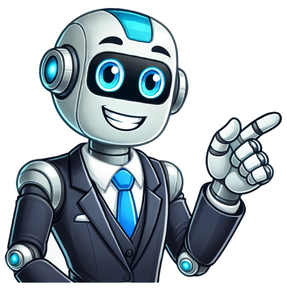
Click Here



Eliteguias te trae la Gua completa del juego The Legend of Zelda: The Minish Cap. No te quedes atascado y acbate el juego al 100% sin ningn problema.Autor: EliteguiasPlataforma: GBA, Wii UDesarrollador: NintendoDistribuidor: NintendoLanzamiento: 12 Noviembre 2004Bienvenido/a a la gua de The Legend of Zelda: The Minish Cap! Con la ayuda de esta gua, tendrs la oportunidad de completar este juego al 100%. Gracias a esto, la gua tendr como contenido toda la aventura y secuencias del juego, resolver los enigmasde las mazmorras, estrategias y cmo acabar con enemigos difciles, todas las Piezas de Corazn y bsquedas secundarias del juego. Cabe recordar que el protagonista lo llamaremos Link, mientras que t, en el juego, puedes colocarle el nombre que quieras.Nota: esta gua est siendo desarrollada, por lo tanto, est incompleta en estos instantes. InicioPrlogoEl juego comienza con el prlogo del juego, en donde se cuenta la leyenda del hroe que salv al mundo de los hombres hace mucho tiempo, donde los Minish, una raza que descendi de los cielos, ayud a este hroe dndole la legendaria Espada Minish y una brillante luz dorada conocida como la Fuerza Dorada. El hroe logr vencer a la oscuridad y lo sell junto a la Espada Minish. Gracias a esto, la paz lleg a la tierra y perdur por mucho tiempo.Partes del prlogo.Festival MinishDespus de esta historia, la Princesa Zelda aparecer y te vendr a recoger para ir al Festival Minish que se est celebrando en la Ciudadela de Hyrule. Dentro de la casa en que vive Link, nuestro protagonista, estar el maestro Smith, o tambin conocido como el abuelo Smith, quien te despertar. Una vez que nuestro protagonista despierte, debers bajar las escaleras y dirigirte a la habitacin en donde se encuentra el abuelo Smith y la Princesa Zelda esperndote. Tras una breve charla, el abuelo Smith te dar la Espada Smith pidindote que entregues esa espada al secretario del Castillo de Hyrule. Despus de que la Princesa Zelda salga de la casa, puedes abrir un cofre que se encuentra en la habitacin en que ests que contiene veinte rupias. Camina hacia la izquierda de la casa y sale de la casa por la puerta sur.Una que vez que ests afuera, habla con la Princesa Zelda y dirgete al norte junto a ella para llegar a la Ciudadela de Hyrule. Contina siguiendo a la princesa a travs de todo el festival, dirigindote a los lugares que ella visita. Finalmente, la princesa llegar hasta un personaje que estar agitando una campanilla, quien dir que la princesa es la ganadora de un premio. El personaje mostrar tres objetos para elegir como premio, y la princesa elegir el escudo. Entonces, al elegir el premio, la princesa entrega el escudo a Link como regalo. Este escudo es llamado como Escudo Pequeo.Link, la Princesa y Smith en el comienzo del juego.La Princesa Zelda ganando un premio.La Ceremonia y VaatiDespus de que Link reciba el escudo, deberemos seguir con la Princesa Zelda hacia el norte para llegar al norte de la Pradera de Hyrule. Contina hacia el norte y encontrars a un Matorral Deku que escupir una Nuez Deku hacia la princesa. Utiliza tu escudo recin obtenido para devolver la nuez hacia el Matorral Deku. A continuacin, hblale y el camino se abrir. Contina hacia el norte para cruzar un puente y llegars a los Jardines del Castillo de Hyrule.Camina hacia el norte hasta la entrada del Castillo de Hyrule, donde se encontrar el secretario, Impa. Habla con l y aceptar el encargo de la Espada Smith que haba encargado el abuelo anteriormente. Este invita a Link a que vea la ceremonia en donde el ganador del Torneo del Festival Minish tendr la oportunidad de tocar la Espada Minish. El ganador del torneo es nada ms y nada menos que Vaati. En la ceremonia, Vaati rompe la Espada Minish y abre el Cofre Sellado, lo que permite a los monstruos malignos escapar del cofre y girar alrededor de la princesa. Despus de esto, Link es atacado por una bola oscura de Vaati, y la princesa es transformada en piedra. Vaati se da cuenta de que la Fuerza Dorada no se encontraba dentro del cofre y se marcha.Despus de estos sucesos, Link despertar en una habitacin del Castillo de Hyrule. l saltar de la cama y dirgete a la puerta izquierda de la pantalla para reunirte en una reunin donde estar el Rey, el secretario y el maestro Smith. Tras una charla, el Rey enviar a nuestro protagonista hacia el Bosque Minish, con el fin de encontrar y hablar con los Minish. A Link se le dar la Espada Minish Rota y la Espada Smith. La Espada Smith es la primera arma de Link que puede ser utilizado para atacar a enemigos. El prximo destino de Link es el Sepulcro del Bosque, que est ubicado dentro del Bosque Minish. Despus de que nuestro protagonista consiga el Mapa de Hyrule, sal del castillo yendo por las pantallas sur. Luego, sal de los jardines del Castillo para llegar a la pradera norte de Hyrule.Link protegiendo a la Princesa Zelda.Vaati ha convertido a la princesa en piedra y destruido el cofre!Link en la reunin del Rey Daphnes.Lista de captulos Share copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. Bienvenido/a a la gua de The Legend of Zelda: The Minish Cap! Con la ayuda de esta gua, tendrs la oportunidad de completar este juego al 100%. Gracias a esto, la gua tendr como contenido toda la aventura y secuencias del juego, resolver los enigmasde las mazmorras, estrategias y cmo acabar con enemigos difciles, todas las Piezas de Corazn y bsquedas secundarias del juego. Cabe recordar que el protagonista lo llamaremos Link, mientras que t, en el juego, puedes colocarle el nombre que quieras.Nota: esta gua est siendo desarrollada, por lo tanto, est incompleta en estos instantes. InicioPrlogoEl juego comienza con el prlogo del juego, en donde se cuenta la leyenda del hroe que salv al mundo de los hombres hace mucho tiempo, donde los Minish, una raza que descendi de los cielos, ayud a este hroe dndole la legendaria Espada Minish y una brillante luz dorada conocida como la Fuerza Dorada. El hroe logr vencer a la oscuridad y lo sell junto a la Espada Minish. Gracias a esto, la paz lleg a la tierra y perdur por mucho tiempo.Partes del prlogo.Festival MinishDespus de esta historia, la Princesa Zelda aparecer y te vendr a recoger para ir al Festival Minish que se est celebrando en la Ciudadela de Hyrule. Dentro de la casa en que vive Link, nuestro protagonista, estar el maestro Smith, o tambin conocido como el abuelo Smith, quien te despertar. Una vez que nuestro protagonista despierte, debers bajar las escaleras y dirigirte a la habitacin en donde se encuentra el abuelo Smith y la Princesa Zelda esperndote. Tras una breve charla, el abuelo Smith te dar la Espada Smith pidindote que entregues esa espada al secretario del Castillo de Hyrule. Despus de que la Princesa Zelda salga de la casa, puedes abrir un cofre que se encuentra en la habitacin en que ests que contiene veinte rupias. Camina hacia la izquierda de la casa y sale de la casa por la puerta sur.Una que vez que ests afuera, habla con la Princesa Zelda y dirgete al norte junto a ella para llegar a la Ciudadela de Hyrule. Contina siguiendo a la princesa a travs de todo el festival, dirigindote a los lugares que ella visita. Finalmente, la princesa llegar hasta un personaje que estar agitando una campanilla, quien dir que la princesa es la ganadora de un premio. El personaje mostrar tres objetos para elegir como premio, y la princesa elegir el escudo. Entonces, al elegir el premio, la princesa entrega el escudo a Link como regalo. Este escudo es llamado como Escudo Pequeo.Link, la Princesa y Smith en el comienzo del juego.La Princesa Zelda ganando un premio.La Ceremonia y VaatiDespus de que Link reciba el escudo, deberemos seguir con la Princesa Zelda hacia el norte para llegar al norte de la Pradera de Hyrule. Contina hacia el norte y encontrars a un Matorral Deku que escupir una Nuez Deku hacia la princesa. Utiliza tu escudo recin obtenido para devolver la nuez hacia el Matorral Deku. A continuacin, hblale y el camino se abrir. Contina hacia el norte para cruzar un puente y llegars a los Jardines del Castillo de Hyrule.Camina hacia el norte hasta la entrada del Castillo de Hyrule, donde se encontrar el secretario, Impa. Habla con l y aceptar el encargo de la Espada Smith que haba encargado el abuelo anteriormente. Este invita a Link a que vea la ceremonia en donde el ganador del Torneo del Festival Minish tendr la oportunidad de tocar la Espada Minish. El ganador del torneo es nada ms y nada menos que Vaati. En la ceremonia, Vaati rompe la Espada Minish y abre el Cofre Sellado, lo que permite a los monstruos malignos escapar del cofre y girar alrededor de la princesa. Despus de esto, Link es atacado por una bola oscura de Vaati, y la princesa es transformada en piedra. Vaati se da cuenta de que la Fuerza Dorada no se encontraba dentro del cofre y se marcha.Despus de estos sucesos, Link despertar en una habitacin del Castillo de Hyrule. l saltar de la cama y dirgete a la puerta izquierda de la pantalla para reunirte en una reunin donde estar el Rey, el secretario y el maestro Smith. Tras una charla, el Rey enviar a nuestro protagonista hacia el Bosque Minish, con el fin de encontrar y hablar con los Minish. A Link se le dar la Espada Minish Rota y la Espada Smith. La Espada Smith es la primera arma de Link que puede ser utilizado para atacar a enemigos. El prximo destino de Link es el Sepulcro del Bosque, que est ubicado dentro del Bosque Minish. Despus de que nuestro protagonista consiga el Mapa de Hyrule, sal del castillo yendo por las pantallas sur. Luego, sal de los jardines del Castillo para llegar a la pradera norte de Hyrule.Link protegiendo a la Princesa Zelda.Vaati ha convertido a la princesa en piedra y destruido el cofre!Link en la reunin del Rey Daphnes.Lista de captulos 0 calificaciones0% encontr este documento til (0 votos)463 vistasEl documento presenta una gua para completar el videojuego The Legend of Zelda: The Minish Cap. Explica los eventos iniciales del juego como la celebracin del Festival Minish y la transforDescripcin mejorada con IAGuardarGuardar Minish Cap Guia para ms tarde0%0% encontr este documento til, undefinedNormas de registro |Poltica de Cookies |Quines somos |Canales RSSActualmente hay conectados 10 usuarios registrados y 39 invitados.125 ms.Contacto: David Vign 2002 - 2025| Diseo web por Juan Palma y Roberto NietoBienvenido/a a la gua de The Legend of Zelda: The Minish Cap! Con la ayuda de esta gua, tendrs la oportunidad de completar este juego al 100%. Gracias a esto, la gua tendr como contenido toda la aventura y secuencias del juego, resolver los enigmasde las mazmorras, estrategias y cmo acabar con enemigos difciles, todas las Piezas de Corazn y bsquedas secundarias del juego. Cabe recordar que el protagonista lo llamaremos Link, mientras que t, en el juego, puedes colocarle el nombre que quieras.Nota: esta gua est siendo desarrollada, por lo tanto, est incompleta en estos instantes. InicioPrlogoEl juego comienza con el prlogo del juego, en donde se cuenta la leyenda del hroe que salv al mundo de los hombres hace mucho tiempo, donde los Minish, una raza que descendi de los cielos, ayud a este hroe dndole la legendaria Espada Minish y una brillante luz dorada conocida como la Fuerza Dorada. El hroe logr vencer a la oscuridad y lo sell junto a la Espada Minish. Gracias a esto, la paz lleg a la tierra y perdur por mucho tiempo.Partes del prlogo.Festival MinishDespus de esta historia, la Princesa Zelda aparecer y te vendr a recoger para ir al Festival Minish que se est celebrando en la Ciudadela de Hyrule. Dentro de la casa en que vive Link, nuestro protagonista, estar el maestro Smith, o tambin conocido como el abuelo Smith, quien te despertar. Una vez que nuestro protagonista despierte, debers bajar las escaleras y dirigirte a la habitacin en donde se encuentra el abuelo Smith y la Princesa Zelda esperndote. Tras una breve charla, el abuelo Smith te dar la Espada Smith pidindote que entregues esa espada al secretario del Castillo de Hyrule. Despus de que la Princesa Zelda salga de la casa, puedes abrir un cofre que se encuentra en la habitacin en que ests que contiene veinte rupias. Camina hacia la izquierda de la casa y sale de la casa por la puerta sur.Una que vez que ests afuera, habla con la Princesa Zelda y dirgete al norte junto a ella para llegar a la Ciudadela de Hyrule. Contina siguiendo a la princesa a travs de todo el festival, dirigindote a los lugares que ella visita. Finalmente, la princesa llegar hasta un personaje que estar agitando una campanilla, quien dir que la princesa es la ganadora de un premio. El personaje mostrar tres objetos para elegir como premio, y la princesa elegir el escudo. Entonces, al elegir el premio, la princesa entrega el escudo a Link como regalo. Este escudo es llamado como Escudo Pequeo.Link, la Princesa y Smith en el comienzo del juego.La Princesa Zelda ganando un premio.La Ceremonia y VaatiDespus de que Link reciba el escudo, deberemos seguir con la Princesa Zelda hacia el norte para llegar al norte de la Pradera de Hyrule. Contina hacia el norte y encontrars a un Matorral Deku que escupir una Nuez Deku hacia la princesa. Utiliza tu escudo recin obtenido para devolver la nuez hacia el Matorral Deku. A continuacin, hblale y el camino se abrir. Contina hacia el norte para cruzar un puente y llegars a los Jardines del Castillo de Hyrule.Camina hacia el norte hasta la entrada del Castillo de Hyrule, donde se encontrar el secretario, Impa. Habla con l y aceptar el encargo de la Espada Smith que haba encargado el abuelo anteriormente. Este invita a Link a que vea la ceremonia en donde el ganador del Torneo del Festival Minish tendr la oportunidad de tocar la Espada Minish. El ganador del torneo es nada ms y nada menos que Vaati. En la ceremonia, Vaati rompe la Espada Minish y abre el Cofre Sellado, lo que permite a los monstruos malignos escapar del cofre y girar alrededor de la princesa. Despus de esto, Link es atacado por una bola oscura de Vaati, y la princesa es transformada en piedra. Vaati se da cuenta de que la Fuerza Dorada no se encontraba dentro del cofre y se marcha.Despus de estos sucesos, Link despertar en una habitacin del Castillo de Hyrule. l saltar de la cama y dirgete a la puerta izquierda de la pantalla para reunirte en una reunin donde estar el Rey, el secretario y el maestro Smith. Tras una charla, el Rey enviar a nuestro protagonista hacia el Bosque Minish, con el fin de encontrar y hablar con los Minish. A Link se le dar la Espada Minish Rota y la Espada Smith. La Espada Smith es la primera arma de Link que puede ser utilizado para atacar a enemigos. El prximo destino de Link es el Sepulcro del Bosque, que est ubicado dentro del Bosque Minish. Despus de que nuestro protagonista consiga el Mapa de Hyrule, sal del castillo yendo por las pantallas sur. Luego, sal de los jardines del Castillo para llegar a la pradera norte de Hyrule.Link protegiendo a la Princesa Zelda.Vaati ha convertido a la princesa en piedra y destruido el cofre!Link en la reunin del Rey Daphnes.Lista de captulos HowLongToBeatThe Legend of Zelda: The Minish Cap NewsLoad MoreBienvenido/a a la gua de The Legend of Zelda: The Minish Cap! Con la ayuda de esta gua, tendrs la oportunidad de completar este juego al 100%. Gracias a esto, la gua tendr como contenido toda la aventura y secuencias del juego, resolver los enigmasde las mazmorras, estrategias y cmo acabar con enemigos difciles, todas las Piezas de Corazn y bsquedas secundarias del juego. Cabe recordar que el protagonista lo llamaremos Link, mientras que t, en el juego, puedes colocarle el nombre que quieras.Nota: esta gua est siendo desarrollada, por lo tanto, est incompleta en estos instantes. InicioPrlogoEl juego comienza con el prlogo del juego, en donde se cuenta la leyenda del hroe que salv al mundo de los hombres hace mucho tiempo, donde los Minish, una raza que descendi de los cielos, ayud a este hroe dndole la legendaria Espada Minish y una brillante luz dorada conocida como la Fuerza Dorada. El hroe logr vencer a la oscuridad y lo sell junto a la Espada Minish. Gracias a esto, la paz lleg a la tierra y perdur por mucho tiempo.Partes del prlogo.Festival MinishDespus de esta historia, la Princesa Zelda aparecer y te vendr a recoger para ir al Festival Minish que se est celebrando en la Ciudadela de Hyrule. Dentro de la casa en que vive Link, nuestro protagonista, estar el maestro Smith, o tambin conocido como el abuelo Smith, quien te despertar. Una vez que nuestro protagonista despierte, debers bajar las escaleras y dirigirte a la habitacin en donde se encuentra el abuelo Smith y la Princesa Zelda esperndote. Tras una breve charla, el abuelo Smith te dar la Espada Smith pidindote que entregues esa espada al secretario del Castillo de Hyrule. Despus de que la Princesa Zelda salga de la casa, puedes abrir un cofre que se encuentra en la habitacin en que ests que contiene veinte rupias. Camina hacia la izquierda de la casa y sale de la casa por la puerta sur.Una que vez que ests afuera, habla con la Princesa Zelda y dirgete al norte junto a ella para llegar a la Ciudadela de Hyrule. Contina siguiendo a la princesa a travs de todo el festival, dirigindote a los lugares que ella visita. Finalmente, la princesa llegar hasta un personaje que estar agitando una campanilla, quien dir que la princesa es la ganadora de un premio. El personaje mostrar tres objetos para elegir como premio, y la princesa elegir el escudo. Entonces, al elegir el premio, la princesa entrega el escudo a Link como regalo. Este escudo es llamado como Escudo Pequeo.Link, la Princesa y Smith en el comienzo del juego.La Princesa Zelda ganando un premio.La Ceremonia y VaatiDespus de que Link reciba el escudo, deberemos seguir con la Princesa Zelda hacia el norte para llegar al norte de la Pradera de Hyrule. Contina hacia el norte y encontrars a un Matorral Deku que escupir una Nuez Deku hacia la princesa. Utiliza tu escudo recin obtenido para devolver la nuez hacia el Matorral Deku. A continuacin, hblale y el camino se abrir. Contina hacia el norte para cruzar un puente y llegars a los Jardines del Castillo de Hyrule.Camina hacia el norte hasta la entrada del Castillo de Hyrule, donde se encontrar el secretario, Impa. Habla con l y aceptar el encargo de la Espada Smith que haba encargado el abuelo anteriormente. Este invita a Link a que vea la ceremonia en donde el ganador del Torneo del Festival Minish tendr la oportunidad de tocar la Espada Minish. El ganador del torneo es nada ms y nada menos que Vaati. En la ceremonia, Vaati rompe la Espada Minish y abre el Cofre Sellado, lo que permite a los monstruos malignos escapar del cofre y girar alrededor de la princesa. Despus de esto, Link es atacado por una bola oscura de Vaati, y la princesa es transformada en piedra. Vaati se da cuenta de que la Fuerza Dorada no se encontraba dentro del cofre y se marcha.Despus de estos sucesos, Link despertar en una habitacin del Castillo de Hyrule. l saltar de la cama y dirgete a la puerta izquierda de la pantalla para reunirte en una reunin donde estar el Rey, el secretario y el maestro Smith. Tras una charla, el Rey enviar a nuestro protagonista hacia el Bosque Minish, con el fin de encontrar y hablar con los Minish. A Link se le dar la Espada Minish Rota y la Espada Smith. La Espada Smith es la primera arma de Link que puede ser utilizado para atacar a enemigos. El prximo destino de Link es el Sepulcro del Bosque, que est ubicado dentro del Bosque Minish. Despus de que nuestro protagonista consiga el Mapa de Hyrule, sal del castillo yendo por las pantallas sur. Luego, sal de los jardines del Castillo para llegar a la pradera norte de Hyrule.Link protegiendo a la Princesa Zelda.Vaati ha convertido a la princesa en piedra y destruido el cofre!Link en la reunin del Rey Daphnes.Lista de captulos Share copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. This description was provided by the publisher. What you need to know This content is sold by Nintendo of Europe SE. The payment will be made with Nintendo eShop funds usable through the Nintendo Account used to complete the purchase. This content is sold by Nintendo of Europe SE, payable with Nintendo eShop funds usable through your Nintendo Account. The Nintendo Account Agreement applies to the purchase of this content. This content may be purchased by users who have registered a Nintendo Account and accepted the respective legal terms. This content may be purchased by users who have registered a Nintendo Account and accepted the respective legal terms. The details of this offer apply to users who sign in with a Nintendo Account with the country setting corresponding to the country setting of this website. If the country setting of a Nintendo Account is different, the details of this offer may be adjusted (for example, the price will be displayed in the respective local currency). After your payment has been processed, the content will be downloaded to the applicable system linked to your Nintendo Account. This system must be updated to the latest system software and connected to the internet with automatic downloads enabled, and it must have enough storage to complete the download. Depending on the hardware model you own and your use of it, an additional storage device may be required to download content from Nintendo eShop. Please visit our Support section for more information.In the case of games that use cloud streaming technology, a free launcher application or demo can be downloaded.Please make sure you have enough storage to complete the download. After your payment has been processed, the content will be downloaded to the applicable system linked to your Nintendo Account. This system must be updated to the latest system software and connected to the internet with automatic downloads enabled, and it must have enough storage to complete the download. Depending on the hardware model you own and your use of it, an additional storage device may be required to download content from Nintendo eShop. Please visit our Support section for more information.In the case of games that use cloud streaming technology, a free launcher application or demo can be downloaded.Please make sure you have enough storage to complete the download. The details of the offer are displayed based on the country settings of your Nintendo Account. The Nintendo Account Agreement applies to the purchase of this content. The use of an unauthorised device or software that enables technical modification of the Nintendo console or software may render this game unplayable. This product contains technological protection measures. Content not playable before the release date: {{releaseDate}} . For pre-orders, payments will be taken automatically starting from 7 days before the release date. If you pre-order less than 7 days before the release date, payment will be taken immediately upon purchase. Paso 1: ACCESO AL SEPULCRO DEL BOSQUE MINISHAl inicio del juego, la princesa Zelda llegar a casa del to de Link (el herrero) y le pedir que Link le acompae a una fiesta. A continuacin tendrs que bajar a la planta inferior y al hablar con tu to, que te dir que vayas a la fiesta y que lleves laespada Smitha una persona del castillo.Despus sal de la casa, sigue a la princesa y ella te llevar hasta la ciudadela. En la plaza hay varios puestos y la princesa los ir visitando. Tienes que hablar con la princesa cada vez que se pare en uno de ellos, y en el ltimo ganar como premio unescudo pequeoque te regalar.Tras conseguirlo, contina hacia el norte para llegar al castillo, pero antes de llegar tendrs que destruir a un matorral mercader cubrindote con el escudo para que la semilla que lanza rebote y le golpee a l de nuevo.A continuacin ve hacia el norte y en la entrada del castillo