

1. WALKTHROUGH

1.1. Inicio del juego.

1.1.1. Acceso a la ciudadela

Recién empezamos el juego, se nos narra una historia relatada por Nico. Poco después, Alfonso nos regaña para que vayamos a la estación para visitar a la princesa Zelda y ser maquinista oficial. Cuando salgamos, estaremos en la Aldea Nostra, e iremos al norte para ir hacia la estación, donde Alfonso nos espera para partir hacia la ciudadela.

Para ir a la ciudadela, hay que trazar con el stylus las vías donde vamos a llevar el tren. La ciudadela está al noreste del mapa. Tendremos 5 minutos para ir hacia allí. Alfonso nos explicará cómo manejar el tren, por lo que tendremos que valernos de nuestra astucia para llegar. El consejo es saber evitar los trenes que se nos avecinan, porque tendríamos que empezar de nuevo si tropezamos con ellos.

1.1.2. Ciudadela de Hyrule

Nada más llegar, Alfonso te dirá que vayas recto hacia el Castillo de Hyrule. Justo antes de adentrarte, verás a un cartero que se te presenta, y te entregará una carta. Terminado el encuentro, ve rectamente hacia el castillo y habla con los guardias para que te dejen pasar. Una vez dentro, habrá un guardia que te impedirá el paso, y aparecerá el ministro Makivelo, quien te ayudará a entrar.

Sube las escaleras y contemplarás unas secuencias de la ceremonia de graduación, con el ministro aguando la fiesta. La princesa Zelda te hará entrega del título oficial y de una carta, en la que te reunirás en secreto con Zelda. Para ir a sus aposentos hay que ir al primer piso del exterior (a través de unas escaleras que están en las partes inferiores del interior del castillo). Ve por el lado derecho y más adelante encontrarás un atajo que te llevará al acceso al castillo. Entra y ve hacia más arriba, donde encontrarás las escaleras y te encontrarás con Zelda, que durante la secuencia, te pedirá que la lledes a la Torre de las Almas para investigar la desaparición de las vías. Además, te entregará el traje de soldado (las ropas verdes), para facilitarte la estancia en el castillo.

1.1.3. Salida del castillo y la ciudadela

Zelda te pedirá que la saques del castillo sin que te vean los guardias. Te enseñará cómo utilizar el silbato y cómo utilizarlo para que ella se mueva. Planta 1: Distrae al segundo guardia (el que está abajo en la parte superior) en un hueco intermedio para permitirle el paso a Zelda.

Planta baja: Es algo más complicado. Distrae al primer guardia del jardín y haz como si le miras atentamente. Después, distrae a un segundo guardia mirando hacia el oeste, para que Zelda pueda pasar sin ser vista. Luego, lanza piedras ante el siguiente para que te siga y haz de señuelo con el que custodia la entrada a palacio para que no sea vista. Cuando llegues a la ciudadela, tendrás una secuencia con Alfonso, y partiremos hacia la Torre de las Almas, nuestro próximo destino.

1.1.4. Viaje a la Torre de las Almas

Nada más salir de la ciudadela, verás que una vía ha sido destruida, y el tren no podrá seguir, dando lugar a una secuencia, en la que la Torre de las Almas es destruida por unos poderes oscuros muy extraños, y verás a Malhadus salir de aquel lugar, mientras que la torre trata de ser recompuesta. Makivelo aparecerá por sorpresa con Diego, su secuaz, en donde muestra su forma real como un demonio con dos cuernos. Makivelo busca secuestrar a la princesa, pero Alfonso la protege y se enfrenta a Diego, y pierde. Link lo intenta pero fracasa, y Zelda, rodeada, es atacada por Makivelo, quien sólo buscaba su cuerpo.

Terminada la secuencia, aparecerás en el castillo. Sal del hospital y regresa a la planta baja y verás a Zelda, buscando ayuda. Ocurrirá lo mismo cuando subas a la primera planta, pero podrás abrir las puertas (la puerta de la derecha) y subir a sus aposentos. Allí recibirás la flauta terrenal y te pedirá ir a la Torre de las Almas mediante un camino secreto, pero para ello, hay que conseguir una espada. Si vas por dicho camino, encontrarás dos cofres con 20 rupias cada uno y un tercer cofre con un tesoro.

La espada se consigue yendo a la entrada de palacio por el lado derecho (al norte de donde están las escaleras). Habla con el primer soldado y te obsequiará con la espada sin antes aprender a usarla. Ahora volvemos al lugar donde no podíamos pasar y el guardia nos dará acceso. Nada más entrar en la ruta, debemos vencer a algunos monstruos para rescatar a un guardia. Sube las rampas y verás una bomba, úsala en el centro de la parte superior y abrirás un camino secreto.

En la cueva debes derrotar a varios enemigos y después, mueve una columna hacia donde está un interruptor, donde abrirás una puerta con una llave pequeña, úsala y sube al primer piso. Salta al poco de avanzar y verás: un camino bloqueado, una bomba y un cofre (con 20 rupias). Destruye el camino y verás unos interruptores que deberás utilizar. Para ello, golpea el de la derecha, seguido del de arriba, abajo y por último el izquierdo, claro que deberás ser rápido, pues dura apenas unos instantes. Dicho acertijo abrirá un camino.

En la segunda planta, verás a unas ratas que tendrás que eliminar. Ascende de planta y llegarás a la Torre de las Almas.

1.1.5. Torre de las Almas

Allí dentro te encontrarás con Radiel, protectora de la torre, quien conocía (presuntamente) a Tetra. Te explicará que ella mantiene en pie la torre con tal de que Malhadus no salga de su prisión y verás a una Zelda desesperada por recuperar su cuerpo. Ve hacia el norte y subirás hacia la entrada de la torre, donde verás aparecer a un Phantom que te atacará. Sal fuera y Radiel te explicará que podrás controlarlos, pues en su espalda se pueden introducir espíritus, pero se necesitan lágrimas de luz para ello.

Regresa a la planta baja y reúne tres lágrimas de luz. No es difícil, salvo que el Phantom te vea. La primera podrás hallarla a la izquierda de la sala donde solo tendrás que ir caminando, la segunda está en la parte norte, pero la última está bloqueada pues necesita de un puente para llegar a ella, para acceder iras por el camino que hay un poco antes de la segunda lágrima de luz, al final de este verás un interruptor y al golpearlo aparecerá el puente por un breve tiempo.

Tendrás que ir corriendo hasta allí atravesarlo y luego podrás tomar la última lagrima de luz. Cuando las reúnas, tu espada podrá golpearles por la espalda, y cuando lo hagas, verás una secuencia donde el Phantom te ataca y Zelda te salvará introduciéndose en el propio espectro. Empuja la puerta con el espectro (a través del silbato lo podrás manejar), y luego con Link; así subirás al primer piso.

Primer piso: avanza y verás unas púas que te impedirán continuar. Usa al espectro para que golpee un interruptor y proseguir la marcha. Ve hacia abajo y verás dos interruptores para bajar una puerta. Usa al espectro mientras Link está en uno de los interruptores. Prosigue y derrota a unas ratas, a las cuales Zelda, como espectro, no puede atacar; y después, verás otro bloque de pinchos, y más adelante a un espectro que podrás engañar. Haz que Zelda vaya hacia él para golpear un interruptor, y luego, entreténlo. Como Link, ataca al Phantom por la espalda. Verás que podrás mover el espíritu de Zelda de un espectro a otro, hazlo y podrás subir al segundo piso.

Segundo piso: encontrarás ahí dentro la Litografía de los Bosques, que restaurará parte de las vías de la Región de los Bosques. Usa un resplandor azul que verás (por orden de Radiel), y volverás a la entrada de la torre.

Con algunas vías restauradas, no podremos acceder todavía al Templo del Bosque, por lo que deberemos encontrar a los lokomos, personajes que poseen instrumentos musicales y cuya energía ayudará a restaurar las vías. Tendremos que encontrar a Valvio; éste se sitúa donde terminan las vías. Para ir hacia allí, Radiel activará el Tren de los Dioses y muchas vías, por lo que podrás circular por ellas de nuevo.

1.2. Templo del Bosque

1.2.1. Altar de Valvio

Saldrás desde la Torre de las Almas, y para acceder al lugar donde está Valvio, traza con la pantalla táctil la ruta a seguir (donde terminan las vías).

En ese momento, comenzará la aventura. Antes de dirigirte hacia donde está Valvio, habrá que ir a la Aldea Floral, donde te podrán dar detalles del lugar.

1.2.2. Aldea Floral

Es un pueblo con casas de árbol, con muchas hojas y un camino más tortuoso más adelante, que por ahora no podremos avanzar por allí. Ve a las casas (excepto la tienda), y te darán detalles de Valvio, que es el guardián de la espesura, y algunas orientaciones del Bosque Perdido. Es conveniente que escuches sus consejos, porque te servirán de camino al lugar.

1.2.3. Bosque Perdido

Para ir hacia allá, hay que ir al lado oeste de la bifurcación y luego a la derecha. De frente, verás una cueva, el Bosque Perdido. Nada más llegar verás una bifurcación, pero antes de girar, verás un árbol que no tiene hojas, así que gira al lado contrario de donde se sitúa el árbol, repite esto hasta la tercera vez; pero a su vez, el tren irá tomando más velocidad y te hará compleja la visión de dicho árbol. Si se llega a una cuarta bifurcación, hay que ir en el lado donde está dicho árbol sin hojas, es decir, donde está la salida.

No es fácil debido a la mayor velocidad que toma el tren, y si vamos por el lado no deseado... toca empezar de nuevo. Si lo conseguimos, llegaremos al Altar de los Bosques, donde se encuentra Valvio.

1.2.4. Altar de los Bosques

Empezaremos bajando de la estación y avanzando un poco al norte. Derrota a todos los enemigos para que no te estorben durante el camino. Después, sube por las rampas de la derecha y más abajo verás unas flores bomba, un puente y un interruptor. Utiliza una flor bomba y lánzala contra el interruptor para activar un puente (no durará mucho tiempo), y luego agarra la otra flor bomba y cruza rápidamente los dos puentes y lanza la bomba contra las grietas.

Avanza y verás una piedra que emite notas. Utiliza la flauta terrenal y verás que al piedra saldrá volando como un cohete y una mano te hablará. Conseguirás una melodía: la Melodía del Despertar (Song of Awakening).. La mano te dirá que hay objetos durmientes como él expandidos por el reino.

Avanza a la izquierda y verás unas estatuas y varios enemigos rondando por ahí, y en el centro, un cartel. Te pedirá que hagas una línea entre dos estatuas que se miran, pues traza la línea desde la estatua superior izquierda y la de más a la derecha. Dicho reto te abrirá la entrada al Altar de los Bosques, donde Valvio nos espera.

Valvio nos enseñará a usar la flauta terrenal y después toaremos con él. Presta atención a los colores que emiten los sonidos, pues son los que deberás emitir con la flauta. Se domina con un poco de práctica. Valvio tocará el chelo y tras tocar juntos, obtendrás la Melodía de los Bosques y mejorarás el poder de la litografía, pudiendo acceder a la primera mazmorra, el Templo de los Bosques.

Ve rápido a la estación y realiza la ruta hacia el templo. Entrarás en un bosque donde tendrás que evitar a las skulltullas, que te atacarán si aparecen rápidamente. Es recomendable usar el silbato del tren para ahuyentarlas. Después llegarás a una bifurcación y gira a la izquierda, donde encontrarás una salida y verás el templo. Ve con el tren y estacionarás en su interior. Al llegar al Templo de los Bosques, Zelda te preguntará si estás preparado. Obviamente di que sí y ve hacia el norte. Justo antes de entrar, sube las escaleras y verás una piedra musical. Utiliza la flauta terrenal y obtendrás la Canción de la curación (Song of Healing), tocando verde-blanco-verde. Saldrá un hada que sólo podrás utilizar una vez, así que piensa bien el momento de usarlo.

1.2.5. Templo de los Bosques

Nada más llegar hay que agarrar un jarrón y mientras vas avanzando, verás que no tienes ninguna salida, salvo un interruptor, pues lanza el jarrón o una de las bellotas hacia él y se activará un puente, crúzalo. Avanza hacia el norte y verás un espacio cubierto de lodo con un interruptor al fondo. De todas formas, perderás algo de vida mientras estés en el lodo. Cuando llegues al interruptor, harás aparecer un cofre con 100 rupias. Después, avanza hacia el sur de donde está el interruptor y te enfrentarás a unos enemigos. Derrótalos y conseguirás acceder al primer piso y aparecerá un cofre con otras 100 rupias.

Primer piso: esquiva los espacios de lodo y ve hacia arriba, donde te enfrentarás a unos monstruos muy peculiares. Si les tocas, se inflarán y escupirán lodo. Cuando lo hagas, aparecerá un cofre. Se trata del primer objeto del juego, el Vórtice de viento. Utilízalo con el molino y podrás seguir avanzando. Avanza hacia el oeste y quita el lodo con el vórtice, pudiendo regresar a la planta baja.

(También podemos volver de donde venimos (sin irnos del primer piso) para quitar el lodo y conseguir un cofre con un tesoro; y podremos usar la melodía del despertar con una de las piedras (cerca de donde están las escaleras), para ver los cofres del piso).

Planta baja: utiliza el vórtice para hacer salir una llave pequeña que no podíamos acceder. Después, ve a la derecha y pulsa el interruptor. Así comunicarás toda la planta baja y regresa hacia donde está una puerta con llave. Sigue el camino hasta que quedas encerrado y te enfrentarás a dos fantasmas, con Iso que deberás usar el vórtice para aturdirlos y luego golpearles rápidamente, y podrás ascender de nuevo al primer piso, donde subirás unas escaleras para ir hacia el segundo piso.

Segundo piso: verás un interruptor y un objeto. Utiliza el vórtice con el objeto para empujarlo y aparecerá un cofre con una llave pequeña. Toca regresar al primer piso.

Primer piso: vuelve hacia donde estaba una puerta con llave pequeña. Ábrela y te enfrentarás con el minijefe del templo. Cuando libere un fantasma, utiliza el vórtice contra él para devolvérsela, le aturdirás y golpéale. Si fallas, rebotará contra ti y te aturdirá. Dale dos veces y el ganarás, pudiendo ascender al segundo piso.

Segundo piso: está la sala del jefe y su llave. Ve hacia abajo y te encontrarás con un gusano bomba, golpéalo para que tome la forma de una bomba y usa el vórtice para llevarlo hacia las grietas. También úsalo para limpiar el lodo y activar un interruptor (el morado), el cual te abrirá una puerta en la parte izquierda inferior, aunque también hay otro interruptor que hará aparecer un cofre con tesoros. Ve hacia la parte izquierda, donde tienes a dos larvas. Golpéalas y luego usa el vórtice para romper unas grietas, eso sí, deben estar cerca de las grietas para luego pulsar un interruptor morado y te abrirá la puerta para tomar la llave del jefe.

Cuando lo hagas, aparecerán dos manos que querrán recuperarla. Detrás de la llave hay un letrero que te mostrará el camino a seguir, el cual debes anotar para no perder vida. Ahora toma la llave y sigue el camino para desbloquear el paso hacia el jefe. Evita contactar con ellas y podrás abrir la cerradura, accediendo al jefe del templo.

Tercer piso: recupera tus corazones y podrás volver a la entrada mediante una luz azul (si tocas la tabla). Sube las escaleras y nos enfrentaremos a Escaronte, el gigante blindado.

Tras vencerle, verás que aparecerá el primer sello y conectará con la Torre de las Almas, desbloqueándose el acceso a la segunda parte de la torre. Tras esto, podrás salir y recoger el contenedor de corazón.

