





PASO A PASO

Este capítulo te guiará por toda la aventura de *Breath of the Wild*. Te proporcionamos una guía simplificada que podrás seguir paso a paso hasta alcanzar los créditos del final. Además, te avisaremos de cuándo merece la pena salirte del camino marcado para completar objetivos opcionales.

La estructura del capítulo se ha planeado para adaptarse a tus necesidades. Puedes consultarlo de forma ocasional, y también como guía completa.



INTRODUCCIÓN

Breath of the Wild presenta un reino gigantesco conocido como Hyrule que podrás explorar como quieras. Desde los primeros momentos de la aventura, gozarás de libertad para llevar a Link, tu personaje, a cualquier punto en el que pueda estar físicamente.

Al principio, la zona de juego solo estará limitada a una región: la Meseta de los albores, que actuará como un prólogo muy útil en el que aprenderás las mecánicas básicas del juego. Tras completar unos cuantos objetivos principales de la historia, el mundo abierto se desbloqueará al completo. Se trata de un mapa increíblemente grande y variado; prácticamente todo lo que aparezca en pantalla se puede explorar: cada cumbre, cada valle, cada estepa... En pocas palabras: todo lo que veas lo puedes visitar.

En este sobrecogedor entorno, la historia del juego te invita a pasar por ciertos lugares y afrontar un conjunto de desafíos. Eso sí, puedes elegir tu propio camino en todo momento. Puedes vagar libremente por las tierras exteriores o realizar tareas opcionales que se desbloquearán durante la aventura. Verás oportunidades para salirte del camino de la historia principal y completar misiones y desafíos secundarios *por todas partes*, literalmente.

Para respetar la gratificante naturaleza del juego, repleta de posibilidades, esta guía paso a paso cubre tanto las misiones principales como una amplia y oportuna selección de tareas opcionales que te encontrarás por el camino. Hemos diseñado el capítulo de modo que puedas trazar tu propio rumbo en la aventura si así lo deseas, pero siempre con la opción de consultar nuestra guía si lo necesitas.

- ▶ Cada región que visites durante las misiones principales aparece en la guía con una presentación de dos páginas que incluye un mapa grande de la zona como foco de atención. El mapa indica:
 - Los principales lugares relevantes y puntos de interés de dicha zona.
 - Una representación visual de los pasos a seguir para completar las misiones principales correspondientes. Esta información aparece en **naranja**.
 - Una asequible lista de los diversos objetivos opcionales que puedes completar en la zona según tu nivel actual en cuanto a aptitudes y desarrollo. Las explicaciones de los requisitos básicos y los consejos importantes aparecerán en **azul** para los santuarios, y en **verde** para las misiones secundarias y demás actividades parecidas.
- ▶ Las páginas que siguen a los mapas ofrecen una guía paso a paso al uso para los eventos de la historia principal que se produzcan en la zona del mapa correspondiente, con capturas de pantalla y comentarios que explican las acciones que hay que realizar. Para facilitar su consulta, cada entrada se identifica con un icono numérico asociado al mapa de la zona.

Si deseas completar la aventura consultando la guía lo menos posible, las páginas con mapa ofrecen información esencial sobre las actividades disponibles. Los jugadores expertos podrán ojearlas para planificarse durante la aventura y reclamar todas las recompensas principales sin temor a ver detalles de la trama ni soluciones a los rompecabezas.

LEYENDA DEL MAPA

La siguiente leyenda explica las anotaciones y los iconos que verás a lo largo del capítulo Paso a paso. Nuestros mapas están orientados según la convención clásica, de modo que la parte superior siempre será el norte, al igual que el mapa en el juego.

Recuerda que la mayoría de coleccionables varían según los avances que realices en el juego. En otras palabras, un cofre del tesoro en particular puede contener objetos distintos según tus logros antes de abrirlo.

LEYENDA

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO	ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Camino paso a paso		Posta
	Paso en concreto		Tienda de vestimentas y armaduras
	Movimiento del personaje del jugador		Tienda
	Movimiento de objeto interactivo		Posada
	Movimiento del enemigo		Tintorería
	Torre		Joyería
	Santuario		Aldea
	Laboratorio		Otros lugares relevantes

CURSO INTENSIVO

Breath of the Wild prescinde bastante de tutoriales, puntos de ruta o cualquier otra ayuda. Esa es precisamente una de sus cualidades más divertidas; al aprender de tus experiencias, tus logros resultan aún más genuinos y gratificantes. Por otra parte, los desafíos que tendrás que superar son numerosos y tienen su miga, especialmente los enemigos más duros, los complejos rompecabezas y los acertijos de desplazamiento. Este juego *no* es fácil.

Te recomendamos que dediques un rato a leer el capítulo Manual básico (a partir de la página 8) para aprender los conceptos fundamentales y desarrollar unos hábitos que te serán de ayuda a lo largo de la aventura. Dicho esto, también entendemos que muchos lectores estarán ansiosos por empezar a jugar y sumergirse en este mundo. Si eres de esos, a continuación te ofrecemos un resumen conciso, con consejos que le servirán a todo aquel que prefiera empezar con la menor ayuda posible. Si quieres obtener más información, puedes consultar nuestro Manual básico cuando quieras.



Desplazamiento: aunque las acciones y los movimientos básicos son fáciles de ejecutar, moverse por entornos complejos o planificar viajes eficientes puede resultar algo más complicado. Una de las principales claves del juego reside en dosificar la resistencia. Esprintar, escalar, nadar y planear consumen las reservas de energía de Link (muy limitadas al principio de la aventura). El exceso de confianza puede tener consecuencias fatales, sobre todo al escalar.



Lugares relevantes: el enorme mundo de *Breath of the Wild* presenta un sinnúmero de puntos de interés, personajes con los que hablar, coleccionables que adquirir y misiones que completar. Un conocimiento práctico de los diversos lugares relevantes con los que te topará te ayudará a comprender el mundo que exploras. Existen tres destinos recurrentes que conviene reseñar:

- ▶ Las **torres** son una de tus prioridades, ya que revelarás los mapas de las regiones al escalarlas. Además, son unos oportunos puntos de viaje rápido.
- ▶ Los **santuarios** son minimazmorras que contienen diversos tesoros. También actúan como puntos de viaje rápido.
- ▶ Las **aldeas** son puestos de misiones secundarias, comercio y mejoras.



Clima y elementos: la climatología juega un papel crucial en el mundo abierto de *Breath of the Wild*, ya que a veces repercute directamente en lo que puedes hacer en el juego. Por ejemplo, si llueve, a Link le costará escalar. Los elementos como el fuego, el hielo y la electricidad también son relevantes, ya que te permiten aprovechar las debilidades de un enemigo o solucionar rompecabezas de manera creativa.

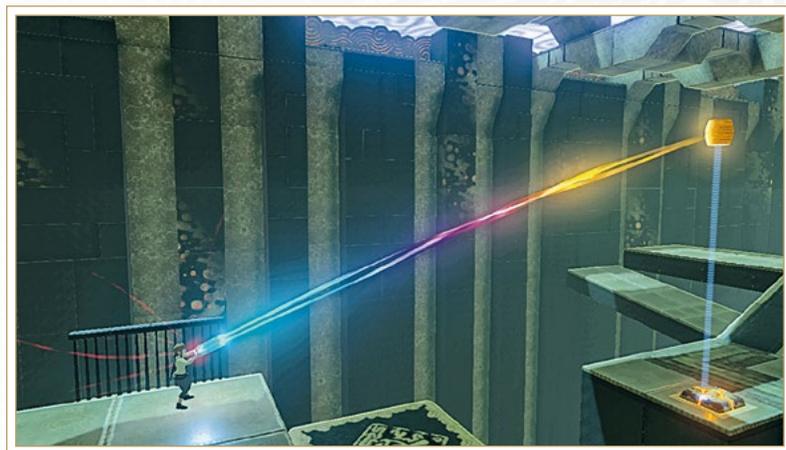


Combate: aunque los primeros encuentros pueden parecer insignificantes, no tardarás en enfrentarte a enemigos que pueden quitarte buena parte de tus corazones de un solo golpe, por no decir todos. El combate en *Breath of the Wild* es fundamentalmente estratégico. No puedes limitarte a lanzarte a por tus enemigos; muchos de ellos por separado pueden despachar fácilmente a Link en un combate cuerpo a cuerpo (y ya no hablemos de los grupos). Debes planear cada escaramuza y dar prioridad a las técnicas defensivas, sobre todo a los decisivos contraataques.



Recursos: en *Breath of the Wild* existen recursos de muchos tipos. Una de tus prioridades debería ser siempre equipar a Link adecuadamente para cada encuentro.

- ▶ Llevar una sola arma y un escudo no es suficiente, ya que se romperán con el tiempo. Necesitarás tener un equipamiento variado para sobrevivir y prosperar. Busca a los kologs y hazte con sus semillas para aumentar la capacidad de carga de Link.
- ▶ Al reunir materiales, podrás crear comida o elixires que te proporcionarán efectos positivos temporales, como una resistencia mejorada. Antes de emprender un viaje o iniciar una prueba importante, siempre es aconsejable dedicar un momento para prepararte en una cacerola.
- ▶ Las flechas *nunca* están de más.



Módulos y rompecabezas: *Breath of the Wild* presenta cientos de rompecabezas. Estos abundan sobre todo en los santuarios y en las mazmorras, aunque el mundo de Hyrule también pondrá a prueba a menudo tu capacidad para observar el entorno y detectar posibles secretos u oportunidades interesantes. No menosprecies los módulos que recibas en la primera región; estas importantes habilidades pueden usarse de muchas formas distintas a lo largo de la aventura.

INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LEYENDA DEL MAPA

CURSO INTENSIVO

PRÓLOGO

IMPA

RECUERDOS

MISIONES DE LOS ZORA

BESTIA DIVINA VAH RUTA

MISIONES DE LAS GERUDO

BESTIA DIVINA VAH NABORIS

MISIONES DE LOS ORNI

BESTIA DIVINA VAH MEDOH

MISIONES DE LOS GORON

BESTIA DIVINA VAH RUDANIA

ENTREACTO

RECUERDOS EN IMÁGENES

LA ESPADA DEL HÉROE

DERROTA A GANON

PRÓLOGO: LA MESETA DE LOS ALBORES

RESUMEN PASO A PASO (A LA VUELTA DE LA PÁGINA ENCONTRARÁS MÁS INFORMACIÓN)

PASO	DESCRIPCIÓN
1 → 4	Desde el Santuario de la vida en el que empiezas, dirígete al terminal de control que hay al este para revelar la Torre de la meseta.
5 → 10	Completa el Santuario de Maonu.
11 → 16	Completa el Santuario de Asiph.
17 → 21	Prepárate para una larga escalada y para exponerte a temperaturas bajas.
22 → 27	Completa el Santuario de Gaddai.
28 → 31	Completa el Santuario de Soukeh.
32 → 33	Interactúa con la efigie de la Diosa que hay en el Templo del Tiempo, y después escala al tejado de la construcción.

DESAFÍOS OPCIONALES

ICONO	ACTIVIDAD	NOTAS
I	SEMILLAS DE KOLOG	Si te zambulles en el círculo de nenúfares que hay en el estanque cercano, después de tu primer encuentro con el anciano, recibirás una semilla de kolog. Más tarde podrás intercambiar estos objetos por espacios adicionales en la alforja para tus arcos, armas y escudos. En Hyrule hay cientos de kologs que encontrarás en lugares que normalmente llamarán tu atención; si unos objetos están colocados de forma llamativa, lo recomendable es investigarlos. Para obtener más información, consulta el capítulo Misiones secundarias (ve a la página 330).
II	ROMPECABEZAS DE ENTORNO	Tras completar el Santuario de Maonu, el módulo Imán que consigas te permitirá interactuar con el entorno de manera creativa. Lo comprobarás al instante en cuanto salgas del santuario: hay dos cofres del tesoro sumergidos en el pequeño estanque que hay junto a la construcción. Sácalos con Imán para hacerte con su contenido. Si examinas el estanque, revelarás también una fina losa de metal que podrás usar para llegar a la plataforma de madera que hay en medio del pantano del oeste, donde te esperan otros dos cofres. Acostúmbrate a usar Imán para examinar el entorno, ya que el mundo oculta un montón de oportunidades como esa.
III	PUESTOS AVANZADOS ENEMIGOS	A lo largo de la aventura, te toparás con un montón de puestos avanzados (unos serán rudimentarios, mientras que otros serán mucho más sofisticados). No te conviene tomarlos a la ligera y la forma de afrontarlos que elijas siempre será importante. El puesto avanzado que hay al sur de la Torre de la meseta es un buen ejemplo; si un centinela de la torre de observación te detecta, todas las fuerzas del lugar te atacarán, lo que complicará la batalla considerablemente. Por otra parte, si te aproximas en silencio desde el norte y usas una flecha para cortar la cuerda de la que pende un candelabro en el edificio con forma de calavera, la explosión que provoques incapacitará o herirá de gravedad a los enemigos que haya dentro, por lo que acabar con el puesto avanzado será mucho más fácil.
IV	SUBJEFE: PETRAROK (consulta la página 314)	Un subjefe petrarok te espera en lo profundo del Bosque de los espíritus. Puedes derrotar a este tipo de enemigo con bombas para hacerle caer, y después trepar por su espalda para atacar su punto débil (con la forma de un cristal oscuro). Al derrotarlo, recibirás un puñado de gemas que podrás vender por una buena suma de dinero. Encontrarás otros tantos jefes como este repartidos por todo Hyrule.