te encontrars con Impa (el secretario real) al cual le tendrs que dar la espada. Despus se ver la entrega de premios y el ganador ser un personaje llamado Vaati.Al entregarle el premio, Vaati se enfrentar a los soldados, romper la espada Minish y convertir a la princesa en una estatua de piedra.Despus te dirn que vayas al Bosque minish para forjar de nuevo la espada, y para ayudarte te darn laespada Smithy elmapa de Hyrule. En el mapa hay una seal que indica dnde est el bosque.Ahora sal del castillo, avanza todo el camino hacia el sur atravesando los jardines y la pradera, hasta llegar a un lugar en el que hay carpinteros arreglando un puente. Ve hacia la derecha y con la espada corta unos tocones de rbol para poder continuar.Continuando hacia la derecha, atravesars la Granja Lon Lon y llegars al Bosque Minish.Dentro del bosque, avanza por el nico camino existente hasta que oigas una voz de socorro. Cuando la oigas, vuelve hacia atrs y vers que hay un personaje verde que est siendo atacado por dos enemigos.Destruye a los dos enemigos yEzero, el personaje verde, se unir a ti y como es muy lento andando se te colocar en la cabeza como su fuera un gorro (cada vez que pulses el botn"Select", Ezero te dar informacin).Contina hacia el sur y encontrars un tocn de rbol en el que te puedes subir y si pulsas el botn "R" sobre l, te hars muy pequeo. En ese estado, contina hacia la izquierda atravesando un tronco de rbol, cruza una zona de agua usando las hojas que flotan en ella, y llegars a la comunidad del Bosque minish.En esta zona no entenders a nadie porque hablan otro idioma. Ve todo el camino hacia el norte y llegar a casa de un personaje llamado Festa. Al hablar con l, te dir que al sur hay un barril en el que encontrars una fruta llamada Frutabel y que al comerla entenders el lenguaje minish.Sal de esta casa y dirgete abajo a la derecha para llegar a un barril. Dentro hay unas cajas que tienes que empujar para poder llegar alFrutabel.Despus, ve a la casa de arriba a la izquierda y al hablar con el anciano que est all, te dir que para reforjar la espada necesitas cuatro elementos. Despus te marcar en el mapa dnde los puedes conseguir.El primer elemento (elemento tierra) lo encontrars en el sepulcro al norte de la comunidad y para llegar hasta all tendrs que ir a la casa de Festa (la casa de Festa est un poco ms a la derecha) y dentro hay una puerta que te lleva hasta ese lugar.Paso 2: INTERIOR DE SEPULCRO DEL BOSQUE MINISHDentro del Sepulcro hay unas puertas que tienen telaraas que te impiden pasar.En la primera habitacin empuja las estatuas para meterte por la puerta de arriba. En la siguiente habitacin hay cuatro interruptores en el suelo al lado de cuatro pebeteros apagados. Pisa los interruptores y aparecer un cofre que contiene unallave pequeapara abrir la puerta de la pared de arriba.En la siguiente habitacin hay una palanca en la esquina superior derecha. Tira de ella usando el botn "R" y pulsando el mando hacia atrs, y aparecer un camino que te lleva hasta la seta que hay en la plataforma central. Agrrate a la seta y tira de ella hacia atrs, despus suelta el mando de direccin y saldrs disparado hasta el lado izquierdo del agua. Ahora podrs meterte por la puerta de arriba para llegar a una habitacin en la que hay un barril gigante.El barril est sujeto por los lados por unas lianas y tambin hay unos interruptores en el suelo que encienden unos pebeteros. Pisa el interruptor de la derecha para quemar las lianas del lado derecho y despus entra en el barril para llegar al lado izquierdo de la habitacin. En el lado izquierdo hay dos interruptores que tienes que pisar a la vez y para ello, empujars la estatua que hay al lado para ponerla sobre uno de ellos, y tu pisars el otro. Al hacerlo, el barril se quedar suelto y si te metes en su interior girar a la vez que camines.Camina para que el barril gire y vers una escalera en la parte inferior izquierda. Cuando el agujero del barril confronte con la escalera podrs salir para llegar a la puerta que estaba en la pared izquierda de la habitacin.En la siguiente habitacin hay una seta de la que tendrs que tirar para cruzar la zona de agua (tirando de la seta mucho llegars al cofre que contiene elMapa de la mazmorray si tiras un poco menos llegars a la puerta de la izquierda).Metindote por esa puerta llegars a una habitacin en la que tienes que empujar una vasija para colocarla sobre el interruptor que hay a la derecha. Al hacerlo aparecer un puente que te lleva hasta la puerta que hay en la pared de abajo.Ahora tendrs que poner dos estatuas sobre dos interruptores para que aparezca un cofre, pero aparecer dentro de un recinto de piedras. Para poderlo coger, empuja una de las estatuas para colocarlas sobre un interruptor y de la otra estatua tendrs que tirar para quedarte en la parte de dentro. En el cofre encontrars unallave pequea.Vuelve a la habitacin del barril gigante, mtete en su interior y camina hasta que veas una escalera a travs del agujero de la derecha. Sal por esa escalera y a la derecha encontrars una puerta con cerradura.Abre la puerta y entra en la siguiente habitacin. Cruza el agua de la parte de abajo usando la seta y pisa el interruptor que encuentras. Despus cruza la zona de agua de abajo usando la seta que esta al lado del interruptor y mtete por la puerta de la derecha.En la siguiente habitacin tira de la estatua de la derecha para quitarla de en medio y despus empuja la estatua de la izquierda para colocarla sobre el interruptor del suelo que abre la puerta.Destruye a los tres enemigos que hay en la siguiente habitacin para conseguir unallave pequeay mtete por la puerta que se abre a la izquierda para llegar a una habitacin en la que estuviste anteriormente.Sube las escaleras, al final del camino salta para llegar a la parte inferior, y mtete por la puerta de la izquierda para llegar a una habitacin en la que hay un interruptor que abre la puerta de abajo y una puerta con cerradura a la izquierda.Abre la puerta con cerradura y en la siguiente habitacin encontrars ungran gusano.Para eliminar al gusano, primero tendrs que golpearle en la cabeza para que se paralice y despus le tendrs que golpear en el final de la cola con la espada. Cuando se ponga de nuevo de color azul repite el mismo proceso y tras varios golpes, le destruirs y aparecer un cofre que contiene eljarrn mgico.Ve una pantalla a la derecha y una hacia abajo y llegars de nuevo al lugar donde estaba el barril gigante. Mtete dentro y con el jarrn mgico podrs aspirar la telaraa que tapa uno de los agujeros (para usar el jarrn mgico le tendrs que asignar un botn en el men de pausa).Camina por el barril para que se mueva hasta que ese agujero coincida con un agujero que hay en el suelo. Trate por l y caers en una planta inferior donde hay un nenfar flotando en el agua.Acerca el nenfar a la orilla aspirndolo con el jarrn mgico y sbete en l. Despus usa el jarrn para echar aire y el nenfar se mover. Avanza y mtete por el primer camino hacia la derecha hasta llegar a una escalera. Sube por ella y empuja una de las vasijas para colocarla sobre el interruptor. Al hacerlo desaparecern unas columnas que estaban dentro del agua.Avanza de nuevo sobre el nenfar por el camino que se ha abierto hasta el final. Empuja una vasija para ponerla sobre interruptor y aparecer un cofre que contiene unallave pequea. Para abrir el cofre tienes que cruzar por encima del nenfar.Vuelve a subir en el nenfar, avanza hasta la bifurcacin y contina hacia arriba para llegar a un lugar donde hay una puerta con cerradura.Abre la puerta y cruza las zonas de agua usando las setas (hay algunas setas que tendrs que atraer con el jarrn mgico ya que estarn al otro lado del agua) y llegars a un cofre que contiene lallave grande.A continuacin pisa el interruptor que hay a la derecha y aparecer un transportador que te lleva a la primera habitacin de la mazmorra. Absorbe la telaraa que tapa la puerta de la derecha y sube por la escalera.En la habitacin a la que llegas hay una seta en el centro. Absrbela con el jarrn mgico y te lanzar hasta el lado izquierdo. Repite el mismo proceso para llegar a la pared de arriba y abrir la puerta deljefe.El jefe es una especie degelatina verde gigante. Usa el jarrn mgico para aspirar su base y se har ms pequea. Cuando la base del enemigo sea muy pequea, perder el equilibrio y caer al suelo. En ese momento tienes que golpearle con la espada. Repite este proceso varias veces y le vencers.Tras destruirle conseguirs elelemento de tierra. Tambin aparece un contenedor de corazn y un transportador que te lleva al exterior.Despus vuelve a hablar con el anciano de la comunidad minish y te dir que para continuar tienes que visitar el monte Gongol, donde encontrars a un minish llamado Melta.Paso 3: ACCESO A LA CUEVA DE LAS LLAMASTras salir por la puerta de la izquierda de la casa del anciano minish, llegars a un lugar donde hay una casita en la que te darn elsaco de bombas. Ms abajo de la casa hay un tocn para que vuelvas a tu tamao normal.Contina por el nico camino existente para llegar de nuevo a la Ciudadela (para avanzar tendrs que romper algunas rocas con bombas).Dentro de la ciudadela, entra en la casa de abajo a la izquierda y dentro encontrars un personaje que te ensear la tcnica delataque circular(para realizar el giro tienes que dejar el botn de la espada pulsado hasta que brille).Cuando sepas realizar este movimiento, habla con el soldado que est en la salida de arriba a la izquierda de la ciudadela y te dir que slo podrs salir si sabes hacer el ataque circular. Realiza el movimiento delante de l y te dejar salir.Por esta salida llegars a la Meseta Beele. Nada ms entrar, ve al sur y baja por la escalera que te encuentras. En la pared derecha de la cueva hay una grieta que se puede romper con una bomba. Al hacerlo llegars a una sala en la que hay un Matorral mercader que te vender unabotella vacapor 20 rupias (para que te la venda tienes que cubrirte con el escudo para que la semilla le rebote al mercader).Despus sal de la cueva y ve todo el camino hacia la izquierda para llegar a la falda del monte Gongol.En este lugar vers que hay varias enredaderas por las que puedes subir, pero no te llevan a ningn sitio. Usa la botella vaca sobre el agua que hay en la parte de abajo para llenarla y despus chala en la pequea enredadera que hay justo encima. Al hacerlo, la enredadera crecer y podrs trepar por ella.Avanza hasta el final del camino y encontrars una cueva y un poco ms a la derecha una grieta en la que tienes que poner una bomba para que aparezca otra cueva.En la cueva de la izquierda hay un Matorral mercader que te vende bombas y en la cueva de la derecha hay una seta de la que tendrs que tirar para cruzar un abismo. Despus pasars por una sala en la que hay enemigos con mscaras y para destruirles les tienes que quitar la mscara con el jarrn mgico y despus golpearles con la espada.Sal de la cueva y vers un remolino. Salta en su interior y podrs planear para llegar a la plataforma de la izquierda. Sube la escalera y usa el jarrn mgico para aspirar los pinchos blancos del suelo. Al aspirar los de la parte de abajo aparecer una piedra en la que te puedes convertir enminish.Convertido en minish, coge la semilla verde que hay un poco ms arriba y trala dentro del agujero que hay pegado a la pared. Esta semilla la tendrs que regar con agua termal para que crezca.Para encontrar el agua termal, vuelve hacia atrs hasta que veas una zona elevada sobre la que hay una escalera y una roca para convertirte en minish. Pon una bomba entre los postes de madera que hay en la parte de abajo de la plataforma y aparecer una cueva que te conduce a la parte superior.Una vez arriba, rompe con una bomba la roca que te impide avanzar. A continuacin convirtete en minish subindote sobre la piedra y todo el camino hacia la derecha para llegar hasta el agua termal (agua verde). Usa la botella sobre el agua termal para llenarla.Cuando tengas agua termal en la botella, vuelve hasta el lugar donde dejaste la semilla y rigala para que crezca una enredadera. Subiendo por ella llegars al Monte Gongol.Ve hacia la derecha y al final cruza un puente de madera. Usa el jarrn mgico para agarrarte a la seta que hay a la derecha y as llegars a la plataforma superior. Agrrate de nuevo a la seta para que te impulse hasta la plataforma de la izquierda (tienes que quitar una piedra que hay a la derecha para poder estirar la seta del todo). Salta sobre los remolinos para llegar planeando hasta la plataforma de la izquierdaDespus sube la escalera y ve hacia la derecha para llegar a un lugar donde hay un cartel y una grieta en la pared. Pon una bomba en la grieta y aparecer una cueva en la que hay un matorral mercader que te vende elAnillo Escaladapor 40 rupias. Con este anillo podrs escalar por algunas paredes.Vuelve de nuevo al lugar donde apareciste tras subir por la enredadera que sali de la semilla verde y sube por la escalera de la izquierda para llegar al Terrapln de Gongol.Ahora escala por la pared esquivando las rocas que caen.Cuando llegues arriba del todo, cruza el abismo de la derecha usando la seta y convirtete en minish para poder llegar al lado derecho de la escalera. Vuelve a tu tamao normal en la piedra de la derecha y empuja una roca que hay un poco ms a la izquierda para tapar el agujero que hay al lado. Despus empuja la roca que hay a la derecha del todo para tirarla dentro de un agujero que hay a la izquierda de la escalera. De esta forma podrs llegar hasta la escalera.Baja por la escalera y llegars a una cueva en la que tienes que empujar muchos bloques de piedras para llegar hasta la salida.A continuacin entra en otra cueva que hay ms a la derecha. Cruza el abismo usando la seta (para poder cruzar tienes que quitar las vasijas que hay al otro lado usando el jarrn mgico) y llegars a una sala en la que hay un puente cortado y un interruptor al otro lado. Pon una bomba en suelo, cgela pulsando el botn "R" y lnzala para que caiga al lado del interruptor y lo active. Al activarlo aparecer un puente y podrs salir de la cueva por la parte de abajo.Entra en la cueva de la izquierda y empuja la roca redonda para tirarla dentro del agujero. Despus empuja la estatua y entra en la puerta de arriba para llegar a una sala en la que hay un cofre azul rodeado por bloques de piedra (el cofre contiene una piedra suerte).Sal por la puerta de abajo y hazte pequeo en la piedra que hay en el exterior.

encontrars una seta y un interruptor en el suelo de la otra orilla.Usa el jarrn mgico para atraer la seta cruzar al otro lado. Pisa el interruptor y desaparecern las columnas que hay en el agua.Trate por la catarata que tapaban las columnas y pisa el interruptor que hay al final para que desaparezcan otras columnas. Despus nada hacia la derecha y vers que hay unos bloques en el agua con forma de vasija. Bucea entre los bloques y conseguirs unallave pequea.Con la llave en tu poder, vuelve a subir por la catarata escalando por el muro de la izquierda y abre la puerta con cerradura que hay arriba del todo.Pasando por la puerta llegars a un interruptor que hace desaparecer unas columnas que hay en el agua y a un nenfar que est flotando.Sube en el nenfar e implsate con el jarrn mgico para poder avanzar. Trate de nuevo por la catarata y ve hasta el interruptor que estaba al lado de lugar donde conseguiste la llave pequea. Pisa el interruptor y desaparecern unas columnas.Contina hacia la derecha subido en el nenfar y vers dos caminos. En el de la derecha hay un gusano y si le destruyes llegars a una habitacin en la que se encuentra la Brjula.Si continas subido en el nenfar por el camino de arriba encontrars otro interruptor que hace desaparecer otras columnas y ms adelante encontrars otro interruptor ms sobre el que tendrs que poner un bloque de hielo para que desaparezcan ms columnas.Despus sigue avanzando subido en el nenfar hasta llegar a la puerta de arriba a la derecha. Cruza la siguiente habitacin que est a oscuras y contina hasta llegar a una habitacin en la que hay tres enemigos que te lanzan las mandbulas a modo de bumern. Destryelos para que se abra la puerta de abajo (tambin aparece un transportador azul que te lleva a la entrada de la mazmorra).Sigue avanzando y encontrars una palanca muy grande que no podrs activar solo. Crea un doble de tu personaje en las baldosas que hay abajo y al activar la palanca entrar un rayo de sol que dar a la mitad del hielo que cubra el elemento de agua.A continuacin salta al nivel inferior de esta habitacin y entra por la puerta de abajo a la derecha. Avanza por el nico camino existente hasta que llegues a una habitacin en la que hay una puerta con cerradura.Contina por la puerta de arriba y al final del camino encontrars una palanca que cierra un agujero que hay en el techo. Vuelve a la habitacin anterior y ahora podrs llegar a otra palanca que hay en la parte de abajo. Actvala y entrar un rayo de luz.Pulsa de nuevo la palanca anterior para que se vuelva a abrir el agujero del techo y entre el rayo de luz. De esta forma se derretir el hielo y podrs conseguir lallave pequeaque se encuentra dentro del cofre.Vuelve hacia atrs y abre la puerta con cerradura que viste anteriormente. En esta habitacin encontrars un enemigo de gelatina azul electrificado.Para destruirle, usa el jarrn mgico y absorbe su base para que se haga muy pequea y pierda el equilibrio (tienes que hacerlo cuando no est electrificado). Cuando pierda el equilibrio, el enemigo caer al suelo y le tendrs que golpear con la espada. Repitiendo este proceso varias veces le destruirs y aparecer un cofre azul que contiene elCandil.Vuelve a la habitacin anterior y con el candil derrite los bloques de hielo de la izquierda para meterte por la puerta que tapan.Avanza y llegars a una habitacin en la que hay tres enemigos que tienes que destruir para que se abran las puertas. Mtete por la puerta de la derecha y llegars a una habitacin que est a oscuras.En esta habitacin tienes que encender con el candil los pebeteros que estn apagados para que desaparezcan bloques que te impiden pasar. En la pared de la izquierda hay una pared agrietada y si la rompes llegars a una habitacin en la que conseguirs unallave pequeatras destruir a todos los enemigos. Con esa llave podrs abrir la puerta de arriba a la izquierda.Sigue avanzando hasta llegar a una habitacin que est iluminada. Entra por la puerta y dejars de ver a tu personaje ya que estar debajo del suelo. Pulsa el mando hacia la izquierda para llegar hasta la siguiente puerta.En la siguiente habitacin tendrs que crear un doble de tu personaje para empujar los grandes bloques de piedra y entrar en la puerta de arriba.A continuacin llegars a una habitacin en la que tienes que pisar a la vez los tres interruptores que estn a la izquierda. Pon un bloque de hielo sobre el interruptor de la izquierda, despus crea un doble de tu personaje y avanza hacia la izquierda para pisar los otros dos interruptores.Despus llegars a una habitacin en la que tienes que empujar un bloque para que se abra la puerta de la izquierda. En la siguiente tendrs que crear un doble de tu personaje usando las baldosas que estn debajo del bloque de hielo para poder empujar un bloque.Luego llegars a una habitacin en la que hay muchos pebeteros apagados. Usando el Candil tienes que conseguir que todos estn encendidos para que se abra la puerta de la izquierdaMs adelante llegars a una habitacin en la que tienes que poner una bomba en la grieta de la pared de arriba (tambin hay un interruptor que hace aparecer un transportador rojo que te lleva a la entrada de la mazmorra).En la siguiente habitacin tienes que encender el Candil para quemar la telaraa que te impide avanzar y despus tienes que destruir a los dos gusanos azules para que se abra la puerta de salida.Despus sigue avanzando por el nico camino existente y llegars a otra palanca. Crea un doble tuyo para poder activarla y entrar un rayo de sol que descongelar completamente el hielo que rodea el elemento de agua.Al descongelar el hielo tambin se descongelar un gran enemigo que hay abajo y absorber el elemento. Cuando el enemigo se vaya, salta al nivel inferior de esta habitacin y mtete por el agujero que ha dejado el enemigo en la pared para poder enfrentarte a l.Para destruir a este enemigo tienes que golpear con la espada a las rocas que te lanza para devolvrselas y que le golpeen. Cuando le golpees varias veces con las rocas, se congelar y tendrs que quemarle la cola usando el Candil.Luego caern rocas del techo que tienes que esquivar y repitiendo este proceso varias veces le destruirs y conseguirs elelemento de agua.Despus coge elcontenedor de corazny pisa el transportador verde para aparecer en la primera habitacin de la mazmorra. Colcate debajo de la luz y te llevar al exterior de la mazmorra.Paso 9: ACCESO AL TEMPLO DE LOS VIENTOSTras salir del Templo de las aguas, vuelve a los jardines del Castillo de Hyrule y vers que en lado izquierdo estn patrullando varios soldados.Avanza por donde estn patrullando sin que te vean y corta los arbustos que hay al final para que aparezca una escalera que te lleva al interior del castillo.Dentro del castillo slo hay un camino que te lleva hasta el Santuario. Pon la espada en el pedestal y le otorgarn el poder de los tres elementos (a partir de ahora podrs crear dos dobles de tu personaje).Sal del castillo y vuelve de nuevo a los jardines, ve hacia el sur y nada ms entrar en la Pradera al norte de Hyrule ve a la izquierda y rompe con una bomba una roca que te impide pasar.Baja por la escalera que hay a la izquierda y llegars a una habitacin en la que hay un gran bloque de piedra y tres baldosas para hacer dobles de tu personaje.Crea dos dobles y empuja el bloque de piedra hacia la izquierda. Sal de la cueva por la escalera de la izquierda y una vez fuera contina hacia el norte para llegar al Valle Real.En la primera parte del valle hay muy poca luz, pero al pasar a la segunda parte tendrs que usar el candil para poder ver por donde vas.Esta parte del bosque es un laberinto, pero hay unos carteles que te indican cual es el camino que debes seguir.Si sigues el camino correcto (arriba - izquierda - izquierda - arriba - derecha - arriba) llegars a una zona en la que hay una puerta de un cementerio y la casa del enterrador.Entra en la casa del enterrador, Dumper, y al hablar con l te dar laLlave del cementerio.Al salir de la casa un cuervo te quitar la llave. Para poder recuperarla tendrs que ir al rbol donde se pose el cuervo y chocarte contra l usando las botas de Pegaso.Tras recuperar la llave, ve a la entrada del cementerio y habla con Dumper para que te deje pasar.En el lado derecho del cementerio vers varias piedras y si las levantas aparecern baldosas para hacer dobles de tu personaje.Haz dos dobles y pisa a la vez los tres interruptores que estn delante del mausoleo que hay en la parte de arriba del cementerio. Al hacerlo el mausoleo se abrir para que puedas entrar en su interior.En la primera habitacin del mausoleo vers dos momias. Destruye a la que tiene colgada unallave pequeapara poder arrebatrsela.En la siguiente habitacin tienes que cruzar un abismo estirando de la seta de la izquierda. Tras cruzar el abismo abre la puerta con cerradura que est enmedio.A continuacin llegars a una habitacin en la que hay dos bloques con cerradura delante de una puerta.Para conseguir las dosllaves pequeas, tienes que crear dos dobles de tu personaje en las baldosas que hay en la parte de abajo y despus pisar los tres interruptores que hay en la parte de arriba (esto hay que hacerlo en el lado izquierdo para conseguir una llave y en el lado derecho para conseguir la otra).Tras abrir los bloques con cerradura, llegars a una habitacin en la que hay una puerta cerrada y cuatro pebeteros apagados. Enciende los pebeteros con el candil y aparecern dos momias. Al destruirlas