1.3. Región de las nieves. Templo de las Nieves.

1.3.1. Segunda visita a la Torre de las Almas

Tras pasarnos el Templo de los Bosques, podremos volver a la torre, pero mientras vayamos, los trenes con los que nos habíamos encontrado al inicio, se convertirán en trenes bomba. Si chocas con uno de ellos, perderás el juego y te tocará jugar de nuevo. Cuando llegues, Radiel nos advertirá de que deberemos ir a la Región de las Nieves, sin antes encontrar la litografía. Cuando subamos, tendremos acceso a una nueva escalera, y así no pasaremos por la visita anterior. Estaremos en el tercer piso.

Tercer piso: aparecerán dos espectros y unas estatuas de fuego que nos dificultarán el paso. Para conseguir las tres lágrimas de luz, en una hay que utilizar el vórtice y esperar que el espectro no nos descubra; en otra muy

sencilla, esperar a que las estatuas dejen de escupir fuego y para la tercera es lo mismo, pero evitando que el espectro nos vea. También encuentras un cofre grande con tesoros. Una vez controlado un espectro, vayamos al espacio grande de lava y haz que Zelda esté en la lava, para que Link pueda saltar (tocándole el escudo) y ella le protegerá de la lava con su escudo. Ello provocará que Link atacará por ella, debido a que Zelda no podrá si lleva al muchacho. Cruza la lava al otro lado y sube la rampa (para que Link baje en tierra firme). Cuando cruces la lava, sigue y subirás las escaleras al cuarto piso.

Cuarto piso: avanza hasta encontrar un río de lava. Utiliza a Zelda como espectro para subirte y crúzalo. Mientras lo haces, elimina a los murciélagos (tratarán de echarte a la lava), y luego utiliza el vórtice con los dos molinos, haciendo que una puerta se abra. También encuentras durante el camino un cofre grande con 100 rupias. Al cruzar el río de lava, avanza hasta donde está un enemigo (en la pantalla superior con forma de calavera). Es escurridizo, e intenta acorralarlo con el espectro. Si le derrotas, conseguirás una llave pequeña. Ve un poco más adelante, donde está la puerta (justo donde estaba el enemigo). Cruza el río de lava y ascenderás al quinto piso.

Quinto piso: nada más llegar, te cerrarán la entrada y te enfrentarás a un guerrero Zora. Usa al espectro para entretenerlo y golpéale en la espalda varias veces para derrotarlo. Cuando lo hagas, se te abrirá una puerta para explorar el piso. Avanza y verás a un keaton sujeto sobre una estatua, pero como no puedes golpearle, ve hacia el este y usa al espectro para pasar por la estatua de fuego; y luego, verás una superficie elevada por donde ser llevado por el espectro. Usa el vórtice para hacerle caer y golpéalo. Ojo con las estatuas, que se autodestruyen cuando vences a los keaton.

Después vuelve a montar sobre el espectro y encontrarás a otros dos keaton de esta forma y derrotarlos como el anterior. Vuelve a montar sobre el espectro, pero esta vez, para atravesar tres estatuas de fuego, sólo que una de ellas escupe fuego un poco más arriba. Cuando la del medio pare de echar fuego, cruza y después verás una llave pequeña. Usa el vórtice mirando a la llave para luego soltarte del espectro y tomarla. Atraviesa las estatuas de nuevo (usando al espectro) para volver y ve un poco más arriba, donde está la cerradura con llave. Ascenderás al sexto piso.

Sexto piso: la sala donde está la litografía de las Nieves. El portal te hará volver de nuevo a la entrada de la torre. A la entrada, Radiel te dirá que encuentres a Váporo, lokomo que está en el altar de las nieves.

1.3.2. Llevar a Alfonso y el cañón

Durante el viaje en tren, Zelda nos advertirá de que regresemos a la ciudadela para ver a Alfonso. Cuando vayas hacia el castillo, el buzón aparece agitado y el cartero hará su aparición, entregándonos la carta de Alfonso. Léela y te pedirá que le recojas al castillo (en el hospital, a la izquierda) para volver a la aldea natal, la Aldea Nostra. Antes de salir, verás al médico, que te preguntará por Zelda, y se marchará sin creerte. Vuelve a la estación con Alfonso y dirijamos rumbo a la aldea natal.

Alfonso irá a su casa para mejorar el tren, pero le llevará un rato y te pedirá que vayas a ver a Nico. Éste te pedirá un favor: rellenar las insignias de cada estación, y él te dará el álbum de insignias, con el que podrás hacerlo. Regresa a la estación y verás que Alfonso te dará un cañón para el tren, por lo que podrás atacar a enemigos sin despeinarte. Ahora toca rumbo a la Región de las Nieves.

Durante el viaje te encontrarás con algunos obstáculos: animales en el medio de las vías, monstruos que te atacarán, rocas que te tapan el camino... con los que usarás el cañón hasta llegar a la región nevada.

Opcional: durante el camino encontrarás una estación cerca, que te conducirá a la Granja conejera, donde tendrás una red para cazar conejos que podrás usar en el tren, y con el silbato, les ahuyentarás para que se acerquen y así poder ir capturándolos. También podrás conseguir un cofre con un tesoro.

1.3.3. Región de las Nieves

Nada más llegar, verás en la pantalla superior que hay una ruta bloqueada, aunque podrás acceder a otro lugar, la Aldea Niveosita. Pregunta a la gente dónde se encuentra Váporo, y te pedirán que vayas a la casa del jefe, situada en lo más alto de la aldea. Durante el camino encontrarás una piedra musical, y obtendrás la Melodía del Canto Revelador, que revelará objetos ocultos hasta ahora. Aparecerá un cofre ante ti.

Ve a lo más alto de la aldea y te encontrarás con el Rey. No podrá ayudarte para llegar al altar, aunque querrá tu ayuda para formar equipos de vigilancia, debido a la desaparición de las vías. Intenta formar tres equipos con los seis. Los niveositas son: Astarillo, Amarillo, Acorno, Normalio y Cornacho. Cuando hables con todos, ve a ver al Rey y te pedirá los equipos. Recuerda los diálogos de los niveositas, y así podrás formar las parejas. Si no lo has conseguido, Zelda te ayudará a formarlos y te será más sencillo.

Al resolverlo, te recompensará con 20 rupias. Yendo al asunto de Váporo, te dirá que hay un túnel por el que ir, pero hay una criatura allí. Ahora tienes acceso para ir a ese túnel... y para ir al Altar de las Nieves. En el túnel, te encontrarás con una larva Gohma gigantesca (de forma de piedra). Dispárale a su ojo varias veces mientras te persigue (ya sea escalando o caminando) para evitar que te haga daño, y así durante todo el trayecto. Cuando el monstruo haya sido derrotado, habrás llegado al Altar de las Nieves.

1.3.4. Altar de las Nieves

Nada más llegar, verás a unos lobos que te irán atacando mientras viajes. Derrótalos y no te molestarán. Sube una rampa que está a la izquierda y sigue el camino, apareciendo más lobos a los que derrotar y también chuchus de hielo, que puedes derrotarlos aturdiéndoles con el vórtice. Llegarás a una cueva, y en ella aparece un interruptor con estatuas, una tabla y un interruptor. Pulsa el interruptor y tendrás un tiempo límite para

seguir el camino, pero ninguna estatua debe verte. El truco está en las estatuas.

Cuando superes el acertijo, podrás ver a Váporo. Él tocará una balalaika y obtendrás la Melodía de las Nieves, con acceso al templo. Salimos de allí y volveremos a la estación, trazando la ruta hacia el Templo de las Nieves. Durante el trayecto, nos enfrentaremos a muñecos de nieve y a una enorme ventisca, que nos acabará sacando fuera y tendremos que regresar a la Aldea Niveosita para volver a la ruta que nos llevará al templo. Ve a hablar con el Rey y te dirá que hay que ir hacia el este, donde una persona apasionada de los trenes nos ayudará. Trazando la ruta hacia el este, nos iremos enfrentando a varios muñecos de nieve y tendremos que dar esquinazo a un tren bomba, y nos dirigiremos hacia la parte más baja, donde encontraremos a un personaje que nos hace fotos, pararemos y el fotógrafo (de nombre Carbo), nos hablará. Nos preguntará si queremos ir al templo y nos mostrará un mapa muy antiguo, pero con la ruta a seguir hacia el lugar. Una vez que lleguemos al vestíbulo, subimos las escaleras y ya estamos en el interior del templo.

Opcional: durante el camino de encontrar a Carbo hay una estación, el Lago Hiélostón. Aún no se puede hacer nada por ahora por falta de objetos.

1.3.5. Templo de las Nieves

Nada más empezar, ve de frente. Verás una campana que funciona como mecanismo, y dos chuchus de hielo que podrás aturdir con el vórtice. Empuja la campana para que el bloque caiga y luego golpéala, abrirás una puerta, la de abajo. Ve por allí y empuja el bloque para que quede en el medio de la escalera y de un saliente, así podrás seguir avanzando.

Después, ve al exterior y verás a un monstruo que escupe bombas larva. Usa el vórtice y haz que la larva choque con el interruptor morado, haciendo que abras dos puentes y puedas bajar al sótano.

Sótano: empuja el bloque de madera para que caiga en el agua. Salta en él y usa el vórtice en el molino. Harás aparecer una nueva ruta. Para salir del agua usa el vórtice a tu posición contraria (es decir, si quieres ir al norte, lánzalo al sur) y llegarás a tierra. Habrá un monstruo de hielo que te molestará, golpéale con la espada y caerá al agua. Luego, avanza y empuja otro bloque de madera al agua, salta y usa el vórtice para empujarlo. Hay algunos monstruos que lanzan larvas bomba, si te atacan, responde con el vórtice y caerán, aunque también pueden esconderse o quedar aturdidos con el vórtice sin ninguna larva de por medio. Verás tierra y salta. Luego verás dos interruptores que no podrás alcanzar y gira a la izquierda.

Te enfrentarás a varios murciélagos que se vuelven helados cuando tocan las antorchas de fuego helado. Usa el vórtice lejos de las antorchas y volverán a ser normales mientras queden aturdidos. Cuando acabes con ellos, obtendrás el bumerán. Vuelve al lugar anterior y usa el bumerán con los interruptores, y accionarás un puente que te llevará de vuelta al primer piso.

Planta baja: verás un bloque con una campana. Avanza un poco más hacia abajo y verás un interruptor que golpear con el bumerán, y unos murciélagos que harán aparecer un cofre si los derrotas (un tesoro). Golpeando el interruptor, harás caer la puerta y empuja la campana hasta que caiga en una plataforma dorada. Golpea con el bumerán una vez en la campana grande, dos veces en la pequeña y una vez más en la grande; abrirás una nueva puerta, la de abajo.

Afuera, verás cinco antorchas, y una de ellas encendida. Enciéndelas según este orden: arriba-abajo derecha y arriba-abajo izquierda. Podrás bajar las escaleras al sótano 1.

Sótano 1: avanza hasta ver una antorcha helada. Usa el bumerán y harás un camino de hielo sobre el agua. Toma el cofre que hay a la derecha y obtendrás una llave pequeña. Úsala y te enfrentarás al minijefe del templo. Son cuatro monstruos helados que podrás derrotar con el bumerán y una antorcha de fuego, que cuando vuelven a su estado normal son unos octorok y podrás derrotarles fácilmente, abriéndote acceso a una nueva puerta, con la que podrás derretir el hielo que mantiene aprisionado al molino. Ahora usa la antorcha helada para hacer un camino y usa el vórtice con el molino.

Abrirás una nueva puerta y verás un lago y más antorchas heladas que encender. Esta vez hay que ser rápido porque no disponemos de mucho tiempo para cruzar. Cuando lo hagas, aparecerá un cofre (si has derrotado a los monstruos) con 100 rupias y podrás subir a la planta baja.

Planta baja: está la última campana. Ve algo más abajo y verás las dos antorchas de hielo. Haz un camino para pulsar un interruptor y abrir la puerta que comunica con la del interior del templo (también hay un cofre con 20 rupias). Sal hacia abajo y derrota a los murciélagos de fuego. Aprovecha la antorcha para descifrar una melodía, que tiene que ver con las campanas. El orden va así: grande, dos veces normal, luego la pequeña y por último la grande. Harás aparecer un nuevo camino y podrás subir al primer piso.

Enciende las antorchas de la otra sala y aparecerá un cofre con 20 rupias.

Primer piso: ve hacia abajo y derrota a los chuchus de hielo. Después sigue un poco más y verás un cartel de cómo encender unas antorchas, las cuales se sitúan a la izquierda de donde llegamos, subiendo una rampa. Cuando lo hagas, abrirás una puerta al este, donde te enfrentarás a unos lobos. Después continúa y verás la llave del jefe. Para conseguirla pulsa primero un interruptor, del que saldrá un puente, y luego usa el vórtice para que esté en el mismo. Abre la cerradura y sube al segundo piso: el vestíbulo contra el jefe, y nos enfrentaremos a Alentor, Mago fuélido.

Alentar se convertirá en fuego o hielo, y te puede quemar o congelar. Para debilitarle, usa la antorcha del elemento que lo debilita (si es fuego, hielo y viceversa) varias veces. Muchas veces se acercará para pillarte desprevenido, lo mejor es alejarse y aprovechar las oportunidades. Después se dividirá en dos y el combate será más complejo. Aprovecha las antorchas

y debilita a uno, después haz rápidamente lo mismo con el otro, y se acabarán juntando. En consecuencia, Alentor destruirá las antorchas y tendrás que atacarle cuando te lance de un elemento (si te ataca con fuego y luego es de hielo o viceversa). Cuando lo hagas (golpeándole 8 veces en cada forma), le derrotarás.

Aviso: este jefe es de combate muy largo. Conviene que recuperemos vida y perdamos menos durante el combate, ya que si nos congelan, perderemos mucho más. Tendremos de premio el Sello de las Nieves y un contenedor de corazón.

1.4. Región de los Mares

1.4.1. Tercera visita a la Torre de las Almas

Desde el Templo de las Nieves iremos en tren hacia el extremo sur, donde podremos ir a la Torre de las Almas, y subiremos a un nuevo lugar, a partir del séptimo piso. A partir de ahora verás que no hay mapas, así que te tocará descubrir por ti mismo.

Séptimo piso: estarás en una sala a oscuras y que deberás alumbrar las antorchas con el bumerán una a una. Más adelante verás las escaleras hacia el octavo piso, pero si quieres tesoros, agarra una bomba de arriba y apresúrate en lanzarla (mientras no te descubran los fantasmas) donde hay una entrada secreta, aunque te será más fácil si conseguiste el saco de bombas (en una tienda de Terry).

Octavo piso: verás en el mapa que los espectros podrán despedir luz, pero antes habrá que conseguir las tres lágrimas de luz. Tendrás que iluminar las antorchas para que puedas proseguir el camino. Si vas muy al norte, ten cuidado de que los espectros no te descubran, y también podrás derrotar a los fantasmas con el bumerán de fuego. Sólo así podrás conseguir la lágrima de luz, y la siguiente, algo más cerca, al este. La última gota está escondida a la derecha superior del todo. Usa el vórtice para apagar la antorcha y luego una bomba, así conseguirás la última gota y podrás controlar a uno de los espectros ígneos. Después, regresa al puente del inicio del piso e ilumina las antorchas. Después pasa por él y usa al espectro para iluminarlas. Sólo así conseguirás subir al noveno piso.

Noveno piso: avanza un poco y verás dos interruptores: uno cerca de la puerta cerrada y otro lejos. Manda al espectro lejos (para que no nos ataque el fantasma) y también lo pulsaremos con Link. Cuando lo hagamos, abriremos la puerta y veremos unos símbolos en forma de Z. Más abajo habrá que abrir una puerta que te pide una marca, la durmiente, y es la forma de Z que aparecía en el suelo. De esta forma, conseguirás la llave y nos enfrentaremos a un enemigo en el décimo piso. Aparecerán tres manos y Zelda se encargará de la llave, mientras que nosotros deberemos protegerla. Podemos atacarle para evitar que se lleven la llave.

