tu espada se volverá de fuego. Al reunir 20 de estas gemas el poder elemental del fuego aumentara, tu espada de fuego se volverá mas poderosa.

Gema del poder #01
Localización: Isla Ember

La consigues después de pasar el templo del fuego, de manos de Astrid la médium.

Gema del poder #02
Localización: Isla Mercay

La consigues hablando con Oshus después de pasar el templo de fuego. Ten cuidado con esta gema, que si no la encuentras antes del final del juego, tendrás que obtenerla hablando con el tabernero del bar de leche (por que Oshus no se encontrara en casa).

Gema del poder #03
Localización: Isla Mercay/Goron/Molida

La consigues en una de las tiendas de las islas Mercay, Molida o Goron por 500 rupias.

Gema del poder #04
Localización: Isla del cañón

La consigues en la cueva en la isla del cañón en la cueva, reventando una pared con una bomba, adentro hay un cofre con la gema. Más información en la sección “II.3.2.1”.

Gema del poder #05
Localización: Isla de Gust

La consigues en la isla de Gust al oeste de la entrada del templo. Más información en la sección “II.3.3.2”.

Gema del poder #06
Localización: Templo del viento

La consigues en el templo del viento en el segundo piso. Más información en la sección “II.3.3.3”.

Gema del poder #07
Localización: Isla Mercay

Un poco antes de llegar al templo del rey del océano rompe una pared agrietada que hay por ahí y entra, allí salta en las plataformas a la derecha para llegar a un cofre con la gema del poder.

Gema del poder #08
Localización: Templo del rey del océano

La consigues en el templo del rey del océano, baja al cuarto sótano y elimina a todos los phantom eye para hacer aparecer al este un cofre con la gema.

Gema del poder #09
Localización: Templo del sol

La encuentras en el templo del sol en el primer piso donde hay dos tablillas, coloca una bomba en medio de ellas para romper la pared, adentro esta el cofre con la gema.

Gema del poder #10
Localización: Templo del sol

La encuentras en el templo del sol, ve al sur de la habitación donde están las plataformas moviéndose y activa con tu arco dos ojos en la pared al norte tuyo, aparecerá un cofre con la gema.

Gema del poder #11

Localización: Templo del rey del océano

En el templo del rey del océano, en el tercer sótano donde hay que abrir la puerta con las piezas de Trifuera, vete a donde están los switches que abren el piso, allí usa el arco con un ojo al norte de donde estas para hacer aparecer un cofre grande. Adentro estará la gema.

Gema del poder #12

Localización: Templo del rey del océano

En el séptimo sótano, vete al noreste donde encontraras una estaca, sube en ella y usa el boomerang (o en su defecto el arco) para activar un orbe mas abajo que hará aparecer un cofre grande con la gema.

Gema del poder #13

Localización: Isla Goron

En isla goron siguiendo el laberinto que te lleva al templo, destruye la primera pared de la izquierda y sigue hacia el occidente lo mas que puedas hasta activar un switch que bajara unas púas que obstruyen el paso a un cofre, ahora ve al inicio y destruye la pared de la derecha, sigue por ese camino hasta llegar a susodicho cofre con la gema.

Gema del poder #14

Localización: Isla de la helada

En la isla de la helada, dirígete a la entrada del templo donde veras una estaca, sube en ella y con tu gancho sube a lo mas alto de la cima. Ya arriba ve al sur y veras otra estaca, crea una cuerda con esta y la otra estaca al otro lado y sigue hacia la derecha, allí baja hasta que veas un cofre, ábrelo para obtener la gema.

Gema del poder #15

Localización: Isla Molida

Entra en la cueva al lado de la casa de Romanos (el mini juego del arco) y allí salta de plataforma en plataforma a la derecha, ya en la última plataforma usa el gancho con el cofre al otro lado para conseguir la gema.

Gema del poder #16
Localización: Isla de los espíritus

En la isla de los espíritus ve al este donde está el cofre que tenía una gema y usa el gancho con la estaca para cruzar al otro lado, no enfatizares mucho, solo sigue todo el camino teniendo cuidado de las bolas de los otorock además de los Like-like. Al final del camino encontrarás el cofre con la gema arriba de unas escaleras.

Gema del poder #17
Localización: Isla Bannan

Desde el barco en la isla Bannan ve a la derecha y verás un cofre en una plataforma, usa el gancho con el para llegar y toma la gema.

Gema del poder #18
Localización: Isla de la muerte

Vete al sureste de la isla (a la "barbilla") y párate a la izquierda del árbol que encuentras, allí muévete 13 baldosas a la izquierda y luego siete arriba, cava y lánzate por el agujero, adentro rompe la pared arriba tuyo, entra y toma la gema en el cofre.

Gema del poder #19
Localización: Isla en ruinas

Cuando hayas drenado el agua de la isla y desde tu barco métete a la cueva de arriba, sal por el otro lado y lánzate a la izquierda, allí sube lo más que puedas hasta toparte con el cofre que tiene la gema.

Gema del poder #20
Localización: Cualquier isla con correo

La consigues un día después (según el reloj de la DS) en una carta del rey Mutoh después de pasar el templo de Mutoh.

=O= -----=O=
GEMAS DE LA SABIDURIA
=O=-----=O=

Al reunir 10 de estas hadas e ir a la isla de los espíritus, podrás equipar a esta hada con tu espada para aumentar el poder de defensa de tu escudo, lo que

significa que el daño se reducirá (puedes ver que al equiparlo tus corazones se ven rodeados de un color azul). Al reunir 20 de estas gemas se reducirá aun mas el daño recibido.

Gema de la sabiduría #01

Localización: Tienda de Beedle

La compras en la tienda de Beedle por 500 rupias. Disponible desde el inicio del juego.

Gema de la sabiduría #02

Localización: isla de Gust

La encuentras en la isla de Gust, en la primera cueva a la que entras abriendo un cofre en medio del cuarto. Más información en la sección "II.3.3.2".

Gema de la sabiduría #03

Localización: Isla de Ember

La consigues hablando con Astrid la médium, después de pasar el templo del viento.

Gema de la sabiduría #04

Localización: Isla Bannan

La consigues entregándole la carta de Jolene a su hermana Joane en isla Bannan. Más información en la sección "IV.8".

Gema de la sabiduría #05

Localización: Isla de Zaus

En la isla de Zaus el herrero al norte de los mares del noroeste, encontraras varios cucos al lado de su casa, levanta uno y vuela con el a la plataforma de la derecha donde esta el cofre con la gema.

Gema de la sabiduría #06

Localización: Cualquier isla con correo

La consigues al final de una carta que te envía Salvatore el dueño del juego del cañón, para recibirla debes de jugar al menos una vez en el mini juego.

Gema de la sabiduría #07

Localización: Isla Molida

En el camino al templo del sol, sube por las escaleras detrás de la puerta que abres con la llave del sol, en el exterior veras un pedazo de suelo agrietado, cava y bótate por el hueco, caerás al lado de un cofre con la gema justo al lado de las escaleras por donde subiste.

Gema de la sabiduría #08

Localización: Templo del sol

La consigues en el templo del sol.

Gema de la sabiduría #09

Localización: Isla Mercay

Después de haber hablado con Freedle en isla Mercay, ve por la derecha de donde el esta para encontrar la gema.

Gema de la sabiduría #10

Localización: Templo del rey del océano

La consigues en el templo del rey del océano, en el noveno sótano mata a todos los fantasmas y en el centro del cuarto aparecerá un cofre con la gema.

Gema de la sabiduría #11

Localización: Isla Goron

La consigues después de haber contestado bien las seis preguntas que te hace el jefe goron en isla Goron.