se abrir la puerta de arriba.En la siguiente habitacin ve a la parte de arriba y al acercarte a la lpida aparecer el fantasma de un antiguo rey de Hyrule y te dar unaPiedra de la suertedorada.Cuando tengas la piedra de la suerte, sal del mausoleo y ve a la esquina superior derecha de la Pradera norte de Hyrule (la mejor forma de volver es usando la ocarina del viento).Rompe con una bomba las dos rocas y llegars a la Cascada Xera, donde hay una puerta cerrada.Acrcate a la puerta y pulsa el botn "L" para unir piedras. Une la piedra dorada que te dio el rey fantasma y la puerta se abrir.Entra en la cueva y avanza hasta llegar al exterior de la montaa. Escala por la pared y entra en la cueva que hay arriba.Dentro de la cueva entra por la puerta en la que hay una escalera de subida y llegars de nuevo al exterior de la montaa. Escala por la pared y llegars al Manantial Xera. Ve hacia la izquierda y mtete dentro del tornado para que te lance Sobre las nubes.En las nubes tendrs que encontrar cinco piedras de la suerte y unirlas con otras cinco para que aparezca un remolino que te lleva al Templo de los vientos.Al avanzar por las nubes tendrs que tirarte por agujeros para llegar a la parte de abajo, meterte en remolinos rojos para volver a la parte de arriba, usar los guantes de topo para romper paredes y las botas de Pegaso para atravesar enemigos. En algunos lugares tendrs que destruir a todos los enemigos para que aparezca la piedra de la suerte.Lugar donde encuentras las piedras de la suerte y lugar donde las tienes que unir.Al unir las cinco piedras aparecer un gran remolino en la entrada de esta zona y al meterte en l te lanzar a otra zona.Entra en el edificio de arriba y sube las escaleras hasta llegar a una habitacin en la que hay una nia que no te deja seguir subiendo.Para que te deje subir, primero tendrs que hablar con el personaje que est en la habitacin de la izquierda y despus vuelve a hablar con ella para que se quite.A continuacin sube por la escalera y llegars a un lugar en el que hay un gran remolino que te lleva al Palacio de los Vientos.Paso 10: INTERIOR DEL TEMPLO DE LOS VIENTOSAl inicio de esta zona vers unos interruptores rojos o azules que al golpearlos hacen aparecer o desaparecer puentes (cambian de color golpendoles con la espada, bombas, flechas...)Avanza sobre los puentes hasta llegar a un bloque de piedra que tienes que empujar creando dos dobles de tu personaje.Despus sube sobre la plataforma mvil y esquiva los bloques de piedra que estn fijos hasta llegar al final del recorrido. Cuando se pare ve a la izquierdaA continuacin tendrs que avanzar por encima de un suelo enrejado y llegars a un lugar donde hay unas nubes (hay varias nubes unas encima de otras), pero de momento no podrs subir por ellas.Golpea el interruptor que hay en la parte de abajo para que se despliegue el puente y puedas continuar. Despus esquiva el rodillo de pinchos, pon una bomba al lado del interruptor y cruza rpidamente el puente de la izquierda. Cuando explote la bomba desaparecer el puente anterior y aparecer otro que te lleva a una plataforma en la que hay varios magos verdes. Destryelos y aparecer un cofre que contiene laCapa Roc.Con la capa salta a la plataforma de la derecha y ahora si podrs subir sobre las nubes que viste anteriormente.Tras subir por las nubes contina hacia la derecha y vers baldosas para crear dobles de tu personaje. Crea dos dobles y ponte entre los cuatro interruptores que hay en la parte de abajo.Realiza el ataque circular para activarlos a la vez y aparecern dos tortugas con caparazones de pinchos. Empjalas con el escudo y despus golpalas con la espada para destruirlas y que se abra la puerta de la derecha.Despus cruza un pasillo en el que hay ventiladores, pero avanza slo cuando estn apagados. Usa el bastn revs en el agujero que hay delante de los dos ventiladores del final y te lanzar a lo alto de la plataforma de la izquierda.Despus contina hacia la izquierda por encima del suelo enrejado y al final vers un cuadrado en la reja sobre el que tienes que saltar usando la capa Roc para llegar a la parte de abajo (estos cuadrados se usan para avanzar por encima o por debajo de la reja).Sube por las nubes que hay al final y vers baldosas para crear dobles de Link al lado de una plataforma mvil. Sube sobre la plataforma mvil y destruye las calaveras que hay al final del recorrido. Despus crea dobles de Link y empuja el gran bloque de piedra que estaba a la izquierda de las calaveras.Bajando por la escalera llegars a un abismo que tiene muchos bloques de piedra delante. Empuja uno de los tres bloques de la derecha para poder subir sobre la plataforma mvil de abajo y cruza el abismo saltando de plataforma en plataforma.Despus sube sobre el enrejado y avanza hacia la derecha (tienes que avanzar sobre el enrejado o sobre la plataforma mvil de abajo).Al final del recorrido vers una zona en la que hay un rodillo de pinchos, una puerta con cerradura y agujeros en el suelo. Usa el bastn revs en el agujero de la derecha y podrs llegar a la plataforma elevada.Un poco ms a la derecha tienes que crear dos dobles de Link para activar a la vez los interruptores. Al hacerlo aparecer una plataforma para hacerte pequeo.Siendo pequeo mtete por el agujero de la pared de abajo. Avanza empujando las vasijas, despus esquiva el rodillo de pinchos y llegars a otra plataforma para volver a tu tamao normal.Encima del agujero por el que has entrado a esta habitacin hay un interruptor desactivado. Dsprale una flecha para activarlo y se abrir la puerta de la derecha y caer al suelo unallave pequea.Cuando tengas la llave, entra por la puerta que se ha abierto y avanza para llegar a la puerta con cerradura que estaba en la habitacin del rodillo de pinchos. Entra por la puerta y sube por las nubes.Despus tienes que pasar una habitacin en la que hay ventiladores en la pared usando la capa Roc para saltar el puente roto.A continuacin empuja los bloques de piedra para abrirte paso y avanza hacia la derecha saltando por encima de los pinchos. Despus baja la escalera y salta hacia la izquierda cuando est en funcionamiento el ventilador para llegar hasta la plataforma de la izquierda.Ve hacia el norte saltando sobre las plataformas y sube por las nubes que hay al final. Desde lo alto de las nubes salta para llegar a la plataforma de la derecha y aqu repite lo mismo para llegar hasta otra plataforma que hay ms a la derecha.Sube por las nubes y llegars a una habitacin en la que hay una puerta con cerradura y dos enemigos armados con bolas de pinchos.Destruye a estos enemigos y conseguirs unallave pequea. Abre la puerta con cerradura y contina dos habitaciones hacia la izquierda.En esta habitacin tienes que empujar una vasija para ponerla sobre un interruptor y despus tienes que crear dobles de Link para pisar los otros tres. Al hacerlo, la puerta de la izquierda se abrir.En la siguiente habitacin, pisa el interruptor para que se ponga en funcionamiento el ventilador. Salta hacia abajo y llegars a una plataforma en la que hay cuatro enemigos y una puerta cerrada.Destruye a los enemigos para que se abra la puerta y contina hacia la derecha dos habitaciones. Pisa el interruptor para que funcione el ventilador y salta hacia arriba para llegar hasta un cofre que contiene unallave pequea.Abre la puerta de arriba y en la siguiente habitacin encontrars un cofre azul que contiene lallave grande.Ahora ve una habitacin hacia abajo y una hacia la derecha. En la pared de abajo vers una puerta que se abre con la llave grande. brela y en la siguiente habitacin salta al vaco en el punto donde apunta la flecha del suelo.Tras saltar caers en una plataforma en la que hay un enemigo bastante grande y cuando le destruyas aparecer un puente y un transportador azul que te lleva a la entrada de la mazmorra.Al cruzar el puente llegars a una habitacin a oscuras en la que hay un cofre azul que contiene laBrjula, un cofre pequeo que contiene unallave pequeaque de momento no podrs coger y una puerta.Entra en la puerta y llegars a una habitacin en la que hay varias puertas ms. Ve por la puerta que hay ms arriba y llegars a una habitacin en la que hay dos esqueletos y un agujero en el suelo. Trate por el agujero del suelo y caers al lado del cofre para poder conseguir lallave pequea.Despus vuelve a la habitacin anterior y mtete por la puerta de la pared de abajo. Crea dos dobles de Link, y avanza hacia abajo rpidamente para activar los cuatro interruptores (para activarlos tienes que realizar el ataque circular).Despus entra por la puerta de la izquierda y en la siguiente habitacin usa la capa para saltar los rodillos de pinchos.Sube la escalera y arriba encontrars un cofre que contiene unallave pequea.Contina hacia la derecha, salta a la parte inferior de la habitacin y mtete por la puerta con cerradura que hay en la pared de la derecha.En la siguiente habitacin salta sobre los remolinos para planear y llegar a la puerta que hay arriba a la derecha.En la siguiente habitacin mtete por la puerta abierta que hay a la izquierda. Despus mtete por la puerta de arriba y si destruyes a los tres magos que lanzan fuego aparecer un cofre azul que contiene elmapa de la mazmorra.En la siguiente habitacin estira del tirador de la pared para que se abra la puerta y sigue dos habitaciones adelante.Al entrar en esta habitacin vers un agujero en el lado derecho en el que hay unos bloques agrietados y una cabeza roja que se mueve. Dispara una flecha a la cabeza cuando est al lado de los bloques y explotar hacindolos desaparecer.Salta el agujero y entra por la puerta con cerradura que hay al otro lado. En la siguiente habitacin pon una bomba en la grieta que hay en la pared de la derecha.Por el agujero que acabas de hacer llegars a una plataforma que hay en el exterior. Pon otra bomba en la parte de arriba de la pared de la izquierda y se har otro agujero que te lleva a la habitacin anterior.Despus pon otra bomba para romper los dos bloques agrietados y entra por la puerta de arriba.Cruza hasta la siguiente habitacin sin destruir a ningn enemigo, y sin pisar el interruptor del suelo para que la puerta de arriba no se cierre.En la siguiente habitacin encontrars un cofre que contiene unallave pequea.Despus vuelve dos habitaciones hacia atrs y vers que una parte del suelo est agrietado. Psalo y espera a que se rompa. Entonces caers en la planta de abajo junto a otra puerta con cerradura.Abre la puerta y llegars a una habitacin en la que hay muchos enemigos y bloques de piedra. Avanza hasta la esquina inferior derecha, levanta las dos calaveras y empuja los bloques de piedra hacia la derecha para tirarlos al vaco. Despus salta a la plataforma de la derecha y contina hacia arriba para llegar a unas nubes. Sube por ellas y encontrars la puerta que se abre con la llave grande.Abre la puerta y mtete en el tornado que hay al final del recorrido para que te lance hasta el enemigo final de esta mazmorra.El enemigo es una manta gigante voladora.Sobre el enemigo van apareciendo unos ojos de forma aleatoria. Tienes que crear dobles de Link haciendo la misma formacin en la que aparecen los ojos. Despus golpalos continuamente con la espada.Tras golpear a los ojos aparecer una manta azul ms pequea y tendrs que saltar sobre ella.Golpea el ojo que aparece de vez en cuando en uno de los laterales, y salta para esquivar la cola del enemigo cuando te ataque.Tras varios golpes tendrs que saltar de nuevo sobre el enemigo rojo y repetir el mismo proceso que antes. Cada vez se hace ms complicado, ya que la raya azul te disparar y luego aparecern unos pequeos enemigos verdes.Cuando le destruyas conseguirs el elemento del aire. Despus coge el contenedor de corazn y usa el transportador verde para aparecer en el exterior.Paso 11: ENFRENTAMIENTO FINAL (Castillo de Hyrule tenebroso)Vuelve de nuevo a los jardines del castillo y esquiva a los soldados para llegar a la entrada secreta del Santuario.Dentro del Santuario pon la espada en el pedestal y conseguirs atribuirle los cuatro poderes. Al hacerlo conseguirs que tu espada se convierta en laespada cudruple.Tras conseguirla, se abrir la compuerta que hay arriba, y al final del camino encontrars una vidriera. Al acercarte a ella te contarn una historia. Despus aparecer Vaati y te dejar inconsciente (al principio aparecer convertido en el rey).Despus sal del Santuario y encontrars al secretario real y a dos soldados petrificados. Carga la espada y lanza la energa contra ellos para devolverlos a su estado normal.Despus mtete por la puerta de abajo y vers que el castillo ha cambiado. Ahora se llama "Castillo de Hyrule Tenebroso".Sube las escaleras que hay a la izquierda y contina hacia arriba atravesando la zona de las aspas de fuego para llegar a una habitacin en la que hay tres calaveras que se convierten en enemigos. En esta habitacin pon una bomba en la grieta de la derecha y llegars a otra habitacin en la que hay una plataforma para hacerte pequeo.Siendo pequeo, vuelve a la habitacin de las aspas de fuego, y trate por el agujero para caer en la planta de abajo.Un poco ms arriba de donde caes, hay un pequeo agujero en la pared por el que te tienes que meter para llegar al interior de una celda en la que hay una plataforma para hacerte grande, y un interruptor en el suelo.Pisa el interruptor y se abrirn todas las celdas. Entra en la derecha y encontrars al rey petrificado. Carga la espada y lanza su energa contra el rey para que vuelva a su estado normal. Despus habla con l y te dar unallave pequea.A continuacin mtete por la puerta que hay a la izquierda para volver a la planta superior. Ve todo el camino hacia abajo y mtete por la puerta que hay en la pared de abajo (anteriormente vers otras dos puertas, pero son falsas).En la parte de abajo de la habitacin hay un cofre azul que contiene elmapa de la mazmorray un poco antes hay una puerta por la que debes entrar para llegar a la habitacin principal del castillo.Entra por la puerta de arriba de la habitacin principal y contina hacia la izquierda. Al final vers que el camino est cortado por unas columnas y unas estatuas que lanzan bolas. Crea dobles de Link y golpea con la espada a las bolas negras para que reboten y destruyan las estatuas que las lanzan.Despus contina hacia adelante y llegars a una habitacin en la que tienes que pisar todas las baldosas una sola vez para que la puerta de la derecha se abra.En la siguiente habitacin crea dobles de Link y pulsa los cuatro interruptores de abajo para que aparezca un cofre que contiene unallave pequea.Salta al nivel inferior de la habitacin y mtete por la puerta de la pared de abajo.A continuacin mtete por la puerta con cerradura que hay a la derecha. Mtete por la puerta de arriba y veras baldosas para crear dobles y cuatro estatuas que lanzan bolas.Crea tres dobles y avanza hacia arriba de forma que cada un de ellos se quede delante de una estatua. Golpea con la espada para que reboten las bolas y destruyan las estatuas. Al hacerlo desaparecern las columnas que te impiden pasar y llegars a una habitacin en la que hay muchos enemigos.Destryelos a todos y pon una bomba en la esquina inferior izquierda para que se haga un agujero por el que poder avanzar.Avanza y sube por la escalera que hay al final.En la habitacin a la que llegas hay un trono y un enemigo muy grande que tendrs que destruir para que se abran la puertas (en la habitacin de la derecha hay un cofre azul que contiene laBrjula).Tras destruir al enemigo, empuja el trono hacia la derecha y aparecer una escalera de bajada.Despus tienes que avanzar por el nico camino existente y llegars a una puerta por la que llegars a la planta superior.Ms adelante encontrars una habitacin en la que hay remolinos que tienes que usar para planear y llegar a la parte de abajo.En la siguiente habitacin crea dobles de Link para poder empujar un gran bloque de piedra y mtete por la puerta de abajo.Despus usa los remolinos para planear y llegar hasta la plataforma que hay al sur.Una vez en suelo firme, ve a la izquierda y dispara una flecha al interruptor que est a la izquierda del abismo para desplegar un puente. Despus mtete por la puerta que ves tras cruzar el puente.Crea dobles de Link para activar los cuatro interruptores que abren la puerta de arriba.En la siguiente habitacin destruye a los dos enemigos que estn armados con bolas de pinchos para que se abran las puertas de los lados y aparezca un transportador rojo que te lleva a la entrada del castillo.Ve una habitacin a la izquierda y una hacia arriba.En esta habitacin vers unos bloques agrietados al otro lado de un abismo. Lanza bombas hacia los bloques cuando estn a punto de explotar. Para abrir la puerta de la pared de arriba tienes que subir en la plataforma mvil y saltar cuando llegue al final del recorrido para subir a lo alto de la reja. Una vez arriba dispara flechas a los dos interruptores.Despus ve una pantalla arriba, una a la derecha y una hacia arriba. Aqu encontrars un enemigo bastante grande y cuando le destruyas se abrir la puerta de arriba y aparecern muchos enemigos parecidos en diferentes habitaciones (tambin aparece un transportador azul que te lleva a la entrada del castillo).Despus sigue una habitacin abajo y otra a la derecha. Destruye a los dos soldados y continua hacia el norte. En la siguiente habitacin enciende todos los pebeteros usando el candil, y se abrir la puerta.En la siguiente habitacin destruye los fantasmas para que se abra la puerta de la derecha y al final del camino encontrars un cofre que contiene unallave pequea.Despus vuelve a la habitacin donde apareci el transportador azul. A continuacin ve una habitacin abajo, una a la izquierda y destruye al enemigo para que se abra la puerta de arriba.En la pared de arriba de la siguiente habitacin vers cuatro ojos. Disprale flechas rpidamente para que los cuatro se queden cerrados y la puerta de la izquierda se abrir.En la siguiente habitacin empuja los bloques y trate por el agujero que hay en el suelo. Despus mtete por la puerta de arriba para volver a la planta superior y entra en la puerta que hay a la izquierda para llegar a una habitacin en la que hay un cofre que contiene unallave pequea.A continuacin vuelve a la habitacin anterior y ve una habitacin a la derecha y tres hacia abajo. Derrota a los dos enemigos y contina hacia abajo para llegar a otra habitacin en la que tienes que pisar las baldosas en un orden determinado para que se abra la puerta de salida.Despus avanza dos pantallas hacia abajo y llegars al exterior del castillo. Ve hacia la izquierda y entra por la puerta que hay al final.En esta habitacin hay dos puertas, y si entras por la de la izquierda encontrars unallave pequea.Despus vuelve hacia atrs hasta llegar a la habitacin donde te enfrentaste a los dos ltimos enemigos grandes y sigue dos habitaciones hacia la derecha para enfrentarte al ltimo guardin grande.Tras destruirle, ve hacia abajo. Llegars a una habitacin en la que tienes que crear dobles de Link para activar cuatro interruptores que hay en la parte de abajo. Tras hacerlo mtete por la puerta de la derecha.En la siguiente habitacin pisa el interruptor y mtete por la puerta que se abre para conseguir otrallave pequea.Vuelve hasta la habitacin donde est el transportador azul y avanza una habitacin hacia arriba.En esta habitacin tienes que usar las cuatro llaves pequeas para que desaparezcan cuatro bloques con cerradura y despus tienes que crear dobles de Link para empujar el bloque de piedra hacia la izquierda. Al hacerlo podrs abrir el cofre azul que contiene lallave grande.Ahora vuelve hasta la habitacin donde est el transportador rojo y abre la puerta de arriba.En la primera habitacin tienes que destruir a un enemigo que est armado con una bola de pinchos. En la segunda habitacin tienes que crear dobles de Link para pisar los cuatro interruptores que hay en la parte de arriba. En la tercera tienes que destruir a tres grandes guardianes.Cuando los destruyas, entra por la puerta de arriba y vers a Vaati al lado de la princesa Zelda petrificada.Cuando Vaati te vea, caers por un agujero y aparecers en una habitacin en la que te enfrentars a l.Para derrotarle en su primera transformacin, tienes que destruir los ojos que le rodean y tras hacerlo le aparecer un ojo grande en el pecho al que debes golpear con la espada (de vez en cuando los ojos estarn dentro de una bola negra que tienes que absorber con el jarrn mgico).En la segunda transformacin le tienes que disparar flechas a las bolas azules que rodean al gran ojo. Cuando aparezcan cuatro bolas rojas crea dobles de Link y golpalas para que desaparezcan. Cuando desaparezcan golpea repetidamente con la espada al ojo gigante.Tras destruirlo la segunda vez, aparecers junto a la princesa Zelda y la tendrs que devolver a su estado normal (cargando la espada y lanzndole la energa).Despus tienes que salir por el Santuario ya que es el nico camino por el que se puede avanzar, pero justo antes de entrar aparecer Vaati en su tercera transformacin.Para derrotarle, tienes que esperar a que hunda uno de sus brazos en el suelo.A continuacin usa el bastn revs sobre el brazo que est solo, y se dar la vuelta apareciendo una puerta por la que puedes entrar siendo pequeo. Dentro vers varios enemigos aparentemente iguales, pero hay uno que tiene una mancha roja en el centro. Es a ese enemigo a quien tienes que destruir para que desaparezca el brazo.Despus haz lo mismo con el otro brazo.Cuando slo quede el ojo central, crea tres dobles de Link y golpea las bolas de energa que lanzan los cuatro ojos pequeos para devolvrselas de nuevo. A continuacin golpea con la espada al ojo grande.Repite este proceso varias veces y conseguirs destruirle.Al destruirle acabars la aventura y te darn la opcin de salvar el juego.*Nota: Aunque lo salves siempre empezars antes del combate final. Esto ocurre por si quieres seguir jugando para conseguir todos los objetos del juego. Gua en espaol para _____ | _____ / | / / / T H E L E G E N D O F |/ / /\|\/ \\ \\ __ -----, / / / | |\ \ | | | \ \ | | |