Décimo piso: nos enfrentaremos a un poderoso guerrero Zora que escupe fuego (por su aspecto rojizo). Haz que Zelda te cubra atacándole y

protegiéndote de sus llamas, y como Link, ataca por la espalda varias veces al guerrero. Es muy rápido y procura serlo para golpearle varias veces para derrotarle. Cuando lo hagas, aparecerá un cofre con tesoros y subirás al undécimo piso, donde está la litografía de los Mares.

Volveremos a la entrada de la torre y Radiel nos dirá que busquemos a Bobin, lokomo de los mares.

1.4.2. Acceso a la Región de los Mares

Para ir a la Región de los Mares tendremos que cruzar un río desde la Región de los Bosques. Justo antes de cruzar el río, para en una estación, estarás en el puentebajo. Avanza un poco por allí y verás un puente destrozado. Como no podrás avanzar debido al puente. Ve a la casa que hay y encontrarás a Linebeck, nieto del de Phantom Hourglass. Al principio querrá echarte, pero como también quiere ir a la Región de los Mares, te pedirá que traigas a Pontón, que está en la Región de las Nieves.

Ve a la Torre de las Almas y pídele a Radiel que te lleve a la Región de las Nieves, y así podrás ir a la casa de Pontón, el constructor. Habla con él y se unirá a ti para ir al puentebajo, además de que tiene un asunto pendiente con Linebeck. Vuelve a la Torre de las Almas para circular por los bosques, y volverás al puentebajo. Durante el trayecto, Portón protestará si saltamos las señales, las desobedecemos o nos atacan.

Una vez en el puentebajo, Linebeck aparecerá ante Portón y éste nos exigirá cobrarle 5000 rupias, mientras que Linebeck se escaqueará de ello. Ve a verle y te pedirá que consigas tesoros (como los anillos reales que valen 8000 rupias) y nombra a su abuelo, quien dejó un tesoro de su ubicación, y como su nieto no lo entiende, te pedirá que lo consigas en su lugar, y tendrás acceso a la tumba del Linebeck de Phantom Hourglass.

Verás unos monstruos que pueden comer tu escudo, evítalos y sigue avanzando hasta ver unas escaleras. Volverás al exterior y verás una piedra musical, donde conseguirás la melodía de los Sonidos de la Luz, y la tumba de Linebeck. Con los Sonidos de la luz, verás que la luz va hacia un interruptor morado, golpéalo con el bumerán y aparecerá un puente. Donde el puente verás unas flores bomba, úsalas para reventar la grieta y entrarás en una cueva. Derrota a los monstruos y utiliza los Sonidos de la luz dos veces. Sigue las indicaciones de la carta con 4 pasos al norte y 6 al oeste, y utiliza el Canto revelador y tendremos el anillo real.

Volvemos a donde está Linebeck, y aparecerá Portón para quedarse con el anillo como pago, y además, podrás intercambiar tesoros por piezas de tren y venderlos por rupias. Con el puente arreglado, ya se puede viajar a la Región de los Mares. Sal de la estación y cruza el puente.

1.4.3. Región de los Mares

Nada más llegar a la región, haz una parada en la Aldea Papuchia, lugar muy conocido para Zelda. Ve a ver a la anciana (está en la segunda casa a la derecha). Verás que no está Bobin, y que unos piratas secuestraron a los

hombres de la isla. Ahora toca ir al Altar de los Mares, situado donde terminan las vías.

1.4.4. Altar de los Mares

Avanza hasta que veas a un cangrejo con una pinza de hierro. Utiliza el bumerán para aturdirle y golpéale por la espalda, así podrás entrar en una cueva. En el interior de la cueva, derrota a otro cangrejo y avanza hasta que veas unas flores bomba y a lo lejos unas grietas. Agarra una de las bombas y luego utiliza rápidamente el vórtice para romperlas. Después, usa el bumerán para activar el interruptor y aparecerá un puente para pasar al otro lado. Avanza y derrota a otro cangrejo y luego sube las escaleras hacia el exterior. En la pantalla superior verás unos círculos en un color más destacado: son las estatuas con las que abrir el portal que abrirá el paso al altar. Hay que visitarlas todas y fijarse en las miradas, sólo así podrás trazar una línea que abrirá el portal.

También puedes encontrar en el lado derecho un cofre con tesoros, pero para ello hay que agarrar una gallina e ir volando hacia abajo. Cuando accedas al interior del altar, verás que Bobin no está, se había ido a la Aldea Papuchia. Para volver a la estación, ve por el extremo sur de la derecha y acciona un interruptor para que salga un puente. Una vez en la estación, toca volver a la Aldea Papuchia.

Avanza por la isla y verás que Zelda te llama la atención. Verás a Boblin dormido y montado sobre unos pájaros que le sujetan con cuerdas. Usa el Canto relevador y harás aparecer una piedra musical, y obtendrás el Cantar del ave. A consecuencia de ello, despertarás a Bobin y tendrás que llevarle al altar en tren. Ahora regresemos al Altar de los Mares. Mientras pases el puente, aparecerá un barco pirata que te atacará y se colará en el tren. Bobin te pedirá que los derrotes, y poco a poco irán apareciendo más. Si se lo llevan, tendrás que empezar de nuevo. Cuando los derrotes, te tocará enfrentarte a un enemigo con una cachiporra de pinchos que intentará llevarse a Bobin. Si te golpea, frota rápido y golpéale hasta cuando vaya a usar su porra, pero ten en cuenta que saldrán más piratas mientras lo entretienes. No es fácil y se requiere rapidez para poder derrotarlo. Lo mejor es evitar que te golpee si no quieres perder tiempo. Cuando los derrotes, ve hacia el Altar de los Mares.

En cuanto lleguemos, Bobin nos entregará una gema de fuerza que hará recuperar algunas de las vías perdidas, pero no las que nos llevarán al templo; y además, podremos tener nuevos caminos si realizamos misiones secundarias. Ve al altar para poder acceder al templo y obtendrás la Melodía de los Mares, aunque tendrás que ser muy rápido para obtenerla, ya que Bobin toca un oboe. Te dirá que para acceder al templo hay que ir bajo el agua.

1.4.5. Acceso al Templo de los Mares

Antes de irte del Altar (donde está él), te entregará una carta con un mapa. Verás que hay tres lugares anotados en números, pues son las claves para ir al Templo de los Mares bajo el agua. Pon rumbo al primer punto que

aparece en el viejo mapa, el que está más al este. Durante el trayecto, verás de nuevo a Carbo. No dará nada nuevo aunque se alegrará de haberte visto. También pelearás con barcos pirata enemigos, que puedes derrotarlos a cañonazo limpio. Tienes que hacer el recorrido pasando por los tres puntos toca el silbato e iluminarás una estatua con forma de pez y con un orbe rojo, que cambiará a azul cuando toquemos el silbato, así haremos en los tres puntos marcados del mapa. Verás una estatua de piedra salir y... inos adentraremos bajo el mar, donde está el templo!

Bajo el mar verás que Link estará protegido con una burbuja, y que los cañonazos se convertirán en misiles, pero nos costará dar en el blanco debido a la velocidad de algunos de los monstruos, como los calamares. Justo cuando vayamos a entrar en el templo, aparecerá un tren torpedo que nos impedirá atajar, y tendremos que tomar el camino más largo, pero mientras lo hagamos, aparecerá un tren bomba y tendremos que vigilar la pantalla superior por los movimientos del tren bomba. Si aciertas en la ruta, podremos acceder al Templo de las Aguas sin ningún problema.

1.4.6. Templo de los Mares

Avanza un poco y luego ve a la izquierda, donde verás unos chuchus amarillos, confúndelos con el bumerán y derrótalos con la espada. Verás cuatro tablillas y que más adelante deberás usar con algo. Anota en el mapa el orden y avanza. Verás que hay unas ballestas con flechas, esquiválas y después sube las escaleras al primer piso.

Primer piso: ve hacia abajo y verás una plataforma. Monta en ella y evita las flechas con el escudo. Después, monta en otra plataforma y verás cuatro interruptores. Usa el bumerán en el orden correcto y abrirás una puerta; en caso contrario, te lanzarán flechas. Avanza y verás un interruptor y más adelante unas piedras que caen sin rumbo. Usa el bumerán para activar el interruptor y vuelve a la planta baja.

Planta baja: baja hacia donde está la entrada y ve a la derecha. Antes no podías pasar por culpa de las piedras, pero ahora no te estorbarán. Sigue avanzando y verás que hay un cofre, pero no podrás llegar a él por el momento y también unas escaleras que suben al primer piso.

Primer piso: ve hacia abajo y derrota a los chuchus amarillos. Después, verás que no podrás seguir avanzando, pero hay unas escaleras que te conducen al segundo piso. Ve hacia más abajo y usa el látigo varias veces (para no caer, toca en los postes) y conseguirás un cofre con tesoros.

Segundo piso: ve hacia la izquierda y te enfrentarás con un esquimal que lleva equipado un látigo. Te atrapará, pero no temas, puedes golpearle las primeras veces si te acercas a él, pero luego intenta alejarte y te atacará. Si falla, aprovecha para golpearle varias veces y obtendrás el látigo. Se te abrirán tres puertas más por la que viniste. Ve a la izquierda y usa el látigo para pasar por ahí, y sube las escaleras hacia al tercer piso. También puedes conseguir un cofre con tesoros usando el látigo y llegar a la plataforma que se mueve sin caerte.

Tercer piso: avanza hacia abajo y derrota a los chuchus con el látigo. Verás una estatua con cara de rana. Usa el látigo para abrir una puerta, y llegarás a una zona con tres estatuas. Tira de la más lejana, la de más a la derecha, y abrirás un puente. Pasa por él y baja las escaleras hacia el segundo piso.

Segundo piso: ve a la izquierda y verás dos estatuas anfibias, y una de ellas se mueve. Usa el látigo para mover la lanza de la estatua contigua y harás aparecer un cofre con una llave pequeña. Vuelve un poco atrás y usa el látigo para trepar y estarás donde conseguiste el objeto. Ve hacia arriba y usa el látigo. Después derrota a los chuchos amarillos y abre la puerta con la llave pequeña, y tendrás unas escaleras que te subirán al tercer piso.

Tercer piso: usa el látigo con la estatua para tirarle de la lengua y abrirás una puerta, y verás unas escaleras que te llevarán al segundo piso, habrás comunicado ambos pisos. Baja al primer piso. En la planta baja usa el látigo donde el cofre y obtendrás un tesoro, y a la entrada, usa el látigo en la izquierda y acciona la lengua de la estatua para hacer aparecer otro cofre con tesoros. Ve hacia arriba del todo y usa el látigo sobre los postes y ve acalla abajo, donde nos enfrentaremos a dos chuchus con armadura. Quítaselas con el látigo y golpéalos, así subirás al cuarto piso.

Cuarto piso: rompe las espinas con el látigo y arriba verás una tabla que dice: *"Tres espadas duermen juntas. Sácalas todas y se abrirán tus rutas"*. Ve a la parte central del mapa y luego gira a la izquierda, saca las espadas de las estatuas y te abrirán un nuevo camino que usar con el látigo, y podrás subir al quinto piso, aunque antes ve algo más a la izquierda (donde las cabezas que quitaste las espadas) y usa el látigo para hacer aparecer unas hélices voladoras que te llevan a un lado del piso si las agarras con el látigo. Mantén el lápiz táctil para no caer y sube las escaleras hacia el quinto piso.

Quinto piso: aquí se hallan tanto la llave como el lugar del jefe. Te enfrentarás a dos chuchus morados eléctricos, y sólo podrás derrotarles usando el látigo para extraer la espada y lanzarla. Regresa al cuarto piso y ve a la ruta que has desbloqueado (arriba del todo), usa el látigo y toca en los postes, así subirás al quinto piso. Una vez allí, verás que se parece un poco al piso anterior. Ve al centro del mapa a la derecha, usa el látigo cuando veas el poste y verás una llave pequeña. Regresa al otro lado y al cuarto piso.

Cuarto piso: ve al otro lado con el látigo y luego hacia abajo, donde podrás abrir la cerradura. Luego tendrás un poste para agarrarte, aunque una puerta cerrada te impedirá continuar, pero puedes desbloquearla poniendo las espadas del lado central derecho en orden izquierda y derecha, sin espada en el central (donde hay tres cabezas). Ve a donde usaste la llave, trepa el poste y subirás al quinto piso.

Quinto piso: usa la hélice para volar y cae en una plataforma. Al lado tienes un interruptor que activará un puente y la llave del jefe. Cuando la tengas, te saldrán 5 manos persiguiéndote. Suelta la llave y haz que todas las manos vayan a por ella, así podrás golpearlas a todas con el látigo, y

cuando caigan, apresúrate en tomar la llave y abrir la cerradura del jefe. Si la central sale, usa de prisa el látigo. Habrás llegado a la sala del jefe.

Sexto piso: el vestíbulo. Usa el látigo para ir hacia arriba y luego úsalo de nuevo para quitar las espinas que tapan la entrada al jefe. También tienes una luz azul para volver a la entrada.

Séptimo piso: sala del jefe. Estarás en el exterior y tendrás que ascender con el látigo y luego usar la hélice. Nos enfrentaremos a Toxiroso, parásito tóxico. Usa el látigo para quitarle las espinas de los tentáculos y lánzaseles a la cara, hasta que veas su ojo. Cuando le des a su ojo, quedará aturcido y le golpeas con la espada. Puede lanzarte veneno o atacarte con sus tentáculos. A partir de la segunda vez que le demos, usará sus otros dos tentáculos para atacarte desprevenido, esquívalos y luego lanza las espinas para darle en el ojo dos veces más y le habrás derrotado.

Al derrotarle, obtendrás un contenedor de corazón y el Sello de los Mares, además de que podremos ir a la Torre de las Almas, que haremos su cuarta visita.

1.5 . Región del Fuego

1.5.1 Cuarta visita a la Torre de las Almas.

Regresaremos a la superficie nada más terminar el templo, así que pondremos rumbo a la Torre de las Almas. Subiremos las escaleras hasta arriba del todo, y llegaremos hasta el duodécimo piso.

Aviso: aunque derrotes a los ojos, algunos seguirán apareciendo, por lo que la visita se nos hará más que complicada.

Duodécimo piso: hay varios ojos que te estarán vigilando y un espectro muy diferente a los vistos anteriormente. Ve a la derecha y verás una antorcha encendida y otra apagada. Usa el bumerán y harás aparecer un cofre más arriba (una llave pequeña). Sin que el espectro ni los ojos te vean, lanza el bumerán a uno de ellos y le aturdirás, pues en territorio sagrado conseguirás la primera lágrima de luz. Ve algo más al norte y derrota a otro ojo. También verás un interruptor que accionar y levantará un puente que está al suroeste. Sube las escaleras de donde estás y con el látigo, mueve la espada a la estatua derecha (si lo haces a la izquierda aparecerá otro espectro). Harás aparecer otro cofre (está donde se levantó el puente).

Vuelve donde la entrada, gira a la izquierda y conseguirás otra llave pequeña. Para conseguir la segunda lágrima de luz, ve donde están las estatuas con cara de rana y a la izquierda verás unos postes que te llevarán a una parte de la sala. Mientras no caigas, los ojos no te verán. Ahora trepa de nuevo y después llegarás a dos postes, pero a partir de ahí, aparecerá un ojo que te ralentizará el camino. Espera a que no esté y podrás trepar hasta lograr la segunda lágrima de luz. Luego sí iremos por las escaleras e iremos al decimotercer piso.