Gema de la sabiduría #12

Localización: Templo del rey del océano

En el segundo sótano del templo ve al noroeste y rompe la pared que encuentras arriba, sigue y usa una bombchu para que pase por el hueco de la pared y active el orbe que hará aparecer un cofre al este con la gema.

Gema de la sabiduría #13

Localización: Templo de hielo

La consigues en el templo de hielo en el tercer piso, mas información en la sección "III.5.5".

Gema de la sabiduría #14

Localización: Templo de hielo

La consigues en el templo de hielo en el primer sótano. Más información en la sección "III.5.5".

Gema de la sabiduría #15

Localización: Isla de la helada

Desde el lugar donde entras en la isla de la helada sigue al norte y sube por las escaleras a la izquierda, allí usa el gancho con un cofre al norte, ábrelo para obtener la gema.

Gema de la sabiduría #16

Localización: Cualquier isla con correo

Después de pasar el templo de hielo, estarás recibiendo una carta de Aroo de los Anouki, al final conseguirás la gema.

Gema de la sabiduría #17

Localización: Isla en ruinas

Después de que hayas drenado el agua de la isla, vete al este a donde hay una roca en medio de dos puentes (uno abajo y otro a la derecha) mas específicamente arriba del puente al norte de la pirámide. Aquí empuja la roca a la derecha de tal forma que pase a través del puente y rompa una roca, sigue por ese camino hasta llegar al cofre con la gema.

Gema de la sabiduría #18

Localización: Isla en ruinas

Después de que hayas drenado el agua de la isla, dirígete a una cueva al noroeste de la isla para encontrar la gema en un cofre. Para llegar rápidamente ubícate en la pirámide del noroeste y sigue hacia la derecha pasando por el puente de arriba hasta que veas la entrada a dicho sitio.

Gema de la sabiduría #19
Localización: Isla del laberinto

Entra en el laberinto y ve al este a una pared al lado de un ojo, aquí coloca una bomba para destruirla, adentro esta el cofre con la gema.

Gema de la sabiduría #20
Localización: Isla del laberinto

La consigues como premio al pasar el desafío en el nivel principiante.

=O= -----=O=
GEMAS DEL CORAJE
=O= -----=O=

Al reunir 10 de estas hadas e ir a la isla de los espíritus, podrás equipar a esta hada con tu espada para poder lanzar rayos con tu arma. Al reunir 20 de estas gemas se aumentara el tamaño y el daño de los rayos que lanzas

Gema del coraje #01
Localización: Isla de Gust

La consigues en la isla de Gust. Más información en la sección "II.3.3.7"

Gema del coraje #02
Localización: Templo del viento

La consigues en el templo del viento en el primer piso, mas información en la sección "II.3.3.8".

Gema del coraje #03
Localización: Tienda de Beedle (enmascarado)

La consigues por 500 rupias en a la tienda del hombre enmascarado (Beedle con mascara).

Gema del coraje #04
Localización: Isla de los espíritus

La consigues en la isla de los espíritus, vete al este y la encontraras en un cofre.

Gema del coraje #05

Localización: Templo del rey del océano

La consigues en el templo del rey del océano en el octavo sótano, debes de poner el triangulo de cristal en el pedestal rodeado de rocas al norte, esto hará aparecer un cofre grande, aparentemente no hay camino pero no es así, sigue hacia arriba donde esta el camino de agua y veras que hay una parte mas oscura de lo normal, sigue por ahí para tomar la gema del cofre.

Gema del coraje #06

Localización: Templo del rey del océano

En el templo del rey del océano, vete al primer sótano, al lado de las escaleras por donde bajas hay una estaca, crea una cuerda con esta y la otra estaca y sube, activa el ojo en la pared de arriba para hacer aparecer un cofre grande al sureste del cuarto, ¡rápido! ¡Ve y toma la gema!

Gema del coraje #07

Localización: Isla Mercay

Entra en la cueva donde esta el puente largo al oeste de donde esta Freedle, allí párate mas o menos en la mitad del puente y usa el boomerang para activar un orbe mas abajo (sin ayuda del item no se puede ver), esto hará aparecer un cofre con la gema al final del puente. Más información de cómo llegar a la cueva en la sección "II.4.4".

Gema del coraje #08

Localización: Templo del sol

En la habitación anterior al cuarto del jefe, ve al norte y rompe la pared agrietada, abre el cofre y toma la gema del coraje.

Gema del coraje #09

Localización: Mar

Lo consigues acabando con algún pirata en el mar que ABORDE tu barco, te la da Linebeck al final de la pelea. Para que te aborde algún pirata acércate al barco líder.

Gema del coraje #10
Localización: Isla Dee Ess

En la isla Dee Ess ve a la esquina inferior izquierda en la pantalla táctil donde están los goron y cava para encontrar la gema.

Gema del coraje #11
Localización: Isla Dee Ess

Nuevamente en isla Dee Ess ve a la pantalla superior (en el mapa) y acaba con los dos cíclopes allí para que salga un cofre con la gema.

Gema del coraje #12
Localización: Cualquier isla con correo

Disponibile después de pasar el templo de hielo, la recibes en una carta de Gongoron.

Gema del coraje #13
Localización: Templo del rey del océano

La consigues en el templo del rey del océano en el primer sótano, allí al lado de las escaleras por donde bajas, usa el gancho en las dos estacas para crear una cuerda y sube a ella, con tu arco activa el ojo arriba de ti y aparecerá un cofre grande con la gema al sureste del cuarto.

Gema del coraje #14
Localización: Isla Molida

En la entrada al templo del sol, crea una cuerda con la estaca a tu lado y la otra en la plataforma al noroeste, usa la cuerda y pasa al otro lado para conseguir la gema en el cofre.

Gema del coraje #15
Localización: Isla desierta (isla del dios rana)

En la isla desierta, entra en la cueva del dios rana Cylos, baja las escaleras de la derecha y encontraras una estaca, crea una cuerda con la estaca a tu lado y otra en la plataforma al noreste y ve allí para tomar la gema del cofre.

Gema del coraje #16
Localización: Isla de Bannan

En la isla de Bannan dirígete a donde esta Salvatore el tipo que atiende el juego del cañón y arriba de el encontraras una plataforma con dos cofres, llega a ella con el gancho y abre el cofre de la derecha para obtener la gema. El cofre de la izquierda tiene rupias y si cavas en medio de los dos cofres obtendrás el mapa de tesoro #20.

Gema del coraje #17
Localización: Isla Goron

En la isla Goron, vete a donde esta el pequeño Goron que te pedía acabar con los mounstros de la cima, desde allí usa el gancho con una roca para llegar a otra plataforma mas abajo, sigue hacia abajo y toma la gema en el cofre.

Gema del coraje #18
Localización: Isla de Ember

En la isla de Ember dirígete al norte y usa tu gancho con el cofre en la otra plataforma (que esta cerca de una antorcha) adentro encontraras la gema.

Gema del coraje #19
Localización: Templo de Mutoh

La encuentras en el sótano dos, donde tienes que golpear los switches con tu martillo a cada lado, baja lo más que puedas y a la izquierda encontraras el cofre con la gema.

Ultima localización de la gema pronto....

=====

OO-----
V.4 UBICACIÓN DE LOS MAPAS DEL TESORO
-----OO

=====

En esta sección encontraras la ubicación de los mapas del tesoro y de algunos navíos piratas que al ser derrotados en batalla naval te deajaran marcado en tu mapa un punto donde se encuentra un tesoro.