que caers ms de una vez. --- 1P/2F-10 --Deshazte de todos los FloorMasters (mucho cuidadito te agarran!) para que haga acto de presencia un pedestal de menguar, pero an no menges all, dirgete a la derecha. --- 1P/2F-11 --Bien, aqu tendrs que resolver un acertijo algo difcil de explicar, aqu vamos: debes pasar por los cilindros con puntas que se mueven, para que no te hagan dao escndete en los hoyos del piso y espera que pasen sobre ti. Del otro lado hay dos pilares, muvelos (puedes halarlos) para que uno quede sobre el botn superior izquierdo y el otro sobre el botn inferior derecho. Despus sube y divdete en los pilares inferior izquierdo y superior derecho. Ahora baja hasta los botones pero recuerda maniobrar un poco porque si tu reflejo toca alguna pared o bloque desaparecer. El caso es que puedas pisar a la vez los botones inferior izquierdo y superior derecho para que as estn presionados los cuatro botones como en la siguiente imagen: _ _ |E| |L| E = Estatua _ _ L = Link |L| |E| Puf! si me entenditste y lo hiciste todo bien caer una LLAVE PEQUEA, tmala y abre la puerta con cerradura de abajo pero no entres por all an, devulvete al cuarto anterior para menguar en el pedestal y vuelve aqu. --- 1P/2F-11 --Entra por el agujero de la pared derecha y baja pero para alcanzar la puerta que abriste con la llave tienes que ir por entre los cilindros con puntas y esquivando los hoyos del piso. Debes ir ENTRE ambos cilindros. --- 1P/2F-12 --Vers dos FloorMasters y otro pedestal, pero si te fijas bien en la pared superior hay un pequeo agujero, entra por all. --- 1P/2F-13 --Crece en el pedestal de all y pisa el botn para que caiga otra LLAVE PEQUEA, cava con cuidado de no liberar un enemigo y tmala. Vuelve a menguar y regresa al cuarto anterior. --- 1P/2F-12 --Crece en el pedestal y sal por la puerta de la derecha. Ests afuera en un zagun repleto de pared de arena y Moldorms alborotados, brete camino (la vasija de la derecha esconde 50 Rupias!) y sube las escaleras de mano y entra a la nica puerta. --- 2P/3F-04 --Usa tu llave en la puerta con cerradura y vers dos agujeros grandes en el piso, lnzate por el de la derecha. --- 1P/2F-14 --Caers justo frente al cofre con la LLAVE GRANDE. Tmala y empuja el bloque para salir y camina todo hacia la izquierda para llegar de nuevo a 1P/2F01, el cuartito del Mapa. --- 1P/2F-01 --Sal por la puerta inferior y sube las escaleras para llegar por fin a la Puerta del Jefe! Pero antes de entrar empuja el bloque desalineado para que aparezca el portal rojo. --- 2P/3F-05 --Recrgate reventando los crneos de este cuarto y cuando ests ready sigue al cuarto del jefe... - - - - - - - - - - - - - - - JEFE: Maazal - - - - - - - - - - - - - - - Una enorme cabeza mecnica con dos manotas flotantes es el jefe de este calabozo. Primero que nada tienes que mantenerte alejado de sus manos, y en cuanto tengas oportunidad dale un flechazo a la especie de ojo que tiene en la palma de las mano (que mana con los flechazos en los ojos!), sta caer y tendrs que golpearle el ojo hasta destruirlo. Repite lo mismo con la otra y cuando le inertes ambas manos la cabeza caer. Ha llegado el momento de menguar en el pedestal para meterse en la boca del bicho, dentro est todo lleno de pared de arena y hay seis pilares, cava hasta descubrir un pilar que brilla y golpalo sin piedad hasta hacerlo aicos, en eso un gancho vendr a sacarte y debers repetir todo el proceso pero cada vez Maazal ser ms agresivo. Con dos veces ms lo habrs eliminado. Maazal adems de atacar con las manos, tambin dispara rayos de la cabeza y suelta enemigos algunas veces, mtalos si ests necesitado de flechas o corazones. Cuando lo hayas vencido toma el Contenedor de Corazn... te lo mereces. - - - - - - - - - - - - - - -

derecha de la entrada al castillo) hay un par de rocas que obstaculizan el camino, qutalas a bombazos y sigue por all para llegar a Cascada Xera (Veil Falls). Estars justo en el lugar donde debes fusionar la Kinstone dorada con el Origen del Agua, un poco ms a la derecha est la pieza, nada hasta all para cogerla. [ ] Pieza de Corazn #10 ----------
Localizacin: Cascada Xera (Veil Falls) - Requerimientos: Espada Cudruple/Four Sword y Fusin #022 Al hacer la Fusin #022 podrs acceder a una cueva de tierra ubicada un poco a la derecha del Origen del Agua, en Cascada Xera (Veil Falls). Cava all con los guantes y encontrars una linda pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #11 ----------
Localizacin: Cascada Xera (Veil Falls) - Requerimientos: Fusin #023 El efecto de la Fusin #023 es abrir una entrada en la cascada superior de Cascada Xera (Veil Falls), si entras all encontrars esta pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #12 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Bastn Revs/Cane of Pacci
Luego que consigas el Bastn Revs/Cane of Pacci entra a la casa que est justo debajo del pozo del pueblo, all hay un jarrn que al voltearlo con el bastn podrs usarlo para menguar. Una vez que seas Minish sal de la casa por el agujerito de la pared y ve ms arriba del pozo donde podrs subir por una pequea rama de la pared, contina hasta que llegues a la parte trasera del hotel donde hay un caminito de flores, si entras por all llegars a un stano donde reposa esta pieza. [ ] Pieza de Corazn #13 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: 10 Rupias Despus de terminar el tercer calabozo estar disponible un nuevo mini juego en la ciudadela: Las ilusiones de
Vesga/Simon. Juega all por la mdica suma de 10 Rupias y tendrs que luchar con varios enemigos, si los vences a todos ganars un premio ya te imaginas? una pieza de corazn! [ ] Pieza de Corazn #14 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots y Aletas/Flippers Juega 10 veces al
minijuego de Anju y el ltimo premio ser una pieza de corazn. Para ms informacin sobre este minijuego consulta la seccin de Minijuegos de esta gua. [ ] Pieza de Corazn #15 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape Cuando tengas la capa ponte debajo de la campana de la ciudadela y salta
para tocarla (deja presionado el botn para dar un salto alto), as caer una pieza de corazn algo escondidita... [ ] Pieza de Corazn #16 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape Regresa a la cueva donde conseguiste las Muequeras (Power Bracelets) y salta el agua hacia tu izquierda para
encontrar esta pieza entre unas vasijas. Recuerda que la cueva est en la fuente del pueblo y necesitas llegar all como Minish. [ ] Pieza de Corazn #17 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Espada Cudruple/Four Sword En cuanto tengas la habilidad de dividirte en cuatro dirgete al pueblo especficamente a
la escuela donde hay un jarrn, voltalo con el Bastn Revs/Cane of Pacci y mengua all para que salgas como Minish hasta el patio del colegio. Encontrars un caminito entre las flores a la derecha, entra all y empuja la gran piedra para alcanzar esta pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #18 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) -
Requerimientos: Completar la Galera de Figuritas Seguramente muchas veces entraste por la parte trasera de una casa del pueblo donde haba una pieza del otro lado sin forma aparente de coger. Pues para tomarla necesitas completar la Galera de Figuritas con 130 figuritas y luego habla con el entusiasta de figuritas que est sentado en la mesa fuera
del caf y te dejar entrar a esa misteriosa casa. [ ] Pieza de Corazn #19 ---------- Localizacin: Colina del Este (Eastern Hills) - Requerimientos: Fusin #036 Al hacer la Fusin #036 crecern plantas gigantes un poco ms arriba de donde hiciste la fusin, sube por esas plantas y reclama tu pieza del cielo. [ ] Pieza de Corazn #20 ----------
Localizacin: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Requerimientos: Botas de Pegaso/Pegasus Boots Una vez que tengas las Botas de Pegaso/Pegasus Boots dirgete a la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) y corre a toda velocidad contra el nico rbol que est dentro de la granja (cerca de las vacas). Las hojas del rbol caern para revelar un tocn donde puedes
menguar, hazlo y camina un poco a la derecha del tocn y entra al caminito entre las dos paredes. Al final est la pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #21 ---------- Localizacin: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Requerimientos: Guantes de Topo/Mole Mitts y Capa Roc/Roc's Cape Al norte del Lago Hylia (Lake Hylia) un poco ms a la derecha de la
casa oriental hay una cueva tupida con pared de arena, llega hasta all saltando por los islotes sobre el agua y usa los Guantes de Topo/Mole Mitts para abrir la cueva. Dentro sigue siempre hacia la izquierda cavado para abrirte camino hasta que veas una salida hacia el sur, sal por all para llegar a Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) donde duerme esta
piecita. [ ] Pieza de Corazn #22 ---------- Localizacin: Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden) - Requerimientos: Haber llegado a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez Cuando llegues a Bosque del Oeste (Western Woods) por vez primera vers cmo Vaati se apodera del Rey. A partir de ese momento ya tendrs acceso
a la parte derecha del jardn del castillo. All corta toda la grama en la esquina inferior y hallars unas escaleras que te llevan a la pieza y un maestro espadachn. [ ] Pieza de Corazn #23 ---------- Localizacin: Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden) - Requerimientos: Fusin #050 La Fusin #050 secar la fuente a la derecha del jardn
revelando unas escaleras, baja por ellas para tomar una pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #24 ---------- Localizacin: Lago Hylia (Lake Hylia) - Requerimientos: Aletas/Flippers Llega hasta la cabaa del alcalde en el Lago Hylia (Lake Hylia) donde conseguiste el tercer libro y nada un poco hacia la izquierda del tocn, all est la pieza sobre su
pedestal. [ ] Pieza de Corazn #25 ---------- Localizacin: Lago Hylia (Lake Hylia) - Requerimientos: Aletas/Flippers Un poco ms a la izquierda de la pieza anterior hay un rbol con una entrada, dentro podrs obtener esta pieza de corazn y el cuarto pergamino. [ ] Pieza de Corazn #26 ---------- Localizacin: Lago Hylia (Lake Hylia) -
Requerimientos: Aletas/Flippers Al norte del Lago Hylia (Lake Hylia) vers una casa estilo oriental (ese es el domicilio del encargado de la tienda de la ciudadela). A su izquierda hay un pozo de agua, chate un chapuzn all y si te sumerges podrs hallar esta bien escondida pieza. [ ] Pieza de Corazn #27 ---------- - Localizacin: Lago Hylia (Lake
Hylia) - Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape Una vez que tengas la capa ve un poco al noreste de la entrada al Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets) y salta por los islotes sobre el agua hasta alcanzar uno donde est la pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #28 ---------- Localizacin: Lago Hylia (Lake Hylia) -
Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape y Fusin #053 Cuando hayas hecho la Fusin #053 crecern unas semillas gigantes al norte del lago. Para llegar a ellas cava en la cueva de tierra del norte y sigue el camino de la derecha. Sube por la planta hasta el cielo donde hallars una pieza. [ ] Pieza de Corazn #29 ---------- Localizacin: Monte Gongol
(Mt. Crenel) - Requerimientos: Bombas Llega hasta Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base) donde necesitas regar el agua termal a la semilla verde pero no subas por la planta de la semilla, dirgete hacia el camino de la izquierda y llegars a la esquina inferior izquierda del Monte Gongol (Mt. Crenel), all pon una bomba a la pared para abrir un
pasadizo. Dentro encontrars la pieza y dos cofres, vuela los bloques que obstruyen el camino con bombas. [ ] Pieza de Corazn #30 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Bombas Antes de comenzar a escalar el gran terrapln del Monte Gongol (Mt. Crenel) por donde caen piedras, pon una bomba en la pared a la
derecha del letrero para descubrir un pasadizo. Dentro hay una fuente de hadas y la pieza. [ ] Pieza de Corazn #31 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Bombas En el Segundo Calabozo: Cueva de las Llamas (Cave of Flames), ve a S1/B1 y en el cuarto donde encuentras la primera vagoneta volteada (justo antes de
conseguir el Bastn Revs/Cane of Pacci) camina por los rieles y vers tres vasijas junto a la pared inferior, coloca una bomba entre las vasijas y abrirs un pasadizo en la pared que te llevar a tu pieza. [ ] Pieza de Corazn #32 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Espada Blanca/White Sword de 2 Elementos Despus de
haber otorgado el poder de los Elementos Tierra y Fuego a tu espada, dirgete al Monte Gongol (Mt. Crenel) y escala el terrapln que est justo a la derecha de la cueva donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring. Arriba hay una cueva y dentro vers varios paneles donde podrs dividirte, hazlo en los paneles de las esquinas superiores del rectngulo de
paneles y pisa los dos botones a la vez para abrir la puerta, dentro hay la pieza, el sexto pergamino y dos cofres con Rupias. [ ] Pieza de Corazn #33 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Guantes de Topo/Mole Mitts Una vez que tengas los Guantes de Topo/Mole Mitts regresa al gran terrapln del Monte Gongol (Mt.
Crenel) y cava en la cueva de tierra justo a la izquierda del hogar del ermitao. Dentro hallars la pieza custodiada por un lgrube Tail. [ ] Pieza de Corazn #34 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Fusin #062 Al fusionar con Melta/Melari (Fusin #062) crecern unas plantas gigantes en el tope del gran terrapln del
Monte Gongol (Mt. Crenel), sube por esas plantas para encontrar esta pieza sobre una nube. [ ] Pieza de Corazn #35 ---------- Localizacin: Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) - Requerimientos: Bombas En Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field) ve hacia tu izquierda justo antes de entrar al castillo de Hyrule. All vers unas
escaleras de manos enterradas en el piso y una cueva, entra en cualquiera de las dos (debes volar con una bomba la roca que obstruye el camino) y baja hasta el fondo de esa cueva donde hallars la pieza. [ ] Pieza de Corazn #36 ---------- Localizacin: Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field) - Requerimientos: Fusin #072 Despus de
terminar el primer calabozo regresa a la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) y un sujeto te abordar para explicarte el asunto de las Piedras de la Suerte (Kinstones). Prueba suerte con l (es obligatorio para que te deje ir) y se abrir una entrada en un rbol ubicado en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field). Dentro de ese rbol te aguarda la pieza.
[ ] Pieza de Corazn #37 ---------- Localizacin: Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field) - Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots y Aletas/Flippers Cuando obtengas las Aletas/Flippers ve ms hacia el sur-oeste de tu casa y cruza el puente, all vers un rbol y una casita de Minish, estrllate contra el rbol usando las botas para revelar un
tocn y mengua en l. Ahora trate hacia el agua de all mismo y nada todo hacia arriba, en una esquina a la derecha est un pequeo agujero en la pared, dentro reposa otra pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #38 ---------- Localizacin: Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) - Requerimientos: Botas Pegaso/Pegasus Boots Justo arriba de las
tres estatuas con las que debes probar suerte usando las Kinstones doradas hay una lpida, empjala hacia arriba y encontrars esta pieza y al fantasma de un maestro espadachn. [ ] Pieza de Corazn #39 ---------- Localizacin: Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) - Requerimientos: Aletas/Flippers En la esquina superior derecha de la
Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) hay una cascada y a su lado una cueva, dentro de dicha cueva reposa una pieza de corazn pero para tomarla necesitas mover los bloques de la derecha de la siguiente forma: contados de arriba a abajo, mueve hacia la izquierda el primer y tercer bloque y luego hacia arriba el segundo bloque. Con eso es
suficiente para alcanzar la pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #40 ---------- Localizacin: Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) - Requerimientos: Fusin #077 y Aletas/Flippers Cuando hagas las Fusin #077 aparecer una hoja flotando sobre el pantano bajo el nico tocn de la Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds). Mengua en el
tocn y usa esa hoja para llegar un poco ms arriba de la lpida de all, sigue hacia tu derecha pasando por un tronco cado como un tnel hasta que llegues al agua en la esquina inferior derecha del mapa. All nada hasta que veas un agujerito en la pared justo bajo el torbellino, dentro te espera una pieza custodiada por varios bichos. [ ] Pieza de Corazn
#41 ---------- Localizacin: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) - Requerimientos: Ninguno Llega hasta el segundo tocn donde puedes menguar (ubicado a la izquierda del Tercer Calabozo) y vulvete Minish en l. Camina hacia la izquierda y luego baja por las pequeas ramas que crecen a la izquierda de la pared y podrs entrar a un agujero de la
pared que est ms abajo. Dentro sigue el nico camino que hay hasta que consigas tu premio. [ ] Pieza de Corazn #42 ---------- Localizacin: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) - Requerimientos: Ninguno En el Tercer Calabozo Arco de los Vientos (Fortress of Wind) llega hasta el ltimo piso donde hay un par de Armos y debes halar una palanca
para que caiga una llave. All mengua en uno de los pedestales y mientras eres diminuto lnzate por el hueco grande del suelo. Llegars al primer piso y en la pared de la derecha hay un agujero pequeo, entra por all para encontrar la pieza. [ ] Pieza de Corazn #43 ---------- Localizacin: Sobre las Nubes (Cloud Tops) - Requerimientos: Capa
Roc/Roc's Cape En el Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds) una vez que tengas acceso al interior del calabozo llega hasta el nivel P3/4F y ve hacia la izquierda de las escaleras. Empuja los bloques hacia el abismo para que puedas saltarlo y alcanzar una puerta que est un poco ms atrs de las escaleras que te trajeron a este nivel.
Esa puerta te llevar a la pieza de corazn. [ ] Pieza de Corazn #44 ---------- Localizacin: Valle Real (Royal Valley) - Requerimientos: Candil/Flame Lantern y Espada Blanca/White Sword de 3 Elementos Un poco ms a la izquierda del Mausoleo Real donde encuentras al espectro del Rey de Hyrule hay una tumba solitaria, empjala hacia arriba para
encontrar unas escaleras que te llevarn a la cripta. Dentro divdete en tres o cuatro Links para que puedas mover el bloque y alcanzar la pieza. ========== Contenedor de Corazn ========== [ ] Contenedor de Corazn Extra ---------- Localizacin: Lago Hylia (Lake Hylia) - Requerimientos: Espada
Cudruple/Four Sword, Aletas/Flippers y Fusin #054 S seor, podrs conseguir un Contenedor de Corazn enterito y para ello debes haber realizado la Fusin #054. Al hacerlo aparecer un agujerito Minish justo frente al Smbolo del Viento (Wind Crest) del Lago Hylia (Lake Hylia), entra en l y pasa por la cueva estilo mini-calabozo. Al final estars sobre el
islote justo a la derecha del cuarto calabozo, entra a la casita Minish de all donde encontrars a Librari quien muy amablemente te otorgar el precioso contenedor de corazn. ========== == /`----------\ ((\ (VIII) F U S I O N E S / S U E R T E S (VIII) /)) __/----------__/ ========== == Bienvenid@ a la seccin dedicada especialmente a las Suertes/Fusiones. Aqu encontrars desde anlisis de Kinstones hasta la ubicacin de cada una de las
100 fusiones que puedes obtener en todo el juego. NOTAS IMPORTANTES ----------1- Entindase por "contraparte" a cualquier persona, Minish, animal o cosa con la que puedas fusionar/probar suerte. 2- La lista de fusiones est ordenada alfabticamente segn el nombre en Espaol del rea donde tiene efecto la fusin, por lo tanto el nmero de cada fusin
no indica el orden en que pueden ser tomadas, es decir, que el nmero de una fusin en esta lista sea #001 no implica que es la primera que puedes conseguir, y que el nmero de otra fusin sea #097 no indica que sea una de las ltimas que puedes obtener. La lista fue ordenada por nombre del rea para facilitar la bsqueda de una fusin en especfico. 3-
Cada fusin de esta lista tiene a la izquierda un cuadro (casilla de verificacin), imprime esta lista y marca en la casilla de verificacin las fusiones que hayas conseguido, as ser ms fcil rastrear cules tienes y cules son las que te faltan. ========== En Bsqueda de la Suerte ========== Una vez que
tengas una Kinstone ya podrs probar suerte (este proceso es tambin conocido como "fusionar Kinstones") para ver que ganas, slo debes: 01. Primero buscar a alguien que quiera fusionar contigo. Si cuando te acercas a esa persona, Minish, animal o cosa aparece un globo sobre su cabeza, quiere decir que est dispuesto a fusionar Kinstones. Presiona el
botn L y ambos intentarn unir sus piedras. 02. Si tu piedra y la de tu contraparte encajan a la perfeccin... 03. ...ambos tendrn suerte! En algn lugar de Hyrule pasar algo bueno para ti y tu contraparte. 04. Puede que t obtengas un tem, abras una entrada a algn lugar secreto o muchas cosas ms. Est de tu parte fusionar con todo el mundo, aunque no lo
creas, esto podra ayudarte mucho en tu aventura. ========== Piedras de la Suerte/Kinstones ========== Existen ocho tipos de Kinstones diferenciadas unas de otras por la forma en que fueron divididas (llammosle "terminacin"). Adems, estas ocho Kinstones estn
categorizadas segn su color: verde, azul y roja. Tambin hay un tipo de Kinstone dorada pero son muy pocas y slo las usars para proseguir en el juego. Aqu encontrars una imagen y una breve explicacin de cada Kinstones (s, s que las imgenes estn horribles... pero ni modo). Kinstones Verdes ----------Son las ms comunes y fciles de conseguir,
generalmente las podrs hallar al cortar grama, cavar, eliminar enemigos o algunas dentro de cofres. Son las ms solicitadas a la hora de fusionar. Hay tres modelos: Tipo "Verde Tipo "Verde[" /| | | | | ___| Terminacin en forma de "[" Tipo "VerdeY" /| | | | , __| Terminacin en forma de media "Y" Kinstones Azules ----------Algo raras de conseguir, por lo
general estn dentro de cofres, aunque al eliminar algunos enemigos como los Moblins podras conseguir alguna. Hay dos modelos: Tipo "AzulS" // | | | \ ___) Terminacin en forma de "S" Tipo "AzulL" /| | | | '-. ___| Terminacin en forma de "L" Kinstones Rojas ----------Las ms raras de todas, slo las encuentras dentro de cofres (es posible que tambin te las
dejen alguno enemigos aunque es muy raro). Algunas fusiones importantes requieren Kinstones Rojas. Hay tres formas: Tipo "RojaE" ___ / _| | | _| | |_| |____| Terminacin en forma de "E" Tipo "Roja>" Tipo "Roja3" /\ /\ / \ __/ Terminacin en forma de "3" pero con bordes puntiagudos | | | \ \ / __/ Terminacin en forma de ">" | | Kinstones doradas ----------
Extremadamente raras y existen muy pocas en Hyrule. Son esenciales para proseguir en tu aventura y por lo general las fusionas con... cosas muy extraas como estatuas o nubes, s, nubes. No hay imgenes porque no lo consider necesario, ademas de que son de un diseo muy complejo.... ========== Iconos del Mapa
========== Luego de hacer una fusin aparecer un icono en el mapa que muestra la ubicacin exacta del premio que obtuviste con esa fusin, son siete iconos en total. Icono ---------[MAPA] [ENTRADA] [PERSONA] [HUEVO] [FLECHA] [PLANTA] puedes [PORTAL] Qu significa ----------Indica que ha aparecido
un cofre. Indica que ha aparecido una entrada secreta. Una persona estar ofreciendo algn servicio o tendr algo importante para ti. Una criatura dorada o una mariposa felicidad han aparecido. Indica que ya tienes acceso a un rea antes inaccesible. Una planta gigantesca crecer elevndose hasta el cielo y subir por ella. Slo hay uno e indica que has
abierto un portal. ========== Preguntas Frecuentes sobre las Fusiones ========== Antes de continuar con la lista de fusiones es recomendable que leas lo que sigue donde encontrars datos importantes. P.: Cmo s cuantas fusiones tengo y cuntas
me faltan? R.: Hay un total de 100 fusiones, y la nica manera de saber cuntas te faltan es hablar con Tingle o uno de sus hermanos, habla dos veces con ellos y te dirn cuntas fusiones te restan. Tingle aparece en Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field) despus de llegar a Bosque del Oeste (Western Woods) por primera vez. Es un duendecillo que
viste de verde y lo podrs encontrar en un risco a la derecha de tu casa. P.: Puedo obtener todas las fusiones en cualquier momento? R.: No, algunas requieren que hagas algo u obtengas algo primero. P.: Es cierto que casi al final del juego algunas personas desaparecen y ya no podr fusionar con ellos nunca ms, y por lo tanto no obtendr esas fusiones
nunca en la vida? R.: Falso. Las personas que desaparecen casi al final del juego son por lo general "contrapartes variables" cuyas fusiones podrs conseguir con alguna otra contraparte variable que s est disponible al final del juego... tal vez ahora no entiendas a lo que me refiero pero mejor contina leyendo para que sepas qu es una contraparte
variable. P.: Qu sucede cuando consigo las 100 fusiones? R.: Habla dos veces con Tingle o cualquiera de sus hermanos y te darn el Trofeo de Tingle (Tingle's Thropy) el cual reemplazar tu bolsa de Kinstones. Este trofeo no sirve para nada... bueno, tal vez te sirva para presumirle a tus amigos de que ya conseguiste las 100 fusiones.