Decimotercer piso: es más complicado. Derrota a los ojos para avanzar y verás que el espectro custodia la última lágrima. Golpéale con el bumerán o haz que te vea para que te persiga, pero ten cuidado de que el ojo de la izquierda no te vea. Cuando vaya a volver, la reja automática de cierre que tenía el espectro bajará y podrás obtener la última lágrima y a Zelda como espectro cambiante. Derrota a los ojos para poder avanzar y regresar al piso anterior. Puedes conseguir un cofre del tesoro si cambias la posición hacia el ojo donde hay una puerta cerrada, y puedes abrirla con el espectro.

Duodécimo piso: cambia de espectro y luego ve hacia donde las estatuas para montar en Zelda. Ve hacia abajo (donde conseguiste la primera lágrima) para conseguir un cofre del tesoro, y donde hay un poste, también hay otro cofre. Ve con Zelda hacia el ojo que está más a la izquierda donde hay una puerta cerrada. Como tienes un espectro cambiante, es fácil. Después verás dos interruptores por separado, haz que Link y Zelda los golpeen a la vez y podrás comunicar los dos pisos. Sube las escaleras al siguiente piso.

Decimotercer piso: avanza hacia abajo y derrota dos chuchus morados con el espectro. Después, verás dos interruptores, solo que uno está alejado de la arena, así que ve con Link y cuando los pulséis a la vez, Zelda podrá pasar por el puente que se activará. Luego tendrás un camino bloqueado con púas y un círculo donde depositaremos a Zelda, y en el otro a Link, donde intercambiarán sus posiciones. Con Link, coloca la espada de la estatua en la contigua y abrirás las escaleras al decimocuarto piso.

Decimocuarto piso: verás varios interruptores para intercambiar las posiciones: de formas cuadrada, circular y triangular. Usa al espectro donde hay varios pinchos para llegar al triángulo e intercambiar las posiciones. Como Link, avanza y cruza la arena. Verás a un guerrero Zora y usa el látigo para quitarle el escudo y golpearle fácilmente. También hay una puerta gigante, pero necesitas al espectro para moverla.

Para ello, mueve el bloque que verás a la izquierda hacia arriba, donde verás dos interruptores. Deja el bloque en cualquiera de ellos y el otro púlsalo con Link, y desaparecerán los pinchos, pero sólo si alguien mantiene pulsado el interruptor. Así que cambia posiciones con ellos (en el cuadrado) y haz que el espectro vaya al interruptor para que Link pueda llegar a la gran puerta, y conseguirás una llave pequeña. Ahora iremos a la izquierda del mapeo.

Usa al espectro para que vaya hacia un ojo. Después, ve con Link, pero como no podrás avanzar, verás un interruptor morado. Usa el bumerán para activar un puente sobre la arena y harás que Zelda lo cruce. Verás varios interruptores y pinchos, pero ve más abajo y encontrarás el círculo. Ve con Link también y se cambiarán las posiciones. Como Link no podrá continuar, haz que el espectro vaya hacia el ojo de nuevo y repite el mismo camino, pero ve al interruptor que está más alejado y le liberarás de los pinchos. Después ve hacia las rocas con el espectro y sé rápido tanto en aprovechar que se destruyen como para avanzar, porque cuando pulses los dos interruptores, aparecerá un puente. No sigas avanzando y verás un ojo. Usa

el bumerán para confundirle y luego mantenle aturdido con el vórtice para pasarlo al otro lado de la arena. Después, haz que Zelda como espectro se teletransporte hacia donde está y cruza la arena como Link para accionar los dos interruptores, y bajarás la puerta para abrir la cerradura e ir al siguiente piso.

Decimoquinto piso: verás que no podrás avanzar, aunque podrías hacerlo con el espectro. Traspasa la barrera de pinchos y verás un camino que deberás de realizar desde una baldosa verde hacia una roja. Para trazar el camino correcto, observa el camino que realiza el espectro que está a la derecha del mapa (en la pantalla superior). Si trazas el camino correcto, podrás ir al decimosexto piso y tomar la Litografía del Fuego. Cuando lo consigas, aparecerá Diego y querrá liquidarte, pero Radiel le detiene y luchará con Diego, enviándoos a ti y a Zelda a al entrada de la torre, para partir hacia la Región del Fuego.

1.5.2. Región del Fuego

Para acceder a la Región del Fuego hay que pasar por la Región de las Nieves. Una vez allí, verás que el volcán entrará en erupción y escupirá piedras que obstaculizarán tu camino. Dale cañonazos y rebaja la velocidad si es necesario. Sigue el rumbo hacia una ciudad (lo verás en el mapa superior), donde está más al este y por ahora se puede acceder. Entrarás en un túnel que te llevará a la Aldea Goron.

Cuando llegues, verás que el lugar tiene problemas. Los Goron no pueden acceder a la lava y te dirán que el acceso al Altar del Fuego será un camino peligroso. Para avanzar iremos a la izquierda, y saldremos en otra pantalla. Por aquí cerca consigues un tesoro, si pasas las barras de acero. Esquiva las rocas y pasa por donde están (es cuestión de esperar) y veremos un interruptor que activará un puente, pero para ir por él hay que ser rápido usando el látigo y que te dé tiempo cruzarlo (no dura mucho tiempo). Cuando lo crucemos, vayamos hacia arriba del todo, encontrarás al maestro Llaverero de la aldea, quien te dirá que para ir al Altar del Fuego, hay que hablar con el jefe, y te pedirá que vayas a la estación para reunirte con él e ir a por el jefe. Si vas hacia el este (donde hay un cartel antes de haber encontrado al sacerdote), baja la rampa y trepa por los postes para conseguir un tesoro. Vuelve a la estación y verás que los Goron aceptarán tu ayuda (porque lo explica Llaverero), y te incluirán un furgón en el tren. Te pedirán que consigas algo "frío" para poder solidificar la lava de las vías próximas, por lo que toca viajar a la Región de las Nieves.

1.5.3. Acceso al Altar del Fuego

Ve a la aldea Niveosita y habla con Acorno, el chico de ropa azul con pocos cuernos. Te pedirá que le lleves al Lago Hiélostón para realizar obras. Vuelve dentro de un tiempo y te entregará bloques de hielo para equipar en el furgón (si es la primera vez te pedirá que le pagues 25 rupias, y después tendrás que pagar 100). Acorno te da dos condiciones: primera, evita sufrir daño para que el hielo no se te caiga; y segunda, llega a la Región del Fuego cuanto antes porque el hielo a partir de la Región de las Nieves comenzará a derretirse.

Cuando llegues a la Aldea Goron, informa a Llaverero y entrégale los bloques de hielo. Podrás reunirte con el jefe de la aldea. Su casa es la más grande y está al final de la aldea. Cuando entres, su nieto le contará lo sucedido y te dejará entrar en una cueva que da acceso al Altar del Fuego. Derrota a los murciélagos de fuego y luego trepa por el poste para activar un interruptor, haciendo que aparezcan dos puentes, el que está junto al poste y al otro lado donde aún no podías pasar. Avanza por la derecha hasta encontrar unas vasijas (ten cuidado porque algunas vasijas resultan ser monstruos que pueden comer tu escudo). Después sube por la rampa y las escaleras para salir al exterior. Avanza otra pantalla y ya habremos llegado al Altar del Fuego.

1.5.4. Altar del Fuego

Verás que caerán rocas del volcán, así que procura esquivarlas. Derrota a los murciélagos de fuego con el bumerán o el látigo y después a plantas carnívoras con bombas. Después verás dos plantas que escupen fuego (elimínalas con bombas) y varias antorchas, una de ellas encendida, ilumínalas con el bumerán y aparecerá un puente para cruzar. Ve algo más abajo y haz lo mismo para abrir dos puentes más.

Ahora sube las rampas y ve por el puente de la izquierda, avanza hasta el otro puente y encontrarás un cofre con tesoros en el camino. Cruza el otro puente y hallarás una estampa de sellos (de las que buscaba Nico). Después salta y avanza al este, donde encontrarás varias estatuas y una tabla. Cuando dice casi todas las miradas se refiere a la estatua central, la mujer es a la que mira y entre la estatua central y a su derecha usaremos la Melodía de los Sonidos de Luz, haciendo aparecer un interruptor de luz que nos abrirá paso a la cueva y encontraremos a Calderón, sabio del fuego. Tocaremos y obtendremos la Melodía del Fuego, y las vías necesarias hacia el Templo del Fuego.

1.5.5. Acceso al Templo del Fuego

Salgamos del Altar y regresemos hacia la Aldea Goron. Una vez allí, el jefe nos felicitará y nos dirá que necesitamos quitarles a unos enemigos tres llaves para acceder al Templo del Fuego. Podemos preguntar a todos los aldeanos sobre las llaves.

Regresamos a la estación y pongamos rumbo a la estación. Nada más salir entraremos por un túnel y unas larvas Gohma nos impedirán el paso, dispárales cañonazos. Cuando salgamos del túnel, veremos una secuencia de tres aves con las respectivas llaves que nos darán acceso al templo. El inconveniente es que hay que perseguirles, y además el volcán nos lanzará piedras y nos obstaculizará el camino, por lo que tendremos que ser rápidos y atentos todo el tiempo. La forma de derrotar a esos bichos aéreos es utilizando primero el silbato para que tapen sus orejas y después lanzarles cañonazos para quitarles las llaves, sólo así podremos acceder al interior del Templo del Fuego, en la cima de la montaña. Cuando les quites las llaves, te perseguirán para atacarte, así que puedes lanzarles cañonazos o aturdirlos.

1.5.6. Templo del Fuego

Avanza por el camino de la izquierda y tendrás que sobrepasar el fuego y evitar que los pinchos te toquen. Avanza y tendrás que enfrentarte a unos esqueletos. Usa el látigo para acabar rápidamente con ellos y podrás continuar. Pasa por los espacios y evita caerte y sube las escaleras al primer piso (por el lado izquierdo).

Primer piso: usa la vagoneta para conseguir una llave pequeña. Regresa a la vagoneta y volveremos a la planta baja.

Planta baja: regresa hacia donde hay una pequeña rampa y así podrás subir unas escaleras y activar un interruptor morado con el bumerán, harás aparecer una piedra. Lleva la piedra hacia la derecha y lánzala hacia una punta que lanza magma; así podrás pasar al otro lado. Verás un camino de fuego y un bloque que deberás empujar: para ello, primero muévelo hacia abajo, luego a un lado, después súbelo y finalmente, empújalo hasta que tape el fuego de la estatua. Continúa el camino y cuidado con caer. Verás un cofre con una poción roja. Y sube las escaleras hacia el primer piso.

Primer piso (por el lado derecho): verás una vagoneta donde colocarte. Ponte en ella y cuando veas el interruptor, golpéalo para cambiar la vía y seguir el camino hasta llegar hasta un cofre con una llave pequeña (también puedes conseguir otro cofre con tesoros si no cambias la ruta). Volvamos por donde venimos hacia la planta baja.

Planta baja: iremos a al sala central y abriremos las dos cerraduras, ambas tienen un interruptor a cada lado, tócalos con el bumerán y abrirás una puerta y subiremos a la parte central del primer piso.

Primer piso: llegamos y luego estaremos encerrados por una tortuga. Usaremos el látigo para golpearle en la cabeza. La tortuga se esconderá en su concha e intentará perseguirnos, por lo que acércale hacia donde están las cadenas eléctricas (lo que gira alrededor del escenario de batalla), para que quede aturdido y golpearle con la espada en la cabeza. Hazlo varias veces y conseguirás el arco y las flechas. Avanza hacia la derecha (la puerta fue bajada al derrotar a la tortuga) y usa el arco en un ojo para volver de nuevo a la planta baja.

Planta baja: lanza una flecha al mecanismo y abrirás un puente para conseguir un cofre con tesoros. Después, empuja uno de los mecanismos hacia el otro lado y usa la flecha para activar otro ojo, abriendo otro puente, y después repite lo mismo con el tercer ojo, pero moviendo el mecanismo hacia la izquierda. Así bajaremos las escaleras al sótano.

Sótano 1: verás que no puedes avanzar porque necesitas una llave pequeña, y bajaremos al sótano 2.

Sótano 2: estarás encerrado y usa las flechas contra los esqueletos. Cuando lo hagas, podrás avanzar hacia abajo. Ve a al izquierda y lanza una flecha contra el mecanismo, activarás un ojo y la lava que hay junto a los postes se desvanecerá durante poco tiempo. Cruza al otro lado rápidamente.

Después verás unos bloques que ascienden y descienden según la lava. Salta sobre ellos y verás un cofre con tesoros. Después trepa los postes y llegarás al otro lado donde hay un interruptor, bajarás la puerta. A tu izquierda, verás varios shuriken, pasa esquivándolos (si te dan, caerás a la lava). Ve hacia más abajo (cuidado con el shuriken de camino más largo), donde verás un cofre. También usa el bumerán para derrotar a los murciélagos de fuego, con rumbo a una de las antorchas, para así encender las dos y aparecerá una piedra al otro lado que tatará la lava, pudiendo subir al sótano 1.

Sótano 1: sigue y estarás encerrado. Te enfrentarás a dos tortugas. Lánzales dos flechas a sus cabezas y las derrotarás, apareciendo un cofre (con tesoro) y bajaremos de nuevo al sótano 2; sin antes leer las tablas con las que tendremos el orden para golpear a los ojos algo más adelante.

Sótano 2: avanza hasta ver un interruptor, pero aunque lo pulses, no podrás bajar la puerta. Así que verás el mecanismo de flechas, agárralo y ponlo cerca del interruptor. Pulsa el interruptor y lanzas una flecha mirando con el mecanismo a la izquierda. Activarás un ojo y aparecerá una piedra con la que podrás tatar la lava, pudiendo pasar por ella al otro lado. Después, empuja un mecanismo que hay donde pusiste la piedra y muévelo al otro lado; luego quita la piedra y ponla en a la derecha, donde hay un agujero de lava. En la sala hay otros dos agujeros de lava, pero ahí pondremos los mecanismos. En el agujero de abajo colocaremos el mecanismo de dirección diagonal (mirando el noroeste), y en el de la izquierda, el de la dirección normal mirando hacia la derecha. Con la piedra en el agujero derecho, colócate ahí y activa los dos interruptores morados con el bumerán. Aparecerá un poste para comunicar todo el piso y tú podrás lanzar las flechas hacia los ojos (una de frente y otra usando los mecanismos). Abrirás una nueva puerta y conseguiremos una llave pequeña. Regresaremos al sótano 1 (desde donde derrotamos a los esqueletos).

Sótano 1: abriremos la cerradura y subimos la rampa. Verás una vagoneta y los ojos a los que tendremos que golpear en este orden: 2-1-4-3. Así haremos cambiar el camino y bajaremos al sótano 2, y a su vez al sótano 3.

Sótano 3: donde está la llave. Verás un cartel con unos puntos que deberás tocar. A tu izquierda encontrarás una bomba y lánzala contra la bola. La explotará y conseguirás una piedra que colocar en la lava. Usa el látigo para activar los dos primeros interruptores y llegar a un camino, donde a la izquierda hay otra vagoneta (si bajas la rampa, trepa y podrás conseguir un cofre del tesoro). Antes ve a donde está la llave del jefe y usa el vórtice para ponerla en una segunda vagoneta. Cuando montes en la otra que hay, verás que hay dos vagonetas y deberás conducir ambas hacia la cerradura del jefe. Usa el látigo para golpear en los interruptores indicados en el cartel (si los anotaste en el mapa). Llegarás a la cerradura del jefe con su llave y bajaremos al sótano 4.