Mapa del tesoro #01

Lo consigues en un cofre al oeste en la isla del cañón, mas información en la sección “

Mapa del tesoro #02

Lo consigues en el escondite del padre de Romanos en isla molida, para llegar al escondite, cava en frente de la primera palmera a la izquierda de su casa. Revelaras un agujero, tirate y abre el cofre allí para encontrarlo.

Mapa del tesoro #03

Lo consigues en la isla Bannan, cava en frente de la casa del viejo obsesionado con la sirena y lo encontraras.

Mapa del tesoro #04

Lo consigues en la isla de Ember, métete a la casa de Astrid la médium y baja al sótano, allí cava en un pedazo de tierra agrietado y lo encontraras.

Mapa del tesoro #05

En la isla de Ember, se encuentra al norte de la entrada al templo de fuego, para una idea más exacta, cava en único matorral que encuentras. Para saber mas exactamente donde ve a la tumba de Kayo y habla con el para saber donde esta.

Mapa del tesoro #06

Lo encuentras en la isla de Zaus, debes de buscar las dos baldosas al este y unirlas en el mapa en una línea, haz lo mismo con las del oeste, y cava en el punto donde ambas líneas se intersecan.

Mapa del tesoro #07

Lo encuentras en la isla desierta (la isla del dios rana), excavando en frente de la estatua que esta en el ojo de la ballena. Más información en la sección “II.3.3.4”.

Mapa del tesoro #08

Lo encuentras en la isla de Gust, en la primera cueva en que entras acaba con todos los Keaton y aparecerá un cofre en medio del cuarto con el mapa. Más información en la sección "II.3.3.7".

Mapa del tesoro #09

Lo encuentras en la isla de Gust en el desierto, ve al sureste y abre el cofre para obtenerlo. Más información en la sección "II.3.3.7".

Mapa del tesoro #10

Lo consigues antes de obtener el gancho busca tesoros, habla con la mujer En el puerto en isla Mercay dos veces y te ofrecerá dicho mapa por cincuenta rupias.

Mapa del tesoro #11

Cava en frente del árbol que esta al lado de la entrada a la cueva de Oshus (donde conseguiste la espada)

Mapa del tesoro #12

Disponible después de conseguir el mapa de los mares del sureste, para conseguirlo ve y habla con Freedle al noreste de isla Mercay. Más información en la sección "II.4.4"

Mapa del tesoro #13

Disponible después de conseguir el mapa de los mares del sureste, para conseguirlo ve a la isla Molida y habla con la niña que corretea por los lados cerca al puerto.

Mapa del tesoro #14/ Piratas

Disponible al conseguir el mapa de los mares del sureste, en estos mares vence a unos piratas que se encuentran entre isla Goron y las rocas en línea del norte. Al vencerlos revelarás el punto exacto donde esta enterrado.

Mapa del tesoro #15

En la isla Goron ayuda al pequeño goron que te pide hacer algo con los mounstros de la cima, lo que haces es cavar en la tierra agrietada al lado del Goron, y usar el hoyo lanza aire para subir a la plataforma, desde allí mata a los chu-chu amarillos al otro lado con el arco. Al final te dara el mapa

Mapa del tesoro #16

Lo consigues en el primer piso del templo goron, en un cofre al noreste del primer piso. Más información en la sección "III.3.2"

Mapa del tesoro #17

Disponible después de que consigas la bolsa de bombchus, ve a la isla goron al laberinto que conduce al templo, por ahí busca una pared con un hueco y usa la bombchu con el orbe adentro para hacer aparecer un cofre al noreste de allí con el mapa.

Mapa del tesoro #18

Lo consigues pagando las 50 rupias y cavando en la isla Harrow. Te sugiero guardar y jugar, si no te sale reinicia el juego y vuelve a intentarlo. Encontrarlo puede llegar a ser desesperante ya que todo depende de tu "suerte". Más información de la isla en la sección "III.5.1".

Mapa del tesoro #19

En la isla Molido, métete en la cueva al lado de la casa de romanos y sigue por la izquierda hasta subir por las primeras escaleras que encuentres (las que te llevan al exterior), ya afuera sigue a la derecha hasta llegar al lado de una tablilla (justo al lado de la casa de romanos), aquí usa tu gancho con el barril en la plataforma de la derecha para revelar un cuco escondido. Levántalo y vuela con el a esa plataforma, sigue otra vez con ayuda del cuco a la plataforma de abajo, y cava enfrente del árbol para conseguir el mapa.

Mapa del tesoro #20

En la isla de Bannan dirígete a donde esta Salvatore el tipo que atiende el juego del cañón y arriba de el encontraras una plataforma con dos cofres, llega a ella con el gancho y cava en medio de ellos para obtener el mapa.

Mapa del tesoro #21

En los mares del noreste la primera vez que mates a los monstruos del barco del hombre de la sonrisa te regalara el mapa junto a las nuevas ropas del héroe.

Mapa del tesoro #22/ Piratas

En los mares del noroeste elimina a unos piratas que se encuentran mas o menos entre la isla de Zaus y la isla de Gust en los mares del noroeste. Al acabar a todos los piratas se revelara la X en el mapa.

Mapa del tesoro #23/ Piratas

En los mares del noreste elimina a unos piratas que se encuentran más o menos en medio de las rocas del camino por el que entras a la isla de la muerte. Al acabar a todos los piratas se revelara la X en el mapa.

Mapa del tesoro #24

En el sótano 10 del templo del rey del océano golpea con tu martillo el switch en la esquina inferior izquierda para hacer aparecer el cofre con el mapa.

Mapa del tesoro #25

En el sótano 12 del templo del rey del océano ve al sureste del cuarto y usa el sube y baja que encuentras, caerás al lado de un orbe, actívalo para hacer salir el cofre con el mapa, se rápido y tómalo.

=====
OO-----

V.5 CARTAS DE LOS PERSONAJES

-----OO

=====
Con el paso del juego iras recibiendo cartas de la gente que vayas conociendo, en algunas de estas cartas obtienes obsequios como partes de barco o gemas, así que estate atento a revisar el correo constantemente. Las cartas que te den Gemas NO las recibes al azar pero las cartas que te den un item como parte de barco o tesoro no son seguras (puede salirte cualquier cosa).

Carta del jefe de correos

Disponible: Después de hablar por primera vez con Cupido el cartero.
Recibes: nada

Carta de Astrid

Disponible: Después de pasar el templo de fuego.
Recibes: nada

Carta del viejo de la isla Bannan

Disponible: Después de haber hablado con el. Mas información sección "II.3.3.6"
Recibes: Parte de barco

Carta de Eddo

Disponible: Después de pasar el templo del rey del océano (cuando consigues la ubicación de la llave del sol).
Recibes: Nada

Carta de Salvatore

Disponible: Tiempo después de haber jugado el juego del cañón. Más información en la sección "II.3.4.1"
Recibes: Gema de la sabiduría #05

Carta de Romanos

Disponible: Después de pasar el templo del sol.
Recibes: Nada

Carta de Jolene

Disponible: Sale aleatoriamente después de tu encuentro con Jolene. Con esta carta puedes hacer lo de la sección "II.4.3"
Recibes: Al final de hacer lo de la sección "II.4.3" recibes la gema de la sabiduría #04.

Carta de Joane

Disponibile: después de entregarle la carta de su hermana.
Recibes: Parte de barco

Carta de Linebeck

Disponibile: Antes de cruzar
Recibes: Parte de barco

Carta de Aroo de los Anouki

Disponibile: Después de haber pasado el templo de hielo
Recibes: Gema de la sabiduría

Carta de Gongoron

Disponibile: Después de haber pasado el templo de hielo
Recibes: Gema del coraje

Segunda carta de Jolene

Disponibile: Cuando mandes a forjar la espada phantom y vayas a salir de la isla.
Recibes: nada

Carta de Mutoh

Disponibile: Un día después según el reloj de la Ds después de que pases el templo de Mutoh
Recibes: Gema del poder

=====

OO-----

V.6 JEFES

-----OO

=====

En poco tiempo consumirás tu venganza.