========== Lista Completa de Fusiones/Suertes ========== Bien, ahora s vamos a lo importante: la lista de las 100 fusiones. Esta lista est ordenada alfabticamente segn el nombre en Espaol del rea donde APARECE EL PREMIO (lee la NOTA #2 al principio de
esta seccin para ms info). Leyenda ------- Tipo: Puede ser Variable o nica. Las fusiones Variables pueden hacerse con contrapartes variables, las nicas slo las puedes hacer con una contraparte en especfico y si no fusionas con esa contraparte no podrs obtener esa fusin con ninguna otra. - Pensamiento: La imagen que sale sobre la cabeza de la
contraparte (como si estuviera pensando) y te da una idea del tipo de premio que puedes obtener al fusionar con esa contraparte. - Kinstone: El tipo de Kinstone que T necesitas para hacer la fusin (ver tipos de Kinstones ms arriba). - Efecto: Indica el icono que aparecer en el mapa luego de hacer la fusin (ver los tipos de iconos un poco ms arriba) y el
efecto que causar. - Premio: El premio que obtienes. - Contr.: La contraparte con la que puedes hacer esa fusin. - Requ.: Algunas fusiones requieren que hagas algo u obtengas algo antes de poder hacerlas. - Notas: Alguna informacin adicional sobre la fusin. Info importante sobre Fusiones Variables ----------Las fusiones de tipo
Variable no las puedes conseguir con un contraparte en especfico ya que puedes hacerla con algn "contraparte variable", aunque esa fusin siempre generar el mismo Pensamiento, Efecto, Premio y requerir la misma Kinstone sin importar con cul contraparte variable la obtengas. En caso de ser una fusin variable entonces no se indica contraparte,
pero al final de la lista encontrars otra lista con varias de las contrapartes variables, prueba con cada una de ellas y en algn momento una de ellas te ofrecer la fusin variable que buscas. Slo recuerda lo siguiente: - Algunas contrapartes variables fusionan ms de una vez... otras ni siquiera fusionarn contigo, as que prueba con todas las que puedas. -
Algunas contrapartes variables dudan para fusionar contigo, con lo que debers entrar y salir del rea hasta que est dispuesto a fusionar. - Casi al final del juego muchas de esas contrapartes variables no estarn disponibles como parte del desarrollo de la historia, aunque eso no implica que no puedas obtener todas las fusiones variables. Para ms info
sobre las contrapartes variables, visita la lista de Contrapartes Variables al final de esta seccin. Cmo usar esta lista de fusiones para conseguir la que te falta ----------Primero imprime la lista para que puedas marcar las fusiones que ya hiciste en la casilla de verificacin que tiene cada fusin (aunque no es necesario, s es
recomendable que lo hagas). Luego y dependiendo de la versin de tu juego (Europeo o Americano) podrs usar esta lista para que te sea ms fcil encontrar la fusin que te falta. --- Para los que tienen el juego Europeo (en Espaol) --La mejor forma es examinar rea por rea, pero no te preocupes, con este mtodo no tendrs que moverte mucho. Abre tu mapa
y examina un rea en especfico mientras consultas cada una de las fusiones de esa rea en esta lista, guindote con lo que dice en "Efecto". Dependiendo del icono que indique y lo que diga en "Efecto" sabrs si ya hiciste esa fusin o no: - [ENTRADA], [PERSONA], [FLECHA], [PLANTA] y [PORTAL]: Si uno de estos iconos aparece en tu mapa en el mismo
lugar que indica en "Efecto", entonces ya hiciste esa fusin, mrcala en la casilla y contina con la siguiente de la lista. Si no aparece entonces no has hecho la fusin an. - [MAPA] y [HUEVO]: Para estos dos primero fjate si hay icono en el mapa de la misma forma que en el caso anterior. Si ves el icono en el mapa entonces ya hiciste la fusin pero an no has
tomado el premio, as que mrcala en la casilla de verificacin antes de ir por l, recuerda que al hacerlo el icono desaparecer del mapa. Si no hay icono entonces tendrs que ir al rea que indica "Efecto" en la fusin de esta lista y fijarte si hay un cofre abierto all, de ser as entonces ya hiciste la fusin y ya tomaste el premio. Si es el caso de [HUEVO] no hay
ms remedio que recordarte si ya mataste a una criatura dorada en esa rea, porque despus de eliminarla no quedan seas de que lo hayas hecho (como con los cofres, que queda el cofre abierto). En cuanto a las mariposas intenta fusionar de nuevo con Farore, Din o Nayru y si no quieren fusionar es porque ya lo hiciste. --- Para los que tienen el juego
Americano (en Ingls) --Si tienes el juego Americano no podrs usar el mtodo anterior, que es el ms fcil y el que originalmente haba estructurado para esta lista, te explico por qu: esta lista fue realizada usando el juego versin Europea, en l los iconos siempre permanecan en el mapa tomaras el premio o no y eso te era muy til para saber cules fusiones
habas conseguido y tener una idea de las que te faltaban, pero esto cambi en la versin Americana y los iconos desaparecen del mapa una vez que tomas el premio. As que la nica alternativa que te queda es comprobar fusin por fusin usando esta lista hasta que encuentres la que te falta... ni modo, la culpa es de NOA por haber hecho ese cambio de los
iconos. Ahora s... a la lista. NOTA: En el juego Americano los pensamientos de "Jarrn" fueron cambiados por el de interrogacin, sin embargo la fusin sigue siendo la misma. ----------Bosque Minish (Minish Woods) ----------[ ] Fusin #001 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde[Efecto: [MAPA] Aparecer un cofre
dorado justo en la entrada al bosque Premio: 200 Rupias Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #002 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde[Icono : [MAPA] Aparecer un cofre dorado mas abajo de donde encontraste a Ezero/Ezlo, frente a un rbol Premio: Kinstone Roja "3" Contr.: Variable - Ver lista al final de
esta seccin [ ] Fusin #003 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde< Efecto: [MAPA] Aparecer un cofre dorado cerca del primer calabozo Premio: Kinstone Roja "E" Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #004 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde< Efecto: [MAPA] Aparecer un cofre en el
camino Minish hacia la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) Premio: 200 Rupias Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #005 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde[Efecto: [ENTRADA] Abrir un agujerito Minish al sur de la Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) Premio: Kinstone Azul "L"
Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #006 ----------Tipo : Variable Pensamiento: Rupia Kinstone: VerdeY Icono : [HUEVO] Aparecer un Octorok dorado al oeste de la casa de la bruja Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #007 ----------Tipo : Variable Pensamiento:
Jarrn Kinstone: Verde[Icono : [MAPA] Aparecer un cofre dorado al oeste de la casa de la bruja Premio: Kinstone Azul "S" Contr.: Variable - Ver lista al final de esta seccin [ ] Fusin #008 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde< Efecto: [MAPA] Aparecer un cofre dorado a la izquierda del Minish que te regal las bombas (izquierda de la
comunidad del bosque) Premio: Kinstone Azul "S" Contr.: Minish Montaa/Mountain Picori #01 - El Minish que custodiaba la salida hacia el segundo calabozo en las Minas de Melta (Melari's Mines) [ ] Fusin #009 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone: RojaE Efecto: [PERSONA] Se le ocurrir una idea al Minish que te regal las bombas a la
Comunidad Minish del Bosque (Minish Village) Premio: Bombas a Control Remoto/Remote Bombs - Ver seccin Mejora de tems Contr.: Gentel/Gentari - Ubicado en comunidad Minish del bosque, es el anciano jefe de los Minish Requ. : Haber terminado el cuarto calabozo [ ] Fusin #010 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone:
Roja> Efecto: [PERSONA] La bruja del bosque har pociones rojas (vive al norte) Premio: Podrs comprar pociones rojas a la bruja Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #01 - Vive en una casita Minish al sur oeste de Pradera al Sur de Hyrule (South Hyrule Field). Requ. : Comprar la Seta Despertador (Wake-Up Mushroom) de la bruja [ ] Fusin #011 ----------Tipo : nica Pensamiento: Interrogacin Kinstone: AzulL Efecto: [ENTRADA] Abrir un rbol a la izquierda de donde encontraste a Ezero/Ezlo Premio: Podrs comprar Kintones al Bussines Scrub que vive en ese rbol Contr.: Matorral Mercader/Business Scrub #01 - Vive en una cueva al norte de Region Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), al lado de
la cueva donde encontraste la tecera Kinstone dorada ----------Bosque del Oeste (Western Woods) ----------[ ] Fusin #012 ----------Tipo : nica Pensamiento: Interrogacin Kinstone: RojaE Efecto: [FLECHA] Un tronco cado se levantar dndote acceso a la nica casa del Bosque Oeste (Western Woods) Premio: Enciende los
pebeteros de la casa y el Moblin te dar 50 Rupias, luego regresa y habla con Poemun/Percy para obtener 100 Caracolas Contr.: Poemun/Percy - A este poeta lo podrs encontrar dentro de un rbol justo en la esquina inferior de Meseta Beele (Trilby Highlands) Requ. : Haber llegado a Bosque del Oeste (western Woods) por primera vez [ ] Fusin #013 ----------Tipo : nica Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde< Efecto: [HUEVO] Aparecer un Octorok dorado a la derecha de la casa de Poemun/Percy Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura Contr.: Matorral Mercader/Business Scrub #02 - Vive dentro de un rbol en el Bosque Minish (Minish Woods) Requ. : Fusin #011 [ ] Fusin #014 ----------Tipo : nica
Pensamiento: Interrogacin Kinstone: AzulL Efecto: [PLANTA] Crecern plantas gigantes justo a la izquierda de donde hiciste esta fusin, sube por ellas Premio: 320 Rupias y Kinstone Roja ">" Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #02 - Vive en una casita Minish justo en la esquina inferior izquierda de Bosque del Oeste (Western Woods) [ ] Fusin #015 ----------Tipo : nica Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde[Efecto: [FLECHA] Un tronco cado se levantar al este de esta rea y podrs cavar en la tierra de all Premio: Varias Rupias al cavar Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #03 - Vive en un agujerito Minish en Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden), en la esquina superior derecha. Para
llegar a l estrllate contra el nico rbol del jardn para convertirlo en un tocn. [ ] Fusin #016 ----------Tipo : nica Pensamiento: Corazn Kinstone: Roja3 Efecto: [ENTRADA] Abrir una entrada en uno de los rboles Premio: Pieza de Corazn #07 Contr.: Minish Bosque/Forest Picori #04 - Vive en la casita Minish justo frente al Smbolo del Viento del Lago Hylia
(Lake Hylia) Requ. : Haber terminado el tercer calabozo [ ] Fusin #017 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde< Efecto: [FLECHA] Un tronco cado se elevar para permitirte paso a un cofre dorado Premio: 100 Caracolas Contr.: Gina - Ghini rosa que vive en la tumba de Valle Real (Royal Valley) Requ. : Fusin #098 [ ] Fusin #018 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone: Verde[Efecto: [FLECHA] Un tronco cado cerca de la entrada a Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) se levantar para que puedas cavar all Premio: Muchas Rupias al cavar Contr.: Brisa/Flurris - Hija de los Vientos, la encontrars en en Nivel 2 del edicio Sobre las Nubes (Cloud Tops) ----------
Cascada Xera (Veil Falls) ----------[ ] Fusin #019 ----------Tipo : nica Pensamiento: Interrogacin Kinstone: Dorada Efecto: Abrir el acceso a Cascada Xera (Veil Falls) - No tiene icono Contr.: Origen del Agua - Roca extraa ubicada cerca de la cascada Notas : Esta fusin es obligatoria para terminar el juego y no obtienes ningn premio al hacerla.
Requiere una Kinstone dorada especial. [ ] Fusin #020 ----------Tipo : nica Pensamiento: Jarrn Kinstone: VerdeY Efecto: [MAPA] Aparecer un cofre en el tope del terrapln ms grande Premio: Kinstone Azul "S" Contr.: Caprice - Hija de los vientos, la encontrars en en Nivel 1 del edificio Sobre las Nubes (Cloud Tops) [ ] Fusin #021 ----------Tipo : nica
Pensamiento: Rupia Kinstone: Verde[Efecto: [HUEVO] Aparecer un Tektite dorado al tope del terrapln ms grande Premio: 100 Rupias al vencer a la criatura Contr.: Sam/Hailey - Hija de los vientos, la podrs encontrar al llegar por primera vez a Sobre las Nubes (Cloud Tops), luego de eso estar en el ltimo piso del edificio sobre las nubes [ ] Fusin #022
----------Tipo : nica Pensamiento: Rupia Kinstone: RojaE Efecto: [FLECHA] Podrs acceder a una cueva de tierra a la derecha del Origen del Agua con la cual fusionaste la Kinstone dorada Premio: Pieza de Corazn #10 y 50 Caracolas Contr.: Minish Bosque/Forest Minish #05 - En la casa a la derecha de la casa de Festa/Festari, debes nadar para
alcanzar la casa. Requ. : Poseer la Espada Cudruple/Four Sword (gracias a "neo manticore" por esta informacin) Notas : En el juego Americano este Minish piensa en un "Corazn". [ ] Fusin #023 ----------Tipo : nica Pensamiento: Corazn Kinstone: Roja> Efecto: [ENTRADA] Abrir una entrada en la cascada superior Premio: Pieza de Corazn #11 Contr.