Sótano 4: vestíbulo de la sala del jefe. Recupera vida y flechas, las vas a necesitar (también puedes hacer que un foco azul aparezca para llevarte a la entrada). Ahora sigamos y nos enfrentaremos a Colosus, demonio ígneo.

Cuando use sus manos para golpearte, verás que su vientre se levantará. Lánzale una flecha al foco de luz. Después, caerán rocas y Colosus intentará pillarte desprevenido. Cuando una roca gigante, haz que la destruya para aparecer una piedra, úsala en la lava y así subir a una vagoneta. Dispárale flechas a los focos que recorren su cuerpo, porque así podrás cambiar la vía de la vagoneta; sobre todo, ten cuidado con sus manos (con las que te intentará atrapar), con las que intentará hacerte caer. Cuando esté desprevenido, dispárale a su ojo y la coraza de su cabeza desaparecerá, quedando aturdido y golpéale con la espada. Repite el proceso una vez más, pero ten en cuenta que usará sus manos para protegerte de sus flechas y cerrará su ojo. Dale cuando esté desprevenido, y cuantos más goles en su cabeza, antes le derrotarás.

Cuando lo hagamos, obtendremos el Sello del Fuego, un contenedor de corazón y el acceso a la última parte de la Torre de las Almas.

1.6. El Templo de la Arena. El arco de luz.

1.6.1. Quinta visita a la Torre de las Almas

Terminado el Templo del Fuego, regresaremos a la Torre de las Almas desde la Aldea Goron hacia el sur. Cuando lleguemos, Zelda nos pedirá un último esfuerzo e iremos a lo más alto de la torre, llegando al decimoséptimo piso.

Decimoséptimo piso: verás un largo camino que recorrer para lograr las lágrimas de luz, además de que los espectros son mucho más robustos, y pueden rodar. La primera lágrima está más a la derecha, pero para llegar a ella hay que usar las bombas varias veces para explotar las grietas. Después ve arriba a la izquierda del todo y usa las bombas para explotar las grietas, pudiendo llegar a terreno sagrado, donde tendrás que empujar los bloques. Mueve el primero totalmente a la izquierda y lo mismo con el segundo, añadiendo que debes empujarlo hacia abajo. Verás un interruptor que pulsar y aparecerá un cofre con una llave pequeña. Para ir a por el cofre, ve a arriba a la derecha del todo y trepa. Cuando consigamos la llave, abriremos la cerradura (donde hay territorio sagrado, en el centro de los dos lados de arriba) y subiremos de piso.

Decimooctavo piso: ve a la derecha y atrapa el mecanismo de flechas. Luego ve a la izquierda y hacia abajo, donde verás un interruptor. Deja el mecanismo cerca de ti y mirando a la izquierda, pulsa el interruptor (mientras estés en él, la puerta estará abierta), y usa el bumerán para mover el mecanismo que hay al otro lado mirando hacia arriba. Después lanza una flecha y le darás a un ojo, que hará aparecer un puente a la derecha. Ve a la derecha y cruza el puente. Verás que hay una segunda lágrima de luz entre las grietas, pero aparecerá un espectro que tratará de impedirte el paso. Cuando le burles, podrás subir las escaleras al siguiente piso (si rompió las grietas tratando de detenerte o tú con las bombas).

Decimonoveno piso: es algo más complicado. Tendrás que hacer que el espectro te siga para reventar las grietas del centro, y si dispones de bombas, podrás reventar las grietas de la esquina derecha de abajo, donde hay un mecanismo. Colócalo en el bloque que hay cerca de una rampa y mueve el bloque para que quede a la medida de los mecanismos de abajo. Hay otra rampa que deberás usar para poner la dirección del mecanismo hacia arriba (con el bumerán). Después, ve a la otra rampa y pulsa el interruptor, abrirás una puerta con un ojo en el interior. Mantente en él y lanza una flecha (sólo valdrá si quitaste todas las grietas del centro y están bien ajustados los mecanismos). Con ello, podrás conseguir la última lágrima de luz y controlar al espectro de acero (según Zelda). Regresamos al piso anterior.

Decimoctavo piso: controla al espectro del piso y después cruza el puente con el espectro para romper las estatuas que hay por el camino. Con Link, ve hacia donde está el espectro. Sube por la rampa y acciona el mecanismo de las flechas hacia arriba. Lanza una flecha y activarás un ojo (si estás sobre el interruptor, harás aparecer un cofre con tesoros). Sube a la rampa con el espectro y con Link ve a por el mecanismo para ir al otro lado de la puerta, accionarás un ojo con una flecha y aparecerá un cofre. Baja al decimoséptimo piso.

Decimoséptimo piso: tendrás que mover muchos bloques. De arriba-abajo este es el orden: el bloque gigante (que puede moverlo Zelda) a la esquina superior izquierda, un bloque pequeño en la inferior izquierda; y en los lados derechos pon un bloque en cada uno, y a Zelda como espectro o a Link en la superior derecha (porque hay 2 interruptores). Quitarás los pinchos y obtendremos una llave pequeña. Toca regresar al piso anterior, usa la cerradura y subiremos al decimonoveno piso.

Decimonoveno piso: avanza hacia donde están las rocas con el espectro, ya que mientras rueda, las rocas no te tocarán siendo Link. Después verás un interruptor morado que accionar, y como Zelda no puede llevarte por el fuego, iremos hacia abajo para que rompa las grietas y bajaremos de nuevo al piso anterior.

Decimoctavo piso: avanza hasta ver dos interruptores, púsalos y tendrás que enfrentarte a varios enemigos: esqueletos, guerreros Zora, una rata y luego a 4 espectros. Ve a territorio sagrado y luego intenta poseer a uno. Cuando lo hagas, regresaremos al piso anterior.

Decimonoveno piso: ahora podremos montar en la lava con link sobre Zelda para trepar al otro lado, donde hay un mecanismo. Agárralo y llama al espectro para que montes en él. Después, ve cerca donde está la rampa para colocar el mecanismo (sin que se te caiga a la lava). Colócalo en las baldosas con forma de sello y mueve la dirección de la flecha a la derecha, lanza una flecha al ojo y abrirás una puerta que sólo dura muy poco tiempo, así que sé rápido para lanzar después una flecha al mecanismo (donde está la puerta abierta), y abrirás la puerta para ir al vigésimo piso, y a su vez subirás al siguiente.

Vigesimoprimer piso: la sala donde está la llave del jefe. Usa al espectro para ir a la llave (donde está el fuego) y luego hacia la llave para tomarla y aparecerán 4 manos. Con las dos primeras manos, entreténlas con el látigo y las derrotarás. Haz que Zelda vaya arriba del todo (donde hay fuego), y como Link, cruza la arena y derrota a las manos con las flechas (también hay un círculo), haciendo que Zelda avance hasta llegar al otro círculo e intercambiad las posiciones. Conseguirás que Zelda abra la cerradura y que link pueda subir las escaleras cómodamente.

Vigesimosegundo piso: la sala anterior a la del jefe. Abre la puerta y te aparecerá un resplandor azul, siendo innecesario volver a repetir todo el camino, por si vas a comprar algunos objetos (como pociones). Subiremos las escaleras y nos enfrentaremos con Diego, el "compañero" de Makivelo. Forma de derrotarle:

Primera ronda: verás que salta sobre un pilar hacia otro, lanzándote magia. Esquívalos o usa al espectro para protegerte. También llegará un momento en el que usará su garra y tratará de atraparte con ella. Haz que falle y luego agarra la garra con Zelda, haciendo que Diego se caiga y podrás atacarle con la espada. A partir de ahí, intentará confundirte a ti o a Zelda lanzándote una bola de energía, así que esquívala y repite el proceso de la garra una vez más.

Segunda ronda: ahora Diego bajará a tierra para atacarte con su garra. Haz que Zelda le distraiga, pero después saltará para lanzarte de nuevo su magia. Una vez que baja tierra, verás que empezará a cargar de energía su garra, haz que Zelda haya hacia él para cubrirte y cuando estén en el mano a mano, atácale. Repite el proceso una vez más y le habremos derrotado.

Diego huirá hacia la cima de la torre y nosotros podremos acceder a la misma. Camina hacia la cima y verás que Makivelo revivirá a Malhadus (o Mallard) y éste atacará a Diego. Después, Radiel aparecerá y nos dirá que para recuperar el cuerpo de Zelda tendremos que ir al Templo de las Arenas y conseguir el arco de luz. Radiel nos entregará una gema de fuerza para acceder al desierto desde la Región de los Mares.

1.6.2. Altar de las Arenas

Llegaremos a un lugar donde hay dos estatuas que miran hacia abajo, y una tabla que nos dirá que dichas estatuas nos indican el camino (si usamos la Melodía del Despertar sobre ellas). Lancemos una bomba a la esquina superior derecha, en el rectángulo del camino que está debajo de la tumba. Harás aparecer unas escaleras y accederás al Altar, donde está su sabio, Ejelio.

Tocaremos la Melodía de las Arenas y obtendremos su melodía cuando la toquemos, pero no será fácil. Habrá que ser rápido. Se toca de esta manera: verde, blanco, azul, blanco, azul, verde. Así podremos acceder al Templo de las Arenas. Para acceder al templo, tendremos que pasar por la

Región del Fuego, superando tres pruebas: el ojo de la oscuridad, un túnel errante y el templo.

Saldremos de la estación y pongamos rumbo a la Región del Fuego. Veremos un túnel donde tendremos que superar la primera prueba: derrotar a un Gohma gigante como el que había en la Región de las Nieves. Cuando le derrotemos, iremos a la segunda prueba, el túnel errante. No es nada fácil, pero podemos recomendarte una forma: nada más llegar al túnel, da marcha atrás, después vuelve a hacerlo dos veces más. Por último, gira a la derecha y terminaremos la segunda prueba. La tercera y última prueba consiste en derribar los tanques de la pirámide, que nos lanzarán cañonazos. Derrótalos a todos y bloquea sus ataques para perder vida. Lograremos entrar en el último templo: el de las arenas.

1.6.3. Templo de las Arenas

Avanza hacia la derecha, donde tendrás que esquivar unas rocas. Llegaremos a un camino bloqueado, pero tendremos que lanzar una flecha hacia un ojo para bajar una puerta. Aprovecha cuando el espacio entre en las rocas sea máximo y lanza la flecha, porque sino, gastaremos innecesariamente. Verás un cofre con una rupia, y te encerrarán. Derrota a los esqueletos y obtendremos una llave pequeña. Ahora salgamos de donde las piedras y abriremos una cerradura, subiendo al primer piso.

Primer piso: pasa por el puente y salta hacia abajo. Avanza y tendrás que pasar al otro lado esquivando unos pinchos giratorios. Así podrás subir el siguiente piso.

Segundo piso: avanza hacia abajo y te enfrentarás a unos guerreros esqueleto. Ten cuidado cuando te ataquen con la espada. Cuando los derrotas, podrás conseguir el báculo de las arenas. Para salir de donde estás, usa el báculo en la arena. Verás que generará un suelo, así que úsalo con Link y volveremos al primer piso.

Primer piso: podemos conseguir unos cofres con rupias o tesoros (donde están los pinchos, usando el báculo). Después estarás encerrado y te enfrentarás a monstruos de arena. Usa el báculo y cuando los solidifiques, golpéalos. Cuando los derrotas, nos abrirán dos puertas, toma la de la derecha y usa el báculo para subir, y luego úsalo una vez más para cubrir la rueda de pinchos, la cual actuará como puente. También puedes conseguir dos cofres durante el camino (usando el báculo para que los pinchos hagan de puente): 20 rupias y tesoros.

Planta baja: vamos al suroeste y usaremos el báculo para ascender de suelo. Lo usaremos para empujar la columna y acceder a un lugar con arena y tres ojos. Para los laterales usaremos el báculo y con rapidez, dispararemos a los ojos, mientras que para el central, es simplemente disparar, y abriremos la puerta de al lado.

Pasaremos por la puerta y veremos una columna. Usa el báculo para empujarlo al otro lado y colócate en el espacio libre que hay (para que no te

dé), haciéndolo volver al otro lado. Después, ve hacia el fondo y sube de suelo con el báculo. Vuelve a empujar la columna, pero hacia el espacio intermedio (donde hay unas escaleras). Cruza al otro lado con la columna como puente y vuelve a repetir la operación una vez más para pasar al otro lado de nuevo (donde la entrada a la sala).

Derrota a los monstruos de arena si quieres conseguir un cofre con 20 rupias. Ve hacia donde están las rejas y usa el báculo para acceder a un cartel, el cual te indica que hay una llave pequeña en el espacio intermedio donde hay tres ojos al suroeste y uno al sureste. Traza una línea en el mapa la dirección entre ambos puntos y ve al punto intermedio, es decir, donde te enfrentaste anteriormente a los esqueletos.

En su lugar, aparecerán monstruos de arena que aparecerán y desaparecerán. Usa el báculo para atraparlos y golpéalos mientras queden aturcidos. Derrótalos y aparecerá el cofre con 20 rupias. Justo en esa zona, usa el báculo por toda la zona arenosa y haremos aparecer la llave pequeña. Iremos hacia donde está la roca (cerca de la entrada). Usa el báculo para que llegue a la catapulta (también podremos conseguir un cofre con un tesoro). Pulsa el interruptor y romperás el muro con la piedra, que lleva las escaleras al sótano.

Sótano 1: usa el báculo para pasar al otro de la arena y abriremos la cerradura. Veremos a dos monstruos de arena, conviértelos en sólido con el báculo y déjalos en los interruptores, los cuales abrirán una puerta que te dejará avanzar. A partir de ahora, el camino será complicado. A la derecha tendrás que trazar con el báculo y hacer la ruta rápidamente para evitar caer en la arena (si vas por el lado izquierdo, llegarás a un sello de estampas). Llegarás al otro lado y tendrás que empujar una piedra con el báculo hacia el medio; sólo valdrá si está una parte de color azul y con un triángulo justo debajo. Abrirás la puerta y tendremos que apartar una roca con el báculo para colocarla en la catapulta. Luego usa el bumerán en el interruptor para lanzar la roca. Romperás el muro, pero no puedes avanzar aún. Aparta otra roca y colócala sobre un interruptor, activarás un puente y cruzaremos al otro lado.

Veremos cuatro puntos de referencia (dos triángulos y dos círculos). Si colocamos los círculos de las piedras en su lugar, desbloquearemos las puertas rojas, y así con las de azul. Pasaremos abajo a la izquierda. Esquivamos la bola de pinchos y al pasar al otro lado, derrotaremos a los esqueletos (aparecerá un cofre con 20 rupias). También veremos más arriba dos columnas de pinchos. Usa el báculo para frenar las columnas y acerca una de ellas para subir y accionarás un interruptor. Usa de nuevo el báculo para pasar al otro lado, donde estaremos encerrados y nos enfrentaremos a varios monstruos de arena. Derrótalos y avanzaremos hacia un espacio arenoso vacío. Usa el báculo y haremos aparecer: rupias, corazones y la gran llave.

Lleva la gran llave hacia la cerradura y bajaremos al sótano 2 para prepararnos al jefe del templo: Cálaver, demonio ancestral.

Cálaver, demonio ancestral

Te disparará rocas con las que puedes golpearle. Para ello, mueve las rocas hacia las catapultas y evita que te golpeen otras mientras te las lanza. Cuando esté desprevenido, activa el interruptor y le lanzarás la roca catapultada, destruyendo parte de su cuerpo. Repite el proceso una vez más, y habremos destruido la mitad de su cuerpo.