.....

IV.6.6 Jefe del mar: Flying Whale (Willy... ¿Qué estoy diciendo?)

¿Ya había mencionado que era una ballena voladora?, ok lo que debes de hacer es dispararle a los ojos en sus extremos con el cañón, el barco se moverá solo, así que preocúpate por darle nada mas, al igual que con el anterior jefe del mar dispárale a las bolas que te tira para que no te dañe el barco

Para derrotarlo debes de hacer que todos sus ojos (en total seis) se cierren, TIENEN que cerrarse todos para derrotarlo. Al final caerá al fondo del mar (¡No! ¡Willy! ¡NOOOOOO!)

.....

IV.6.7 Jefe del templo goron: Dongorongo, Armored lizard

¡Es un pájaro!, ¡No! ¡Es un sapo! ¡No! ¡Es un lagarto! ¡No! ¡Es un dodongo! (hey ¿no es la misma cosa?). Ok si jugaste Ocarina of time reconoceras a este mounstro (en ese juego era un mounstro normal). Veras que Gongoron hace su aparición en escena para ayudarte a acabar con el. ¡Yay! ¡A luchar!

Primera fase: Ok en esta fase contaras con la ayuda de Gongoron, tu y el están separados por arena movediza, lo que debes de hacer con Gongoron es esquivar los ataques del jefe hasta llegar a un momento en que choque con una pared, es ahí cuando debes atacarlo con Gongoron por uno de sus lados, de tal forma que quede boca arriba y aturdido. Con Link debes usar una bombchu para que entre en su boca abierta y se la trague. Estate pendiente a esquivar las bolas de fuego que lanza a Gongoron y a acabar con las serpientes que le manda a Link.

Repite el anterior proceso unas tres veces más y lo habrás eliminado. ¡Yupiee! ¡Que fácil fue!, Gongoron seguirá adelante y un puente saldrá para que puedas cruzar al otro lado. ¡¿Pero que?! ¡Si el maldito no ha muerto! ¡Terminemos esto ya!

Segunda fase: esta es más fácil que la anterior, solamente esquivas sus ataques de fuego y cuando empiece a succionar aire lánzale una bomba para que se la trague, caerá al suelo y en ese momento empieza a pegarle con la espada en el cristal de su espalda.

Repite el proceso dos veces mas y ahora si lo habrás acabado.

.....

IV.6.8 Jefe del templo de hielo: Gleeok, Two-headed Dragon

¡Neptuno! ¡Leviatán! ¡No! ¡Es Gleeok el dragon de dos cabezas!
Para acabar con este temible jefe (uhhh), debes de hacer uso del gancho, este mounstro posee dos cabezas: una de fuego y otra de hielo, lo que hay que hacer es darle un poco de su propia medicina; cuando la cabeza de fuego lance una bola de fuego (¡Doh!) crea una cuerda con las estacas para que rebote y le de a la cabeza de hielo y viceversa.

Cada vez que los hieras la cabeza que lanzo la bola romperá la cuerda, preocúpate por esquivar sus ataques y repite el proceso hasta que las cabezas se hundan en el agua, ahí sube rápido en una de las estacas para evitar que la ola que te envían te hiera. Luego de que la plataforma se hunda baja de la estaca y empieza a esquivar los mini icebergs que te lanzan.

Has lo anterior dos veces mas y las cabezas romperán las dos estacas superiores, ahora una de las cabezas te intentara golpear, esquivala y luego la cabeza que te ataco sacara una especie de palanca de su boca, inmediatamente usa el gancho para que la palanca quede atada a una de las estacas y se golpee dejándola aturrida un tiempo, aprovecha y golpéala hasta que vuelva a ser conciente.

Al hacer esto con las dos cabezas volverán a hundirse en el agua, crear la ola y lanzarte los trozos de hielo.

Realiza lo anterior dos veces y las habrás eliminado. ¡Yahuu!

IV.6.9 Jefe del templo de Mutoh: Eox, Ancestral rock soldier

¿Qué es eso?! ¿Contra eso debo luchar?!

Sip tu enemigo en esta ocasión es un golem extremadamente grande pero muy contrario a lo que pienses extremadamente fácil de matar. Empieza por equiparte el martillo, alrededor del cuarto veras que hay cuatro sube y bajas.

Lo que debes de hacer es impulsarte con ellos hacia arriba y cuando estés en el aire empezar a pegarle con el martillo en los puntos rojos alrededor de su cuerpo.

Cuidado por que en ocasiones lanza flechas de su cabeza, además de intentar golpearte. Cuando el haya acabado de contraatacarte muévete a otro sube y baja y repite el proceso. Para llegar a su espalda fácilmente (pues el se la pasa moviéndose haciendo complicado la llegada a ese punto), cuando te ataque aprovecha y métete por entre sus piernas así llegaras mas rápido.

Al destruir toda su armadura de roca (en total son 10 puntos rojos), deberás de proceder a desarmar su cuerpo de madera golpeando todos los puntos en su cuerpo para que queden azules.

=====
OO-----

V.7 ITEMS Y MEJORAS

-----OO

=====
En esta sección encontraras todo lo relacionado con los ítems y sus respectivas mejoras que podrás conseguir a lo largo de tu aventura. También encontraras información del super spin attack. Esta sección esta dividida en dos partes: una la de los ítems equipables y la otra la de los ítems de aventura, las diferencias las explico mas adelante.

=====
V.7 .1 ITEMS EQUIPABLES
=====

Estos ítems son los que puedes equiparte y usar con el Stylus, coloco la lista de nombre/función/ubicación de cada uno de los ítems en el orden en que los encuentras en tu aventura. Además las mejoras de las bolsas de bombas, bombchus y flechas.

Espada

La espada es el elemento crucial del juego, con ella puedes atacar a los enemigos, y puedes equipar las habilidades de las tres hadas, además de poder usar el spin attack y el super spin attack. En total son dos espadas las que consigues durante tu aventura.

Espada de Oshus

Esta espada es la primera que consigues, en un principio esta bien para defenderte pero se queda atrás con respecto a la espada phantom. La consigues en la cueva de Oshus al lado de su casa.

Espada Phantom

Esta es la mejora de tu anterior espada, con esta arma eres capas de derrotar a Bellum, y quita el doble de daño que con tu antigua espada. La consigues hablando con Zaus el herrero después de conseguir los tres metales sagrados. Con esta espada puedes matar a los Phantom del templo del rey del océano.

Escudo de madera

El primer y único escudo que consigues en tu aventura, una gran defensa que se ve mejorada al equipar el hada de la sabiduría. Lo consigues comprándolo por 80 rupias en la tienda de la isla Mercay.

Pala

Este item te sirve para cavar en terrenos en que se puedan, lo consigues la isla de Molida en el primer escondite del padre de Romanos, adentro de la cueva al lado de su casa.

Bombas

Este item te sirve para romper paredes agrietadas, obviamente también como arma y su capacidad en un principio es de 10 bombas. Posee dos mejoras para la bolsa dejándote cargar como máximo 30 bombas.

Bolsa de bombas: mejora #1

Esta mejora la consigues superando el record de 2500 puntos en el mini juego del cañón, te permite cargar 20 bombas.