Falls), ve y habla con l para que te pida el escudo si lo llevas, dselo y se lo comer pero si vuelves despus de un tiempo el goron te devolver el escudo mejorado. Si no has terminado el juego el goron gigante no te dar el escudo de ninguna forma. ---------- Cartera de Rupias (Wallet) ----------Las Rupias son el sistema monetario del juego, por lo tanto necesitas una cartera con suficiente capacidad para tener mucho dinero. Comenzars con una cartera con capacidad de 100 Rupias pero puedes mejorarla para cargar muchas ms. Existen tres mejoras, la primera aumenta tu capacidad hasta 300 Rupias, la segunda hasta 500 y la tercera hasta 999 Rupias que es la mxima capacidad que puedes obtener. Mejora de Rupias #1 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: 80 Rupias Podrs comprarla en la tienda del pueblo por la mdica suma de 80 Rupias. Mejora de Rupias #2 ---------- Localizacin: Bosque Minish (Minish Woods) - Requerimientos: Bastn Revs/Canne of Pacci Cuando tengas el Bastn Revs/Cane of Pacci dirgete a Colina del Este (Eastern Hills) y ve hacia la derecha del huerto de all donde hay un agujero en el piso, disprale con el bastn para que te impulse sobre el barranco y puedas alcanzar un rbol ubicado en el Bosque Minish (Minish Woods). Acrcate a la fuente y aparecer una hada que te pedir todas tus Rupias, dselas y por tu generosidad te regalar esta mejora. Mejora de Rupias #3 ---------- Localizacin: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Requerimientos: Fusin #041 Fusiona con el Alcalde del pueblo (vive en la casa frente a la escuela) y secar un pozo de agua en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) cerca de las vacas revelando unas escaleras. Una vez que tengas acceso al interior de la granja baja por esas escaleras y toma la cartera del cofre. ----------Bolsa de Bombas (Bomb Bag) ----------La bolsa de bombas te permite cargar bombas sin riesgo a que detonen solas. Una vez que consigas tu primera bolsa tendrs capacidad para solamente 10 bombas, pero hay tres mejoras: la primera te permite cargar 30, la segunda 50 bombas y la ltima 99 bombas que es la mxima capacidad. ----ADVERTENCIA: En el juego Europeo slo se pueden conseguir las Mejoras de Bombas #2 y #3, la Mejora de Bombas #1 es exclusiva del juego Americano, por lo tanto los que tienen el juego Europeo slo podrn conseguir un mximo de 50 bombas. ----Mejora de Bombas #1 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: 600 Rupias ESTA MEJORA ES EXCLUSIVA DEL JUEGO AMERICANO. Necesitas tener la cartera con capacidad para 999 Rupias, luego colecta 300 Rupias y dirgete a la tienda del pueblo donde tienes que comprar el Boomerang a ese precio, al hacerlo aparecer en su lugar esta mejora para bombas, colecta otras 600 Rupias y cmprala. Mejora de Bombas #2 ---------- Localizacin: Monte Gongol (Mt. Crenel) - Requerimientos: Bombas y Anillo Escalada/Grip Ring Ve a Monte Gongol (Mt. Crenel) y al comenzar a escalar el gran terrapln hacia la derecha hay un letrerito sobre un muro. Pon una bomba en la pared al lado del letrero para hallar otra cueva con una fuente, acrcate y tira una bomba al agua (ponla y luego crgala) para que aparezca una hada. Te preguntar qu tipo de bomba lanzaste, responde "Ninguna de las dos" ("Neither") y por tu sinceridad sers recompensado con esta mejora. Mejora de Bombas #3 ---------- Localizacin: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) - Requerimientos: Fusin #089 Recuerdas al Minish que te regal tu primera bolsa de bombas? Bien, regresa con l (vive en la casita Minish a la izquierda de la comunidad del Bosque Minish (Minish Woods)... por si lo olvidaste) y fusiona con l para que aparezca un cofre dorado cerca de la entrada al Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Wind), dentro del cofre est la bolsa mejorada. Podrs fusionar con l luego de terminar el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets). ----------Carcaj (Quiver) ----------El carcaj es til para almacenar todas tus flechas. Cuando consigas el Arco tendrs un carcaj con capacidad para 30 flechas pero luego podrs mejorarlo a 50, 70 y 99 flechas que es la mxima capacidad. Mejora de Carcaj #1 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: 600 Rupias Igualmente podrs conseguir una mejora en la tienda del pueblo y a un costo de 600 Rupias. Recuerda que estar a la venta una vez obtenido el Arco/Bow. Mejora de Carcaj #2 ---------- Localizacin: Valle Real (Royal Valley) - Requerimientos: Bombas Justo en la entrada a Valle Real (Royal Valley) pon una bomba en la pared de abajo para revelar una cueva con una fuente. Acrcate y saldr una bella hada quien te har cinco preguntas, contstalas correctamente y ganars esta mejora: -1era preguntaEsp: El primer elemento que conseguiste fue el elemento de fuego, verdad? Ing: The first element you found was the Fire Element, was it not? Respuesta: NO -2da preguntaEsp: Tu abuelo se llama Esmiz, verdad? Ing: Your grandfather's name is Smee, isn't it? Respuesta: NO -3era preguntaEsp: Vive Melta el maestro herrero en el Monte Gongol con sus 7 ayudantes? Ing: Melari of Mount Crenel has seven apprentices, does he not? Respuesta: S -4ta preguntaEsp: Si te comes un frutipel, podrs entender la lengua de los Minish, no? Ing: The Blabber Nut gives one the ability to understand the Minish, does it not? Respuesta: NO -5ta preguntaEsp: La capa del rey de Hyrule es blanca, verdad? Ing: The robe of the current king of Hyrule Daltus, is white, is it not? Respuesta: NO Mejora de Carcaj #3 ---------- Localizacin: Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) - Requerimientos: Fusin #086 Cerca del primer tocn que encontrars en Ruinas de los Vientos (Wind Ruins) hay un agujerito Minish en el piso, fusiona con el Minish que vive all y crecern unas plantas cerca del segundo tocn del rea. Sube por ellas hasta el cielo donde hay un cofre con la tercera mejora de carcaj. Podrs fusionar con l luego de terminar el Cuarto Calabozo: Templo de las Aguas (Temple of Droplets). =(IX.2)========== | M e j o r a d e H a b i l i d a d e s | ========== Oh s! puedes mejorar algunas de tus habilidades. Mejora de Habilidad #1: Arco ----------Podrs disparar tus flechas ms lejos con esta mejora de habilidad. Para ello debes haber activado el Evento Din/Nayru/Farore (Fusin #029) y luego fusionar con Din (Fusin #087), la chica de cabellos rojos que se encuentra en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/ Nayru/Farore (puedes consultar la seccin de Eventos para ms info). Al fusionar con ella aparecer una mariposa en las flores cerca de la entrada a Ruinas de los Vientos (Wind Ruins), coge esa mariposa para mejorar tu habilidad con el arco. Mejora de Habilidad #2: Nadar ----------Con esta mejora nadars como un delfn! Primero activa el Evento Din/Nayru/ Farore (Fusin #029) y luego fusiona con Nayru (Fusin #097), la chica de cabellos azules ubicada en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/Farore (puedes consultar la seccin de Eventos para ms info). Al fusionar con ella aparecer una mariposa en las nicas flores cerca del Mausoleo Real en el Valle Real (Royal Valley). Captura esa mariposa para mejorar tus habilidades de nado. Mejora de Habilidad #3: Cavar ----------Podrs incrementar tu habilidad para cavar ms rpido. Para ello activa el Evento Din/Nayru/Farore con la Fusin #029 y luego fusiona con Farore (Fusin #079), la chica de cabellos verdes que podrs encontrarla en el hotel de la ciudadela o en la casa que le hayas dado en el Evento Din/Nayru/ Farore (puedes consultar la seccin de Eventos para ms info). Cuando lo hagas vendr otra mariposa en Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds) sobre las flores cerca de la cueva donde encontraste la primera Kinstone dorada. Si vas all y tomas la mariposa mejorars tu habilidad para cavar. Mejora de Habilidad #4: Ataque Circular/Spin Attack ----------Mejorando tu Ataque Circular/Spin Attack podrs cargarlo en menos tiempo mientras mantienes el botn presionado. Es necesario que hayas conseguido los ocho pergaminos para hacer esto. Dirgete con Tosshin/Grayblade el maestro espadachn que vive en Falda del Monte Gongol (Mt. Crenel's Base) sobre la cueva donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring y fusiona con l (Fusin #085) para que se abra una entrada en la cascada al noreste de Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), entra all para encontrarte con Goro/Scarblade quien te ensear esta mejora de habilidad. Mejora de Habilidad #5: Divisin ----------Con esta mejora podrs llenar la barra de divisin el doble de rpido que antes, algo muy til porque llenar esa barra se tarda mucho. Es necesario que hayas conseguido los ocho pergaminos para hacer esto. Dirgete con Kusshin/Grimblade el maestro espadachn del Jardn del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden, se encuentra en unas escaleras ocultas bajo la grama en la esquina inferior derecha) y fusiona con l (Fusin #024) para que se abra una entrada en la cascada inferior de Cascada Xera (Veil Falls) a la que accedes desde Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Dentro de esa cascada est Hasshin/Splitblade quien te ensear cmo dividirte ms quickly. Mejora de Habilidad #6: Gran Ataque Circular/Great Spin Attack ----------Al obtener el octavo pergamino podrs hacer un Gran Ataque Circular/Great Spin Attack que te permite girar como loco empuando la espada y eliminando todo lo que tengas cerca pero slo podrs girar ocho veces, pues con esta mejora prolongas los giros hasta diecisis. Al igual que antes necesitas los ocho pergaminos, ve con Hasshin/Waveblade el maestro espadachn del Lago Hylia (Lake Hylia) y fusiona con l (Fusin #071) para abrir otra cascada en Pradera al Norte de Hyrule (North Hyrule Field). Dentro te espera Shichiro/Greatblade para ensearte a no marearte con tanto giro. =(IX.3)========== | B o t e l l a s | ========== Como en la mayora de los juegos de Zelda podrs colectar hasta cuatro botellas para tu inventario. Botella #1 ---------- Localizacin: Meseta Beele (Trilby Highlands) - Requerimientos: Bombas y 20 Rupias Esta la necesitas obligatoriamente para entrar al Monte Gongol (Mt. Crenel). En Meseta Beele (Trilby Highlands) justo frente a la entrada a la ciudadela estn unas escaleras de mano enterradas en el piso, baja por ellas para llegar a una cueva subterrnea, all pon una bomba en la pared de la derecha y habla con el Business Scrub que encontrars (recuerda rebotarle su semilla primero con el escudo). Te vender la botella por 20 Rupias. Botella #2 ---------- Localizacin: Colina del Este (Eastern Hills) - Requerimientos: Fusin #035 Fusiona con tu abue y aparecer un cofre dorado bajo el huerto en Colina del Este (Eastern Hills) sabes que hay en el cofre?... la segunda botella. Botella #3 ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Requerimientos: Tener acceso a Lago Hylia (Lake Hylia) Una vez que puedas entrar al Lago Hylia (Lake Hylia) dirgete al caf de la ciudadela (cerca del dojo del maestro espadachn) y empuja el estante que est all hacia la izquierda para revelar unas escaleritas, luego voltea el jarrn con el Bastn Revs/Cane of Pacci para menguar en l. Ya que eres diminuto sube por las escaleritas para alcanzar el agujerito Minish de la pared. Llegars a los cabrios del caf donde hay varios Minish, sal por la puerta de la derecha y cruza por la madera hasta entrar a la tienda por el techo. Ya dentro del mostrador de la tienda crece en el jarrn e intenta coger la botella pero el encargado dice que te la regala slo si le llevas comida a su perrita. Si quieres la botella tendrs que hacerlo, la casa del encargado est al norte del Lago Hylia (Lake Hylia), una estilo oriental. All dale la comida a la perrita en su plato (presiona A frente al plato) y te podrs quedar con la botella. Por cierto, si eres de los que piensan que es antihiginico almacenar leche y pociones en la misma botella donde haba comida para perros, pues dale una lavada en algn ro... Botella #4 ---------- Localizacin: Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) - Requerimientos: Completar el Evento Goron (Fusiones #042, #043, #044, #045, #046 y #047) Esta es la ms complicada de conseguir, no la podrs obtener hasta despus de terminar el quinto calabozo porque necesitas la Capa Roc/Roc's Cape para completar el Evento Goron. Al hacerlo podrs tomar la cuarta botella del cofre dentro de la cueva que abrieron los gorons en la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch). Para ms info sobre cmo obtener la botella consulta la seccin de Eventos un poco ms abajo. =(IX.4)========== | P e r g a m i n o s d e l T i g r e | ========== Los Pergaminos del Trigre (Tiger Scrolls) te los otorgan los cinco maestros espadachines de Hyrule cada vez que te ensean un nuevo ataque, hay ocho pergaminos en total. No puedes realizar un movimiento hasta que lo hayas aprendido y para ello tendrs que visitar a todos los maestros espadachines. ----------Localizacin de los Maestros ---------- Tesshin/Swiftblade - Ubicado en el dojo de la ciudadela. - Kusshin/Grimblade - Vive en una cueva oculta por los matorrales de la esquina inferior derecha de los Jardines del Castillo de Hyrule (Hyrule Castle Garden). Necesitas la lmpara para que te ensee el movimiento. - Hasshin/Waveblade - Vive dentro de un rbol ms a la izquierda de la cabaa donde conseguiste el tercer libro en el Lago Hylia (Lake Hylia). Necesitas las Aletas/Flippers para llegar hasta all. - Tosshin/Grayblade - Residencia en el Monte Gongol (Mt. Crenel) en la cueva justo arriba de donde compraste el Anillo Escalada/Grip Ring. Debes dividirte en los paneles para pisar los botones y abrir la puerta. - Tesshin I/Swiftblade The First - El fantasma de un antiguo maestro que habita dentro de la nica tumba de la Regin Inexplorada de Tabanta (Castor Wilds), al oeste. Empuja la tumba hacia arriba. Pergamino del Tigre #1 ---------- Tcnica: Ataque Circular/Spin Attack - Maestro: Tesshin/Swiftblade - Requerimientos: Ninguno El ataque bsico de casi todos los Zeldas. Mantn presionado el botn de la espada para cargar energa y sultalo. Necesario para terminar el juego. Pergamino del Tigre #2 ---------- Tcnica: Ataque con Rayo/Sword Beam - Maestro: Kusshin/Grimblade - Requerimientos: Necesitas la lmpara para encender los pebeteros del cuarto del maestro y as aprendas este movimiento. Cuando tengas todos los corazones llenos golpea con la espada para soltar un rayo de energa que herir a tus enemigos desde lejos. Pergamino del Tigre #3 ---------- Tcnica: Ataque Pegaso/Dash Attack - Maestro: Tesshin/Swiftblade - Requerimientos: Necesitas las Botas de Pegaso/Pegasus Boots para aprender este ataque. Equipa las botas y la espada y corre. Empuars la espada mientras corres dando un golpe muy poderoso. Pergamino del Tigre #4 ---------- Tcnica: Ataque Supervivencia/Peril Attack - Maestro: Hasshin/Waveblade - Requerimientos: 10 o ms corazones en tu medidor de vida Parecido al segundo pergamino pero con ste lanzars el rayo cuando te quede un solo corazn. Pergamino del Tigre #5 ---------- Tcnica: Romperrocas/Rock Breaker - Maestro: Tesshin/Swiftblade - Requerimientos: Espada Blanca/White Sword Podrs romper rocas y vasijas con la espada. Pergamino del Tigre #6 ---------- Tcnica: Estocada Circular/Roll Attack - Maestro: Tosshin/Grayblade - Requerimientos: Espada Blanca/White Sword de 2 Elementos para entrar a la cueva donde vive el maestro Rueda y da un golpe justo antes de levantarte para lanzar una estocada. Pergamino del Tigre #7 ---------- Tcnica: Estocada Inferior/Down Thrust - Maestro: Tesshin/Swiftblade - Requerimientos: Capa Roc/Roc's Cape para aprender este movimiento Salta con la capa e inmediatamente pulsa el botn de la espada para hacer una estocada hacia abajo muy devastadora. Pergamino del Tigre #8 ---------- Tcnica: Gran Ataque Circular/Great Spin Attack - Maestro: Tesshin I/Swiftblade The First - Requerimientos: Haber conseguido los siete pergaminos anteriores La mejor tcnica sin duda. Carga un Spin Attack pero al soltarlo mantente presionando el botn para girar y girar destruyendo todo lo que te rodea. Mientras giras puedes moverte! Un par de estas tcnicas las puedes mejorar con los maestros secretos. Para saber dnde encontrarlos consulta la seccin de Mejora de Habilidades un poco ms arriba. =(IX.5)========== | E v e n t o s | ========== Los eventos son una serie de sucesos que por lo general le pasan a otras personas pero que al completarlos con tu ayuda podras terminar ganndote algo muy til. Aqu estn algunos de los eventos ms importantes. ----------Evento Goron ----------Este evento consiste en ayudar a un goron ubicado en una cueva al este de la Granja Lon Lon (Lon Lon Ranch) a que pueda penetrar al fondo de esa cueva rompiendo las rocas que obstruyen su camino, pero para eso necesita la ayuda de varios otros gorons. Para completar este evento debes haber terminado el Quinto Calabozo: Palacio de los Vientos (Palace of Winds) porque necesitas la Capa Roc/Roc's Cape, y si lo completas podras ganarte 200 Rupias, la Botella #4 y podrs hacer la fusin #025 que te llevara a obtener el Escudo Espejo (NOTA: esta fusin slo la puedes hacer luego que obtengas la Espada Cudruple/Four Sword). Tienes que fusionar seis veces en total para completar este evento, las fusiones son las siguientes: Fusin #042 -> Ine/Eenie - Uno de los tipos que labran la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) ADVERTENCIA DE BUG! Ver seccin Bugs Fusin #043 -> Muro Extrao/Mysterious Wall #1 - Ubicado dentro de la cueva de tierra de la huerta en Colina del Este (Eastern Hills) Fusin #044 -> Muro Extrao/Mysterious Wall #2 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al norte de Meseta Beele (Trilby Highlands) Fusin #045 -> Muro Extrao/Mysterious Wall #3 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al lado del hogar del Ermitao Gongol/Crenel Hermit, en el gran terrapln del Monte Gongol (Mt. Crenel) Fusin #046 -> Muro Extrao/Mysterious Wall #4 - Ubicado dentro de la cueva de tierra cerca de la cabaa de la bruja (la misma que usaste para alcanzar la casa del Lago Hylia donde encontraste el tercer libro) Fusin #047 -> Muro Extrao/Mysterious Wall #5 - Ubicado dentro de la cueva de tierra al norte de Lago Hylia (Lake Hylia), accedes a ella saltando por los islotes del agua Despus de la primera fusin, cada una de las otras llamar a un goron que ayudar al primero a penetrar en la cueva. Una vez reunidos los seis gorons habrn alcanzado el fondo de la cueva y ya slo te resta entrar a ella y coger tus premios, para ello usa el torbellino sobre el barranco de la derecha y planea hasta el muro de la izquierda, te costar un poco pero es la nica manera. ----------Evento Din/Nayru/Farore ----------Con este evento podrs ayudar a las chicas Din, Nayru y Farore a conseguir casa y si lo haces te regalarn los diferentes zumos mgicos ("charms" en Ingls) que slo ellas preparan. Para completarlo debes haber terminado el Tercer Calabozo: Arco de los Vientos (Fortress of Winds) para que ya puedas entrar al hotel de la ciudadela donde se encuentran las chicas: Din con cabellos rojos, Nayru con cabellos azules y Farore con cabellos verdes. Fusiona con cualquiera de las tres (Fusin #029) y aparecer Gorman en la ciudadela para alquilar su casa, habla con l y te pedir que le consigas un inquilino pero que sea "mujer, porque los hombres ensucian mucho", habla con cualquiera de las tres chicas y ofrcele la casa. Luego de eso aparecer un carpintero a la derecha de la Oficina Postal en la ciudadela, fusiona con l (Fusin #030) y el jefe carpintero comenzar a construir la segunda casa de Gorman al oeste. Habla con Gorman otra vez para que te pida una segunda inquilina y luego ofrcele la casa a otra de las chicas. Solamente puedes ofrecerle casa a dos de las chicas, una se tendr que quedar en el hotel y por lo tanto no podrs conseguir su pocin, ya queda de ti elegir cul de las chicas le ofrecers casa. Aqu estn los diferentes zumos que te regalan cuando les ofreces la casa: - Din: Incrementa tu ofensa temporalmente con lo que haces ms dao. Al usarla tu tnica se vuelve roja. - Nayru: Incrementa tu defensa temporalmente con lo que recibes menos dao. Al usarla tu tnica se vuelve azul. - Farore: Incremente tu ofensa y defensa temporalmente pero en menor grado que los zumos de Din y Nayru. Al usarla tu tnica es prpura. Este evento ha causado mucha inquietud porque en el juego Europeo Gorman menciona que puede construir la tercera casa si logras quitar a los gatos frente a la biblioteca y con ello podras darle casa a la chica que qued en el hotel. Pero est confirmado que la tercera casa NO se puede construir de ninguna forma, no hay manera de quitar a los gatos de all. Esto se puede comprobar porque en el juego Americano Gorman no hace ninguna referencia a la tercera casa, supongo que la gente de NOA quit ese dilogo para no causar controversias. S, ya s que los gatos se van luego que consigues la Four Sword, pero Gorman tambin desaparece y por lo mismo no hay tercera casa. As que muchachos no insistan, LA TERCERA CASA NO SE PUEDE CONSTRUIR. ----------Evento Terry/Beedle ----------Terry/Beedle es un personaje que podr venderte algunos Nctares Minish (Pycolite) los cuales al usarlos aumentan tu probabilidad de encontrar ciertos tipos de objetos como Rupias, Kinstones, etc. Pero antes debes hacer que este sujeto llegue al pueblo y adems encontrar los Nctares extras. Muchas gracias a "Luciano Ruppi" y a "Claudia Filadelfi" por haber contribuido con informacin sobre este evento. --- Buscando a Terry/Beedle y los efectos de los nctares --"Luciano Ruppi" nos explica lo siguiente: Despues del primer calabozo el de tierra cuando consigues el jarron magico puedes usarlo para algo interesante. En la Ciudadela de Hyrule al costado del frutero hay unas manchas de suciedad sobre la alfombra roja que si las quitas con el jarron magico desaparecen y luego cuando entres a cualquier casa encuentras que en ese lugar aparece un tipo llamado Terry que vende unos nctares de varios colores para tus botellas y que si los usas te haran conseguir diferentes cosas entre los arbustos y los pastos. Ahora te dire lo que hace cada nctar: - Nctar blanco: te permite encontrar muchas piedras de la suerte en tu camino. Te lo vende desde el principio. - Nctar verde: te permite encontrar muchas caracolas en tu camino. Te lo vende desde el principio. - Nctar rojo: te permite encontrar muchos corazones en tu camino. Te lo vende desde el principio. - Nctar amarillo: te permite encontrar muchas rupias en tu camino. Este es un nctar extra. - Nctar azul: te permite encontrar muchos objetos como flechas y bombas. Este es un nctar extra. - Nctar naranja: te permite encontrar muchas hadas en tu camino. Este es un nctar extra. --- Consiguiendo los nctares extras -- Terry/Beedle comenzar vendindote slo tres nctares: blanco, verde y rojo, pero puedes conseguir tres extras, "Claudia Filadelfi" nos explica cmo: 1- Amarillo: Llevar leche al minish que vive en el barril donde consigues el Frutabel/Jabber Nut (esquina superior derecha) y te la pedira para hacer un experimento con las plantas. Asi consigues luego de un tiempo el nectar amarillo. 