A partir de ahora, Cálaver te lanzará rayos láser por su boca, y tendrá una coraza que le protegerá. Repite la misma operación que antes, pero esta vez, lanza las flechas al interruptor. Después, te tocará lanzar las flechas desde lejos, y de esta forma, sólo quedará su cabeza. Usa el báculo para atraparlo en la arena y golpéale con la espada en la gema rojiza de la parte posterior de su cabeza. Repite el proceso varias veces y le derrotarás.

Obtendremos un contenedor de corazón y el acceso a unas escaleras, donde está el arco de luz. Nuestras flechas se convertirán en flechas de luz gracias al arco, pero necesitaremos tiempo para cargarlas de energía. Lanza una hacia el ojo, que nos abrirá un puente y podremos salir del templo por el foco azul.

1.7. ETAPA FINAL

1.7.1. Última visita a la torre de las almas

Al fin llega el momento de la última visita a la torre. Una vez que estés en la torre de las almas, sube hasta el lugar donde se realizó el ritual para revivir al "Maligno". Verás dos interruptores ojos, dispárale una flecha de luz a cada uno para que aparezcan unas escaleras por las cuáles deberás descender.

Piso 29. Una vez que bajes, Zelda te explicará que ya no es necesario juntar las lágrimas de luz, pues la espada Lokomo ya tiene ese poder. Lo único que debes hacer en este piso es ir a las únicas escaleras accesibles.

Piso 28. Alcanza a uno de los espectros grises y dale por la espalda para poner a Zelda en su cuerpo. Haz que Zelda hable con el otro espectro gris, quien le dirá que hay algo en la pared de arriba a la izquierda; pon una bomba en dicho lugar y entra por el nuevo pasaje. En el cuarto secreto hallarás unas escaleras que te llevarán a otro cuarto secreto, el cuál conecta con otro lado del piso 29.

Piso 29. Con ayuda del báculo de las arenas, levanta la arena para poder subirte a Zelda y que esta te lleve hasta la plataforma donde se encuentra un switch, al pisarlo aparecerán dos ojos y un espectro cambiante (opcional: puedes ir al sur para destruir con bombas unas piedras amarillas y descubrir un cofre con un tesoro). Regrésate luego de esto al piso 29, del lado en que comenzaste.

Una vez del otro lado, haz que Zelda pise el switch que está al otro lado de los pinchos de la derecha, que desaparecerán y te permitirán el paso. Súbete a Zelda para cruzar la lava y ubícate justo a la izquierda de la

superficie segura, de tal manera que desde ahí puedas activar con el bumerán los dos interruptores que están en las dos superficies aisladas en la lava; se abrirá el acceso a unas escaleras, entra por ellas.

Piso 28. Haz que Zelda no te siga y luego, con el vórtice del viento, apaga todas las antorchas y se abrirá la puerta de la izquierda. Atraviesa ese nuevo acceso y golpea por la espalda al espectro ígneo para que Zelda utilice su cuerpo para poder alumbrar el camino y facilitarlo. Sigue caminando a la derecha hasta que aparezca un espectro cambiante, haz que te siga y rodea la pared cercana para que puedas golpearlo por la espalda y utilizar su cuerpo. Dispárale una flecha de luz al ojo que custodiaba el espectro y regrésate al piso 29 por donde entraste (cuidado con el espectro ígneo).

Piso 29. Atraviesa la lava para así regresar a las escaleras que están al centro de la pared superior.

Piso 28. Con mucho cuidado, atraviesa el oscuro pasillo hasta llegar a la habitación secreta que descubriste con una bomba anteriormente. Sigue el camino hasta que llegues al piso 29 nuevamente.

Piso 29. Transporta a Zelda al lugar del ojo de la parte de abajo, tienes que asegurarte de soltar el stylus cuando el ojo vaya pasando por el círculo transportador, que utilizarás para cambiar de posición a Zelda y a Link (Zelda automáticamente matará al ojo cuando se haya transportado, es casi imposible que eso no suceda), y luego te debes refugiar en una zona segura.

Espera a que el ojo vuelva a aparecer y vuelve a transportar a Zelda a su posición, pero ahora suelta el stylus cuando el ojo vaya pasando por la superficie de la derecha. Zelda deberá atravesar los pinchos y situarse sobre el triángulo transportador que ahí se encuentra, Link se posicionará en el otro.

Una vez del otro lado, sube hasta donde está el espectro y haz que te siga hasta la arena, donde se hundirá y tendrás oportunidad de disparar una flecha de luz al interruptor ojo que custodiaba (hazlo rápido, que el espectro no tardará en reaparecer); se abrirá una puerta por la que deberás pasar, para regresarte deberás volver a usar el triángulo transportador; antes de cruzar la puerta, súbete a la arena y levántala con el báculo para poder subirte sobre Zelda.

Cruza la puerta y sigue caminando a la derecha, mata al bokoblin con una flecha. Golpea con el bumerán dos veces el mecanismo de flechas que está junto a un vacío, luego dispárale una flecha de luz y baja por las escaleras que se abrieron.

Piso 28. Golpea al espectro de acero para que Zelda posea su cuerpo, dispara una flecha de luz al interruptor ojo y toma la llave del cofre que apareció; enciende con el bumerán la única antorcha apagada y regrésate al piso 29 por donde acabas de entrar.

Piso 29. Haz rodar a Zelda hacia las cajas amarillas y toma la llave que está dentro del cofre que se descubre, regresa al piso 28.

Piso 28. Encuentra dos antorchas que están justo encima del espectro cambiante y enciéndelas con la espada del espectro ígneo para que se abra una puerta que te permite acceder a unas escaleras.

Piso 27. Derrota a todas las calaveras, tanto las que se encuentran en las arenas de la parte superior como de las que merodean las arenas de la parte de abajo (lo anterior es para evitar que estorben en tu camino).

Crea con el báculo un camino en las arenas superiores para que Zelda las atraviese y pueda encender las dos antorchas, luego créale un camino de regreso.

Súbete sobre Zelda y crucen juntos las arenas de abajo para llegar hasta los dos cofres que aparecieron al encender las antorchas (el cofre de la derecha tiene una llave y el de la izquierda un tesoro y, por lo tanto, este último es opcional); regrésate al piso 28.

Piso 28. Cuidándote de los espectros, ve hasta la parte de abajo del centro del mapa y baja por las escaleras que van al piso 27.

Piso 27. Verás tres puertas cerradas con llave, entra por la central (suponiendo que aún llevas al espectro ígneo).

Piso 26. Enciende con Zelda la antorcha "desprotegida", luego la "de la arena", después la "del foso" y por último la "protegida". Se abrirá una puerta que protegía un ojo interruptor, el cuál debes activar con una flecha de luz; regrésate al piso 27 y de ahí al 28.

Piso 28. Haz que Zelda posea el cuerpo del espectro de acero, y regresa al piso 26 pero ahora por la puerta derecha.

Piso 26. Haz que Zelda ruede para que destruya las piedras y pueda llegar hasta el interruptor que hará que las piedras dejen de salir. Ahora Zelda debe rodar y destruir unas estatuas que encierran a uno de los ojos. Regrésate nuevamente al piso 28.

Piso 28. Tendrás que hacer que Zelda posea ahora el cuerpo del espectro cambiante; regresa al piso 26 por la puerta de la izquierda.

Piso 26. Transporta a Zelda al ojo que está justo abajo y tú cruza caminando y pisa el switch, súbete a la arena y levántala para que te puedas subir a Zelda y luego dirígela hasta la orilla del vacío y así puedas colgarte de la estaca con el látigo; cruza y pisa el switch para que aparezca el puente y Zelda pueda cruzar también.

Sigue caminando y aparecerá un espectro cambiante, lo mejor aquí será subirte a la arena para así poder darle por la espalda al espectro y hacer que Zelda lo posea y evitar que te moleste; luego, también para evitar molestias, elimina a todos los esqueletos de las arenas.

Cruza junto a Zelda hasta la parte derecha de donde merodeaba el espectro, recordando que para que cruce las arenas necesitas utilizar el báculo, luego sube las escaleras para que te puedas subir a ella.

Ahora haz que suba las escaleras y crucen juntos de regreso a través de la arena con ayuda del báculo, hasta llegar a la plataforma donde está un

mecanismo de flechas (que debemos ignorar completamente, está ahí sólo para despistarnos); una vez ahí, lanza una flecha al ojo que está arriba. Transporta a Zelda al ojo que estaba protegido por unas estatuas y colócala en el círculo transportador; tú debes colocarte en el otro círculo transportador, que está a la derecha de las arenas por las que ya pasamos. Haz que Zelda se pare sobre el switch para que puedas disparar una flecha de luz al ojo interruptor (por medio de un mecanismo de flechas) que es protegido por la puerta que el switch activa; por fin, se abrirá la puerta por la que necesitamos pasar. Lo más fácil en este momento es regresar al piso 27 por la escalera de la esquina superior derecha, pues Link ya está de ese lado y Zelda sólo se tiene que transportar.

Piso 27. Entra por la puerta del centro.

Piso 26. Cruza la puerta que se abrió hasta llegar a unas escaleras que conducen al piso 25.

Piso 25. En este piso te enfrentarás a varios enemigos:

1. La primera batalla es de Zelda pues ella es la única que puede matar a los chuchus eléctricos (Link puede matarlos con flechas, pero sería un desperdicio).
2. Lucharás contra varios esqueletos que puedes derrotar con el látigo y/o con flechas.
3. Por último deberás derrotar a tres zorras de fuego. Puedes utilizar el método en equipo (que Zelda te ayude a distraerlos mientras los golpeas por detrás) o puedes también simplemente quitarles los escudos con el látigo y hacer la pelea más fácil; o puedes combinar ambos métodos.

Una vez derrotados todos los enemigos, se abrirá el acceso al piso 24 de la torre.

Piso 24. Verás que en la habitación están los 4 tipos de espectro existentes. Primero, posee al espectro ígneo y con su espada enciende las llamas que están en el centro de la habitación; se abrirá una puerta y aparecerá un ojo. Luego deberás llamar la atención del espectro cambiante para así poseerlo; hecho esto, haz que el ojo te siga hasta el otro lado del foso de arena que está en la izquierda, de este modo podrás transportar a Zelda hasta ahí; pon a Zelda sobre un switch y tú ponte en el otro para que se abra la última puerta.

Por último, deberás hacer que Zelda posea al espectro de acero, la harás rodar por el pasillo del centro (aturdiendo así a todos los espectros que se crucen en su camino) para que destruya las estatuas y te permita el paso a las última puerta, que deben abrir juntos y cruzar así hasta la salida.

Llegarás a la habitación más escondida de la torre, donde se halla la Brújula de Luz dentro de un cofre amarillo. Al tomarla, la litografía de los bosques brillará y se añadirá a ella una vía que conduce al Mundo de las Tinieblas.

¡Felicidades, has completado la última mazmorra (y la más difícil) del juego!
¡Ahora toca ir a por Malhadus!

1.7.2. Entrada al Mundo de la Tinieblas.

Sal de la Torre y dirígete a la Región de los Bosques, traza una ruta al nuevo tramo que apareció en tu litografía (tienes que llegar hasta la estrella negra de la esquina inferior izquierda del mapa. Una vez en dicho lugar, verás un portal que debes atravesar.

Entrarás a unas vías donde se encuentran rondando varios trenes enemigos, si te fijas en el mapa podrás ver que hay lágrimas de luz por todas las vías. Tu objetivo ahora es eliminar a los 6 trenes que andan rondando por ahí; te preguntarás cómo, si esos trenes han sido invencibles en todo el juego, pero ahora cuentas con las lágrimas de luz, que al tomar el poder de una te hace invencible y capaz de exterminar todo lo que esté a tu paso.

Cuando hayas derrotado a los 6, dará comienzo la batalla contra el tren diabólico.

1.7.3. El tren diabólico.

Aparecerán frente a ti 4 vías, y 2 de ellas serán ocupadas por el tren diabólico. De su parte derecha comenzarán a salir unos barriles, dispárale con el cañón para que exploten dentro del tren. Cuando el tren haga un ruido extraño, da marcha atrás porque eso quiere decir que pasará a ocupar el carril donde te encuentras y te puede derribar; pásate a otro carril en cuanto puedas. Repite el proceso de dispararle a los barriles y habrás tumbado su primer vagón. Ojo: en la pantalla superior aparece una barra que se va llenando conforme avanzas, si te tardas mucho en eliminar su vagón y la barra se llena, será inmediato Game Over.

Ahora del segundo vagón, el tren lanzará rayos; dispara al lugar de donde provienen los rayos y repite el proceso de frenar cada vez que el tren se cambie de vías. Sigue haciendo lo mismo hasta que acabes con el segundo vagón, y ten cuidado porque algunas vías se están incendiando, así que deberás cambiar de vía cuando veas que esto suceda.

El tercer vagón también lanzará rayos pero todos al mismo tiempo, así que procura permanecer poco detrás del tren y no al lado porque te puede freír. Ya sabes, ataca con tu cañón el lugar de donde vienen los rayos, y frena cuando el tren cambie de vía.

Si has disparado correctamente a todos los rayos, del tren comenzará a salir humo y se detendrá, aprovecha esto para adelantarte y dispararle con el cañón en la parte de adelante (la cara del tren); estate alerta, porque en cualquier momento el tren avanzará de nuevo y te puede derribar, así que tienes que frenar rápido.

Luego de haberle hecho cierto daño, el tren te perseguirá por detrás; aumenta toda la velocidad y dispárale a la cara como loco hasta que hayas ganado.

1.7.4. Batalla contra Makivelo y Malhadus.

Después de una bonita escena dentro del tren donde Link y Zelda deciden hacerle frente al maligno, comenzará la batalla contra Makivelo y Malhadus sobre el tren diabólico.

Lo único que debes hacer es ir dirigiendo a Zelda hacia adelante hasta que llegue a donde está Malhadus (que ocupa el cuerpo de la princesa). Mientras tanto, deberás ir siguiendo a Zelda por detrás, pues si te adelantas, Malhadus te atacará con un rayo muy poderoso.

Makivelo comenzará a lanzar unos ratoncillos fantasmas, que debes ir eliminando con tu espada antes de que posean a la princesa. Si la llegan a poseer, sólo tienes que romper con el búmerang o con una flecha los hilos que atan a Zelda.

Al llegar hasta donde está Malhadus, traza una línea desde Zelda hasta él para que lo detenga y puedas lanzarle una flecha de luz. Una vez que lo hayas hecho, comenzará otra escena y aparecerás en un lugar desconocido; al parecer es en el reino de Hyrule, pues a lo lejos se ve la Torre de las Almas.

1.7.5. Batalla final, primera fase.

Verás un par de escenas más y notarás cómo Malhadus, al haber sido expulsado del cuerpo de la princesa, tomará ahora el cuerpo de Makivelo y se convertirá en la bestia final.

Al principio, esta batalla te puede parecer difícil, pero se volverá sencilla con la práctica.

Zelda comenzará a cargar energía y, como no debe ser interrumpida mientras lo hace, tú deberás bloquear todos los ataques de Malhadus para que no dañen a la princesa... arrojará unas bolas de fuego, las cuáles simplemente debes ir tocando para que Link las destruya con su espada. Cuando lance varias al mismo tiempo, debes situarte delante de la princesa y hacer un ataque giratorio (trazando un círculo grande en la pantalla táctil)... de esta forma, eliminarás todas las bolas con un solo ataque.

Cuando hayas resistido lo suficiente, Zelda hablará contigo y te pedirá que toques la Flauta Terrenal mientras ella canta para así invocar a los Lokomos y que usen su poder contra El Maligno.

1.7.6. Batalla final, última fase.

Ahora prepárate que viene la batalla final, en la que tú y Zelda deberán derrotar a Malhadus de una vez por todas.

En la pantalla inferior verás los movimientos de Link, mientras que la pantalla superior enfocará a Zelda.