LA MESETA DE LOS ALBORES



INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LEYENDA DEL MAPA

CURSO INTENSIVO

PRÓLOGO

IMPA

RECUERDOS

MISIONES DE LOS ZORA

BESTIA DIVINA VAH RUTA

MISIONES DE LAS GERUDO

BESTIA DIVINA VAH NABORIS

MISIONES DE LOS ORNI

BESTIA DIVINA VAH MEDOH

MISIONES DE LOS GORON

BESTIA DIVINA VAH RUDANIA

ENTREACTO

RECUERDOS EN IMÁGENES

LA ESPADA DEL HÉROE

DERROTA A GANON



1

Tras la secuencia de introducción, asumirás el control total de Link. Puedes moverlo con **○** y controlar la cámara con **○**. Si deseas ajustar los controles, este es un buen momento: abre el menú Sistema y selecciona Opciones. Interactúa con el primer terminal con **A**, después abre los dos cofres del tesoro que hay en la sala contigua para recibir tus primeras piezas de armadura. Equípalas a través del menú de la alforja, después activa el siguiente terminal. Ya podrás salir al exterior. Ve esprintando con **B** si quieres. Para trepar por el pequeño acantilado que hay de camino, corre hacia él y usa **○** para subir. Al esprintar y escalar, tu indicador de resistencia se agota. Cuando se vacíe por completo, Link se quedará sin aliento, e incluso perderá el agarre.



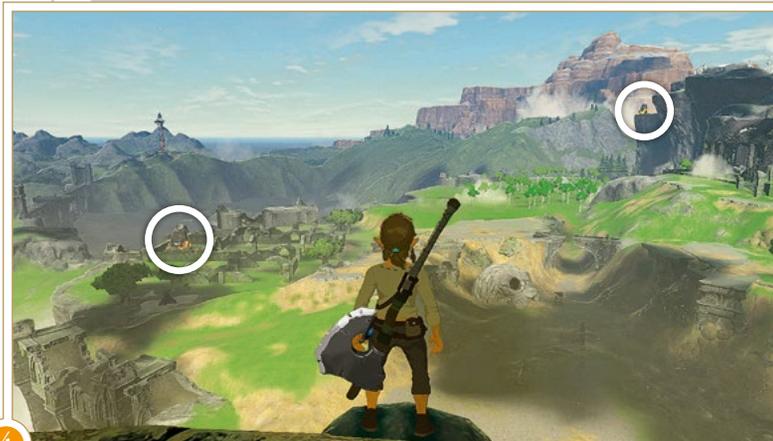
2

Una vez en el exterior, baja por la pendiente mientras recoges tus primeros recursos, y habla con el anciano de la hoguera. Poco después, recibirás tu primera misión principal: **“Dirígete al lugar indicado”**.



3

Pon rumbo hacia tu objetivo, representado por un punto de ruta con un brillo amarillo. No dudes en mostrar el mapa con **○** si lo necesitas. Por el camino te encontrarás con tu primer enemigo: un solitario bokoblin. Aprovecha para practicar tus habilidades básicas de combate, especialmente la fijación de objetivos (mantén pulsado **ZL**), el desplazamiento lateral y las esquivas (mantén pulsado **ZL**, inclina **○** y pulsa **X**), y los ataques (**Y**). Si no terminas de familiarizarte con el sistema de combate, evita de momento los enfrentamientos contra varios enemigos y avanza al punto de ruta indicado en el minimapa: el terminal sheikah que hay dentro de una pequeña estructura de piedra. De este modo, la Torre de la meseta se elevará (así como las demás torres de Hyrule), revelando el mapa de la región.



4

Desde lo alto de la torre, observa la región a tu alrededor para localizar los cuatro santuarios de la Meseta de los albos, resaltados con un brillo naranja. Cuando detectes uno, activa el catalejo pulsando **○**, alinea la retícula con el santuario y pulsa **A** para colocar una runa sobre él. Así añadirás un icono de color a la posición del lugar relevante en el mapa y el minimapa, por lo que te resultará mucho más fácil seguirlo. Podrás ver claramente dos santuarios al oeste y al noroeste, mientras que los otros dos, que aparecen en la imagen que acompañamos, están algo más lejos, al sur y al suroeste. Cuando hayas colocado una runa en los cuatro santuarios, muévete entre los salientes en el sentido de las agujas del reloj para bajar al nivel del suelo.



5

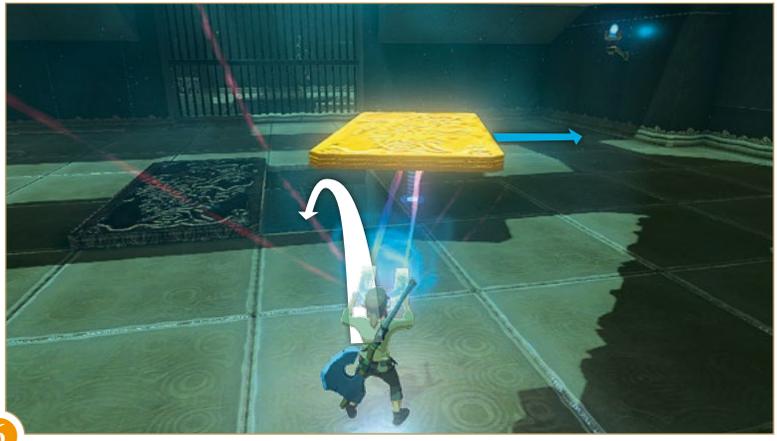
En la base de la torre, recibirás tu próxima misión principal: **“Más allá de la meseta”**. El anciano te pedirá que visites tu primer santuario, al norte de tu posición actual. Cuando interactúes con el terminal de la entrada, activarás el edificio y se convertirá en un nuevo destino de viaje rápido. Podrás seleccionar este santuario en tu mapa desde cualquier parte del mundo y teletransportarte allí al instante. Esto se aplica a todas las torres y santuarios que actives. Sitúate sobre la plataforma elevadora que hay dentro del edificio y examínalo para entrar en el santuario, pero antes, considera tomar un pequeño desvío a cualquier estanque que haya en la zona para conseguir una lubina de Hyrule, y al Bosque de los espíritus que está cerca, al oeste, para obtener carne de caza de un zorro o un jabalí; muy pronto te serán de utilidad.

SANTUARIOS

Los santuarios son minimazmorras que te retarán a solucionar toda clase de rompecabezas físicos o de lógica. Al igual que las torres, los santuarios son objetivos importantes a la hora de explorar, no solo por las valiosas recompensas que ofrecen al completarlos, sino también porque se convierten en puntos de viaje rápido cuando interactúas con ellos por primera vez. Como el juego incluye más de cien santuarios, pronto formarán una red que te permitirá teletransportarte prácticamente a cualquier lugar del mapa.

En todos los santuarios hay un altar, que es tu objetivo. Al examinar el altar, completarás el santuario y volverás a su entrada. Los cuatro primeros santuarios que encontrarás, en la Meseta de los albos, son obligatorios y te servirán para familiarizarte con los conceptos básicos de juego. Por otra parte, los siguientes santuarios son *en teoría* opcionales. No obstante, conviene encontrar y completar tantos como puedas, ya que los símbolos de valía que consigas de los altares pueden cambiarse por contenedores de corazón (que amplían tu medidor de energía vital) o contenedores de vigor (que añaden segmentos a tu indicador de resistencia).

SANTUARIO DE MAONU



6

Una vez dentro del Santuario de Maonu, interactúa con el terminal de la izquierda para recibir tu primer módulo, Imán, que te permitirá manipular objetos metálicos. Prueba tu nueva habilidad con los objetos de metal que hay en el centro de la sala: activa el modo Imán con **L**, coloca el cursor sobre uno de las losas de metal y pulsa **A**. Al agarrar el objeto, podrás moverlo libremente con **○** y **Ⓒ**, y su distancia a Link con **+**. Por ahora, basta con apartar una de las dos losas de metal para revelar un agujero en el suelo que te llevará al otro lado de la verja.



7

Cuando estés al otro lado, usa Imán para agarrar el cubo de metal que hay en el muro, y úsalo como ariete para derribar el montón de bloques. Así podrás acceder a la siguiente sala. Después podrás usarlo para destruir al miniguardián que encontrarás cerca. Estas criaturas pueden resultar peligrosas en tu estado actual. Si tienes un escudo equipado, podrás realizar una guardia perfecta para devolverles sus rayos láser y matarlos de un golpe, aunque es un movimiento que requiere bastante práctica para dominarlo. Si el entorno te ofrece una alternativa más fácil para derrotar a tus enemigos, te conviene aprovecharla.



8

En la siguiente sección encontrarás tres plataformas. Ve a la del medio, usa Imán en la losa de metal y utilízala de puente en el hueco entre las dos primeras plataformas, después muévela al siguiente hueco para tender otro puente entre la segunda y la tercera.



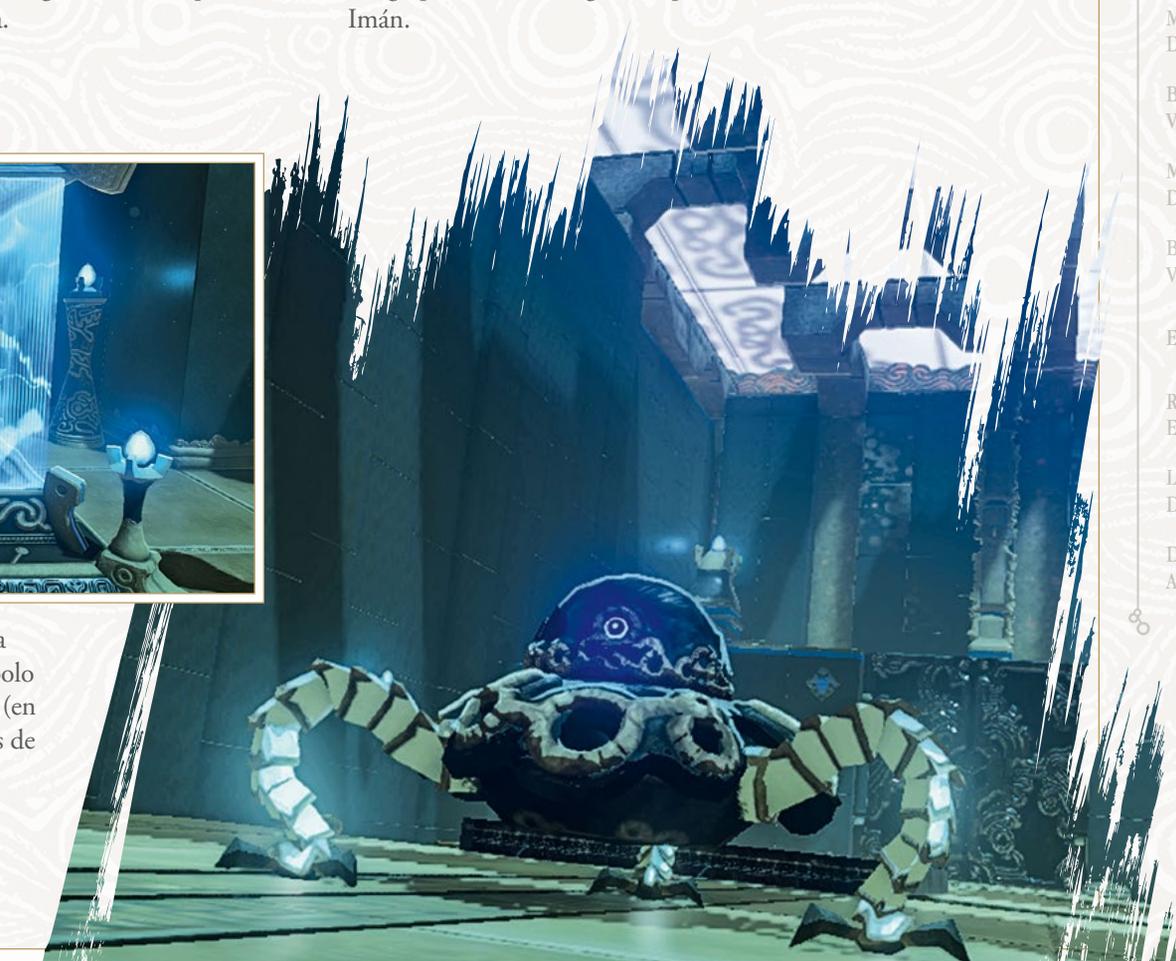
9

Cuando estés en la tercera plataforma, usa Imán para agarrar el cofre de la plataforma que hay a tu izquierda y traerlo hacia tu posición. Luego podrás abrir las grandes puertas de metal tirando hacia ti con Imán.



10

Para terminar, dirígete al altar y examínalo para completar el santuario y recibir tu primer símbolo de valía, un objeto que pronto podrás cambiar (en lotes de cuatro) para obtener más contenedores de corazón y contenedores de vigor.



INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LEYENDA DEL MAPA

CURSO INTENSIVO

PRÓLOGO

IMPA

RECUERDOS

MISIONES DE LOS ZORA

BESTIA DIVINA VAH RUTA

MISIONES DE LAS GERUDO

BESTIA DIVINA VAH NABORIS

MISIONES DE LOS ORNI

BESTIA DIVINA VAH MEDOH

MISIONES DE LOS GORON

BESTIA DIVINA VAH RUDANIA

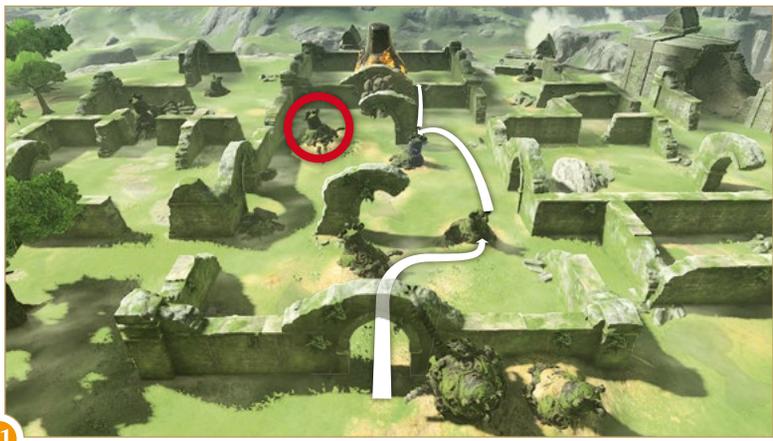
ENTREACTO

RECUERDOS EN IMÁGENES

LA ESPADA DEL HÉROE

DERROTA A GANON

← SANTUARIO DE ASIPH →



11

Desde el Santuario de Maonu, dirígete al sureste, al Templo del Este. Atraviesa la entrada principal, al oeste de las ruinas. Unos pasos después del pasaje, un guardián deteriorado despertará de su letargo. Al principio, este enemigo te apuntará con un haz y te disparará a los pocos segundos. Este disparo es letal para Link en su nivel actual, por lo que debes tener cuidado. Corre de un punto de cobertura al siguiente hasta llegar al muro de las rocas agrietadas. Gracias a la cobertura que te proporcionan las ruinas a tu espalda, podrás escalar el muro y llegar al Santuario de Asiph, que está detrás.



12

En el interior del santuario, examina el terminal de control que hay a la izquierda para recibir un módulo nuevo: **Bomba remota**. Su función principal es volar los objetos destruibles. Las bombas remotas pueden ser redondas o cuadradas; las bombas esféricas rodarán al depositarlas en pendientes o con el viento, mientras que sus equivalentes cúbicas por lo general se quedarán donde las coloques. Elige una manteniendo pulsado **+** y usando **Ⓢ**, después pulsa **L** para que Link alcance la bomba por encima de su cabeza. Pulsa **A** para soltarla donde estés, **R** para lanzarla, o **B** para guardarla. Después podrás detonarlas con **L**, pero asegúrate antes de que Link no esté en el radio de la explosión. Prueba tu nueva habilidad en los bloques con grietas que tienes delante. Sigue probando con los dos bloques agrietados del pasaje que hay más adelante. La apertura de la derecha conduce a un cofre del tesoro, mientras que la de la izquierda te llevará a la siguiente sala.



13

Cuando llegues a la plataforma móvil, espera a que se acerque para dejar encima una bomba cúbica y vuelve a suelo firme. Detona el explosivo cuando la plataforma móvil toque el muro destruible que hay al otro lado. Luego súbete a la plataforma móvil para que te lleve a la última sala.



14

Ve al lanzador que hay cerca del muro de la izquierda, que te impulsará en dirección al cofre del tesoro que hay en el saliente, al otro lado.



15

Dirígete al lanzador que hay en el lado derecho de la sala. Deja una bomba esférica en el conducto para que vaya rodando al lanzador, entonces saldrá impulsada hasta las rocas destruibles. Detónala para despejar el camino.



16

Para terminar, sube por la escalera y corre al altar, el cual podrás examinar para completar el santuario.



17

Para abandonar el Templo del Este, puedes usar tus nuevas bombas para destruir el muro agrietado que hay delante del santuario. Dirígete a la posición que mostramos aquí, al oeste del Templo del Tiempo. Junto al arco encontrarás bayas ígneas, unos frutos que te vendrán muy bien poco después. Desde ahí, dirígete al sureste. Si te desorientas o quieres saber más sobre tu entorno, recuerda que puedes consultar el mapa de esta región en todo momento, en la página 36.



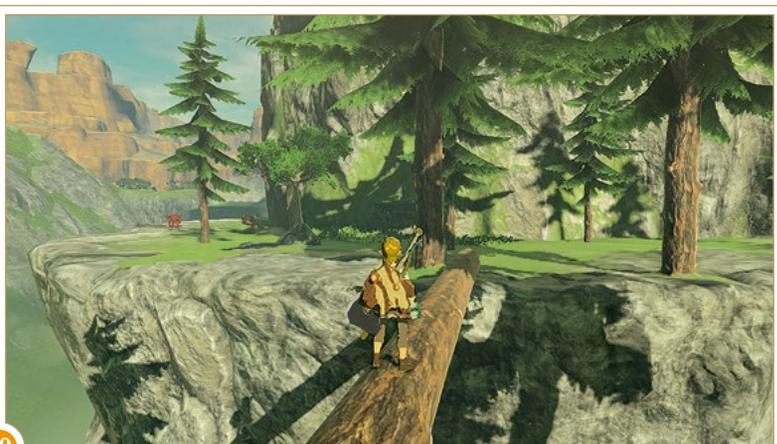
18

En la zona sureste de la Meseta de los albos, encontrarás al anciano cerca de una cabaña. En esta zona hay muchos coleccionables, como unas setas con unas propiedades muy interesantes. Cuando las cocines, las setas vigorosas restablecerán parte de tu agotada resistencia. Cocina varias en una comida: las brochetas de setas que obtengas pueden venirte de perlas para la larga y peligrosa escalada que te espera más adelante. El proceso de cocina es sencillo: selecciona un objeto de tu alforja, elígelo para sostenerlo, añade otros ingredientes y pulsa **B** para volver al campo, y el botón **A** para preparar la comida con los ingredientes seleccionados.



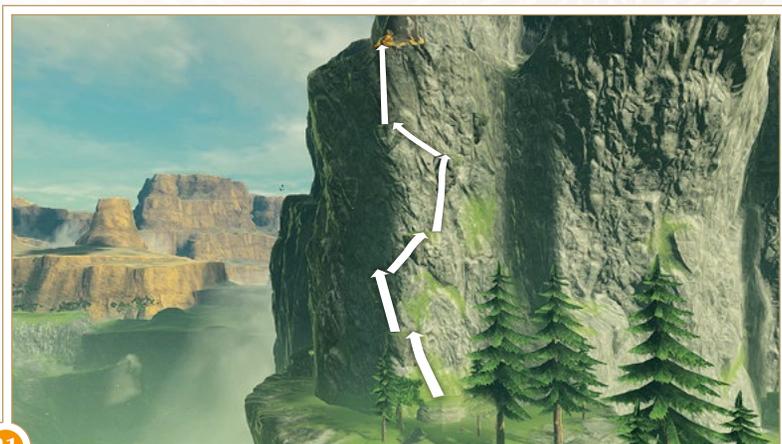
19

A continuación, deberías probar a cocinar carne con pescado XXL, un plato que desea el anciano, aunque no se acuerda de la receta. El diario que hay dentro de la cabaña te enseñará a prepararlo. Debes combinar bayas ígneas (mira dentro de la cabaña o el paso 17) con carne de caza (que se obtiene al cazar un animal grande, como un jabalí o un zorro) y lubina de Hyrule (disponible en el estanque que hay al sureste del Santuario de Maonu, en el paso 5). Cocina estos ingredientes juntos para crear carne con pescado XXL. Habla con el anciano junto a la hoguera, y como agradecimiento te ofrecerá una casaca forrada. Esta pieza de armadura ofrece resistencia al frío, una bonificación que será de agradecer en uno de los siguientes desafíos.



20

Cuando te hayas preparado, dirígete al suroeste y tala un árbol con un hacha de leñador (encontrarás una en la cabaña del anciano). Podrás usar el tronco a modo de puente improvisado para cruzar el abismo. Elimina a los bokoblins que encuentres al otro lado.



21

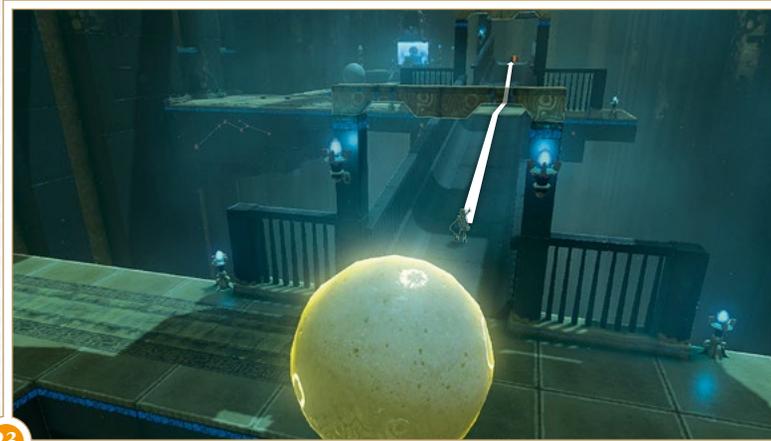
El siguiente santuario se encuentra en lo alto del risco al que estás mirando. Tu objetivo es escalarlo mientras descansas en los salientes horizontales que hay por el camino para reponer tu resistencia (pulsa **B** mientras estás encima de un saliente). En estos primeros compases dispones de poca resistencia, así que céntrate siempre en el saliente que tengas más cerca. Evita saltar mientras escalas por ahora, ya que eso consume buena parte del medidor. Si estás en un apuro, ingiere la comida que cocinaste en la cabaña, ya que potencia la resistencia. El Santuario de Gaddai te espera en lo más alto.

SANTUARIO DE GADDAI



22

Interactúa con el terminal de tu izquierda para obtener el módulo **Paralizador**, que te confiere la habilidad de detener un objeto en el tiempo (por ejemplo, congelar una plataforma móvil). Este poder tiene otra aplicación fundamental: un objeto sometido a Paralizador acumulará energía cinética mientras esté inmovilizado para liberarla después. Si por ejemplo golpeas varias veces una roca bajo los efectos de Paralizador con un martillo, verás que aparece una flecha que refleja la dirección hacia la que saldrá impulsada cuando el efecto termine. Cada vez que usas Paralizador, comenzará un breve periodo de reutilización en el que la habilidad no está disponible. Prueba tu nuevo poder en el engranaje que tienes delante. Usa Paralizador cuando la plataforma rotatoria esté en horizontal, así podrás cruzar el abismo.



23

A continuación, corre hacia la parte inferior de la rampa. Presta atención a las rocas que suelen rodar cuesta abajo para caer en el abismo. Usa Paralizador en una de ellas en cuanto pase por donde estás. Mientras está congelada, sube la rampa esprintando, y deja que tu resistencia se reponga en el camino. Si no llegas a tiempo, descansa en el rellano del medio y detén la roca cuando pase por delante de ti.



24

Cuando abras el cofre, date la vuelta, espera a que llegue una roca nueva, y después esprinta cuesta abajo. Gira a la derecha en el rellano del medio y recoge el martillo de hierro que hay contra el muro más lejano.



25

Colócate delante de la roca que obstruye el paso y usa Paralizador en él. Aprovecha que está congelado en el tiempo para darle una vez con el martillo. Cuando el efecto termine, la roca se moverá hacia delante y caerá en el abismo, por lo que podrás llegar hasta el altar.



26

Cuando vuelvas al exterior, escala por el acantilado que hay justo al oeste del Santuario de Gaddai. En mitad de la subida, encontrarás un saliente plano en el que podrás recuperar el aliento. Una vez en la cima, llegarás a una zona con bajas temperaturas. Sufirás daño de forma paulatina (y, con el tiempo, mortal), a no ser que cuentes con una bonificación de resistencia al frío, la cual puedes obtener de varias formas: mediante la casaca forrada (si obtuviste esta pieza de armadura del anciano, en la cabaña), cocinando bayas ígneas (que estaban en el arco que hay al oeste del Templo del Tiempo) o llevando una antorcha que hayas encendido, aunque esta es una solución temporal que no te permitirá esprintar, por lo que no es muy recomendable. La mejor opción es de lejos la casaca forrada, ya que su efecto es permanente. Si optas por los efectos de la comida, recuerda que tardarás varios minutos en llegar al siguiente santuario; cocina al menos cuatro bayas ígneas para estar a salvo.



27

El camino al cuarto santuario es relativamente lineal y tranquilo, solo unos pocos enemigos se interpondrán en tu camino. El santuario está al noroeste del Monte Hylia, en una pequeña cumbre con vistas a un estanque. Examina el terminal y entra cuando te hayas preparado.

SANTUARIO DE SOUKEH



28

Interactúa con el terminal de la izquierda para recibir otro importante módulo. **Témpano** te permite invocar bloques de hielo en superficies planas de agua para improvisar caminos. Estos bloques son escalables y pueden materializarse en cascadas. Sin embargo, solo puedes invocar tres bloques de hielo a la vez; si generas un cuarto, se destruirá el primero de la serie. También puedes destruir un bloque existente al pulsar **A** mientras apuntas hacia él. Recuerda que Témpano posee otra función importante: puedes invocar un bloque de hielo debajo de un objeto para elevarlo. Esto también funciona en Link, pero la aplicación más útil es poder levantar algunas puertas y acceder a objetos sumergidos. Por ahora, crea un bloque de hielo en la piscina pequeña y úsalo como camino para llegar al pasillo de arriba.



29

En la siguiente sala, invoca un bloque de hielo por debajo de la puerta para poder avanzar. Que no te extrañe si se te olvida este truco, pero será clave para resolver varios rompecabezas durante la aventura.



30

Cuando pases por la puerta, te enfrentarás a un miniguardían. Si le golpeas con tu mejor arma, debería caer rápidamente. No dudes en generar un bloque de hielo en medio de la zona para cubrirte de los rayos láser que te dispare. Cuando el combate termine, coloca un bloque de hielo en la base del saliente del cofre del tesoro para llegar a él.