Bolsa de bombas: mejora #2

La consigues comprándola por 1000 rupias en la tienda de Beedle, te permite cargar 10 bombas mas haciendo un total de 30 bombas.

Arco

Este item te sirve para atacar y activar cosas a distancia, lo consigues en el templo del sol y en un principio puedes cargar 20 flechas, posee de dos mejoras para el carcaj permitiéndote cargar al final 50 flechas.

Carcaj: mejora #1

La consigues rompiendo el record de 1700 puntos en el mini juego del arco, te permite cargar 30 flechas.

Carcaj: mejora #2

La consigues comprándola en la tienda de la isla Mercay por 1000 rupias con la condición de haber comprado la gema del poder #3 antes.

Bombchus

Estas bombas son la misma cosa que las bombas normales, solo que estas se mueven y puedes dibujar la trayectoria que quieras que sigan. Las consigues en el templo Goron, en un principio puedes cargar 10 bombchus. Posee de dos mejoras haciendo que al final puedas cargar 30 bombchus.

Bolsa de Bombchus: mejora #1

La consigues comprándola por 1000 rupias en la tienda de la isla Mercay, te permite cargar 20 bombchus.

Bolsa de Bombchus: mejora #2

La consigues rompiendo el record de 35 segundos en el mini juego de la isla Dee Ess, te permite cargar 30 bombchus.

Gancho

Te permite llegar a sitios que antes no podías alcanzar, lo puedes usar en estacas, rocas y cofres; además si lo usas con dos estacas puedes crear una cuerda a la cual subir; con esa misma cuerda puedes impulsarte. Lo consigues en el templo de hielo.

Martillo

Te permite activar algunos switches de piedra y usarlo para lanzarte con unos sube y bajas que en ocasiones encuentras. También funciona como arma. Lo encuentras en la tumba de Mutoh.

Botellas

A diferencia de otros zeldas, las botellas ya las posees desde un principio, en total son dos y únicamente puedes guardar pociones en ellas.

Hadas del coraje, poder y sabiduría

Estas hadas las puedes equipar con tu espada para ganar nuevas habilidades, para equiparlas métete a la pantalla de selección y escoge una de ellas. El hada del poder te equipa la espada con el elemento del fuego, la del coraje te permite lanzar rayos y la de la sabiduría te aumenta la defensa.

=====

V.7.2 ITEMS DE AVENTURA

=====

Estos son los ítems que no puedes usar pero que te informan de tu avance en la historia del juego, todos ellos los puedes ver en la pantalla de colección.

Espada de Oshus

Aunque este sea un ítem equipable también aparece en la pantalla de colección.

Espada Phantom

Aunque este sea un ítem equipable también aparece en la pantalla de colección.

Escudo de madera

Aunque este sea un ítem equipable también aparece en la pantalla de colección.

Phantom hourglass

Indica que posees el reloj de arena fantasma y cuanto tiempo máximo posees.

Carcaj

Indica que posees el arco y el máximo de flechas que puedes cargar.

Bolsa de bombas

Indica que posees las bombas y el máximo de bombas que puedes cargar.

Bolsa de bombchus

Indica que posees los bombchus y el máximo de bombchus que puedes cargar.

Mapas de tesoro

Estos ítems aunque parezcan coleccionables no lo son, ya que gracias a ellos sabes la ubicación exacta en los mares de donde se esconde algún tesoro.

Hadas del coraje, poder y sabiduría

Como ya sabes estas hadas las puedes equipar con tu espada pero también aparecen en la pantalla de colección. Te indica que hadas tienes disponibles y en que nivel (1 o 2).

Gemas del coraje, poder y sabiduría

Indica cuantas gemas has conseguido hasta el momento.

Llave del sol, llave fantasma, llave del rey

Estas llaves te indican que puedes entrar respectivamente al templo del sol, cuarto donde Tetra se encontraba en el Ghost ship y la tumba del rey Mutoh.

Amuleto Regal

Este amuleto lo consigues en la isla de la muerte y hará desaparecer el ciclón que no te deja cruzar a la isla en ruinas.

Cupón de regalo

Lo consigues al obtener 50 puntos en la tienda de Beedle, este ítem lo usas automáticamente (si quieres) al hablar con Beedle, sirve para conseguir un solo ítem gratis de la tienda.

Cupón especial

Lo consigues al obtener 100 puntos en la tienda de Beedle, este item lo usas automáticamente (si quieres) al hablar con Beedle, sirve para que Beedle te halague diciendo que eres el mejor. Bah pensé que era algo mejor

Cupón Halagador

Lo consigues al obtener 200 puntos en la tienda de Beedle, este item lo usas automáticamente (si quieres) al hablar con Beedle, sirve para que tu puedas hablar por el micrófono y halagar a Beedle.

Ítems de intercambio

Estos son los ítems que consigues para poder realizar la aventura opcional que al final te premiara con el super spin attack. Todos los ítems que consigues son: las nuevas ropas de héroe.

=====

V.7.3 ITEMS COLECCIONABLES

=====

Estos son los ítems que puedes coleccionar y no puedes equipar, como los tesoros, gemas del hada y contenedores de corazón

○-----○

TESOROS

○-----○

Estos ítems son aquellos que encuentras al azar durante toda tu aventura, a parte de servir para coleccionar los puedes vender en el barco viajero en los mares del sureste.

Coral rosa

Coral, pulido y brillante. ¡Un objeto digno de admiración!

Collar de perlas

Perlas de un blanco puro unidas en una fina pieza.

Perlas negras

Un bello collar de extrañas cuentas color azabache.

Escama de Zora

Se dice que un zora perdió esta misteriosa y brillante escama.

Ámbar Goron

Delicioso dulce Goron con un insecto en su interior.

Corona Ruto

Se dice que una princesa Zora llevo esta corona real.

Pluma Helmaroc

Un pájaro dejo caer esta llamativa pluma.

Anillo Real

Anillo principesco, herencia de reales familias.

O-----O

ITEMS DE AVENTURA

O-----O

Cartas náuticas

Estas cartas o mapas se usan para poder navegar a cierto sector de los mares: noreste, noroeste, sureste y suroeste, todas estas cartas náuticas las consigues en el templo del rey del océano.

Gemas del poder, coraje y sabiduría

Estos ítems los puedes coleccionar para desbloquear de las habilidades de las tres hadas.

Contenedores de corazón

Estos ítems aumentan tu capacidad de vida en la barra de corazones, a diferencia de otros Zeldas aquí consigues de una sola vez los contenedores sin tener que buscar las respectivas piezas.

Mapas del tesoro

Los consigues en diferentes sitios, y sirven para indicarte con una X en que punto del mar hay un tesoro escondido.

Llaves pequeñas

Estos ítems solo los consigues en los templos y se usan para abrir puertas cerradas.

Llaves del jefe

Estos ítems solo los consigues en los templos y se usan para abrir las puertas que conducen al recinto del jefe del templo.

V.7.4 ITEMS DEL BARCO

Estos son los ítems que puedes usar con el barco mientras estés navegando por los mares.

Cañón

El cañón lo usas para defenderte de los mounstros en el mar, para usarlo tapea en la pantalla táctil, lo consigues en la isla del cañón, mas información en la sección “II.3.2.1 Consiguiendo el cañón”.

Garra busca tesoros

Este ítem lo usas para sacar tesoros en el mar de los puntos que te indican los mapas del tesoro, lo consigues en la isla del cañón, mas información en la sección “II.3.4.2 ¡En busca de tesoros!: la garra busca tesoros”.

V.7.5 ITEMS DE PESCAS

Estos son todos los ítems relacionados con el mini juego de la pesca junto a los tipos de pescados que puedes conseguir durante tu aventura.