Deberás atacar a Malhadus con tu espada de forma que éste se voltee hacia donde esté Link y su espalda quede a la vista de Zelda; si lo has hecho bien, el icono de la pantalla superior dejará de ser 4 flechitas moradas y pasará a ser un círculo amarillo... en este momento debes tocar el icono del arco de la pantalla inferior para que Zelda dispare una flecha de luz justo en el sello de la espalda de Malhadus.

Cuando le hayas dado 3 flechazos en la espalda, Malhadus caerá y tendrás la oportunidad de atacar sus cuernos con tu espada.

Repite el proceso para que acabes con su otro cuerno; ten en cuenta que la segunda vez será más difícil, pues Malhadus se moverá más y volverá a lanzar bolas de fuego.

Ahora sólo tienes que atinarle una flecha más y volverá a caer... en este momento, debes apresurarte y atacar su cabeza, luego deberás frotar la pantalla táctil rápido y sin cansarte hasta que llegue Zelda y te ayude a encajarle la espada en la frente, lo que terminará con la vida de Malhadus. Por último, te toca disfrutar de las escenas finales del juego.

¡Felicidades, has terminado The Legend of Zelda: Spirit Tracks!

2. MISIONES

Todas ellas se realizarán a partir de la Región de los Mares, cuando obtengamos el furgón. Obtendremos una gema de fuerza o fortianitas como premios; y en consecuencia, nuevas vías de acceso. Algunas de ellas servirán para activar portales arcanos, que nos teletransportarán y nos ahorrarán mucho camino.

Durante las misiones, tendremos que llevar objetos en el furgón o a personas. Si es lo primero, trataremos de conservarlos lo máximo posible hacia el destino fijado; y si es lo segundo, tendremos que obedecer las señales y defendernos de los enemigos, tratando de contentarles lo máximo posible.

2.1. OBLIGATORIAS

Número: 1

Localización: Puentebajo

Requisito: Terminar el Templo de las Nieves.

Lleva a Pontón desde la Región de las Nieves al Puentebajo, donde reparará el puente y te pedirá que pagues 5000 rupias. Aceptará el anillo real de Linebeck como pago.

Vías: llegar a la Región de los Mares.

Conejos: 6 (un séptimo tras terminar el Templo de los Mares).

Número: 2

Localización: Altar de los Mares

Requisito: Visitar el Altar de los Mares.

Tienes que llevar a Bobin al Altar de los Mares. Tendrás que protegerle de los piratas y evitar que lo capturen.

Vías: sur de la Ciudadela.

Portales arcanos: al sureste de la Región de los Bosques (comunica con el este de la Región de las Nieves).

Conejos: 1.

Número: 3

Localización: Lago Hiélostone

Requisito: Llegar a la Región del Fuego y obtener el furgón.

En la Aldea Goron te pedirán que les traigas hielo. Ve a la Región de las Nieves y habla con Arcano (el niveosita sin cuernos), y te pedirá que le lleves al Lago Hiélostone, donde hará un negocio de venta de hielo.

Vías: este de la Región de los Bosques y comunicación de vías entre el sur de la Región de las Nieves y el norte de los bosques.

Portales arcanos: al sur de la Región de las Nieves (comunica con un camino cercano al Altar de los Mares)

Número: 4

Localización: Aldea Goron

Requisito: tener el furgón.

Conseguir los bloques de hielo de Arcano en el Lago Hiélostone (la primera vez serán 50 rupias). Lleva los bloques de hielo. Conviene tener como mínimo más de diez bloques, los necesarios para poder taponar la lava..

Vías: las que te llevan al Templo del Fuego.

Conejos: 5.

2.2. OPCIONALES

Región de los Bosques

Número: 5

Localización: *

Número: Tienda aérea de Terry

Requisito: *

Llevar al chico de Aldea Nostra a la Tienda de Terry.

Vías: oeste de la ciudadela.

Conejos: 1.

Número: 6

Localización: Granja Conejera

Requisito: *

Lleva a la mujer del hombre de la Granja Conejera; está en una casa, al oeste del todo de la Ciudadela. Lléalala desde la Ciudadela a la Granja Conejera, allí tendrás que intervenir para hablar varias veces (con ambos).

Vías: al oeste del Altar de los Bosques.

Conejos: 2.

Número: 7

Localización: Aldea Nostra

Requisito: tener el furgón.

En la Aldea Nostra, más al oeste, verás a un hombre que quiere crear una granja con cucos. Necesitará diez cucos. Iremos a la Ciudadela de Hyrule y al noroeste veremos una tienda de cucos. Nos darán cinco cucos por 50 rupias. Tendremos que volver a la ciudadela varias veces si no llegamos con los cucos justos en el trayecto.

Vías: oeste de la región.

Portales arcanos: al suroeste de la Región del Fuego.

Número: 8

Localización: Ciudadela de Hyrule

Requisito: tener el furgón.

Compra veinte piezas de pescado a la vendedora por 50 rupias. Como no durarán mucho tiempo debido al calor, ataja yendo a la Torre de las Almas para llegar a la ciudadela. Conserva más de diez piezas para obtener la fortianita.

Vías: al sur de la Torre del Almas, donde podremos atajar a la Región de los Mares.

Número: 9

Localización: Aldea Nostra

Requisito: terminar el Altar del Fuego y la carta de Avelino.

Cuando obtengamos en cualquier buzón la carta, iremos a la Región de las Nieves, donde le habíamos encontrado la primera vez que le conocimos. Después, tendremos que llevarle a la Aldea Nostra. Nos esperará en casa de Alfonso/Bigboy.

Vías: al noreste de Región de los Bosques y al sureste en la Región de las Nieves.

Número: 10

Localización: Aldea Floral

Requisito: tener el furgón.

Lleva el acero (en la montaña de la Aldea Goron) al vendedor de madera. El acero te costará 100 rupias por 20 bloques. Debes evitar chocar porque perderías el acero. Consigue llegar con más de cinco bloques.

Vías: comunican las vías del norte de la Región del Bosque con las del sur de la Región de las Nieves.

Conejos: 1.

Número: 11

Localización: Ciudadela de Hyrule

Requisito: tener acceso al Templo del Fuego.

Lleva al nieto del jefe de la Aldea Goron a la ciudadela. Recibirás la fortianita después de que el Goron hable con la fanática del pescado.

Vías: noroeste de la Región del Fuego.

Conejos: 1.

Región de las Nieves

Número: 12

Localización: Aldea Niveosita

Requisito: tener el furgón.

Llevar a un Goron que adora la nieve a la Aldea Niveosita.

Vías: norte de la Casa de Pontón.

Portales arcanos: uno de ellos comunicará con la Región del Fuego.

Conejos: 2.

Número: 13

Localización: Aldea Niveosita

Requisito: tener el furgón.

Lleva a Pontón desde el Puentebajo hacia la Región de las Nieves. Detente en la Aldea Niveosita, pero Astarillo te pedirá que le consigas madera de la Aldea Floral, donde podrás conseguir 20 bloques por 100 rupias. Cuando la tengamos, hablaremos con el Astarillo y nos dará la fortianita. También nos dará un tesoro por traer a Pontón. Lo mejor es llevar la madera mientras lleves a Pontón, para ahorrar camino.

Vías: al noroeste de la región, donde también accederemos a la Estación Nevera.

Portales arcanos: uno de ellos será comunicado con la Región de los Mares.

Conejos: 1.

Número: 14

Localización: Altar de las Nieves

Requisito: tener el furgón.

Llévale un cántaro a Váporo. El cántaro lo podrás conseguir en Canalias, en casa de la adivina, por 50 rupias. Sólo te lo dará si hablaste antes con el Lokomo.

Vías: al norte de la Región de las Nieves.

Región de los Mares

Número: 15

Localización: Canalias

Requisito: tener el furgón y completar el Templo del Fuego.

Consigue el hielo de Acorno y llévalo a Canalias. Allí, la vendedora necesitará hielo para congelar el pescado. Tendremos que conservar al menos, 10 bloques de hielo. Lo mejor es atajar desde la Torre de las Almas.

Vías: al oeste de la región, donde podremos parar en la Guarida de los piratas.

Número: 16

Localización: Guarida de los piratas

Requisito: Necesitarás completar la misión anterior para realizar ésta.

Rescata al prisionero de los piratas en un minijuego en el que deberás derrotar a piratas a base de flechas.

Vías: al norte del Altar de los Mares.

Portales arcanos: comunica con la Región de los Bosques.

Conejos: 1.

Número: 17

Localización: Canalias

Requisito: Terminar el Templo de los Mares y rescatar a un hombre la Guarida de los piratas. Necesitarás terminar las dos misiones anteriores. Trae a un hombre con nariz grande, mucha barba y de aspecto varonil para una mujer (la del ex novio), para que se case con ella. Tráele al jefe de la Aldea Floral.

Vías: este de la Aldea Floral.

Conejos: 3.

Número: 18

Localización: Templo de los Mares

Requisito: completar el Templo de las Arenas. Completar la misión número 9.

Tendrás que llevar a Avelino desde el Centro lúdico Goron. Podrás atajar por medio de un portal hacia la Región de los Mares

Vías: este de la Región del Fuego y acceso a la Mina Oscura.

Región del Fuego

Número: 19

Localización: Aldea Goron

Requisito: tener el furgón.

En la Aldea Goron, cerca de donde aún hay lava, te pedirán que vayas a por hielo. Vuelve al lago Hiéloston y tendrás que apresurarte para traer el hielo.

Vías: relacionarás las Regiones del Fuego y de los Mares con la Región de las Arenas.

Conejos: 1.

Número: 20

Localización: Aldea Goron

Requisito: tener el furgón

Lleva al niveosita que hay en la casa del jefe de la aldea (donde está el Goron si lo llevaste).

Vías: comunicará la Región del Fuego y de las Nieves.

Región de las Arenas

Número: 21

Localización: Mina Oscura

Requisito: completar la misión anterior.

Vías: sureste de la Región de los Mares y acceso a la Estación de los Mares.

Número: 22

Localización: Altar de las Arenas

Requisito: terminar el Templo de las Arenas.

Tendremos que traerle cinco cucos a Ejelio, sabio de las Arenas. Tendremos que usar los portales y atajar lo máximo posible desde la ciudadela. En caso de que falten cucos, tendremos que repetir la operación para que estén los cinco cucos.

Vías: noreste de la Región del Fuego, donde accederemos a la Estación Terrestre.

Conejos: 1.

2.3. ALEATORIAS

Número: 23

Localización inicial: Canalias

Requisito: acceso a la Región de los Mares.

Lleva al abuelo de Zelda desde la ciudadela a Canalias. Nos dará 300 rupias si le llevamos contento durante el viaje. El valor de las rupias irá bajando con relación al grado de felicidad del pasajero.

Después le verás por el mundo y tendrás que llevarle hacia donde te pida.

También nos entregará rupias, hasta que al final, obtengamos la fortianita.

Vías: al norte de la Región de las Nieves y acceso a la Estación Ecurridiza.

3. INSIGNIAS DEL ÁLBUM

Después de la segunda visita a la Torre de las Almas, tendremos que regresar a la Aldea Nostra, donde Nico nos entregará un álbum para que

estampemos en él las 20 insignias que se encuentran repartidas por todo el reino.

A continuación la explicación de las ubicaciones de cada una de las insignias:

1. **Ubicación:** Aldea nostra

Requerimientos: Ninguno

Explicación: Al noreste de la casa de Nico y Link está la insignia.

2. **Ubicación:** Aldea floral

Requerimientos: Ninguno

Explicación: Sigue el camino del noreste hasta la siguiente zona, encontrarás la insignia junto a un árbol de abejas.

3. **Ubicación:** Altar de los bosques

Requerimientos: Ninguno

Explicación: Sigue el camino al norte y encontrarás unas escaleras bloqueadas por piedras amarillas, explótalas con una flor bomba que está subiendo las escaleras de enfrente; sube las escaleras que estaban bloqueadas y ahí verás la insignia.

4. **Ubicación:** Templo de los bosques

Requerimientos: Vórtice del viento

Explicación: Nada más entrar al templo busca un puente, crúzalo y dirígete al norte; despeja el humo morado con el vórtice del viento y encontrarás la insignia.

5. **Ubicación:** Aldea Nieveosita

Requerimientos: Ninguno

Explicación: Entrando a la aldea, dirígete a la derecha y sigue hacia el norte. La insignia se encuentra entre unos árboles.

6. **Ubicación:** Altar de las nieves

Requerimientos: Ninguno

Explicación: Dirígete al oeste y sube 2 tramos de escaleras, verás la insignia sobre un tercer tramo de escaleras.

7. **Ubicación:** Lago hiéloston

Requerimientos: Bumerang

Explicación: Ve hasta la orilla derecha del lago, si te fijas bien, al norte hay una antorcha de hielo. Utiliza el bumerang para crearte un camino de hielo sobre el lago de tal manera que llegues a la izquierda, donde está la insignia.

8. **Ubicación:** Templo de las nieves

Requerimientos: Bumerang

Explicación: En el sótano 1 hay un estanque lleno de octorocs en la parte superior izquierda del mapa, en la parte superior derecha de ese estanque se encuentra la insignia que, para llegar a ella, deberás congelar el agua del estanque.

9. **Ubicación:** Ciudadela de Hyrule

Requerimientos: Saco de bombas

Explicación: Una vez que tengas las bombas ve a la ciudadela de Hyrule. En el noreste verás unas escaleras bloqueadas por piedras amarillas; destrúyelas, sube las escaleras y sigue el camino hacia el norte (girando a la izquierda) hasta que encuentres la insignia.

10. **Ubicación:** Puentebajo

Requerimientos: Saco de bombas

Explicación: Luego de aceptar buscar el anillo que escondió el abuelo de Linebeck, se abrirá su tumba. Entra y, en la primera sala, a la izquierda se encuentra la insignia bloqueada por una piedra amarilla que deberás hacer estallar con una bomba.

11. **Ubicación:** Aldea Papuchia

Requerimientos: Látigo, cantar del ave

Explicación: Ve al punto donde se reúnen las aves y cuélgate de una de ellas con el látigo, te deberás soltar hasta que pase volando sobre la isla que está al sureste; una vez en la isla, ve al sur para acceder a otro mapa. Verás varias islas, tu objetivo será llegar a la isla inferior izquierda (que es donde está la insignia) llamando a las aves y colgándote de ellas con el látigo de isla en isla.

12. **Ubicación:** Altar de los mares

Requerimientos: Látigo, cantar del ave

Explicación: La insignia está sobre la cueva donde se encuentra el sabio de los mares. Para subir debes llamar a un ave y colgarte de ella con el látigo.

13. **Ubicación:** Templo de los mares

Requerimientos: Bombas, bumerang, látigo

Explicación: La primera vez que subas al piso 1 verás que a la izquierda puedes poner una bomba para explotar un muro, pues a la derecha también. Entra por la derecha y activa el interruptor con el bumerang; regrésate y ahora entra por la izquierda, sigue el camino colgándote de las estacas hasta llegar a un interruptor zora que deberás activar con el látigo; se abrirá una puerta, crúzala para encontrar la insignia.

14. **Ubicación:** Guarida de los piratas

Requerimientos: Látigo, cantar del ave

Explicación: Súbete a la pared de la izquierda colgándote de un ave con el látigo, ahí estará la insignia.

15. **Ubicación:** Aldea goron

Requerimientos: Látigo

Explicación: En la zona izquierda de la aldea debes ir hasta la esquina noroeste, para llegar necesitas colgarte de tres estacas con el látigo.