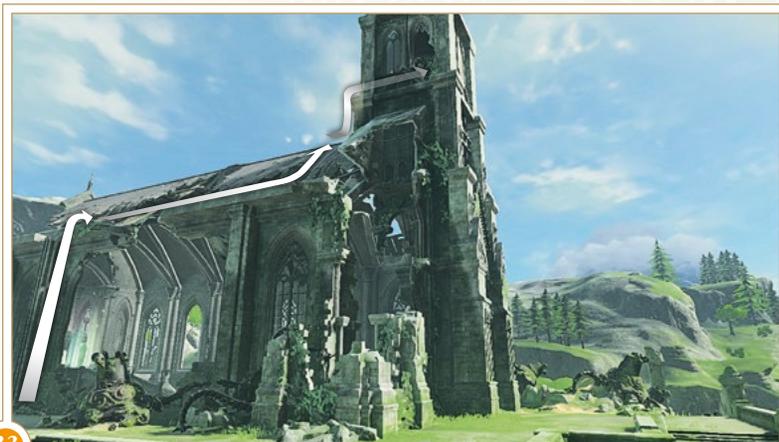
31

Para terminar, invoca un bloque de hielo por debajo de cualquier extremo del soporte; cuando lo hagas, crearás una rampa que podrás usar para llegar hasta el altar.



32

Tras la secuencia que se reproduce cuando sales del santuario, ve a tu siguiente destino. Si miras en el mapa y trazas dos líneas imaginarias, una horizontal entre el Santuario de Soukeh y el Santuario de Asiph, y otra vertical entre los otros dos, el punto en el que coincidan será el Templo del Tiempo. Teletransportate al Santuario de la Vida si deseas ahorrar tiempo. Una vez dentro del Templo del Tiempo, reza ante la enorme efigie de la Diosa. Ahora debes tomar una decisión importante: es tu primera oportunidad de cambiar los cuatro símbolos de valía que conseguiste en los santuarios por un contenedor de corazón o un contenedor de vigor. Mientras que los beneficios de los contenedores de corazón hablan por sí solos, los segmentos de resistencia marcan la diferencia en tu capacidad para explorar el mundo.



33

Ahora sube al tejado del Templo del Tiempo para reunirte con el anciano. Puedes usar la escalera del lado este del edificio para llegar fácilmente. Con esto, completarás **“Más allá de la meseta”** y obtendrás la paravela como recompensa. Se trata de una pieza de equipo vital que te permite planear mientras estás en el aire: pulsa **X** para sacar la paravela, y **B** para guardarla. Planear consume resistencia, un factor que debes tener muy en cuenta a la hora de recorrer largas distancias.

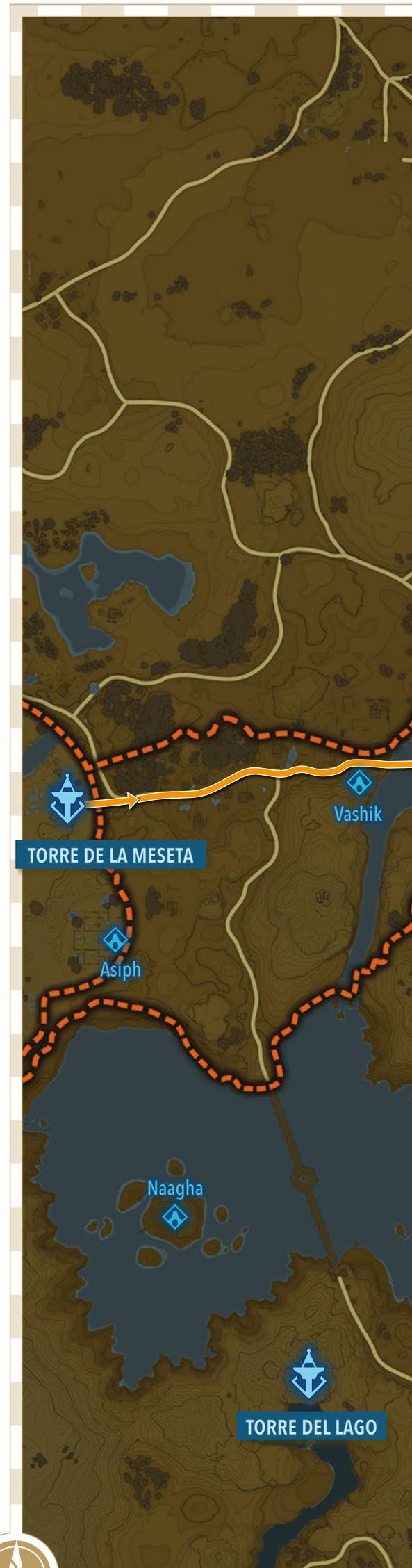
HABLA CON IMPA

RESUMEN PASO A PASO (A LA VUELTA DE LA PÁGINA ENCONTRARÁS MÁS INFORMACIÓN)

PASO	DESCRIPCIÓN
1 → 4	Ábrete paso hasta la Aldea Kakariko y habla con Impa.
5 → 6	Pon rumbo a la Aldea Hatelia.

DESAFÍOS OPCIONALES

ICONO	ACTIVIDAD	NOTAS
	SANTUARIOS Y PRUEBAS HEROICAS	Podrás encontrar las soluciones paso a paso de todos los santuarios y las pruebas heroicas en el capítulo que les hemos dedicado. Para los santuarios de la región de la Torre de Picos Gemelos, ve a la página 118.
	MISIÓN SECUNDARIA: EL TESORO DE NAMBOD (consulta la página 220)	Si hablas con Dondak en la Posta de Picos Gemelos y aceptas darle 100 rupias, activarás esta misión secundaria y recibirás un acertijo sobre un tesoro. No obstante, también puedes visitar la cueva en cuestión sin activar la misión; está oculta detrás de unas rocas destruyibles, en el acantilado que hay en el linde sur del Bosque Narien.
	MISIÓN SECUNDARIA: LAS MARACAS DE OBAB (consulta la página 220)	De camino a la Aldea Kakariko, podrás hablar con una criatura llamada Obab. Debes recuperar sus maracas del puesto avanzado que hay al este y devolvérselas. Después te ofrecerá espacios adicionales en la alforja para tus armas, arcos o escudos a cambio de las hojas de kolog que le lleves.
	EL RÉCORD DEL DOMADOR (consulta la página 220)	Cuando llegues a la Posta de Picos Gemelos, habla con Saaren, el hombre que hay cerca del mostrador. Te retará a montar en un caballo salvaje y llevárselo en dos minutos. En la página 17 encontrarás una introducción a este sistema.
	MISIÓN SECUNDARIA: LOS CUCOS PERDIDOS (consulta la página 221)	Cuando visites la Aldea Kakariko de día, habla con Wakat, enfrente de la tienda de vestimentas y armaduras, para activar esta misión. Tu objetivo es reunir siete cucos dentro de la aldea, entre ellos dos que hay en los tejados y uno en el saliente que da a la tienda de vestimentas y armaduras. Llévalos todos al cercado para completar la misión.
	MISIÓN SECUNDARIA: UNA PETICIÓN FOGOSA (consulta la página 221)	Tras completar la misión principal "Habla con Impa", habla con Lorah, la dueña de la tienda que vende flechas en la Aldea Kakariko. Te pedirá que enciendas las cuatro velas que hay detrás de la efigie de la Diosa que hay en la aldea. Puedes hacerlo con flechas de fuego, con flechas de madera que enciendas en una hoguera cercana, o incluso con un arma cuerpo a cuerpo del elemento fuego.
	MISIÓN SECUNDARIA: LAS RECETAS DE KOKO (consulta la página 222)	Habla con Koko, una niña que está junto a la cacerola que hay al lado de la tienda de la Aldea Kakariko cada tarde. Cómprale una zanahoria rauda en la tienda para completar esta pequeña misión.
	MISIÓN SECUNDARIA: LAS RECETAS DE KOKO 2 (consulta la página 222)	Después de completar la misión anterior, vuelve a hablar con Koko. Esta vez necesita manteca de cabra, que podrás comprar también en la tienda cercana.
	MISIÓN SECUNDARIA: LAS RECETAS DE KOKO 3 (consulta la página 222)	Vuelve a hablar con Koko tras completar Las recetas de Koko 2. Esta vez te pedirá carne de caza, que podrás obtener al cazar mamíferos como zorros, jabalíes y lobos.
	MISIÓN SECUNDARIA: LAS RECETAS DE KOKO 4 (consulta la página 223)	Vuelve a hablar con Koko tras completar Las recetas de Koko 3. Podrás ayudarla dándole un poco de miel de vigor (que se consigue al disparar a una colmena).
	MISIÓN SECUNDARIA: JUGANDO CON RIKA (consulta la página 223)	Habla con Rika entre las 12:00 y las 16:00. Suele corretear cerca de la tienda de vestimentas y armaduras. Elige jugar al pilla-pilla con ella. Cuando el juego comience, esprinta detrás de Rika y no tardarás en darle alcance.
	MISIÓN PRINCIPAL: LA FUENTE DE LA GRAN HADA (consulta la página 223)	Aunque la tratan como una misión principal, es completamente opcional. Habla con Dangis después de obtener el módulo Cámara de fotos. Saca una foto de la fuente del gran hada que hay al noreste del pueblo, y habla otra vez con Dangis.
	MISIÓN SECUNDARIA: A LA LUZ DE LAS LUCIÉRNAGAS (consulta la página 223)	Esta misión estará disponible cuando completes las misiones "La fuente de la gran hada" y "Los cucos perdidos". Recibirás este encargo de Lasli, la mujer que está fuera de la tienda de vestimentas y armaduras de Kakariko durante el día, pero que de noche se va a casa, que está en el rincón sureste de la aldea. Habla con ella a partir de las 22:00 para activar esta misión, y después atrapa cinco luciérnagas sigilosas por la zona. Cuando las tengas, selecciónalas en la alforja, mantenlas en la mano y suéltalas en la casa de Lasli.
	FUENTE DE LA GRAN HADA	Al noreste de la Aldea Kakariko encontrarás tu primera fuente de la gran hada. Tendrás que gastar una cantidad determinada de rupias para desbloquear cada fuente (en este caso 100 rupias), pero la inversión merece la pena, ya que estas fuentes te permiten mejorar tus piezas de armadura tras gastar los materiales que recojas en el exterior.



REGIÓN DE LA TORRE DE PICOS GEMELOS





1

Aunque en un principio puedes poner rumbo al Castillo de Hyrule e intentar destruir a Ganon sin más dilación, esto te llevará a una muerte segura. Antes tendrás que mejorar mucho tu equipo y tus habilidades. Para ello, el primer paso de los muchos que debes seguir es completar la misión principal **“Habla con Impa”**. Planea desde tu posición inicial hacia el este, y sigue en esa dirección hasta llegar a la Torre de Picos Gemelos. Al activar esta torre, añadirás una nueva función a tu piedra: el Sensor sheikah, que aparece representado en tu pantalla por un icono de antena. Cada vez que haya un santuario disponible en su alcance de detección, el sensor empezará a brillar. Los círculos concéntricos se iluminan cuando Link se mueve en dirección al santuario. Cuanto más alineado esté, más círculos brillarán, lo que te facilitará la búsqueda de los santuarios.



2

Debes pasar entre los Picos Gemelos para encontrar la primera posta, en la que podrás registrar los caballos salvajes que encuentres en la zona. Encontrarás más información sobre cómo funciona en la página 17. También puedes completar una provechosa misión secundaria en las proximidades (consulta **“El tesoro de Nambod”**, en las dos páginas anteriores). Cuando hayas terminado, dirígete al norte y cruza el puente.



3

El resto del camino a la Aldea Kakariko no tiene complicaciones, ya que debes seguir un cañón lineal. Por el camino hay un punto de interés: una criatura llamada Obab que te cambiará las semillas de kolog que hayas reunido por espacios adicionales en la alforja. Vuelve a la página anterior para obtener más información.



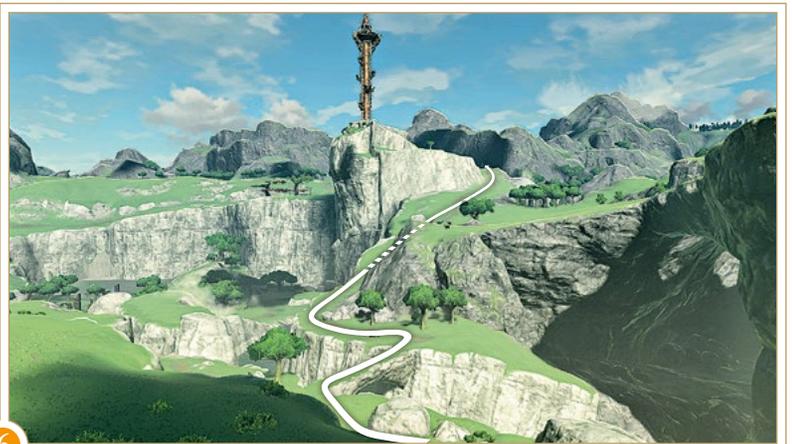
4

Cuando estés en la Aldea Kakariko, te recomendamos que actives el santuario que da a la aldea. De este modo, tendrás un útil punto de teletransporte cada vez que necesites volver allí. Por lo general, esto es algo que te conviene hacer cada vez que visites una nueva zona o región. Cuando hayas terminado, ve al edificio más grande. Impa te esperará dentro. Habla con ella para completar la misión principal **“Habla con Impa”** y desbloquear otras dos: **“Las cuatro bestias divinas”** y **“Los recuerdos perdidos”**. La primera es una larga misión que podrás empezar pronto, pero por ahora céntrate en la segunda, que te llevará a buscar el Laboratorio de Hatelia.