O-----O

ITEMS DE PESCA

O-----O

Caña de pescar

Sirve para pescar, la puedes usar únicamente cuando estés navegando, la consigues haciendo lo de la sección “IV.5 La anhelada sirena: consiguiendo la caña”.

Cebo especial

Sirve para atraer peces más grandes, lo consigues hablando con el viejo en la isla de Bannan después de haber capturado los tres primeros tipos de peces.

O-----O

LISTA DE CAPTURAS

O-----O

BONITO

Lo capturas con el cebo normal

ATUN

Lo capturas con el cebo normal

LOUVAR

Lo capturas con el cebo normal

PEZ ESPADA

Para capturarlo necesitas el cebo especial

POSEIDON

Para capturarlo necesitas el cebo especial, no sale junto a los peces normales, lo tienes que buscar en el mar por su propia sombra (un pez espada). Al capturarlo ve a hablar con el viejo en la isla Bannan y te dara un contenedor de corazón.

PEZ BOMBILLA

Para capturarlo necesitas el cebo especial

Ancla vetusta

Diseñada a partir de una vieja estatua.

Flotador

Es lo que es... ¿realmente sirve como ancla?

Guadaña

Ancla con forma de guadaña amenazante. ¡Es aterradorante!

Ancla viera

Hecha utilizando un caparazón. Las muchachas la adoran.

Ancla pesada

Un ancla de tres puntas. ¡Sin adornos pero funciona!

Ancla gema

Fabricada a partir de una gran gema. Ideal para gente famosa.

Sección completa pronto...

=====

OO-----

V.8 MINI JUEGOS

-----OO

=====

En esta sección enlisto los cuatro mini juegos que encuentras en esta magnifica aventura, hago una descripción de cada uno, tácticas, records y que ganas en caso de romperlos.

V.8.1 Mini juego del cañón

DISPONIBLE: Cuando tengas la bolsa de bombas

COMO ACCEDER: Podemos acceder a el en la isla Bannan (donde conseguimos la caña) en la esquina superior derecha en los mares del noroeste. Adentro de ella, vete al oriente y entra en la cueva que encuentras. Sigue por el camino hasta toparte con una pared agrietada, rómpela y sigue hasta salir de la cueva.

En el exterior ve al oriente hasta toparte con un tipo atrás de un mostrador, habla con el para que te deje jugar su juego por 20 rupias. El juego consiste en darles con el cañón a los blancos color rojo que te darán 10 puntos y a los azules que te darán 100 puntos; si al final del recorrido logras mas de 2500 puntos ganaras un bolsa de bombas mas grande: ¡te permitirá llevar 20 bombas!

La estrategia es sencilla, solo preocúpate por darle muchas veces a los blancos rojos ya que así ganaras gran cantidad de puntos, y procura atinarle a todos los blancos azules. Como siempre digo con práctica y dedicación veras que lo logras. Si no alcanzas romper el record pero llegas cerca de el te dara escoger entre tres cofres un premio a la excelencia (partes de barco o rupias). Si logras pocos puntos te dara un premio de consolación (unas pocas rupias)

V.8.2 Mini juego del arco

DISPONIBLE: Después de pasar el templo del sol, cuando poseas el arco de flechas

COMO ACCEDER: Ya teniendo el arco vete a la casa de Romanos en isla Molida, veras con sorpresa que el ha creado este mini juego y te dejara participar por 20 rupias.

Esto consiste en darles con las flechas a los fantasmas que te dan 10 puntos, si le das de fantasma en fantasma sin fallar un solo tiro la cantidad de puntos que te den aumentara, mas si fallas te darán los mismos 10 puntos. Hay dos formas de fallar, una que no le des al fantasma o dos que le des a una niña, en ese caso perderás 50 puntos.

Mi consejo en este mini juego es mover con precisión el arco hacia donde va el fantasma, o mejor dicho moverlo a tiempo con el blanco. Ya cuando salgan mas fantasmas deja quieto el arco y dispara cuando pasen en frente tuyo.

¿Difícil no? >_>

Si logras superar su primer record de 1700 puntos te regalara una bolsa de flechas más grande: ¡ahora podrás llevar 30 flechas! (mejora #1). Después si logras romper su record de 2000 puntos te regalara ¡el séptimo contenedor de corazón!

V.8.3 Mini juego de la isla Dee Ess

PRECIO POR RONDA:

DISPONIBLE: Después de pasar el templo del hielo

COMO ACCEDER: para poder jugar ve al oriente de la isla Goron en los mares de sureste, busca una isla que no esta marcada en el mapa sabrás cual es por que tiene la forma de una Nintendo Ds, publicidad, publicidad, publicidad ;). Al entrar ve a la pantalla táctil y encontraras varios Goron.

Habla con el Goron detrás del mostrador para que te deje jugar su juego. Tendrás que llevar a Gongoron a la meta habiendo recogido todos los cristales del camino, si superas el record te regalara una bolsa de bombchus.

Mi consejo es ir lo más rápido posible sin estrellarte ya que si eso te pasa la velocidad a la que vas baja y tardaras más tiempo en llegar a la meta.

OO-----

V.9 TRUCOS Y SECRETOS

-----OO

Ahh... ¡por fin en esta sección!, aquí encontraras algunos de los trucos y secretos que hay en este juego, por el momento la lista esta muy vacía ya que hay muy pocos trucos. Si tienes algún truco y quieres ayudarme a mejorar la guía bienvenido sea.

Tesoros escondidos

En el templo del rey de océano si matas a todos los phantom en un sótano harás salir un cofre que puede contener rupias, partes de barco o mapas de tesoro. Recuerda que solo puedes matar a los phantom con la espada phantom.

Lo mismo sucede si matas a los phantom eyes o a los reaplings.

Cultivo de corazones

¿Eres de las personas que no les gusta gastar rupias en pociones?, pues he aquí una buena solución cuando estés “vaciado” de corazones y no quieras usar pociones para recuperarte; en isla Mercay vete al oeste a la última casa donde está el tipo con su jardín, el que en un principio te pedía levantar las rocas. Pues podrás ver que en su jardín han crecido arbustos que al cortarlos sueltan gran cantidad de corazones.

Los cucos asesinos

Como en la mayoría de los Zeldas este truco también se da aquí, se trata de que encuentres a un cuco cualquiera y empieces a golpearlo desenfrenadamente, llegarás a un momento en que el cuco se cansará de tu mal trato y pedirá ayuda a más cucos, en ese momento te sugiero correr por que puedes ser asesinado a manos (o en su defecto “picos”) de los cucos.

Deshonestos de por vida

Esto más que un truco/secreto es una cosa curiosa. Si eres de las personas que detallan todo, sabrás que al entregarle las nuevas ropas del héroe al pirata en los mares del noroeste, el te dirá que esas ropas son las que únicamente la gente honesta puede ver, si antes habías mirado en la pantalla de colección no las podías ver, lo que significa que nos están tratando de deshonestos.

Tumba de Mutoh antes que el Templo de hielo

Este es un truco que depende de ti puede resultar beneficioso o no, se trata de que puedes pasar los dos últimos templos en el orden que desees. Lo que significa que puedes pasar la tumba de Mutoh antes que el templo del hielo, las ventajas de hacer lo anterior es que tendrás un contenedor de corazón más y el martillo antes de pasar el templo de hielo.

La desventaja es que tendrías que pasar el templo del rey del océano antes para conseguir el mapa de los mares del noroeste.

En caso de no saber que hacer...

Este es un secreto inútil si estas leyendo la guía y es que si te perdiste y no sabes que debes de hacer, puedes ir con Astrid la Médium y ella te dirá a donde ir (¿ya entiendes por que digo que es inútil?).