2- Azul: Llevar luego agua termal verde al mismo minish, luego que hayan florecido las primeras plantas, y podras conseguir el nectar azul. 3- Naranja: Llevandole la pocion roja de la bruja podra germinar la tercera tanda de flores y conseguiras el nectar naranja. Terry vender los nuevos nectares cada vez que se abran las nuevas flores. ----------Evento Fascculos del Guerrero ----------Este evento hace que Tesshin/Swiftblade escriba sus Fascculos del Guerrero (Swordsman Newsletter) dndote buenos tips y sugerencias para tu aventura. Para eso debes fusionar con el cartero de la ciudadela que siempre est corriendo por ah (Fusin #027) y aparecer una chica en al Oficina Postal. Habla con ella quien te vende los fascculos pero cada uno cuesta 200 Rupias. Son ocho fascculos en total todos llenos de informacin til y lo mejor de todo: escrito por un gran maestro espadachn. =(IX.6)========== | M i n i j u e g o s | ========== Ya es una costumbre que en casi todos los juegos de Zelda haya algunos minijuegos con los cuales divertirse un rato, aunque generalmente puedes ganarte tiles tems al jugar en ellos. He aqu los minijuegos de Zelda The Minish Cap. ---------- Minijuego de Anju ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Precio por juego: Gratis Anju es la chica que vive al sureste del pueblo y se le han extraviado algunas de sus cuccos. Habla con ella y tendrs que buscar varias cuccos en un tiempo determinado, si las llevas hasta su corral antes de que termine el tiempo ganars un premio adems de dinero. El dinero que ganes depender del cucco: las normales valen 10 Rupias y las doradas 50 Rupias, pero estas ltimas tienden a escaparse poco despus que las coges por lo que son ms difciles de atrapar. Puedes jugar con Anju hasta 10 veces, al final el premio ser la Pieza de Corazn #14, luego de eso podrs seguir jugando pero slo ganars las Rupias por las cuccos que atrapes. Aqu estn varios tips para que te sea ms fcil obtener esa pieza de corazn: 1er juego: 2 cuccos en 25seg / Premio: 10 Caracolas No tendrs mucho problemas con estas dos cuccos, te doy la ubicacin de las cuccos ms cercanas al corral y fciles de atrapar pero adems de stas pueden haber ms cuccos por all: - A la izquierda del corral hay tres cuccos, dos normales y una dorada - Sobre el corral hay otra cucco. - Y arriba y a la derecha del pozo hay dos cuccos ms. 2do juego: 3 cuccos en 25seg / Premio: 10 Caracolas Las cuccos estn ubicadas en el mismo sitio que antes, as que tampoco hay problemas. 3er juego: 4 cuccos en 30seg / Premio: 20 Caracolas Las cuccos estn ubicadas en el mismo sitio que antes, as que tampoco hay problemas. 4to juego: 5 cuccos en 45seg / Premio: 20 Caracolas Aqu cambian las cuccos: - Justo frente al corral hay una dorada. - Ms a la izquierda hay una cucco normal. - Al frente del hotel hay otra cucco normal - Y a los lados del pozo hay dos cuccos ms. 5to juego: 5 cuccos en 50seg / Premio: 30 Caracolas A partir de ahora se pone ms complicado, as que te recomiendo que corras con las botas para ganar tiempo: - Rodeando a la tienda hay tres cuccos: dos normales y una dorada - Arriba del pozo hay una cucco normal - Frente a la entrada principal del pueblo hay otra cucco. - Muy cerca de la anterior al lado del dojo tambin hay otra. 6to juego: 5 cuccos en 45seg / Premio: 30 Caracolas - Justo frente al corral hay una dorada. - Corre con las botas hacia el dojo donde hay una normal y una dorada, crgalas y tralas sobre el puente para que se vayan corriendo solas hacia el corral, a la dorada tendrs que llevarla a golpes. - Frente al hotel hay otra cucco normal. - Sobre el pozo hay otra cucco. 7mo juego: 6 cuccos en 50seg / Premio: Kinstone Roja "3" - Rodeando la casa de Gorman hay tres: dos normales y una dorada. - Arriba del pozo hay una. - Detrs de la tienda y frente al caf hay dos ms. - Frente a la segunda entrada del hotel y detrs de la panadera hay una normal y dorada. 8vo juego: 7 cuccos en 60seg / Premio: Kinstone Roja ">" Estn ubicadas igual que antes con la diferencia de que ahora son dos cuccos doradas y una normal las que rodean la casa de Gorman. 9no juego: 2 cuccos en 55seg / Premio: Kinstone Roja "E" Necesitas las Botas Pegaso/Pagasus Boots obligatoriamente para pasar este juego. Corre sin detenerte hasta detrs de la casa del zapatero donde est una cucco, crgala pero no la lleves hasta el corral, llvala hasta el puente sobre la entrada al pueblo y lnzala hacia la derecha para que se vaya corriendo solita hacia el corral, luego corre todo hacia arriba por la plaza central (donde estn los vendedores de fruta) hasta la salida oeste del pueblo donde est la otra cucco (frente a la oficina postal), esa s debers cargarla y llevarla hasta el corral, te quedarn como 10 segundos para que vayas por la primera cucco que deber estar cerca del corral. 10mo juego: 3 cuccos en 55seg / Premio: Pieza de Corazn #14 Necesitas las Botas Pegaso/Pagasus Boots y las Aletas/Flippers para pasar este juego. Corre todo hacia la izquierda del corral cruzando el puente y vers una cucco dorada, no la toques! primero cruza el riachuelo nadando porque detrs de la tienda de figuritas est una cucco normal, crgala y prate en el borde del ro y trala al otro lado, si lo haces bien caer en el piso, si no caer en el agua y debers comenzar de nuevo. Luego tendrs que llevarte ambas cuccos (blanca y dorada) hasta el corral golpendolas con la espada. Te deben restar como 25 segundos, ve hasta detrs de la panadera donde est otra cucco dorada, la mejor manera de llevarla al corral es cargarla y tirarla casi al instante porque si la cargas mucho tiempo se te ir de las manos y ser muy difcil de atrapar otra vez. Despus de jugar 10 veces repetir el mismo juego 10 pero slo ganars 110 Rupias (2 cuccos doradas y 1 blanca), ningn otro premio. ----------Minijuego de Cofres ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Precio por juego: 10 Rupias Este minijuego estar disponible despus de terminar el tercer calabozo. Aqu apuestas 10 Rupias y podrs abrir uno de dos cofres, si abres el cofre correcto se duplicar la cantidad de dinero que apostaste, de lo contrario perders al instante. Podrs retirarte con el dinero ganado o continuar jugando y duplicando cada vez ms el dinero que ganes, hasta alcanzar la mxima cantidad que es 999 Rupias. Si fusionas con el fantasma del cementerio (Fusin #031) habilitars una segunda dificultad para este juego donde tu suerte se pondr a prueba con tres cofres: uno correcto y dos incorrectos, claro, en este minijuego el nico protagonista es tu suerte. ----------Las Ilusiones de Vesga/Simon ---------- Localizacin: Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) - Precio por juego: 10 Rupias Este minijuego tambin estar disponible luego de terminar el tercer calabozo. Es muy sencillo, habla con el sujeto que regenta este juego y te hipnotizar para que luches con varios enemigos, si los eliminas a todos ganars un premio. La primera vez que juegues el premio ser la Pieza de Corazn #13. Hay cuatro batallas contra diferentes enemigos: 1er - Pestos, Slugglulas, Mulldozer azules, Scissors Beetles 2da - 1er ronda: Tektite, Like Like, Spiked Beetle 2da ronda: Peahat, Rupee Like, Moldorm 3er - Keaton, Beetles, Leever Rojos 4ta - Keaton, Moblin, Peahat Los premios pueden ser 20 Rupias o una Kinstone Verde. ========== == /`----------\ ((\ (X) G A L E R A D E F I G U R I T A S (X) /)) __/----------__/ ========== == La Galera de Figuritas de Zelda Minish Cap es algo muy parecido a la galera del WindWaker, en ella Carlov el escultor hace figuritas de los personajes, enemigos y jefes del juego para que puedas observarlos cuando quieras adems de darte una breve descripcin de cada personaje. Esto de la galera es opcional y no necesario para terminar el juego, sin embargo es un buen agregado porque adems de ser un reto extra llenar la galera te permite conocer todos los personajes de esta aventura. Hay un total de 136 figuritas!! veamos si las puedes conseguir todas. ========== Localizacin de la Galera ========== La Galera de Figuritas se encuentra en la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town) justo en la esquina inferior izquierda de la ciudadela, es un rbol con una entrada. Podrs acceder a ella luego de conseguir el Bastn Revs/Cane of Pacci en el segundo calabozo. Una vez con el bastn ve al caf del pueblo (justo sobre el dojo del maestro espadachn) y usa el bastn para darle vuelta al jarrn de all, mengua en ese jarrn y sal del caf por el agujero de la pared. Ya afuera ve hacia la izquierda y cruza el riachuelo por la tabla que hay sobre ella. Del otro lado del ro encontrars un perrito que bloquea las escaleras que te dan acceso a esta rea, habla con l (mientras eres Minish) para que se quite y luego ya puedas alcanzar la galera. ========== Cmo funciona la Galera? ========== A diferencia de la galera de WindWaker, aqu no tendrs que darle a Carlov fotografas sino Caracolas... s, todas esa caracolas que has conseguido y que no sabas para que rayos servan, pues las usars en la galera para obtener las figuritas. A continuacin te explico cmo funciona: - Habla con Carlov y te permitir apostar tantas caracolas como probabilidad quieras de obtener una figura nueva, con un mximo de 100%. Mientras ms caracolas apuestes ms oportunidades tendrs de conseguir una figura nueva. Luego que apuestes hala la palanca de la mquina para conseguir la figura dependiendo de la probabilidad. Si te sale repetida Carlov te la comprar por 5 Rupias. - A medida que vayas obteniendo figuritas la probabilidad de obtener una nueva ir disminuyendo, y si quieres que no te salgan repetidas tendrs que darle ms y ms caracolas a Carlov... con el tiempo la cantidad de caracolas que tendrs que darle ir incrementndose inevitablemente. - Slo podrs obtener las figuras de las personas, enemigos y jefes que ya hayas visto, por ms que apuestes no obtendrs la figura de una persona o enemigo que no hayas visto an. Si te faltan algunas figuras pero cuando hablas con Carlov te dice que "an no tiene figuras nuevas" y no te deja apostar ms del 0%, entonces quiere decir que no has visto a las personas o enemigos a los que pertenece esa figura, tendrs que verlos de alguna manera para que Carlov las haga y puedas apostar por ellas. - Al principio son 130 figuritas, pero luego de terminar el juego y si lo guardas despus de los crditos aparecern seis figuras ms para que apuestes por ellas y te las ganes. ========== Tips para la Galera ========== He aqu algunos tips para la galera: - Nunca apuestes el 100%, claro, el 100% es la nica cifra que asegura una nueva figura y lo puedes apostar al principio, pero recuerda que cada vez tienes que apostar ms y ms caracolas, y cuando te falten pocas figuras son muchas las caracolas que tienes que apostar... y te recuerdo que son difciles y fastidiosas de conseguir, as que ahrralas. - De igual manera te recomiendo que nunca apuestes por debajo del 50%, no tiene caso, con ello malgastars caracolas. A mi parecer 50% es la apuesta perfecta: no gastas muchas caracolas y tienes 1/2 de oportunidades de que obtengas una nueva figurita. - Tampoco creas que al apostar unas 5 o 10 caracolas ms para incrementar el porcentaje te dar ms oportunidades de conseguir una figurita nueva, un 10% de ms no har gran diferencia, ms bien estars malgastando 10 valiosas caracolas. ====== Huevos ====== Cuando halas la palanca de la mquina para obtener la figura esta sale de un huevo. Dependiendo del color del huevo tendrs una idea del tipo de figura que contiene: - Azul: Personas o Minish - Rojo: Figuras especiales, generalmente representan una escena - Verde: Enemigo comn - Amarillo: Subjefe o Jefe ========== Lista de Figuritas ========== Aqu estn las 136 figuritas de la galera, cada una con su nmero y nombre por si te falta una figurita sepas de quin se trata. Recuerda que si te falta una figura y no la puedes obtener es porque no has visto a la persona o enemigo al que pertence la figura, lee entonces la descripcin de la figura para que tengas una idea de quin es y dnde lo podrs encontrar para que lo veas. #001 - Link sin gorro/Capless Link Figurita disponible desde el principio. #002 - Link con gorro/Ezlo and Link Figurita disponible desde el principio. #003 - Princesa Zelda/Princess Zelda Figurita disponible desde el principio. #004 - Ezero, el gorro/Ezlo (Cap) Figurita disponible desde el principio. #005 - Vaati brujo/Sorcerer Vaati Figurita disponible desde el principio. #006 - Rey Daphness/King Daltus Figurita disponible desde el principio. #007 - Impa el secretario/Minister Potho Figurita disponible desde el principio. #008 - Smith Figurita disponible desde el principio. #009 - Alcalde Hagar/Mayor Hagen El alcalde vive en el pueblo, en la casa frente a la escuela. #010 - Sobre/Marcy Esta chica aparece en la Oficina Postal del pueblo luego que hayas fusionado con el Cartero/Postman del pueblo (Fusin #027). #011 - Sello/Stamp El otro sujeto que siempre est en la Oficina Postal. #012 - Lem/Rem El zapatero de la ciudadela. #013 - Dr. Left El cientfico del que obtienes el segundo libro en la ciudadela. #014 - Escultor Minitendo/Carlov El escultor de la Galera de Figuritas. #015 - Encargado sala/Borlov El encargado del minijuego de cofres en el pueblo. Lo podrs ver luego

caminas por un cementerio ves un alma en pena, aljate porque es un Ghini. Estos fantasmas son atrados por la luz y si te atrapan te lamern para quitarte la vida, por cada lamida te bajan 1/2 corazn. Si un Ghini te atrapa comienza a presionar botones para soltarte. Gibdo ----HP: 07 | ATQ: 01 | VEL: 03 | HAB: Atraparte Otro espanto de ultratumba. Los Gibdos son momias sedientas de vida, y si te atrapan te bajarn un corazn completo continuamente!, as que presiona los botones para liberarte antes de que te consuma por completo. Rollobite --------HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 0.5 | HAB: Invencibles Estos enemigos slo aparecen en el calabozo Cueva de las Llamas. Son muy lentos pero invencibles, si los golpeas se enrollarn. En realidad no son un gran problema. Spark ----HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Invencibles Habitan en calabozos. Son una extraa esfera naranja que rodea siempre las paredes siguiendo un mismo patrn. No se pueden eliminar de ninguna forma, pero si los atacas con el bmeran te dejarn una pequea sorpresa. Darknut ------HP: 08 | ATQ: 1/2 | VEL: 03 | HAB: Poderosos y excelente defensa Los Darknuts son sin duda los enemigos ms poderosos de todos. Son caballeros con grandes armaduras y espadotas y muy difciles de vencer ya que son diestros con el escudo protegindose de cualquier ataque. La nica manera de eliminarlos es golpendolos por la espalda o cuando bajen la guardia, aunque si te sobran bombas puedes estallarles una para atontarlos. Red Darknut ----------HP: 08 | ATQ: 1/2-02 | VEL: 03 | HAB: Poderosos y excelente defensa Muy parecidos a los Darknuts comunes pero con armadura roja. Este Darknut a diferencia de los dems puede usar varias tcnicas de ataque y dependiendo del ataque te podra bajar desde 1/2 corazn hasta 2 completos. Chaser -----HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Invencibles Estas cuchillas estn quietas pero cuando pasas cerca se activan para seguirte. No las puedes eliminar de ninguna forma as que trata de evitarlas en lo posible. Rock Chuchu ----------HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Llevan rocas en la cabeza Son iguales a los chuchus comunes pero estos llevan una gran roca en la cabeza, debes romper esa roca primero para luego eliminarlos. Moldorm ------HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Estos gusanos se mueven muy rpido Slo puedo decirte que te acerques usa armas de largo alcance como el Movimiento Rpido y sin sentido a travs de los cuartos. con cuidado para eliminarlos o mejor, arco o el bmeran para atontarlo. Door Mimic ---------HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Semejan una puerta Estos enemigos parecen una puerta con cerradura y cuando te acercas para abrirla... paf! te caen encima. Peahat -----HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Invencibilidad y Volar Los Peahat son enemigos voladores que en cuanto te ven vuelan hacia ti a toda velocidad, algunos incluso llevan bombas para atacarte. Son invencibles as que la nica forma de quirtrelos de encima es con el jarrn. Helmasaur --------HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03-05 | HAB: Mscara protectora Los Helmasaur llevan mscaras de hierro en la cabeza que los protege de cualquier ataque frontal y por si fuera poco se mueven muy rpido lo que hace difcil que los golpees por la espalda. La mejor solucin es quitarles esa mscara con el jarrn antes de atacarlos. Wall Masters ----------HP: 08 | ATQ: -- | VEL: -- | HAB: Aparecen de repente Los Wall Masters son enemigos que parecen una gran mano roja. Habitan en algunos calabozos y caen del techo para atraparte, si no ests alerta te cogern para llevarte hasta la entrada del calabozo, as que pilas. Floor Masters ----------HP: 08 | ATQ: -- | VEL: 02 | HAB: Ninguna Son los hermanos de Wall Masters, idnticos pero de color azul. La nica diferencia adems de el color es que estos estn por el piso esperando que su vctima pase cerca, no caen del techo. Acro-Bandits ----------HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Andan en enjambres Aparecen en la Granja Lon Lon. Son algo as como topos que salen del piso en cuanto te ven, siempre son varios y salen montados uno sobre otro para formar una "torre de topos". Golpalos para que dejen las payasadas. Bob-omb ------HP: -- | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 01-04 | HAB: Acelerar velocidad Unos enemigos sacados de los juegos de Mario, Bob-omb es una bomba caminante. Si los golpeas se activarn y comenzarn a correr como locos hasta que explotan, elimnalos de una con un flechazo o absorberlos con el jarrn para luego disparrselos a otro enemigo... muy conveniente no?. Bombarossa ---------HP: -- | ATQ: 1/2 | VEL: 02 | HAB: Flotar Otros enemigos bombas. Estos flotan y detonan al ms leve contacto... eso implica que una flechita los sacar del camino. Like Like --------HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Comer escudos Otros enemigos clsicos de los Zelda. Los Like Like son algo as como "gusanos verticales", habitan en cuevas y zonas oscuras y salen de la tierra cuando pasas cerca. Ten cuidado cuando te atrapan porque podran comerse tu escudo, si eso pasa elimnalos rpido antes que lo digieran y sea demasiado tarde. Rupee Like ---------HP: 08 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Comer Rupias Otra variante de los Like Like, pero estos comen Rupias escudos. Adems se entierran en el piso dejando una carnada para una rupia falsa. Si te acercas a tomar la rupia saldrn todas las tuyas, si eso pasa elimnalos rpido para recuperar en vez de sus vctimas: para comerte tus monedas. Rope ---HP: 03 | ATQ: 1/4 | VEL: 02-04 | HAB: Acelerar velocidad Los Rope son culebritas que andan por all y en cuanto te ven aceleran la velocidad para herirte. No son mucho problema despus de todo. Boulder ------HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: -- | HAB: Invencibles Rocas que caen en el Monte Gongol. Slo puedo decirte que cuides tus pasos cuando ests en el Monte Gongol porque estas rocas son inevitables. Ball & Chain Soldier ----------HP: 06 | ATQ: 01 | VEL: 02 | HAB: Ataques peligrosos Uno de los enemigos ms temibles del juego. Estos soldados llevan una gran bola de hierro atada a una cadena la cual te lanzan en cuanto te ven hacindote mucho dao si te dan. Lo mejor es esquivar esa bola y sin perder tiempo golpearlos con la espada. Spiny Beetle ----------HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Camuflaje Estos bichitos suelen esconderse bajo rocas o grama, lo cual hace difcil detectarlos a tiempo, y cuando pasas cerca se levantan para herirte. Qutales su camuflaje para luego eliminarlos. Spear Moblin ----------HP: 04 | ATQ: 01 | VEL: 02-03 | HAB: Manejar lanzas Los Moblins son clsicos enemigos parecidos a cerdos caminantes. Esta variante de moblins llevan una lanza y te embisten con ella cuando te ven, as que esquvalos y golpalos sin piedad. Si los eliminas es probable que te dejen una buena rupia de premio. Bow Moblin ---------HP: 04 | ATQ: 01 | VEL: 02 | HAB: Manejar arcos Iguales a los anteriores pero estos llevan arcos para atacar a distancia. Cloud Piranha ---------- HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Nadar entre las nubes Estos feos peces slo habitan en Sobre las Nubes, nadando entre ellas. Debes esperar a que salten para atacarlos, aunque las puedes "desennubar" con el bastn para luego darles con tu espada. Mulldozer --------HP: 03 | ATQ: 1/4 | VEL: 01-04 | HAB: Acelerar velocidad Estos bichos extraos son como un pequeo escarabajo que en cuanto te ven comienzan a correr como locos a alta velocidad. Hay rojos y azules siendo estos ltimos ms fuertes y habitan por lo general en caminitos Minish y en calabozos. Pesto ----HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 02 | HAB: Volar Los Pestos son escarabajos voladores y el terror de los diminutos. Los rojos vuelan y atacan a su vctima en cuanto la ven, mientras que los azules pueden arrojar cosas como semillas o vasijas y por si fuera poco estos ltimos son ms fuertes que los primeros. Puffstool --------HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Invencibles mientras estn rojos Aparecen slo en el Sepulcro del Bosque. Son como unos hongos de color rojo que echan esporas en el piso para dificultar la caminata. Mientras estn rojos son invencibles, pero puedes "decolorarlos" con el jarrn para que ya sean dbiles a tu espada. Wizzrobe -------HP: 04 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Desaparecer y atacar con magia Horrorosas criaturas mgicas cubiertas con tnicas de ultratumba, esos son los Wizzrobes. Estos hechiceros disparan su magia contra ti y desaparecen al instante haciendo muy difcil un contraataque de tu parte, slo espera el momento oportuno para herirlos. Hay de tres colores: el verde ataca con rayos, el rojo con fuego y el azul con hielo. Whisp ----HP: -- | ATQ: -- | VEL: 04 | HAB: Invencibles y pueden hechizarte Cuando veas un crneo flotante rodeado de llamas azules o rojas, ese es un Wisp. Son inofensivos ya que no te causan dao alguno, pero si te tocan te embrujarn para que no uses la espada por un rato. Son invencibles pero si los atacas con el bmeran te deshars de ellos fcilmente. Octorok -----HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Disparar rocas Quin no conoce a los Octoroks? Han aparecido en todos y cada uno de los Zeldas hasta la fecha. Parecen como un pulpo y pueden disparar rocas de su boca. Hay rojos y azules, siendo estos ltimos ms fuertes y resistentes. Criaturas Doradas ----------HP: 22 | ATQ: 1/4 | VEL: 01-05 | HAB: Sper criatura Se dice que existen tres legendarias criaturas doradas: un Octorok, un Rope y un Tektite, que son idnticos a los normales pero ms poderosos y ms rpidos... pero claro, esto es slo un rumor has visto antes una criatura de oro? Crow & Takkuri ----------HP: 01 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Los Takkuris pueden robar Crow son pjaros negros muy parecidos a un cuervo, te atacan cuando pasas cerca y no suelen ser mucho problema, pero sus primos los Takkuris (de color rojo) pueden robarte Rupias si te tocan, as que mantente alerta. Lakitu -----HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Se esconden en su nube Otro enemigo sacado de los juegos de Mario, Lakitu flota sobre su nube y te lanza rayos cuando ests cerca, pero si intentas acercarte ms para atacarlo se esconder. Lo mejor es tumbarlo de la nube con el bastn o absorberla con el jarrn. Ah! slo aparece Sobre las Nubes. Stalfos -----HP: 04 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Esquivar ataques Calaveras vivientes. Siempre andan alertas por lo cual son muy buenos para esquivar tus ataques. Los azules saltan para atacarte y los rojos te tiran huesos. Qu pasara si les absorbes la cabeza con el jarrn? Beetle -----HP: 01 | ATQ: -- | VEL: 04 | HAB: Atraparte Estos bichitos salen de la grama cuando la cortas o de piedras. Son como una pequea araa inofensiva, se te monta encima para detenerte un poco y no son muy resistentes, ms bien son un problema. Chuchu -----HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 01 | HAB: Diferentes habilidades Los Chuchus son como masas gelatinosas que se arrastran para atacar a los que no le agradan, como Link. Vienen en surtidos colores y dependiendo del color tendrn una habilidad nica: los verdes se entierran en el piso, los rojos saltan y los azules son elctricos. Tektite ------- HP: 02 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Movimiento rpido El hbitat por excelencia de los Tektites son las zonas montaosas. Usan sus largas