5

Vuelve sobre tus pasos por el largo cañón hasta cruzar el Puente de Kakariko, después dirígete al este y sigue el camino principal, hacia la Aldea Hatelia. De camino pasarás por la Muralla de Hatelia, donde encontrarás una cacerola para reabastecer tus reconstituyentes, si lo necesitas.



6

Sigue el camino principal hasta llegar al puente natural de piedra que mostramos aquí. Crúzalo y ve al sur, por la vera del río, hasta tener la Torre de Necluda a tiro para escalarla.

RESUMEN DEL MANUAL BÁSICO

Ahora que has completado el prólogo del juego, ya puedes salirte del camino marcado si quieres. Si te limitas a seguir la historia principal, te dará la impresión de que lo tienes todo bajo control y que los enemigos que te encuentres no suponen ningún problema. Aunque en los primeros compases de la aventura principal sea así, pronto afrontarás retos más exigentes.

Si has leído el capítulo Manual básico, ya sabrás cómo adquirir ciertos hábitos desde el principio. Practicar las técnicas más complicadas del juego resulta fundamental, y beneficiará enormemente tu experiencia general en *Breath of the Wild*. Si no lo has leído, o necesitas un resumen conciso para refrescarte la memoria, estos puntos te servirán.

EXPLORACIÓN (CONSULTA LA PÁGINA 15)

- ▶ **Torres:** a estas alturas te parecerá algo obvio, pero las torres deberían ser tu primera parada cada vez que visites una nueva región. Desplazarte por los escenarios sin mirar el mapa no es recomendable en el mejor de los casos y, en el peor, una práctica muy arriesgada, ya que no podrás detectar los peligros naturales. Las torres son reconocibles gracias a su forma alargada y delgada. Además, emiten un característico brillo naranja que de noche es claramente visible. Al llegar a lo alto de la torre, revelarás el mapa de la región. También te permiten identificar lugares relevantes en las proximidades, especialmente los santuarios. Una forma muy efectiva de dominar nuevos territorios consiste en planear hacia un santuario desde lo alto de una torre, teletransportarte de vuelta a ella y repetir el proceso.
- ▶ **Santuarios:** cuando hayas desbloqueado la torre de una región, los santuarios deberían ser tu segunda prioridad. Al encontrarlos, formarás una gran red de puntos de viaje rápido que acortará considerablemente las distancias si tienes que volver a algún lugar que hayas visitado antes. Completar santuarios te da acceso a recompensas importantes: cofres del tesoro variados (y en ocasiones muy valiosos), y símbolos de valía con los que podrás comerciar para obtener mejoras físicas (ya sean corazones adicionales o ampliaciones de tu indicador de resistencia). Cada aumento de estadística que consigas marcará una gran diferencia, especialmente al principio. Por tanto,

merece la pena completar todos los santuarios que puedas antes de acometer misiones más exigentes, como pronto será el caso.

- ▶ **Semillas de kolog:** recoger semillas de kolog en cantidad puede parecer un objetivo secundario, pero en realidad es una actividad crucial. Los espacios adicionales en la alforja que puedas obtener de Obab te vendrán de perlas cuando encuentres más armas de las que puedes llevar. Al ampliar tu alforja, podrás crear un arsenal grande y variado para adaptarte a toda clase de situaciones.

COMBATE (CONSULTA LA PÁGINA 18)

- ▶ **Desplazamiento lateral:** una de las formas más efectivas de evitar los ataques enemigos es esquivándolos. Para ello, mantén pulsado **ZL** sin perder de vista al enemigo. Cuando estés en la postura de desplazamiento lateral, salta a la izquierda o a la derecha para dar un salto lateral, o hacia atrás para realizar un salto hacia atrás. Estos movimientos no sirven solo para esquivar ataques, sino también para poner a Link en una posición más ventajosa.
- ▶ **Elusión perfecta y carrera frenética:** si ejecutas un salto lateral o un salto hacia atrás una fracción de segundo antes de que un ataque enemigo impacte, realizarás una elusión perfecta: un intervalo a cámara lenta en el que el enemigo se detendrá casi por completo para que puedas encadenar varios contraataques de “carrera frenética” con total impunidad. Este es uno de los movimientos más importantes de todo el juego. Aunque no hace falta recurrir a él en este momento, pronto lo necesitarás, de modo que merece la pena empezar a practicarlo. No nos cansamos de repetir que dominar la combinación de elusión perfecta y carrera frenética es esencial para derrotar a muchas de las criaturas más resistentes del juego.
- ▶ **Guardia perfecta y contraataque:** la guardia perfecta es el acto de desviar un ataque de forma proactiva. Al igual que la acción anterior, la guardia perfecta también es un movimiento de combate complicado pero indispensable. Se consigue manteniendo el escudo alzado con **ZL** y pulsando **A** justo cuando el enemigo esté a punto de golpearte. La guardia perfecta es una acción tanto defensiva como ofensiva, y la única forma de bloquear algunos ataques potentes sin sufrir daño. Cada vez que la ejecutes con éxito, esta acción te permitirá encadenar un contraataque mientras el enemigo queda aturdimiento temporalmente.
- ▶ **Ataques cargados con armas a dos manos:** cuando necesites infligir una gran cantidad de daño, nada supera a un ataque cargado con un arma a dos manos. Link empezará a girar y a golpear varias veces a los enemigos cercanos para luego asestar un golpe final en el suelo, provocando una onda de choque. Si tienes un indicador de resistencia ampliado, este tipo de ataque puede propinar más de una docena de golpes en pocos segundos, por lo que puedes destruir a todos los enemigos, salvo a los más resistentes. Esta maniobra resulta increíblemente eficaz contra las criaturas lentas, como los miniguardianes.
- ▶ **Subjefes:** los subjefes se encuentran en varios puntos de Hyrule. Estas enormes criaturas presentan un desafío parecido a los jefes de las misiones principales, solo que los verás por el exterior. Cada tipo de subjefe tiene su propio comportamiento y patrones de ataque, tal y como explicamos en el capítulo Bestiario de esta guía. Por norma general, derrotar a estos enemigos gigantes vale la pena por los valiosos objetos que suelen soltar, que van desde gemas hasta armas de todo tipo. Para derrotar a los subjefes, a menudo tendrás que recurrir a las técnicas descritas anteriormente, lo que los convierte en enemigos ideales para practicarlas.
- ▶ **Estrategia:** si luchas contra un enemigo de un tipo concreto, dedícate un momento a observar y analizar sus movimientos, así como el ritmo de sus ataques. Cuando sepas cómo reaccionar ante ellos, podrás eliminar hasta a los más feroces con plena seguridad. Lo importante es practicar aquellos movimientos que te cuesten. Si decides prescindir de alguna de las acciones comentadas, acabarás teniendo problemas contra algunas criaturas, sobre todo los jefes.



INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LEYENDA DEL MAPA

CURSO INTENSIVO

PRÓLOGO

IMPA

RECUERDOS

MISIONES DE LOS ZORA

BESTIA DIVINA VAH RUTA

MISIONES DE LAS GERUDO

BESTIA DIVINA VAH NABORIS

MISIONES DE LOS ORNI

BESTIA DIVINA VAH MEDOH

MISIONES DE LOS GORON

BESTIA DIVINA VAH RUDANIA

ENTREACTO

RECUERDOS EN IMÁGENES

LA ESPADA DEL HÉROE

DERROTA A GANON

LOS RECUERDOS PERDIDOS Y RECUERDOS EN IMÁGENES



RESUMEN PASO A PASO (A LA VUELTA DE LA PÁGINA ENCONTRARÁS MÁS INFORMACIÓN)

PASO	DESCRIPCIÓN
7 → 8	Ábrete paso hasta el laboratorio, en la Aldea Hatelia.
9	Habla con Symon y Prunia, dentro del laboratorio. Después enciende el generador del muro exterior del laboratorio con una llama azul.
10	Sácale una foto a Prunia y enséñasela. Luego vuelve con Impa, en la Aldea Kakariko.
11	Busca un punto de recuerdo en imágenes para recordar los sucesos ocurridos allí. Después vuelve con Impa.
12	Elige a qué bestia divina quieres conquistar primero.

DESAFÍOS OPCIONALES

ICONO	ACTIVIDAD	NOTAS
	SANTUARIOS Y PRUEBAS HEROICAS	Podrás encontrar las soluciones paso a paso de todos los santuarios y las pruebas heroicas en el capítulo que les hemos dedicado. Para la región de la Torre de Necluda, ve a la página 124.
	MISIÓN SECUNDARIA: LA ESTATUA MALIGNA (consulta la página 226)	Si hablas con un niño llamado Tibo en la Aldea Hatelia, te llevará a una extraña estatua que hay junto a la Laguna Eodabaj. Habla con la estatua para activar la misión, y después vuelve a hablar con ella para recuperar la esencia que te quitó. Se trata de la introducción a una función que te permite convertir un contenedor de corazón que hayas conseguido en un contenedor de vigor y viceversa por solo 20 rupias.
	MISIÓN SECUNDARIA: EL JOVEN ENTUSIASTA (consulta la página 226)	Habla con Nebb, uno de los niños que corren por las calles de la Aldea Hatelia durante el día. Te pedirá que le enseñes una espada de viajero. Encontrarás una en el valle que lleva a la región de los zora. Después te pedirá otras cosas parecidas, por lo que se trata de una misión larga que irás completando conforme avances en la aventura.
	MISIÓN SECUNDARIA: LOS DESEOS DEL SER AMADO (consulta la página 228)	Habla con Manzak, que suele estar en la tintorería de la Aldea Hatelia o en la posada local. A continuación, habla con Rya, <i>que está detrás del mostrador de la posada</i> , e informa de lo que le gusta a Manzak. Después tendrás que conseguirle diez grillos vigorosos.
	MISIÓN SECUNDARIA: LADRONES DE OVEJAS (consulta la página 228)	Habla con Orenne, que vigila su rebaño fuera de la granja ubicada entre la Aldea Hatelia y el laboratorio. Te pedirá que mates a los monstruos que se congregan en la Playa de Hatelia, al sureste de la aldea. Cuando los elimines, informa a Orenne.
	MISIÓN SECUNDARIA: HABLA CON ROTVER (consulta la página 229)	Tras enseñarle a Prunia una foto suya, vuelve a hablar con ella para activar esta misión. Primero tendrás que buscar a Rotver en el Laboratorio de Akkala, en el rincón noreste de Hyrule. Una vez dentro, habla con Rotver, quítate todas las piezas de armadura para dejar al descubierto tus cicatrices y vuelve a hablar con él. Ahora recoge la antorcha apoyada contra el estante y enciéndelo con la llama azul que hay en la Meseta de Ojarask, justo al oeste del laboratorio. Después de encender el generador con la llama azul, habla de nuevo con Rotver para completar la misión.
	MISIÓN SECUNDARIA: MEJORA LA PIEDRA SHEIKAH (consulta la página 229)	Después de que Prunia te dé el módulo Cámara de fotos, en el Laboratorio de Hatelia, vuelve a hablar con ella para iniciar esta misión. Si le das tres tornillos ancestrales, tres ejes ancestrales y otros tres núcleos ancestrales, ella mejorará tus módulos Sensor sheikah, Bomba remota y Paralizador respectivamente. Puedes obtener los materiales en cuestión al derrotar a los guardianes que abundan en los santuarios y en torno al Castillo de Hyrule.
	MISIÓN SECUNDARIA: SENSOR SHEIKAH Y CÁMARA (consulta la página 230)	Cuando hayas adquirido el módulo Sensor sheikah +, habla con Symon. Enséñale una foto de la seta ígnea que hay detrás del laboratorio, y después búscale tres. Las setas ígneas son muy fáciles de encontrar en el Bosque Maestrat, justo al norte del laboratorio.
	MISIÓN SECUNDARIA: EL TESORO DEL HÉROE (consulta la página 230)	Habla con Kass sobre la roca alta que hay en mitad de la Bahía septentrional. Si interpretas su pista ("17 de 24") según las agujas del reloj, el acertijo hace referencia a las 5 en punto. Mira el grupo de rocas que sobresalen del agua formando un círculo, y mueve las de la sección inferior derecha, en la que una aguja señalaría las 5 en punto. Encontrarás un cofre del tesoro oculto entre las rocas.
	MISIÓN SECUNDARIA: HOGAR, DULCE HOGAR (consulta la página 231)	Habla con Karud en la Aldea Hatelia. Él estará trabajando con sus hombres alrededor de una casa que hay justo al sur de la Laguna Eodabaj. Te venderá la casa por 3000 rupias y 30 montones de leña. Después tendrás que invertir más rupias en muebles y demás mejoras. Esta misión es larga, aunque podrás cumplir rápidamente estos dos objetivos iniciales vendiendo gemas y derribando árboles con bombas.
	MISIÓN SECUNDARIA: EXPANSIÓN INMOBILIARIA (consulta la página 232)	Tras comprar la casa para completar parte de la misión secundaria "Hogar, dulce hogar", habla con Karud y Karid. Cuando Karid haya partido hacia la región de Akkala, reúnete con él en la pequeña isla que hay en mitad del Lago de Akkala. Te pedirá ayuda para recoger más leña y atraer a gente a su nueva aldea: Aldea Arkadia.