16. **Ubicación:** Altar del fuego

Requerimientos: Bumerang

Explicación: Una vez en el altar, sigue tu camino hasta que encuentres varias antorchas apagadas y sólo una encendida, ayúdate con el bumerang para encenderlas todas y se abrirá un puente; ignóralo. Sigue tu camino

hacia el sur y verás más antorchas apagadas, enciéndelas y aparecerán dos puentes más, los cuáles debes seguir para llegar hasta la insignia.

17. Ubicación: Templo de fuego

Requerimientos: Arco

Explicación: En el sótano1 debes llegar hasta la parte en que te subes a un vagón; da toda una vuelta y, cuando vayas de regreso al punto de partida, tira una flecha hacia la esquina inferior derecha del mapa para activar un interruptor; esto desviará el camino y te llevará directo hasta la insignia.

18. Ubicación: Altar de las arenas

Requerimientos: Haber hecho la misión 22, de lo contrario no habrá ninguna gallina en el altar.

Explicación: Toma una gallina y con su ayuda podrás llegar a las islas de la derecha, donde se encuentra la insignia.

19. Ubicación: Templo de las arenas

Requerimientos: Báculo de las arenas

Explicación: En el sótano 1, después de haber usado a los monstruos arenosos para presionar los dos switches, llegarás a unas arenas movedizas. Con el báculo, créate un camino a la izquierda hasta que encuentres la insignia.

20. Ubicación: Torre de las almas

Requerimientos: Haber terminado los 5 templos

Explicación: En la sexta y última visita a la torre, sube hasta donde se realizó el ritual para revivir al maligno y verás la insignia.

Premios

Hay 3 premios que Nico nos otorga por ir completando insignias:

- 1.** Si juntamos 5 insignias, Nico nos regalará el escudo arcano.
- 2.** Si juntamos 15 insignias, podremos recuperar las ropas de maquinista y cambiarnos cuantas veces lo deseemos.
- 3.** Al obtener las 20 insignias, Nico nos dará como premio una nueva técnica de la espada: el ataque giratorio especial.

4. MINIJUEGOS

1. Conejitos. Distribuirlos y atraparlos por todo el juego. Hay 10 en cada región: del bosque, fuego, mar, nieve y arena.

2. Trepar hasta la cima: Aldea Floral. Requiere látigo y se paga 50 rupias/intento.

3. Derrotar enemigos en la Guarida de los piratas. No pagas rupias. Se requiere llevar el hielo a la pescadora para poder acceder mediante las vías.

4. Centro lúdico Goron. Tendrás que dar a las dianas para puntuar.

Diana azul -> 10 puntos
Diana roja-> 30 puntos
(puedes conseguir 90 si las golpeas 3 veces seguidas)
Diana Goron-> 50 puntos

5. CORAZONES

Número: 1

Localización: empieza con él

Requisito: -

Número: 2

Localización: empieza con él

Requisito: -

Número: 3

Localización: empieza con él

Requisito: -

Número: 4

Localización: Templo de los Bosques

Requisito: Derrotar a Escaronte.

Número: 5

Localización: Templo de las Nieves

Requisito: Derrotar a Alentor.

Número: 6

Localización: Templo de los Mares

Requisito: Derrotar a Toxirosa.

Número: 7

Localización: Templo del Fuego

Requisito: Derrotar a Colosus.

Número: 8

Localización: Templo de la Arena

Requisito: Derrotar a Cálaver.

Número: 9

Localización: Castillo de Hyrule

Requisito: Terminar el Templo de las Nieves y recibir una carta del militar en el correo. Golpea 60 veces a los soldados con la espada. Pagas 50 rupias por intento.

Número: 10

Localización: Granja Conejera

Requisito: conseguir 10 conejos de cualquier tipo.

Número: 11

Localización: Ciudadela de Hyrule

Requisito: En al casa de más abajo a la derecha. Completar los diez pisos del nivel 1. Te enfrentarás a los monstruos del Templo de los Bosques, incluido con Escaronte. Cada intento vale 50 rupias. Debes terminar el primer templo.

Número: 12

Localización: Altar de las Nieves

Requisito: Tener 2000 rupias y terminar el Templo de las Nieves.

Número: 13

Localización: Aldea Floral

Requisito: Tener el látigo. Rebajar el tiempo del minijuego de trepar a menos de 1:15.

Número: 14

Localización: Guarida de los piratas

Requisito: conseguir más de 4000 puntos en el minijuego (tras rescatar a prisionero).

Número: 15

Localización: Tienda aérea de Terry

Requisito: Ser cliente de oro y conseguir 5000 rupias.

Número: 16

Localización: Estación Terrestre

Requisito: Terminar el Templo del Fuego y realizar la misión número 20, la cual nos dará vías para acceder al lugar. Está más al noreste de la Región del Fuego.

6. TESOROS

Durante el juego, podrás conseguirlos en cualquier parte: mazmorras, casas, ciudades, en tiendas, como regalos o en modo multijugador; pudiendo llevarlos a la tienda de Linebeck, a quien podremos venderlos o intercambiarlos por piezas de tren.

Empeño de tesoros

Fósil de monstruo: 50 rupias

Cráneo de Stalfos: 50 rupias

Crías de abeja: 50 rupias

Corazón de madera: 50 rupias

Trozos de estrella: 50 rupias

Corona de Ruto: 150 rupias

Collar pirata: 150 rupias

Collar de perlas : 150 rupias

Perlas negras: 150 rupias

Nácar de dragón: 150 rupias

Ámbar Goron: 500 rupias

Jade misterioso: 500 rupias

Moneda arcana: 500 rupias
Cáliz real: 500 rupias
Anillo áureo: 2500 rupias
Anillo real: 2500 rupias

7. PIEZAS DE TREN

Cambiando varias piezas de tren obtendremos corazones extra, pero siempre partiremos con 4 corazones como base. Aumentaremos un corazón más si añadimos una pieza distinta al tren (por ejemplo, si añadimos un cañón al Tren de los Dioses), o seis si obtenemos todas las piezas del mismo tren.

En caso de ser las piezas doradas, nuestros corazones aumentarán a ocho.
Tren de los Dioses

Máquina sagrada: cuando obtienes el Tren de los Dioses.

Cañón verdadero: te lo da Alfonso/Bigboy.

Vagón fiable: cuando obtienes el Tren de los Dioses.

Furgón robusto: visitando la Aldea Goron.

Tren de Alfonso/Bigboy

Máquina de madera: 4 castañas, 3 trozos de estrella y 3 perlas negras.

Cañón de madera: 4 castañas, 3 cráneos de Stalfos y 2 coronas de Ruto.

Vagón de madera: 3 castañas, 3 crías de abeja y 1 nácar de dragón.

Furgón de madera: 1 castaña, 2 fósiles de monstruo y 1 collar de perlas.

Tren de acero

Máquina galvanizada: 3 collares de perlas, 1 corona de Ruto y 1 ámbar Goron

Cañón infalible: 2 collares de perlas, 2 nácares de dragón y 1 jade misterioso.

Vagón hermético: 2 collares de perlas, 3 collares pirata y 1 moneda arcana.

Furgón eficiente: 2 collares de perlas, 2 perlas negras y 1 ámbar Goron.

Tren siniestro

Máquina calavérica: 4 cráneos de stalfos, 3 crías de abeja y 4 coronas de Ruto.

Cañón espectral: 2 cráneos de Stalfos, 4 fósiles de monstruo y 2 nácares de dragón.

Vagonstein: 5 cráneos de Stalfos, 4 trozos de estrella y 2 collares de perlas.

Furgón flotante: 2 cráneos de Stalfos, 4 castañas y 2 collares pirata.

Tren cómodo

Máquina caballar: 1 moneda arcana, 3 nácares de dragón y 8 crías de abeja.

Cañón de altura: 1 moneda arcana, 3 collares de perlas y 2 collares pirata.

Vagón acogedor: 1 moneda arcana, 3 coronas de Ruto y 5 trozos de estrella.

Balconada floral: 1 moneda arcana, 2 collares de perlas y 7 cráneos de Stalfos.

Tren del dragón

Cabeza de dragón: 4 collares pirata, 2 jades misteriosos y 12 fósiles de monstruo.

Cañón draconiano: 2 collares pirata, 2 ámbar Goron y 10 castañas.

Vagón draconiano: 2 collares pirata, perlas negras y 15 fósiles de monstruo.

Cola de dragón: 2 collares pirata, 2 coronas de Ruto y 5 crías de abeja.

Tren dulce

Máquina esponjosa: 1 cáliz real, 2 jades misteriosos y 1 moneda arcana.

Cañón apetitoso: 1 cáliz real, 5 collares de perlas y 1 ámbar Goron.

Vagón variado: 1 cáliz real, 3 nácares de dragón y 4 coronas de Ruto.

Furgón pastoso: 1 cáliz real, 1 ámbar Goron y 3 perlas negras.

Tren áureo

Máquina de oro: desconocido

Cañón varonil: desconocido

Vagón aristócrata: desconocido

Baño de oro: desconocido

8. INVENTARIO

8.1. Objetos generales

Rupias: moneda oficial del reino, con la que pagas las compras.

Rupia verde = 1 rupia

Rupia azul = 5 rupias

Rupia roja = 20 rupias

Rupia verde grande = 100 rupias

Rupia roja grande = 200 rupias

Rupia áurea = 300 rupias

Título de maquinista: entregado por Zelda en la ceremonia de graduación. Podrás recorrer todas las vías del reino.

Espada normal: te la dará un soldado cuando tengas que ir la primera vez a la Torre de las Almas. Puede otorgar poderes sagrados con tres lágrimas de luz.

Espada Lokomo: la consigues tras terminar el Templo de la Arena, teniendo el Arco de luz. Podrás golpear a los espectros sin necesidad de poderes divinos.

Técnicas: sólo hay dos disponibles en el juego.

Emisión de ondas: atrapando todos los conejos

Gran ataque circular: consiguiendo todas las estampas para Nico.

Escudo normal: lo consigues en las tiendas por 80 rupias. Protege de ataques menores.

Escudo arcano: escudo usado por el Héroe de los Vientos. Protege de ataques menores y nunca se perderá. Lo consigues entregando a Nico 10 insignias.

Ropas de aprendiz: las consigues por medio de Zelda para infiltrarte en el castillo.

Ropas de maquinista: empiezas con ellas, pero luego tendrás que vestir las ropas de soldado. Podrás volver a obtener el traje trayéndole a Nico 15 de las insignias.

Postales de sorteo: compra 10 de ellas por 100 rupias. Sirven para conseguir tesoros si las envías por buzón. Sólo podrás enviar 20 postales diarias.

Correo: cartas recibidas por otros personajes. Tendrás correspondencia si los buzones se agitan. Pueden ser cartas de otros personajes o correo del sorteo.

Lágrimas de luz: lágrimas con poderes divinos. Cuando tienes la espada normal, podrás tener poderes sagrados con los que atacara los espectros, pero si es en el tren, podrás acabar con trenes bomba y bala. Sólo son localizables en la Torre de las Almas y en el Mundo de las Tinieblas.

Red de conejos: la consigues cuando visitas la Granja conejera, pudiendo desbloquear a los conejos para atraparlos desde el tren.

Carnet Club de Terry: podrás hacerte socio por 100 rupias. Cuantos más puntos, tendrás mayores descuentos y piezas raras para conseguir.

0 puntos = cliente normal
200 puntos= cliente de plata
500 puntos =cliente de oro
1000 puntos= cliente de platino
2000 puntos = cliente de diamante

Litografías y sellos: las litografías las consigues en las cuatro primeras visitas a la Torre de las Almas, para visitar las regiones y liberar los sellos, los cuales se sitúan en los templos

8.2 Seleccionables

Flauta terrenal: toca melodías. Te es entregada por Zelda cuando pierde su cuerpo.

Melodías de las estatuas de piedra

Canción del despertar: azul y naranja (Altar de los Bosques).

Canción de la curación: verde, gris y verde (Templo de los Bosques).

Canto revelador: naranja, amarillo, naranja y azul (Aldea Niveosita).

Sonidos de la luz: morado, amarillo, naranja, azul y gris (Puentebajo).
Cantar del ave: morado, amarillo y morado (Canalias).
Melodía de Zelda: *aranja, morado, amarillo, azul y naranja* (batalla final contra Malladus bestia).

Melodías sagradas : las que tocas para activar las litografías.

Vórtice de viento: lanza una ráfaga de viento. Se utiliza con el micrófono y con la pantalla táctil, la dirección a lanzar. Se obtiene en el Templo de los Bosques.

Bumerán: seguirá el recorrido que dibujes. Puedes emplearlo para aturdir enemigos o conseguir tesoros. Se obtiene en el Templo de las Nieves.

Látigo: para trepar por postes cuyo camino hasta entonces era inaccesible. Puedes desarmar a algunos enemigos con él y atacarlos. Se obtiene en el Templo de los Mares.

Báculo de las arenas: sirve para levantar la arena, derrotar enemigos o desenterrar tesoros ocultos en la arena. Se consigue en el Templo de la Arena.

Arco y flechas: para derrotar a enemigos o conseguir activar mecanismos. Las consigues en el Templo del Fuego, aunque también puedes aumentar su cantidad.

Primer carcaj: Templo del Fuego (20 flechas).

Segundo carcaj: Tienda de la Aldea Goron (30 flechas por 1000 rupias).

Tercer carcaj: obteniendo más de 2000 puntos en el minijuego de los piratas.

Arco de luz: sirve para disparar flechas de luz. Requiere un tiempo para cargar las flechas con poderes sagrados. Se consigue tras completar el Templo de la Arena.

Bombas: sirven para destruir cosas o abrir caminos. Hay tres sacos de bombas:

Primer saco: tienda de Terry. (10 bombas por 500 rupias).

Segundo saco: derrotando a los enemigos de la puerta azul en la Ciudadela de Hyrule (20 bombas).

Tercer saco: consiguiendo bajar el tiempo de 1:30 en el minijuego de Carreras de lianas.

Pociones: rellenan tus corazones.

Poción roja: rellena 8 corazones. Puedes conseguirla por 100 rupias, aunque a veces por 80.

Poción morada: rellena 8 corazones automáticamente una vez que los pierdes todos. La consigues por 150 rupias, aunque a veces por 100.

Poción amarilla: rellena todos tus corazones. La consigues por 200 rupias.

9. EXTRAS

Región de las Nieves

Andén oculto de las nieves (noroeste): pasa por el camino de nieve y entrarás a una cueva. Verás unas escaleras y cinco interruptores, golpea en este orden según tal como están: 1-3-2-4-5. Así aparecerá un puente. Crúzalo y tendrás que derrotar a unos monstruos de cristal. Cuando lo hagas, se te abrirá una puerta con un cofre, y obtendrás un cristal áureo.

10. CRÉDITOS

Esta guía fue hecha por un grupo de usuarios de la extinta web de ZeldaGo:

Director: XLDBrawl

Co-Director: [eRRe]

Redactores: XLDBrawl, Fai, NanoR28, Kira, Adri, [eRRe]

Capturas*: vargastheherotime ("Vio" en los foros de Sheikav).

Editor: [eRRe]

*Las capturas sólo son incluidas en la versión con imágenes de la guía.

11. AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer sinceramente a todas estas personas, que sin ellas no hubiera sido posible terminar esta guía.

A Kerrigan y Navigames, administradores de ZeldaGo, por permitirnos trabajar en esta guía usando su web y su foro.

A todos los usuarios de ZeldaGo que nos apoyaron mientras trabajamos en esto.

A Wallace, por colgar esta guía en El Palacio de Sheik.

Y a ti, por darle buen uso a esta guía.

12. CONTÁCTANOS

Para cualquier duda, sugerencia, algún secreto que encuentres en el juego o algún error que veas en nuestra guía, por favor contáctanos a esta dirección de correo electrónico: riaj.16.erre@gmail.com