Pesca más fácil

Esto es un truco algo obvio pero puede que no te hayas dado cuenta, simplemente que a la hora de pescar no es necesario pasártela moviendo el Stylus hacia abajo, simplemente basta con ponerlo en la dirección en que vas a halar y lo harás automáticamente sin necesidad de estar arrastrando el Stylus a diestra y siniestra.

Movilizarte libremente por la isla del laberinto

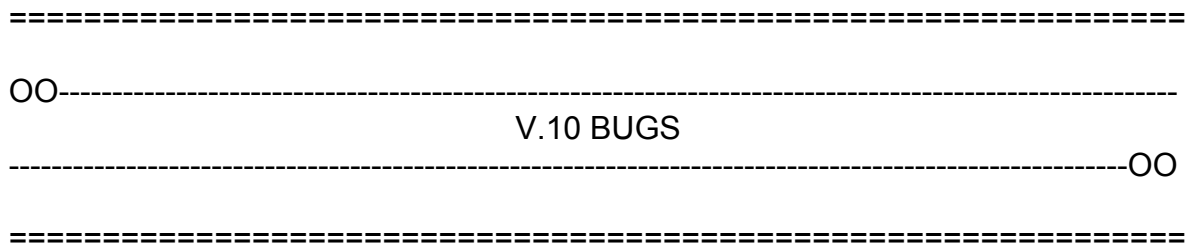
Sencillamente pasa el desafío en el modo experto y podrás moverte por la isla libremente sin tiempo ni necesidad de pagar.

Beedle enmascarado a la hora que desees

Este truco es muy sencillo y te sirve para hacer que Beedle aparezca a la hora que desees, simplemente cambia el reloj de tu Ds para que este entre las 10:00 PM y 12:00 AM entre semana, en fines de semana cámbialo para que este entre 10:00 AM y 12:00 PM, veras que Beedle saldrá con mascara.

Hacer saltar a Romanos

Este truco es para hacer saltar al dueño del mini juego del arco, para hacerlo simplemente paga una sesión del juego y dispárale flechas a Romanos para que salte ^_^



Si eres de los que no sabe lo que es un Bug a continuación te lo explico.

Un bug es un error de programación en los juegos que pudieron haber quedado a propósito por manos de los programadores o bien se les escaparon y no se dieron cuenta de que estaban. En ocasiones son leves pero en otras pueden ser tan graves bloqueándote la posibilidad de continuar en tu aventura (uff por suerte que en este juego no hay de esos).

Si encuentras algún Bug y quieres compartirlo bienvenido sea, al igual que con todo te daré tu respectivo reconocimiento.

Bug de las escaleras

Este bug es leve y sucede en ocasiones (a mi específicamente en el templo Goron) cuando bajas algunas escaleras haciendo la voltereta, si este bug ocurre no bajaras al siguiente piso sino que seguirás derecho, si esto te pasa es sencillo solucionarlo, simplemente devuélvete e intenta bajarlas de nuevo.

Bug barco de Jolene

No estoy muy seguro de si se trata de un bug o no, pero cada vez que te encuentras con Jolene en el mar ella dice algo antes de intentar abordarte ¿cierto?, pues esto no me sucedió en los mares del suroeste cuando antes de encontrarme con ella (estábamos muy cerca y no me había visto) me puse a pescar, luego me acerque y me abordo sin decir nada, ni dispararme ni perseguirme.

Bug pelea contra la planta acuática (segunda vez)

Cuando estés peleando por segunda vez con la planta acuática puede que salga el barco de Jolene por los alrededores, pero si intentas acercarte y abordarlo desaparecerá, lo cual no debería suceder ya que en una batalla contra jefe en el mar, el mapa se enfoca en un solo sitio y los barcos no pueden acercarse.

Bug guardado

Bueno, este es un bug curioso, no podría decir que llegase a ser grave pero si de tener miedo, y es que me ha ocurrido varias veces (cinco en total). Todo comienza cuando guardo, apago la consola y vuelvo a cargar, me doy cuenta de que mis progresos en el juego no fueron salvados, con excepción de las anotaciones en el mapa, lo que significa que perdí gran cantidad de tiempo y he de volver a pasar lo hecho antes.

Por favor si a alguien más le ha ocurrido mándenme un email comentándolo.

Poseidón el pez legendario

Este bug solo me ha afectado una vez, ocurre cuando quiero capturar a Poseidón el pez legendario, como ya sabes para capturarlo debes de buscar en el mapa una sombra de pez espada, que significa que allí anda rondando ese pez.

Por fuentes confiables se sabe que al pescar sobre esa sombra SOLO debe de aparecer dicho pez, pero eso no me ocurrió cuando feliz y contento por que pensé que lo había capturado (y por supuesto iba a poder reclamar el ultimo contenedor de corazón) me di cuenta de que había capturado un pez espada normal.

Lo anterior es tedioso por que es muy difícil que dicho pez te salga, hasta este momento que he pasado el juego tres veces solo me ha salido dos veces, de las cuales ninguna lo pude capturar (la primera por incompetencia mía y la segunda por dicho bug).

=====

OO-----

V.10 FAQ

-----OO

=====

Ok, en esta sección contestare a algunas de las preguntas frecuentes que la gente se hace sobre este juego. Ten presente que si no encuentras respuesta a tu pregunta en esta sección lo mas probable (un 99% de probabilidad) es que la encuentres en algún punto de la guía, tomate el trabajo de revisar ^_^.

Ya si no encontraste respuesta en NINGUNA parte házmelo saber a mi correo; NO te responderé en caso de que ya este la respuesta en la guía, no es por ser malo pero no dispongo del tiempo para contestarte, además por algo me tome el trabajo de escribir la guía =S.

1. ¿En que aspectos es diferente este juego a los demás de la saga?

Este juego difiere en muchos aspectos, cabe destacar que cada juego por si mismo es diferente de los demás pero se diferencian en ciertos aspectos de su Gameplay.

Los cambios que se pueden apreciar en este juego son:

-Los controles ya que manejas todo con el Stylus.

- La máxima cantidad de vida, ya que normalmente era de 20 corazones, en esta edición se reduce a 16.
- La búsqueda de las gemas del coraje, poder y sabiduría.
- Que no se consigue ni mapa ni brújula en las mazmorras, además de no poder conservar la llave del jefe.

2. ¿Algunos de los ítems equipables posee de mejoras?

Nop, lamentablemente ningún item equipable a excepción de la espada posee de mejora, lo único que puedes hacer es aumentar la capacidad de carga de bombas, bombchus y flechas.

3. ¿Donde puedo hacer uso de las gemas para disponer de las habilidades de las hadas?

En los mares del suroeste dirígete a las tres rocas que forman un triangulo debajo de isla Molida, allí descubrirás una nueva isla que no esta marcada en el mapa, adentro hay una cueva en donde habita el espiritu que te hará disponer de las habilidades.

4. ¿Cómo equipo dichas habilidades?

En la pantalla de colección selecciona el hada que quieres usar y listo.

5. Me hacen falta gemas ¿Dónde las consigo?

Te remito a la sección “IV.3 Ubicación gemas del coraje, poder y sabiduría”
Donde encontraras la ubicación de todas las gemas.

6. He terminado la aventura y me hacen falta partes de barco ¿Qué hago?

Ummh... lamentablemente todo depende de tu suerte, como ya había dicho antes lo mas probable es que terminaras el juego sin conseguir todas las partes. Una forma de conseguirlas es en los mini juegos pero has de tener mucha paciencia pues la mayoría de veces te saldrán partes repetidas.