REGIÓN DE LA TORRE DE NECLUDA



REGIÓN DE LA TORRE DE NECLUDA

7 TORRE DE NECLUDA

8 10 Aldea Hatelia

Laboratorio de Hatelia

REGIÓN DE LA TORRE DE FARONE

Keltsar



7

La Torre de Necluda está llena de zarzas. Aunque puedes quemarlas, será una pérdida de tiempo y de recursos; es mejor sortear los peligros con cuidado. El lado sureste de la base de la torre es viable, así que empieza la subida desde ahí, y haz descansos en cada saliente que te encuentres para reponer tu resistencia. Tendrás que bajar a un saliente que habrá a tu izquierda en mitad de la subida. Cuando llegues a lo más alto de la torre, actívala y planea directamente a la entrada de la Aldea Hatelia.



8

El laboratorio se encuentra al otro lado de la aldea, en lo alto de un llamativo afloramiento rocoso que hay al este. Por el camino encontrarás muchos puntos de interés, entre ellos un santuario. No dudes en explorar la aldea en busca de equipo y misiones secundarias.



9

Habla con Symon, en el interior del laboratorio, y después con Prunia. Te pedirá que enciendas el generador que hay en el muro exterior del laboratorio con una llama azul. Para ello, tendrás que hacerte con la llama azul del generador ancestral, un poco al oeste de tu posición actual. No te olvides de recoger la antorcha que hay dentro del laboratorio, ya que te facilitará mucho las cosas. Enciende la antorcha con la llama azul en el generador ancestral, luego vuelve al laboratorio y asegúrate de encender todos los candelabros que te encuentres por el camino. Podrás usarlos para recuperar la llama azul si, por ejemplo, tu antorcha es destruida o empieza a llover. Cuando uses la llama azul para encender el generador del laboratorio (a la izquierda de la entrada principal), habla con Prunia para activar la piedra guía.



10

Selecciona el módulo Cámara de fotos que acabas de conseguir y sácale una foto a Prunia, y después vuelve a hablar con ella. Tras la secuencia que se reproducirá, recibirás un objetivo nuevo: hablar con Impa. Puedes realizar un viaje rápido para llegar a donde está ella casi al instante si activaste el santuario que da a la Aldea Kakariko (el Santuario de Rahntoe). Así completarás la misión principal **“Los recuerdos perdidos”** y desbloquearás una nueva: **“Recuerdos en imágenes”**. Tu objetivo aquí será viajar a uno de los lugares mostrados en cualquiera de las 12 fotos que se guardaron en el álbum de tu piedra sheikah.



11

El recuerdo en imágenes más asequible seguramente sea el segundo desde la izquierda, en la hilera superior. Realiza un viaje rápido al Santuario de Maonu de la Meseta de los albos (el primer santuario que completaste, y en el que conseguiste Imán). Desde ahí, salta por el borde de la Meseta de los albos y planea hacia el norte. El punto de interacción se encuentra en el bosque de la captura de pantalla que mostramos arriba, cerca de la orilla oeste del lago. Pulsa **A** para recordar los hechos acaecidos en ese lugar. Cuando termine la secuencia, vuelve con Impa teletransportándote a la Aldea Kakariko.



12

Cuando Impa te recompense con la túnica del elegido, una pieza de armadura muy útil que revela los puntos de energía vital del enemigo, vuelve a hablar con ella y pregúntale por las cuatro bestias divinas. Cada una representa una línea de misiones principales que te llevará a una región concreta del mundo, y que finalizará con una complicada mazmorra que tendrás que superar. Puedes completarlas en el orden que elijas, solo que los jefes finales se adecuarán a tu nivel actual. En otras palabras, si completas primero la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, su jefe tendrá el nivel de dificultad más asequible. Cuando lo derrotas, los otros tres serán más difíciles de vencer. Cuando elimines a la segunda bestia divina, las dos que quedan serán aún más mortíferas; la última a la que te enfrentes será la más peligrosa e implacable. Por esta razón, y basándonos en la naturaleza de estos combates, te recomendamos que empieces por la bestia divina Vah Ruta (a la vuelta de la página), después sigue con la bestia divina Vah Naboris (página 68), la bestia divina Vah Medoh (página 80), y por último la bestia divina Vah Rudania (página 92). Nuestra guía seguirá este orden, pero no dudes en hacerlo en el orden que quieras; ve a las páginas que hemos citado para consultar las secciones pertinentes de este capítulo.



RESUMEN DEL MANUAL BÁSICO (CONTINUACIÓN)

A medida que pases más tiempo en el mundo de Hyrule, acumularás más y más recursos. Pronto te verás en la tesitura de no poder recoger más armas, arcos o escudos porque tu alforja está repleta. Esta pequeña sección te ayudará a instruirte y a tomar decisiones cada vez que debas dejar equipo u objetos.

GESTIONAR LA ALFORJA (CONSULTA LA PÁGINA 22)

- ▶ **Durabilidad:** la durabilidad es un atributo oculto que determina las veces que puedes usar una pieza de equipo. Todas las armas, arcos y escudos tienen su propio valor. Cada vez que uses un objeto, reducirás su durabilidad hasta que el valor llegue a 0, entonces se romperá. Por tanto, la durabilidad es un factor clave que debes tener en cuenta a la hora de gestionar tu alforja. Por ejemplo, si llevas mucho tiempo usando una espada, es probable que se rompa pronto. Así pues, lo suyo sería cambiarla por otra que encuentres, aunque la nueva espada tenga unos atributos algo peores. Cuando un objeto esté a punto de romperse, aparecerá un mensaje en pantalla cuando lo lleves, además de parpadear en rojo en tu alforja.
- ▶ **Bonificaciones especiales:** a medida que vayas avanzando en la aventura, empezarás a recibir equipo con beneficios especiales, como bonificaciones a la durabilidad, al daño, a la probabilidad de crítico, etcétera. Al principio sucederá en contadas ocasiones, pero después será algo más frecuente. Estas mejoras, representadas por un pequeño icono en la esquina superior izquierda de la ventana de un objeto, pueden ser trascendentales. Por lo general, los objetos con bonificaciones son mejores que los que no las tienen.
- ▶ **Armas:** existen muchos tipos de armas, cada una con sus propias aplicaciones. Lo suyo sería contar con un arsenal variado en todo momento. Por eso las semillas de kolog son tan importantes al ampliar tus posibilidades tácticas.
 - Las **armas a una mano** suelen tener una potencia limitada, pero te permiten usar también un escudo. Es la opción más flexible. Son una apuesta segura contra los enemigos que no conozcas o que te resulten complicados.
 - Por el contrario, las **armas a dos manos** pueden infligir una cantidad impresionante de daño, pero no puedes usarlas con un escudo. Deberás envainarlas antes de sacar el escudo. Además, son lentas, y por tanto requieren más experiencia para manejarlas con precisión y sacarles el máximo partido.
 - Las **lanzas** suelen tener unas estadísticas bajas de ataque, pero lo compensan con su largo alcance y gran velocidad. Puedes usarlas para golpear a los enemigos a distancia y evitar que contraataquen. También son efectivas contra enemigos altos o voladores. Al igual que sucede con las armas a dos manos, debes envainarlas antes de poder sacar un escudo.
 - Las **armas elementales** están imbuidas en fuego, hielo o electricidad. Aunque sus estadísticas no sean nada digno de mención, merece la pena conservarlas. Las armas de fuego pueden incendiar cosas y matar a los enemigos imbuidos con hielo al instante. Las

armas de hielo pueden congelar a un objetivo para así infligirle el triple de daño con el siguiente ataque. Y las armas eléctricas pueden aturdir temporalmente a los enemigos vulnerables a ellas.

- ▶ **Arcos:** existen dos tipos de arcos.
 - Los **arcos estándar** disparan solo una flecha a la vez; por lo general suelen infligir bastante daño.
 - Los **arcos con multidisparo** poseen una estadística de daño baja, pero disparan varias flechas a la vez gastando solo una (x2 significa dos flechas, x3 significa tres, y cada una inflige el daño total indicado). Hay muchas situaciones en las que podrás sacarle provecho a esto. Por ejemplo, puedes usar estos arcos para infligir un efecto elemental varias veces, o mejorar tus opciones de acertar a un blanco.
- ▶ **Flechas:** las flechas son parte vital de tu arsenal a lo largo de la aventura. Lo ideal sería tener unas reservas amplias en todo momento (al menos 20). Las necesitarás para completar muchos rompecabezas en santuarios y mazmorras, ya que te permiten cortar cuerdas o golpear cristales, entre otras funciones. Podrás recoger una enorme cantidad de flechas básicas en el camino que corre paralelo al Río zora, y que conduce a la región de los zora. Las flechas elementales pueden comprarse en algunas tiendas, se encuentran en cofres del tesoro, y las dejan algunos tipos de enemigos.
- ▶ **Escudos:** los escudos forman parte integral de tu equipamiento de combate. Su durabilidad es tan alta que raras veces se rompen cuando bloqueas ataques cuerpo a cuerpo. Por otra parte, los rayos láser cargados de los guardianes pueden destruir el escudo al instante. Cada vez que intentes realizar una guardia perfecta ante uno de estos ataques, te arriesgas a perder el escudo si fallas, así que considera usar el más endeble que tengas en esos casos.
- ▶ **Armadura:** la armadura de Link determina su resistencia al daño. El valor defensivo de cada pieza de vestimenta que lleve es acumulable, y el total se corresponde con su defensa general. Cuanto mayor sea el valor de defensa que aporte la armadura de Link, menos daño recibirá de los ataques enemigos. Las armaduras se encuentran disponibles principalmente en las tiendas de vestimentas y armaduras que hay repartidas por Hyrule. También puedes obtener piezas valiosas de los cofres del tesoro que hay ocultos en algunos santuarios. Además de su atributo de defensa, muchos atuendos proporcionan efectos adicionales (como resistencia a un elemento o una velocidad mayor al escalar) que los hacen más valiosos si cabe.
- ▶ **Objetos de restauración:** aunque muchas frutas y verduras pueden ingerirse en crudo, los mejores objetos de restauración se consiguen cocinando. Antes de afrontar un desafío importante, como explorar una mazmorra, deberías comprobar si tienes a tu disposición platos de comida que puedan restablecer buena parte de tu barra de energía vital, o incluso toda. La comida o elixires que otorguen efectos especiales, como corazones adicionales (en amarillo), una mejora en la velocidad de movimiento o una defensa mejorada, también pueden venirte muy bien contra los jefes.

MISIONES DE LOS ZORA

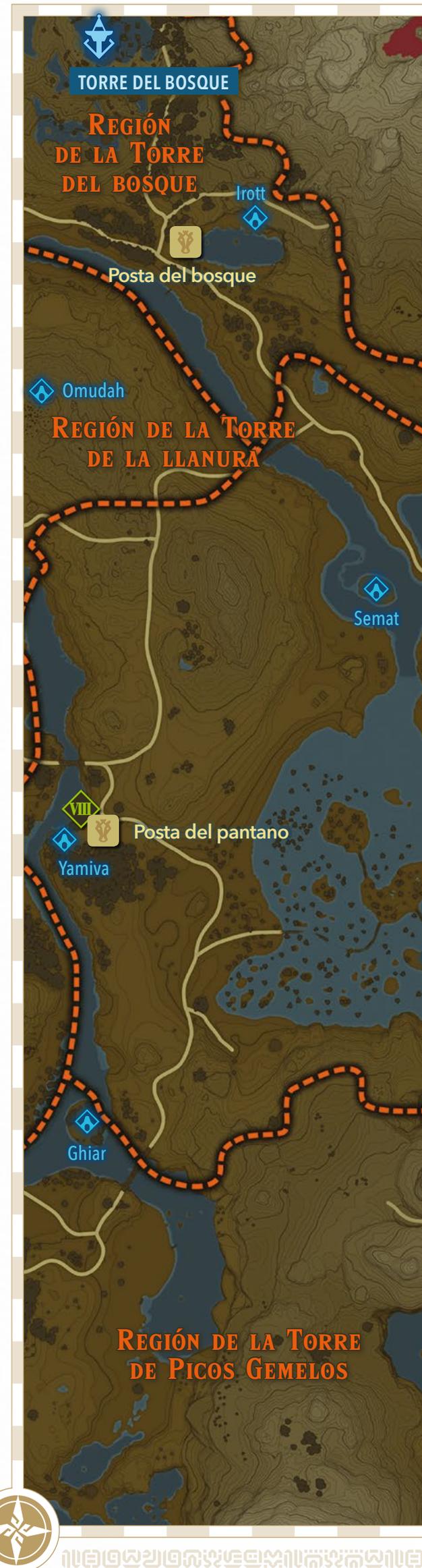
RESUMEN PASO A PASO

(A LA VUELTA DE LA PÁGINA ENCONTRARÁS MÁS INFORMACIÓN)

PASO	DESCRIPCIÓN
1 → 2	Activa la Torre de Lanayru.
3 → 5	Sigue el curso del río Zora hasta llegar a la región de los zora.
6	Habla con el Rey Dorphan y Muzun.
7 → 9	Recupera 20 flechas eléctricas en el Monte Trueno, después planea hasta donde está Sidon, en el embarcadero del Embalse oriental, y habla con él.
10 → 12	Neutraliza a la bestia divina.
13 → 34	Completa la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta.