patas para saltar y atacarte, y como se mueven mucho son algo complicado de atacar. Tambin hay rojos y azules, estos ltimos ms fuertes. Trap ---HP: -- | ATQ: 1/4 | VEL: 04 | HAB: Invencibles Trampas peligrosas y mortferas. Aparecen ms que todo en calabozos y son unas cuchillas que estn quietas, pero si pasas por su rango de ataque se activarn para picarte en dos mucho cuidado Link! Leever -----HP: 04 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Enterrarse Enemigos de zonas ridas. Andan enterrados y salen a la superficie cuando detectan a su vctima cerca. Atcalos sin piedad antes de que se entierren de nuevo. Los hay rojos y azules, siendo stos ms fuertes. Madderpillar ----------HP: 16 | ATQ: 1/4 | VEL: 03-04 | HAB: Molestarse Subenemigo del calabozo Sepulcro del Bosque. Este es un gusano de seda comn y corriente que para alguien del tamao de un Minish puede parecer gigante. Golpalo en la nariz y mostrar su punto dbil en la cola, debes golpearlo all rpido antes de que se recupere... porque lo har muy molesto. Spiny Chuchu ----------HP: 03 | ATQ: 1/2 | VEL: 01 | HAB: Sacar pinchos Son parecidos a los otros chuchus pero estos sacan pinchos del cuerpo, lo que los hace ms difciles de atacar y causan ms dao. Big Octorok ----------HP: -- | ATQ: 1/4-1 | VEL: 01 | HAB: Congelar el piso El jefe del calabozo Templo de las Aguas. Un Octorok comn pero gigantesco para los Minish. Tiene la habilidad de congelar el piso generando una ardua batalla, pero si logras quemarle el capullo de flor que tiene en la espalda podrs vencerlo nimo Link! Gyorg Pair ---------HP: -- | ATQ: 1 (Gyorg azul) | VEL: -- | HAB: Volar Los jefes del calabozo Palacio de los Vientos. Son dos criaturas parecidas a mantarrayas grandes, la hembra es la roja y el macho el azul. Siguen cierto patrones de ataque y sus nicos puntos dbiles son los ojos. Tendrs una espectacular batalla contra estos jefes a muchos kilmetros sobre tierra. Big Green Chuchu ----------HP: 20 | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 02 | HAB: Saltar El jefe del calabozo Sepulcro del Bosque. Otro gran problema para los Minish debido a su tamao. La nica forma de vencerlo es absorber su pie gelatinoso con el jarrn para que caiga y luego acuchillarlo sin piedad. Gleerok ------HP: 20 | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Escupir fuego El jefe del calabozo Cueva de las Llamas. Este bicho escupe fuego por la boca y su nico punto dbil se encuentra en su espalda, bajo una gran roca que tiene all. Debes voltear la roca con el bastn para luego herirlo con la espada. Mazaal -----HP: 12 (cada pilar) | ATQ: 1/2 | VEL: -- | HAB: Coraza infranqueable El jefe del calabozo Arco de los Vientos. Es una cabeza flotante con dos manotas. Su coraza es indestructible pero la nica forma de vencerlo es entrar a su interior y destruirle los tres pilares que le dan poder... pero slo podrs entrar en l si eres un diminuto. Big Blue Chuchu ----------HP: 16 | ATQ: 1/4-1/2 | VEL: 02 | HAB: Electricidad esttica! Subjefe del calabozo Templo de las Aguas. Es muy parecido al jefe del primer calabozo pero con la diferencia que este suelta electricidad, y mientras est elctrico no podrs absorber su gelatinosa base. Black Knight ----------HP: 16 | ATQ: 3/4-03 | VEL: 03 | HAB: Muy fuerte Subjefe del calabozo Castillo de Hyrule Tenebroso. Este Darknut se lleva el mrito de ser el ms poderoso de su clase, sus ataques son devastadores y es muy fuerte y muy hbil en la defensa. Slo te deseo suerte si te topas con uno de estos en tu camino. Vaati Reborn ----------HP: 56 | ATQ: 1/4-01 | VEL: -- | HAB: Desaparecer Esta es la primera forma que adquiere Vaati para luchar contigo. Es capaz de asumir esta transformacin debido a toda la energa que absorbi de Zelda. Es MUY resistente y tiene muchas formas de ataque, estudia sus movimientos y mantente muy alerta y en cuanto tengas oportunidad atcalo! Vaati Transfigured ----------HP: 64 | ATQ: 1/2-01 | VEL: 04 | HAB: Disparar rayos La segunda forma que adquiere Vaati en la lucha contra ti es esta: un horroroso ojo flotante con otros ojos a su alrededor. Busca la forma de herir a los ojos ms pequeos para que despus puedas atacar al ms grande. Vaati's Wrath ----------Vaati HP: 34 | ATQ: 1/2-01 | VEL: 03 | HAB: Disparar rayos Bichos dentro de las manos de Vaati HP: 16 | ATQ: 1/4 | VEL: 03 | HAB: Copias falsas de s mismo La ira de Vaati hace que se transforme en un temible enemigo muy poderoso. Habr alguna forma de eliminar tan horrible monstruo? Slo Link tiene el coraje necesario para averiguarlo. ========== == /`----------\ ((\ (XIII) T R U C O S Y S E C R E T O S (XIII) /)) __/----------__/ ========== == Aqu estn algunos Trucos y Secretos para The Legend of Zelda: The Minish Cap. Si descubres algn otro truco que no est aqu puedes escribirlo y seguramente ser publicado, por supuesto, dndote total crdito por tu contribucin. Rupias Infinitas ----------Este sencillo truco lo puedes hacer despus de conseguir los Guantes de Topo/Mole Mitts. Solamente cava en la tierra justo a la izquierda de la entrada de tu casa para obtener 20 Rupias, entra a la casa y vuelve a salir para que vuelvas a cavar y conseguir otras 20 Rupias ms. Esto lo puedes hacer cuantas veces quieras y siempre conseguirs 20 Rupias, y si tienes suerte puede que obtengas otro tem como una Caracola adems de las 20 Rupias. Obtn el Trofeo de Tingle ----------Este pequeo premio slo lo puedes conseguir al completar las 100 fusiones. Ve con Tingle o alguno de sus hermanos y habla dos veces con ellos para que te regalen el Trofeo de Tingle (Tingle's Thropy) que reemplazar tu bolsa de Kinstones. Este trofeo no sirve para nada, slo para recordarte todas las que pasaste en tu bsqueda de las 100 fusiones... Obtn la Medalla de la Galera de Figuritas ----------Si completas la Galera de Figuritas con las 136 figuritas obtendrs esta medalla como premio que reemplazar todas tus caracolas, pero recuerda que las ltimas seis figuritas slo aparecen despus de terminar el juego y guardarlo al final de los crditos, por lo que no obtendrs esta medalla hasta despus de terminar el juego. Al igual que con el Trofeo de Tingle, esta medalla slo sirve para recordarte de todo ese tiempo que perdiste colectando caracolas. Obtn el Sound Test ----------El Sound Test te permite escuchar todos los temas del juego cuando t lo quieras, pero para obtenerlo debes haber completado la Galera de Figuritas con las 130 figuritas. Luego habla con el entusiasta de figuritas que est sentado en la mesa fuera del caf del pueblo, as l te dejar entrar a la casa de arriba del caf donde encontrars la Pieza de Corazn #18 y un gramfono sobre la mesa, examnalo porque ese gramfono es el Sound Test. ========== == /`----------\ ((\ (XV) B U G S (XV) /)) __/----------__/ ========== == Los bugs son errores de programacin encontrados en los juegos que bien pudo habrseles escapado a los desarrolladores o bien pudieron dejarlos all adrede ya que muchos de los bugs son inofensivos e incluso para sacar algunos necesitas ser un pro en el juego, tener mucha imaginacin, etc. Pues bien, aqu encontrars todos los bugs para Minish Cap. Por cierto, si descubres algn otro de estos bugs no dudes en escribirme, claro!, te dar crdito por tu contribucin. Pasadizo Invisible ----------Este bug es muy sencillo y se puede sacar en cualquiera de las versiones de Minish Cap (Americana y Europea). Ve a tu casa al cuarto donde esta tu abuelo forjando espadas y mantn presionado el botn de la espada mirando hacia abajo, mientras empuas la espada acrcate a la pared inferior y dale estocadas hasta que escuches el sonido tpico de una pared falsa (de las que se pueden volar con bombas), pon una bomba all pero extraamente no abrirs ningn pasadizo y si vuelvas a golpear la pared no escuchars el sonido, se convertir en una pared normal. Bug GRAVSIMO al fusionar con Ine (Juego Europeo) ----------Este bug slo sucede en el juego Europeo, en el Americano fue corregido, as que los que tienen el juego Americano no tienen de qu preocuparse. Este bug es muy grave y nada bonito si deseas obtener todos los tems del juego. Cuando vayas a fusionar con Ine, uno de los granjeros que labran en la huerta de Colina del Este (Eastern Hills) NO SE TE OCURRA CANCELAR LA FUSION porque el sujeto no volver a fusionar contigo nunca ms, y lo peor de todo es que fusionar con l es obligatorio para conseguir la cuarta Botella y el Escudo Espejo. Ine te pedir una Kinstone Azul as que antes de fusionar con l asegrate de llevar ambos tipos de Kinstones Azules y no canceles. Advertid@ quedas. ========== == /`----------\ ((\ (XVI) P R E G U N T A S F R E C U E N T E S (XVI) /)) __/----------__/ ========== == En esta seccin encontrars las preguntas ms frecuentes sobre este juego ya respondidas. Antes de escribir un correo preguntando algo asegrate que tu pregunta ya no aparece respondida aqu. - - TOP 12 P+F - stas son las 12 preguntas ms frecuentes acerca del Minish Cap, las que recibo a montones en mi buzn de correo cada semana. Por favor, una vez ms te repito, ANTES DE ESCRIBIR UNA PREGUNTA ASEGRATE DE QUE YA NO SE ENCUENTRA RESPONDIDA EN ESTA SECCIN. NO RESPONDER CORREOS CON PREGUNTAS QUE YA SE ENCUENTREN EN ESTA SECCION. P: Estoy atorado en el juego!!! No s que hacer para continuar AYUDA!! R: Ok, primero que nada clmate, segundo, sea cual sea tu impedimento en el juego consulta la seccin "VI. Gua Completa" donde encontrars explicaciones detalladas para terminarlo, incluidos todos los calabozos. Si luego de leerla sigues atorado o no entiendes entonces escrbeme que con mucho gusto tratar de ayudarte. P: Me faltan X Piezas de Corazn o X Suertes dnde las obtengo? R: Ve las secciones "VII. Piezas de Corazn" y "VIII. Fusiones/Suertes" respectivamente donde encontrars la ubicacin de todas las 44 piezas de corazn y las 100 fusiones que puedes obtener en el juego. P: Cmo consigo las Bombas a Control Remoto, Flechas de Luz, Bmerang Mgico, Escudo Espejo, Mejoras de Bombas, Rupias, Carcaj, etc??? R: Consulta la seccin "IX.1 Mejora de tems" donde se explica cmo obtener todas las mejoras de los tems. P: - "En la ciudadela hay una alfromba roja con polvo que pasa all?" - "Le di leche al Minish dentro del barril de la villa Minish y crecieron unas flores de colores, luego me pidi agua termal del Monte Gongol, se la di y florecieron otras flores para que sirven todas estas flores?" - "Usando el jarrn absorb el polvo de una de las alfombras del pueblo y he descubierto a un tipo llamado Terry que vende pociones..." ... etc, etc, etc... R: Muchos de los correos que recibo son referentes a estas cosas, que tienen que ver con el Evento Terry/Beedle y sus Nctares, el cual se encuentra en la gua desde la versin 1.4.1 y lo podrn encontrar en la seccin de "Eventos". P: Mat pregunta: "Hola estoy trabado en el 2 libro de la biblioteca por lo siguiente cuando voy a entrar a la casa del cientfico para apagar la chimenea no me deja entrar solo me manda un mensaje que dice: que esta ocupadoque no lo moleste salvo que tenga algn negocio y no puedo entrar a apagar la chimenea, que hago?" R: Debes entregar el primer libro a la biblioteca y hablar nuevamente con la encargada antes de ir por el segundo libro. P: KilluaZaoldyeck pregunta: "Tengo un pequeo problema estube leyendo tu guia por que me falta un item solo las flechas de luz... en tu guia decis que hay que sacarle con el jarron el espiritu que vuela alrededor del viejito que esta en cloud tops, Pero yo tengo un problema en ese momento no se lo saque el espiritu y ahora no puedo conseguir las flechas por favor si conoces alguna otra forma de conseguirla avisame" R: La nica manera de obtener las Flechas de Luz es ayudando al viejito ANTES de llegar al Quinto Calabozo, SI YA ENTRASTE AL QUINTO CALABOZO YA NO HAY MANERA DE QUE OBTENGAS LAS FLECHAS DE LUZ DE NINGUNA FORMA. Para ms info de cmo encontrar las Flechas de Luz consulta la seccin de "Mejora de tems". P: Takkle maggot pregunta: "Hola, tengo una pregunta que hacerte, se trata de la busqueda goron, consigo entrar en la cueva goron y una vez dentro fusiono piedra con 1 de ellos pero en vez de despertarse el gigante aparece un goron en la ciudad que vende piedras, no hay mas gorons en la cueva con los que fusionar, que he de hacer para que se despierte el grandullon?" R: Debes poseer la Espada Cudruple/Four Sword para que puedas fusionar con el segundo goron que llamar al goron gigante (Fusin #025). P: Oscar Arturo Ramrez Garca pregunta: "Ya hice todo el evento Goron y voy con el goron gigante y me dice: Bienvenido. Goro! Que ilusion me hace que alguien tan diminuto como tu haya venido a verme hasta este monte. Goro! Si logras algo extraordinario, vuelve a verme. Vale? Que no se te olvide. Goro! Cuando me da el escudo?? Que tengo que hacer???" R: Debes terminar el juego primero para que Biggoron te de el Escudo Espejo, recuerda que al terminar el juego y despus de los crditos debes GUARDAR tu juego cuando te lo indique para que puedas conseguir los extras como el Escudo Espejo y las 6 figuritas especiales en la Galera de Figuritas. P: Simn Ziga pregunta "ya me aparesi el biggoron y ya me aparese el tringulo dorado que parese una pieza de la trifuerza y le d mi escudo para que lo pruebe, pero cundo vuelvo (despes de ir a el otro lado de hyrule, a sobre las nubes, etc...) Por qu no me di el escudo espejo?" R: Luego de entregarle el escudo a Biggoron tienes que ir a cualquier otro sitio de Hyrule y CAMINAR bastante, no sirve transportarse con la Ocarina, debes caminar, caminar, y caminar, puedes ir por alguna pieza de corazn que te falte, botella, fusiones, etc. Despus de un buen rato regresa con Biggoron y seguramente ya te dar el Escudo Espejo. P: Josu Daz pregunta: "no me puedes decir como consigo el upgrade de mi bolsa de bombas por k kreo k se cmpra uno pero ya no esta o creo klo compre pero todavia me faltan mas bombas apenas tengo 50 no el maximo es 99?" R: Lamento decirte que en el Minish Cap Europeo (el que viene en varios idiomas, entre ellos el Espaol) slo se pueden conseguir dos mejoras para la bolsa de bombas, que son las Mejoras de Bombas #2 y #3 (ver seccin "IX.1 Mejora de tems"). La mejora que se compra en la tienda del pueblo NO EXISTE en el Minish Cap Europeo, por lo tanto slo podrs obtener un mximo de 50 bombas. En el Minish Cap Americano s se puede obtener las tres mejoras para hacer un mximo de 99 bombas. (ser un problema, bug, se les olvid ponerlo o ser una mejora exclusiva del juego Americano?... quien sabe!). P: Julio Cesar Lopez Medina pregunta: "mi duda es la siguiente: al querer completar mi coleccion de figurines tengo solo 135, incluidas las que te dan cuando terminas el juego mi duda es por que al querer obtener la que me falta carlov's me dice que ya no tiene nuevas figuras hechas, y me dice que si quiero intentar pero me deja en 0% sin posibilidad de aumentar la posibilidad, (y si tengo los 100 shells para dar el 100% y asegurarla). p.d la que me falta es la figura #22" R: Para cualquier figura que te falte para llenar la Galera de Figuritas visita la seccin "X. Galera de Figuritas" donde encontrars algunos tips y la lista completa de las 136 figuras. Recuerda que slo podrs obtener las figuras de los personajes y enemigos que hayas visto, en tu caso la figura que te falta es la #022 de Terry/Beedle, no la puedes obtener porque an no has visto a Terry/Beedle, para que sepas dnde se encuentra este personaje consulta la seccin de la galera. P: Diana La Rosa pregunta: "En tu cuarto, en la esquina inferior izquierda, Ezero te dice que hay algo raro, que si se lo muestras no le dir a nadie.(solo lo dice la primera vez que te acerques).realmente hay algo o es solo para perder tiempo?" R: En realidad NO es nada importante, slo lo dice por diversin. - Otras P+F... P: Rocio Romero pregunta: "hola mi nombre es rocio y tengo varias preguntas acerca del juego que espero me puedas responder 1.-la ubicacion de los dojos por que no mas tengo 6 tiger scroll y me piden 7 para una nueva tecnica 2.-la ubicacion de las hadas grandes las que dan mejoras 3.-la tienda no me vende la mejora de rupias 1 no mas vende la mejora para las flechas bombas y mejora de bombas pero todo cuesta 600 rupias y namas puedo cargar 300 que pasa? 4.-y por ultimo la ubicacion de todos los botes por su atenta respuesta gracias arriba LINK" R: Hola Roco, como son varias preguntas ir directo al grano: 1- Para la ubicacin de los pergaminos/dojos/maestros ve a la seccin "IX.4 Pergaminos", all est todo sobre los maestros y sus dojos. 2- Consulta la seccin "IX.1 Mejora de tems" donde se explican todas las mejoras de los tems, incluidas las hadas que te dan las mejoras para la Bolsa de Rupias, Bolsa de Bombas y para el Carcaj. 3- Si no consigues la Mejora de Rupias #1 en la tienda de la ciudadela es porque ya la compraste, te deben faltar las otras dos mejoras, para saber cmo obtenerlas consulta la seccin "IX.1 Mejora de tems". 4- En la seccin "IX.3 Botellas" se encuentra la ubicacin detallada de todas las Botellas. 5- De nada y arriba Link y la Leyenda de Zelda! P: Mariana Castillo Reza pregunta: "Hola, oye en el cementerio hay una tumba que empujas para atras y se oye como cuando descubres una puerta secreta.....tiene como tierra, pero no pasa nada....o no hay nada ahi.... tu no sabes que onda con esa tumba???" R: Esa tumba de la que hablas slo serva para abrir espacio y que pudieras pasar junto con tus reflejos hacia el Mausoleo Real, donde si recuerdas tenas que pisar los tres botones a la vez para abrir el Mausoleo. Esa tumba no sirve para nada ms. P: SnpR wLf pregunta: "en la villa hyrule hay una casa... enfrente de la escuela que entras y en el patio tiene unas escaleras que dan hacia un subterraneo en donde hay que empujar unas pidras hacia unos huecos en hilera para poder jalar una estatua y agarrar un cofre y creo que debe de haber mas cosas... el problema es que solo he puesto 2 piedras en los huecos aun no encuentro la 3ra entrada al dichoso subterraneo. mi pregunta es DONDE ENCUENTRO LAS 3 ENTRADAS PARA PODER ENTRAR A ESE SUBTERRANEO Y TOMAR ESE COFRE QUE ESTA DEBAJO DE HYRULE VILLAGE?" R: Debido a que me han hecho esta pregunta decenas de veces decid ponerla aqu en esta seccin para responderla. En el pueblo hay tres entradas secretas que te llevan a un tnel subterraneo donde hay varios cofres y otras cosas, en realidad lo nico que encuentras all son varias Rupias y una Kinstone. Para informacin detallada de cmo resolver esta cueva y tomar todos sus premios consulta la seccin "Rupias" en el Apndice y busca las 300 Rupias de la Ciudadela de Hyrule (Hyrule Town). P: Iris Jimnez Pereira pregunta: "localic un corazn que est en la ciudadela de hyrule, ac en una de esas casas, la con techo rojo que se encuentra arriba del bar y bueno hay dos entradas, si entras por el lado izquierdo hay una especie de pared que no te deja pasar, trat de entrar por el otro lado pero dice que est cerrado, si sabes algo de como se puede abrir esa puerta..." R: Esa Pieza de Corazn a la que te refieres es a la pieza #18 de esta gua y para obtenerla debes haber completado la Galera de Figuritas con 130 figuritas. Al conseguir todas esas figuras ve y habla con el sujeto que est sentado en la mesa fuera del caf del pueblo, l abrir la puerta de la casa que dices y podrs tomar la pieza y el Sound Test. P: Luis Palomino Juarez pregunta: "que es eso de las seis figuritas especiales? me falta hacer suerte 1 vez, me lo ha dicho el tingle verde, pero no lo encuentro por ninguna parte, pasa algo cuando acabo de unir las piedras con todos?" R: Las figuras especiales son seis figuritas que podrs obtener en la Galera de Figuritas despus de terminar el juego, para hacer un total de 136 figuritas. Y respecto a tu otra pregunta puedes consultar la seccin de Fusiones/Suertes en esta gua para que encuentres la que te falta... y lo nico que consigues al realizar las 100 fusiones es el Trofeo de Tingle (Tingle's Thropy), habla con Tingle dos veces para que te lo de... aunque te advierto que en realidad este trofeo no sirve para nada, slo es un premio por haber hecho las 100 fusiones. P: Pipo Pipo pregunta: "estaba por ahi dando vueltas cuando veo al enanito violeta y le pregunto cuantas fuciones me faltan y me dice que ocho, y le sigo hablando y me dice que algunas personas se desaniman y nunca ms vuelven a probar de fucionar las piedritas. Al leer esto digo con razon el tipo ese de la Colina del este no me quiere fucionar mas la piedra, porque antes de leer tu guia quise fucionar pero no tenia justo esa y cancele y descubri que en tu seccion Bugs decias que podia ser un Bug y yo te aviso que en realidad el tipo se desanimo y no va a volver a fucionar nunca ms. Y si es asi, al parecer me quede sin Escudo Espejo porque me falta un Goro nomas, el de la punta derecha...". R: Pues esto es un grave problema que slo sucede en el juego Europeo y que posiblemente se les escap a los desarrolladores del juego. En realidad s es un bug amigo, ya que si vuelves a hablar con el granjero te dars cuenta que te da las "gracias" por haber fusionado con l cuando nunca lo hiciste. Aunque el hermano de Tingle dice que algunos se desaniman a fusionar, se refiere a las Contrapartes Variables (ms info sobre esto en la seccin Fusiones/Suertes), ya que algunos fusionan y otros no. Pero el caso del granjero ES un bug, no es que se desanim, si cancelas la fusin no podrs fusionar con l nunca ms. Respecto al Goron que te falta... pues ese goron lo llamaba precisamente el susodicho granjero al fusionar con l y debido al Bug ya no podrs obtener ni la cuarta Botella ni el Escudo Espejo.... ni modo. P: Alberto pregunta: "ola, e conseguido ya todas las figuritas y muchas cosas del juego, pero me acabo de dar kuenta de 1 COSA, en el menu de pausa, kuando te pones donde te dice los elementos k tienes y los objetos especiales (aletas, muekeras y anillo) abajo a la izkierda te sale un rectangulo horizontal en blanco (al menos a mi) y la flecha se me mueve en tres lugares de ese rectangulo, QUE QUIERE DECIR ESO? QUE OBJETOS VAN AI?" R: Esos tres espacios son para los tems temporales, como la Llave del Cementerio y los libros de la biblioteca, una vez que uses esos tems se quitarn de all. Puedes ver la lista completa de tems temporales en la seccin "V.3 tems Temporales" de esta gua. P: Esteve Cubillas Olmo pregunta: "al final cuando acaban los creditos i pongo guardar i se reinicia,voy a comenzar la partida i me sale un triangulo,creo q es porq yaa me lo e pasado pero le doy a comenzar i todavia tengo q rescatar el reino de hirule porq no se a guardado?" R: S se ha guardado, lo que pasa es que el archivo se guarda justo en el momento antes de vencer a Vaati, eso es por si lo quieres vencer otra vez, y el tringulo en tu archivo slo indica que ya terminaste el juego. ========== == /`----------\ ((\ (XVII) L N E A S F I N A L E S (XVII) /)) __/----------__/ ========== == Informacin de contacto, versiones de la gua, agradecimientos y copyright. =(XVII.1)========== | C o n t a c t a n d o a l A u t o r | ========== *Removido, ya no atiendo consultas respecto a esta gua.* =(XVII.2)========== | V e r s i o n e s d e l a G u a | ========== -~~- VERSION ACTUAL -~~Versin 1.6.3 / 31 de Agosto de 2013 / 389KB - Cambiada la licencia de este documento a CC y removida la seccin de contacto. -~~- -~~-~~-~~- -~~Versin 1.6.2 / 18 de Agosto de 2009 / 389KB - Wow! 4 aos sin actualizar esta gua! En realidad no fueron muchos cambios, solamente algunos arreglos en varias secciones, nada ms. Versin 1.6.1 / 11 de Agosto de 2005 / 389KB - Despus de los miles de corres que me llegaron acerca de la Mejora de Bombas #1 del Minish Cap Europeo, me di a la tarea de jugarlo otra vez y pude resolver este misterio... no existe esa mejora en el Minish Cap Europeo! As que no sigan buscando ms porque slo se puden conseguir las Mejoras de Bombas #2 y #3. En el Americano s se pueden obtener las tres mejoras. - Agregada la Misc. "Sabios consejos de Ezero". - Pequeos arreglos en el Top 10 P+F, ahora es Top 12 P+F... Versin