7. Me hace falta la gema que me daba Oshus, lamentablemente no hable con el a tiempo y ahora me encuentro al final del juego, por lo que el ya no esta en casa ¿Dónde la encuentro?

La consigues hablando con el tabernero del bar de leche en isla Mercay.

8. Jolene ya no me aparece ¿se trata de un Bug?

Nop. Simplemente hay una parte en la historia en la que Jolene se cansa de perseguirte y no volverá a aparecer.

9. ¿Puedo volver a manejar a Gongoron después de pasar el templo Goron?

No se puede, la única forma de hacerlo es jugando el mini juego de isla Dee Ess, pero no te preocupes que si te faltó alguna gema por recoger en templo Goron ya no es necesario Gongoron para cruzarlo.

10. El barco del viejo de la isla de Bannan solo me apareció una vez ¿no vuelve a aparecer?

El viejo solo aparece en su barco mientras estés haciendo la aventura opcional en búsqueda del super spin attack.

11. ¿Puedo usar la habilidad de Ciela de detener el tiempo en cualquier ocasión?

No, solamente puedes hacer uso de esta habilidad en las peleas contra el jefe final.

12. ¿Consigo algo al pasar el juego por primera vez?

Nop, en este juego no consigues nada al pasar el juego por primera vez, solamente podrás acceder a la pelea final cuando desees solamente abordando el barco fantasma en los mares del suroeste.

=====
/ \ <><><>-----<><><> \ /
V. FINAL
_ / <><><>-----<><><> _/

=====
En esta sección encontraras las líneas finales e información de donde contactarme.
=====

V.1 CONTACTAME
=====

Si leíste mi anterior guía te habrás dado cuenta de que esta sección no la incluí allí (jejeje pequeño error) pero cuando me di cuenta era demasiado tarde pues ya la había mandado a subirla a la Web, a parte de que si me ponía en el trabajo de incluirla, TODO ABSOLUTAMENTE TODO el documento se me desordenaría, no sabia como hacer para que lo anterior no ocurriera y la verdad no me interesa saberlo.

Bien, aquí solo digo que puedes contactarme en mi correo darb2007@hotmail.com para comentar, opinar, criticar o preguntar algo relacionado con esta guía. Eso si no esperes que te conteste a una pregunta que ya tiene respuesta en la guía, tomate el trabajo de mirar bien y veras que encuentras lo que necesitas, ya que es muy frustrante que hayas hecho una guía de tantas paginas para que venga alguien a preguntar algo que ya esta en el documento =S.

Por lo anterior reitero que NO contestare a ningún correo que contenga preguntas a las que sus respuestas puedes hallar en esta guía. Como no soy de las personas que se las pasa pegadas a Internet, tardare un poco en responder los correos (entre dos y tres días) así que si estas esperando respuesta mía te recomiendo revisar a los dos o tres días de haberme enviado el email. Por favor pon en el asunto "Guía phantom hourglass" así sabré que tu correo no es Spam.

=====
V.2 COPYRIGHT
=====

Copyright © 2007-2008 Zicloud

Esta "maravillosa" guía es propiedad única y exclusivamente de Zicloud (o sea yo) en cuanto a derechos de autor se refiere. Como cualquier otra guía puedes descargarla, guardarla, mostrarla a tus amigos, imprimirla PERO POR NADA DEL MUNDO VENDERLA a cambio de dinero o cualquier otra cosa, ya que primero no seria honesto de tu parte aprovecharte de alguien mas tonto que tu, que por una u otra razón no sabe que la bendita guía se encuentra en Internet (x_x ¡ok! lo admito estoy exagerando); segundo por que no me agrada para nada la idea de que otro se este aprovechando del arduo trabajo que yo he realizado y por ultimo pero no por importancia, es que para tu información VENDER EL TRABAJO DE OTRO ES ILEGAL.

Tampoco se te ocurra pensar en cambiar todas las partes en las que este mi nombre y poner el tuyo encima para andar alardeando que es tu guía.

Ahora dejando la parte SERIA del asunto debo de decirte que puedes poner mi guía en tu sitio Web (nada de blogs) con la única condición de pedir mi autorización.



ESTA GUIA LA PUEDES CONSEGUIR EN EL PALACIO DE SHEIK, NACION ARCADE Y GAME FAQs.

Te agradezco si me ayudases a buscar versiones obsoletas de mi guía, recuerda informarme si encuentras esta guía alguna Web que no sea mencionada arriba.

Para las paginas que hospeden mi guía: la primera vez que envíe mi guía puede ser que su Web no este incluida, solamente necesito confirmar que pongas mi guía en tu Web y los incluiré en esta sección.

=====

V.3 AGRADECIMIENTOS

=====

Sniff.... Momentos de nostalgia...

Pues así terminamos con mi segunda guía esta vez para este maravilloso juego como lo es LOZ: Phantom Hourglass de Nintendo Ds. Me alegra haber podido acabar con esta guía, y saber que si estas leyendo esto es por que en algún momento este documento te ayudo para terminar la aventura.

Ack... no se que mas decir pero algo he de escribir (después de todo no puedo terminar una guía con cualquier babosada).

-Comencemos por agradecer a Nintendo por otra maravillosa aventura de esta saga que genera tantas emociones y ratos de entretenimiento a los que pueden jugar sus juegos.

-A Shigeru Miyamoto por que aunque ya le di las gracias a Nintendo, esta hermosa saga no existiría sin su asombroso ingenio.

-A Dark chaos Zero por que vuelvo a reiterar, si no fuera por el afiche de su habitación en estos momentos no estarías leyendo esto.

-A mi computador por permitirme jugar este hermoso juego, =P si tuve que jugarlo en emulador (nop no haré Spam).

-Al ingenioso equipo que creo el emulador ya que sin ellos hubiera tenido que esperar un buen rato para poder jugarlo.

-A Utada Hiraku por su hermosa canción de "Simple and Clean" (tema oficial de Kingdom Hearts) que me mantuvo pegado escuchándola varias veces (¡te adoro por eso!).

-A mi y mis hermosas manos que estuvimos tanto tiempo pegados al monitor escribiendo como locos para ustedes.

-Al Microsoft Word por no ocasionarme tantos problemas como en mi anterior guía (Ack no se que me pasa ¿Por qué le estoy agradeciendo a un programa?)

-Gracias a esta guía pues por ponerme en el trabajo de escribirla pude pasar el juego por tercera vez.

-¡Y por ultimo pero no por importancia a ustedes que fueron la gran inspiración (a parte de Utada hiraku) para escribir esta hermosa guía!

=====

V.4 LINEAS FINALES

=====

Pues ya no se que mas escribir, solo que espero esta guía les haya sido de utilidad en algún momento, por que después de casi tres semanas de estar escribiendo lo único que espero es eso. Me gustaría enviaras emails con comentarios y opiniones sobre la guía (pues me motivan a seguir escribiendo), mi trabajo termina aquí, sniff tengo ganas de llorar (ehh... después de tanto sacrificio y este final tan cursi).

En todo caso espero sepas apreciar el trabajo que he realizado y que tal vez nos volvamos a encontrar en una próxima guía (¡Ya no hay quien me pare!). Me alegra que esta guía me haya quedado más bonita y organizada que la anterior (una meta mas cumplida)

En todo caso muchas gracias por ser uno mas de los lectores de este documento y ¡Sayonara! ¡Nos veremos en otra de mis guías!

=====

"Copyright 2007, 2008 Zicloud Dark Angel of Death"
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass © 2007Nintendo

=====



“And the people lost their way in the laberynth that they has builded with the past of the years, and the angel of death come to help them in what they need”