DESAFÍOS OPCIONALES

ICONO	ACTIVIDAD	NOTAS
	SANTUARIOS Y PRUEBAS HEROICAS	Podrás encontrar las soluciones paso a paso de todos los santuarios y pruebas heroicas en la región de la Torre de Lanayru, en la página 130.
	MISIÓN SECUNDARIA: CARTA EN UNA BOTELLA (consulta la página 236)	Tras superar la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, habla con Rinley en el Muelle de los deseos, en el valle que lleva a la región de los zora. Cuando lance una carta río abajo, síguela hasta que llegue a una pequeña ensenada de la Isla Mercay. Habla con Sassan, el hombre que acampa allí. Después vuelve a la región de los zora, donde Rinley y Sassan estarán esperando.
	MISIÓN SECUNDARIA: LA BELLEZA DEFINITIVA (consulta la página 237)	Tras iniciar la misión principal Bestia divina Vah Ruta, habla con Gruve cerca de las escaleras que conducen a la sala del trono, en la región de los zora. Tírate al agua desde el borde de la plataforma que hay junto a él, y vuelve nadando a la cascada con la ayuda de la armadura zora.
	MISIÓN SECUNDARIA: EN BUSCA DEL CENTALEÓN (consulta la página 237)	Después de iniciar la misión principal Bestia divina Vah Ruta, habla con Falgra, unos pasos al este de las escaleras que llevan a la sala del trono, en la región de los zora. Te pedirá una foto del centaleón que pulula por el Monte Trueno. La misión principal de esta región te llevará allí, así que sácale la foto de camino a la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta; podrás volver con Falgra más tarde.
	MISIÓN SECUNDARIA: LA LLUVIA LLAMA A LA RANA (consulta la página 237)	Habla con Rudan durante el día en la región de los zora. Es un niño que corretea alrededor de la estatua que hay delante del santuario. Te pedirá que le encuentres cinco ranas raudas. Cuando llueve, estas ranas suelen abundar cerca de las masas de agua, como la Balsa de Ralis o el pequeño estanque que hay al sur del Puente de Arponen.
	MISIÓN SECUNDARIA: A LA CAZA DEL GIGANTE (consulta la página 238)	Cuando completes la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, habla con Orphel en la plaza que hay debajo de la sala del trono, en la región de los zora. Dirígete a la Balsa de Ralis, al suroeste, y elimina al hinox que hay allí.
	MISIÓN SECUNDARIA: COLECCIÓN DE GEMAS (consulta la página 238)	Tras completar la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, habla con Redo, que necesita diez gemas luminosas. Puedes encontrar varios minerales de este tipo en las mesetas que dan al puente noroeste de la región de los zora.
	MISIÓN SECUNDARIA: UN MAR DE LÁGRIMAS (consulta la página 239)	Tras completar la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, habla con Fronk. Lo encontrarás de día en una plataforma redonda que hay al este de la tienda de la región de los zora. Su esposa está en el Lago Hylia, normalmente en el pequeño islote que hay al este de la Isla Hylia, en la región de la Torre del lago.
	MISIÓN SECUNDARIA: UN TESORO SUMERGIDO (consulta la página 239)	Habla con Izron, en la orilla del río que hay junto a la Posta del pantano. Necesitará tu ayuda para sacar un cofre del tesoro del agua. Puedes hacerlo fácilmente con Imán.
	MISIÓN SECUNDARIA: LOS MONUMENTOS ZORA (consulta la página 240)	Tras completar la mazmorra de la bestia divina Vah Ruta, habla con Jaht, en el extremo lejano de la plaza que hay debajo de la sala del trono, en la región de los zora. Te pedirá que busques diez monumentos en las inmediaciones. Encontrarás un mapa de su ubicación en la página 240.



REGIÓN DE LA TORRE DE LANAYRU



INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LEYENDA DEL MAPA

CURSO INTENSIVO

PRÓLOGO

IMPA

RECUERDOS

MISIONES DE LOS ZORA

BESTIA DIVINA VAH RUTA

MISIONES DE LAS GERUDO

BESTIA DIVINA VAH NABORIS

MISIONES DE LOS ORNI

BESTIA DIVINA VAH MEDOH

MISIONES DE LOS GORON

BESTIA DIVINA VAH RUDANIA

ENTREACTO

RECUERDOS EN IMÁGENES

LA ESPADA DEL HÉROE

DERROTA A GANON

GUÍA PASO A PASO



1

Si sales de la Aldea Kakariko, estarás muy cerca de la región de Lanayru. Sube al santuario que da a la aldea y planea hacia el norte, en dirección al archipiélago formado por pequeñas islas (en la más cercana hay un santuario). Después podrás dirigirte al noreste, en dirección a la Torre de Lanayru.



2

La forma más fácil de escalar la Torre de Lanayru es abordarla desde el noroeste. Sube por la larga escalera que lleva a la plataforma de observación, y planea desde ahí para llegar a la torre. El resto de la subida no requiere mucho esfuerzo. Activa el terminal que hay en lo alto para revelar el mapa de esta zona. Cuando hayas terminado, baja planeando al Puente de Inogo, al este, para activar una secuencia y reunirte con Sidon. Así activarás una nueva misión principal: **“Hacia la región de los zora”**.



3

El camino que discurre junto al río Zora no tiene más complicaciones que algún enfrentamiento ocasional contra los octoroks. Elimínalos con bombas para ahorrar flechas. Estos enemigos dejan caer globos de octorok, unos prácticos objetos que pueden facilitar algunos rompecabezas; te sugerimos hacer acopio de ellos si puedes. A los pies de los árboles que hay por el camino crecen setas electro. Procura recoger unas cuantas, ya que puedes cocinarlas para que te otorguen protección contra la electricidad.



4

Cuando llegues al Bosque Tabahl, prepárate para enfrentarte a varios arqueros lizalfos que te dispararán flechas eléctricas. Es un buen momento para beberte el elixir electrizante que Sidon te dio en el puente. Usa las coberturas cuando te aproximes a cada criatura y elimínalas cuerpo a cuerpo con rápidos combos. Tu objetivo en esta zona es conseguir tantas flechas como sea posible. Te vendrán bien para un reto que te espera más adelante.



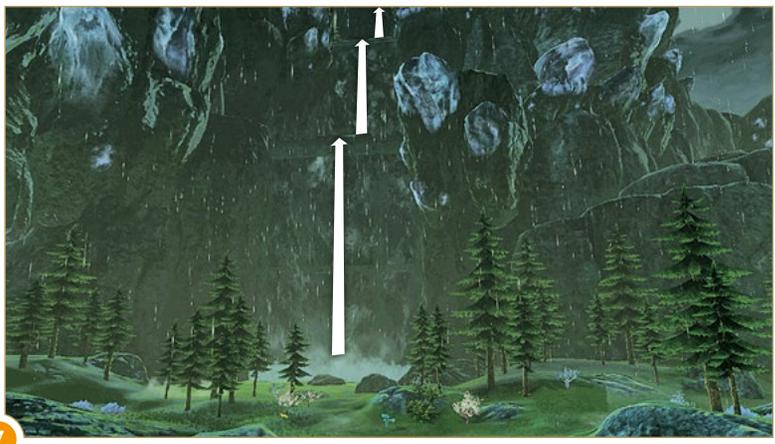
5

Tras cruzar el Puente de Oren, tendrás que esquivar las rocas que rueden hacia ti, aunque dispondrás de mucho tiempo y espacio para ello. Poco después, una enorme roca te bloqueará el paso. Puedes escalarla, o bien usar Paralizador en ella y golpearla varias veces para cruzar esprintando antes de que vuelva rodando. Al otro lado te espera un combate contra varios lizalfos. Si puedes, atráelos a tu posición en pequeños grupos, o prueba a iniciar las hostilidades con un ataque furtivo. El resto del viaje a la región de los zora no tiene pérdida.



6

Cuando llegues a la aldea, activa el santuario local, luego visita al rey Dorphan en la sala del trono de la planta superior. Así completarás la misión principal **“Hacia la región de los zora”** y activarás **“Bestia divina Vah Ruta”**. El primer objetivo de esta misión será hablar con Muzun, en la plaza que hay justo delante del santuario local. Después de hablar con él por primera vez, equípate la armadura zora que te dio el rey y vuelve a hablar con Muzun.



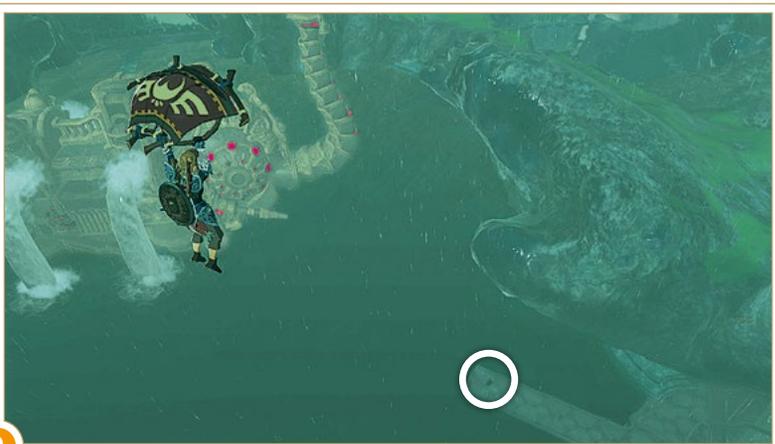
7

El siguiente objetivo será recuperar 20 flechas eléctricas en el Monte Trueno. Podrás llegar a esta zona a través de la salida este de la región de los zora. Con la armadura zora equipada, sube nadando por la cascada pulsando **A** hasta llegar a lo alto de la montaña. Sube por la cuesta que lleva a la cima y recoge las flechas eléctricas que hay por el camino incrustadas en los árboles.



8

En la meseta encontrarás muchas más flechas eléctricas. Intenta coger tantas como puedas. Necesitas 20 para el siguiente paso de la misión, pero si consigues algunas más, mucho mejor. El problema es que un temible centaleón merodea por la zona. Es posible derrotar a este enemigo, pero necesitarás equipo y habilidades más avanzados (consulta la página 320). Si no eres un hacha realizando guardias perfectas ni cuentas con armas poderosas, lo mejor será dejar este combate para más adelante. El centaleón tiene un poder de detección más desarrollado de lo normal, así que procura que no te vea y agáchate para moverte cuando sea necesario. Huelga decir que cualquier bonificación de sigilo que puedas activar será bienvenida. No olvides sacarle una foto al centaleón si quieres completar la misión secundaria correspondiente.



9

Cuando quieras continuar, ve a la cumbre de la montaña del suroeste: Cabo Valiente. Desde ahí podrás planear directamente adonde está Sidon, en el embarcadero del Embalse oriental. Habla con él y acepta lanzar tu ofensiva sobre la bestia divina.



10

Cuando montes a lomos de Sidon, la bestia divina te arrojará bloques de hielo a menudo. La forma más efectiva de destruirlos es con Témpano. Activa este módulo y mira en dirección a los proyectiles; cada vez que tengas uno en la retícula, pulsa **A** para hacerlo añicos. Si tienes problemas, también puedes pulsar el botón varias veces mientras mueves la cámara, aunque es menos elegante.



11

Cada vez que sobrevivas a una salva de bloques de hielo, Sidon te llevará adonde el monstruo. Pulsa **A** mientras pasas cerca de una cascada para nadar hacia arriba e impulsarte. Cuando alcances la máxima altura, apunta una flecha eléctrica a uno de los dispositivos que emiten un brillo rosa en la espalda de Vah Ruta. Si eres hábil, podrás disparar a dos consecutivamente, pero no es fácil. En caso de duda, acaba con ellos uno a uno.



12

Debes disparar a cuatro dispositivos en total. Cada vez que le disparas una flecha eléctrica a uno, debes repetir el proceso; destruye los bloques de hielo que te lance, sube nadando por una cascada y dispara a un dispositivo brillante. No obstante, la parte en la que debes romper los proyectiles de hielo será cada vez más difícil. Cada salva vendrá con más proyectiles, a lo que hay que añadir unas rocas de hielo con pinchos que se comportarán de forma distinta: cuando se acerquen, estarán sumergidas en parte, por lo que tendrás menos margen para apuntar con la retícula de Témpano. No desesperes y tómatelo con calma, sigue cada una metódicamente y apunta justo por encima de la superficie del agua. Al cabo de unas pocas oleadas, le irás cogiendo el truco. Cuando hayas disparado una flecha eléctrica a los cuatro dispositivos, la secuencia terminará y por fin podrás entrar en la mazmorra de la “bestia divina Vah Ruta”.

BESTIA DIVINA VAH RUTA



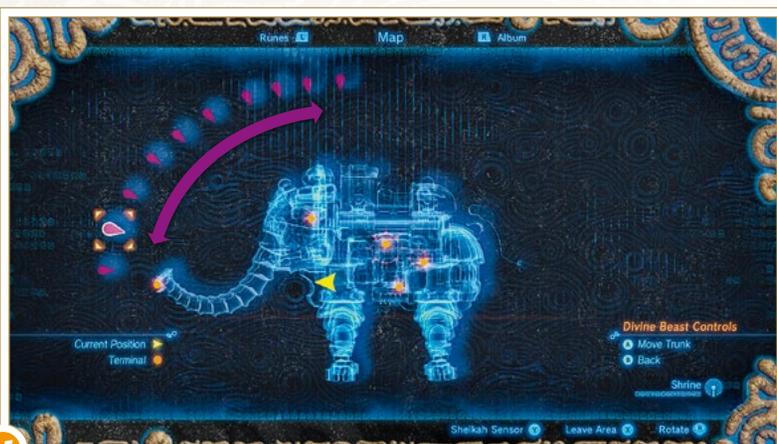
13

Esta mazmorra estará disponible como punto de viaje rápido en cuanto llegues. Por tanto, podrás teletransportarte dentro y fuera a voluntad, lo que resulta útil si te olvidas un objeto importante o simplemente quieres reabastecerte. Entre los recursos esenciales que debes llevar en cantidad figuran comida con propiedades curativas, armas poderosas (con un valor de ataque de 15 como mínimo), y flechas (30 o más, a ser posible). Cuando creas que vas bien de equipo, dispara una flecha al ojo resplandeciente que hay en lo alto de la rampa que tienes delante. Así quitarás la pringue de maldad que bloquea la entrada. Algunas estructuras de pringue tienen una “boca” de la que salen con regularidad calaveras voladoras. Destruye el ojo para deshacerte de la “boca” también. Por tanto, una de tus prioridades debería ser eliminar esos ojos cada vez que veas uno.



14

PRIMER COFRE DEL TESORO Y TERMINAL DEL MAPA: hay un segundo ojo esperándote en la sala principal, justo debajo de la superficie del agua. Acércate a él, está en la esquina de la sala, y golpéalo con una flecha. Así quitarás la pringue de maldad de una puerta cercana para poder levantarla con Témpano. Cuando invoques un bloque de hielo por debajo de la puerta, crúzala y activa el terminal de control para conseguir el mapa de la mazmorra. Recuerda que puedes encontrar el primer cofre sumergido en el agua, en la base de la cascada; cógelo con Imán para hacerte con su contenido.



15

CONTROLAR LAS BESTIAS DIVINAS: el mapa de la bestia divina es tridimensional; puedes girarlo como quieras con **C**. Tu objetivo es examinar los cinco terminales de la mazmorra, representados por unos puntos brillantes naranjas (●). Para ello, tendrás que sacarle partido a uno de los rasgos clave de las bestias divinas: son máquinas articuladas que puedes controlar en parte. En el caso de Vah Ruta, podrás mover libremente la trompa del elefante. Los incrementos que te permiten ajustar el ángulo de la trompa están representados por iconos morados (●). Selecciona uno con **C** y **A**, y ejecuta la acción con **B**. Se trata de un punto importante que es fácil pasar por alto: *con solo pulsar B, harás que la trompa se mueva*. La bestia divina tardará unos segundos en reaccionar en consecuencia. Este concepto se aplica a todas las mazmorras.



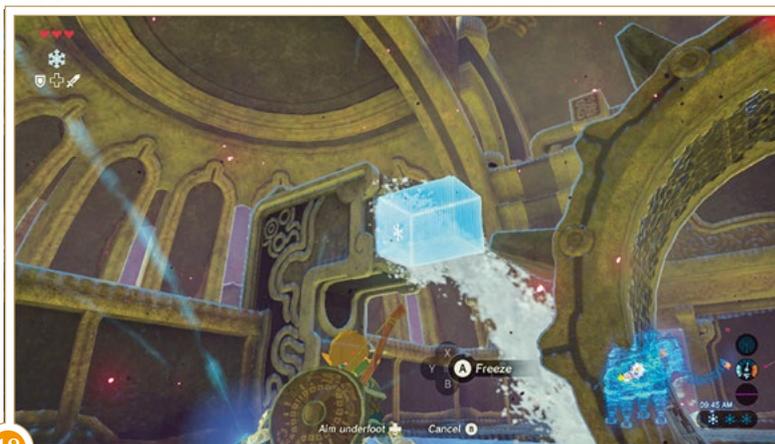
16

PRIMER TERMINAL: vuelve a la primera sala que visitaste (donde eliminaste los dos ojos) y usa Imán para agarrar el engranaje por la manivela. Gíralo en el sentido de las agujas del reloj hasta que el terminal salga completamente del agua. Luego podrás acercarte a él y activarlo.



17

Ve por la puerta contraria a la entrada de la mazmorra y sube por la rampa. Cuando llegues a lo alto, ve por la derecha y derrota al miniguardían, en la sala del molino de agua.



18

SEGUNDO TERMINAL: si miras dentro del molino de agua giratorio, verás que contiene un terminal. Sin embargo, no podrás llegar a él por la piscina que hay en la base del molino. Espera a que el terminal se acerque a la parte inferior de la rueda, y usa Témpano para invocar un bloque de hielo que cortará el flujo de agua de la fuente. Esto detendrá el molino de agua y drenará la piscina, permitiéndote acceder al terminal.



19

SEGUNDO COFRE DEL TESORO: libera el flujo de agua de la fuente para que la rueda vuelva a girar. Sitúate en uno de los dientes del engranaje, y asegúrate de que ni ese ni el de delante tengan pringue de maldad. Cuando alcances el punto más alto en la rotación del engranaje, planea a lo alto del muro en el que descansa la fuente. Así podrás acceder al segundo cofre del tesoro.



20

Mueve la trompa de la bestia divina al cuarto incremento empezando por arriba. Esto hará que el agua fluya desde la trompa para hacer girar el segundo molino de agua, que es más grande.



21

TERCER COFRE DEL TESORO: colócate entre los dos molinos de agua, y mira en dirección al más grande. Cuando veas un diente con un cofre del tesoro pasar delante de ti, salta al siguiente diente y avanza hasta que la gravedad ya no tire de ti. Dispara una flecha al ojo para quitar la pringue de maldad, y así podrás acceder al tercer cofre del tesoro. Cuando la rotación de la rueda te lleve a la plataforma del otro lado, salta a ella. Elimina al miniguardían, después colócate en el interruptor cercano que hay en el suelo para crear una cascada que podrás usar para volver nadando a la planta superior con la armadura zora.



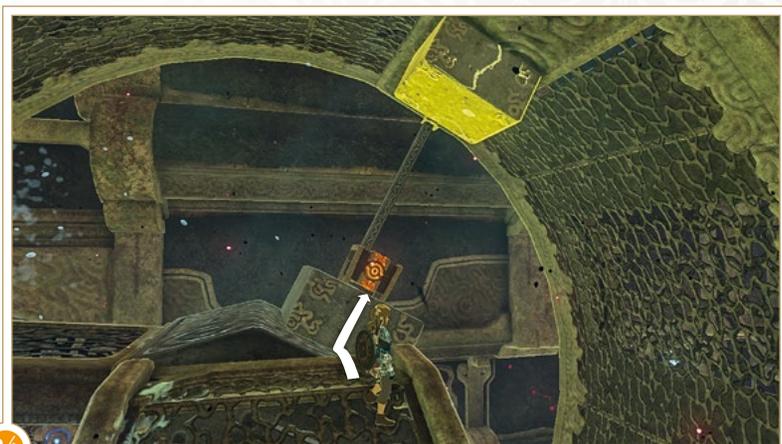
22

Planea desde el interruptor del suelo hasta la pasarela que conecta con el molino grande, y después vuélvete hacia este.



23

TERCER TERMINAL: este terminal está detrás de una puerta cerrada. La puerta se abrirá cuando el orbe cercano se introduzca en la ranura cóncava. Puedes ganar tiempo usando Paralizador en el orbe justo antes de que se deslice hacia abajo (es decir, cuando esté a tu izquierda). Esto te permitirá esperar a que el terminal pase justo delante de ti con la puerta levantada. Examínalo y la puerta ya permanecerá abierta.



24

CUARTO COFRE DEL TESORO: quédate en esa pasarela y observa el cofre del tesoro que hay entre dos bloques de hormigón. Los bloques se deslizan por una barra por efecto de la gravedad. Si congelas el más lejano de los dos justo cuando están alineados horizontalmente a tu derecha, solo se deslizará el otro bloque, por lo que tendrás vía libre para saltar sobre él y hacerte con el contenido del cofre antes de que el efecto de Paralizador termine.

BESTIA DIVINA VAH RUTA

(CONTINUACIÓN)



25

Planea hasta la piscina de la planta inferior, después sube nadando para volver a lo alto de la cascada. Entra por el pasillo que hay más allá.



26

QUINTO COFRE DEL TESORO: al final del pasillo, abre el menú del mapa y baja la trompa de la bestia divina lo máximo posible. Esto te permitirá caminar por la misma trompa. Dispara una flecha al ojo para eliminar la pringue de maldad y abrir el cofre del tesoro. Ahora eleva la trompa de nuevo y, cuando esté lo suficientemente alta, planea para volver al pasillo del que viniste.



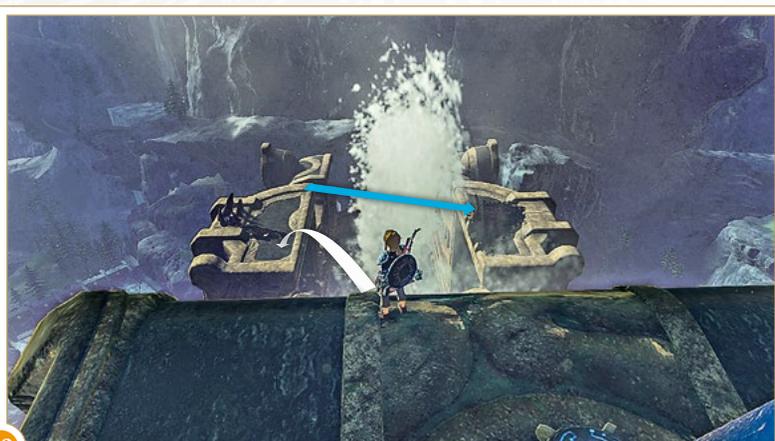
27

Sin moverte del pasillo, baja la trompa lo máximo posible. Cuando se pare, planea hasta la pequeña plataforma que hay en la punta de la trompa.



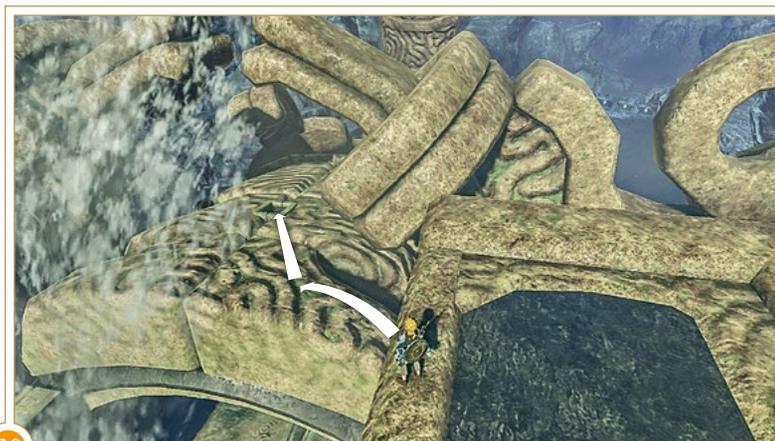
28

CUARTO TERMINAL: desde la punta de la trompa, abre el menú del mapa y vuelve a moverla, esta vez al cuarto incremento empezando por arriba. Mientras se ejecuta, reajusta la posición de Link para que se quede en lo alto de la estructura. Cuando la trompa se detenga, tendrás el cuarto terminal delante. Examínalo.



29

SEXTO COFRE DEL TESORO: planea desde el cuarto terminal a la plataforma de tu izquierda, donde hay un cofre del tesoro cubierto de pringue de maldad. Colócate en la esquina superior derecha de la plataforma, y dispara una flecha al ojo de la plataforma contraria. Cuando aciertes, eliminarás la pringue.



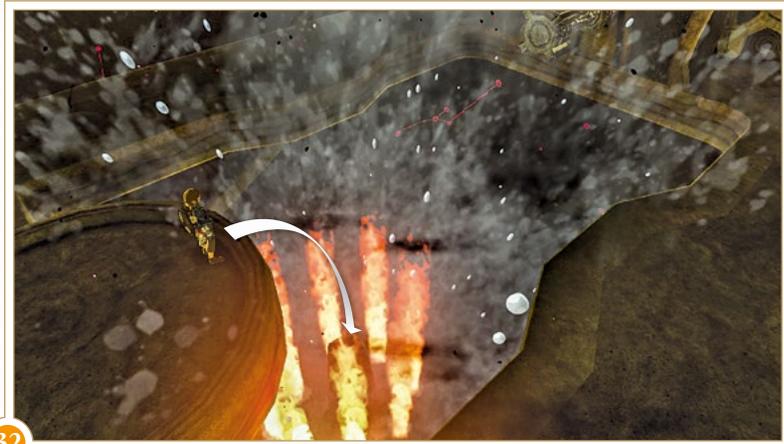
30

Ahora podrás planear a la plataforma central que hay cerca, en lo alto de la cabeza de la bestia divina. Déjate caer por el pequeño agujero que hay en medio.



31

Cuando aterrices en una plataforma semicircular, neutraliza enseguida el ojo del techo con una flecha. Después de que la pringue de maldad desaparezca, agarra la manivela con Imán y gírala en el sentido de las agujas del reloj hasta que la trampilla del techo se abra por completo.



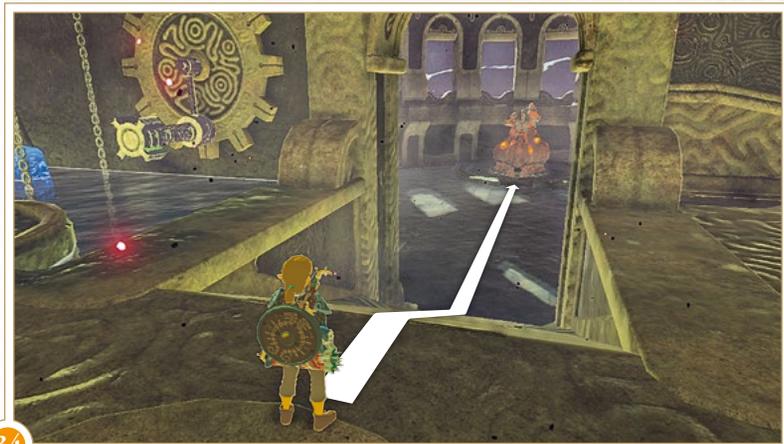
32

QUINTO TERMINAL: abre el menú del mapa y mueve la trompa al quinto incremento empezando por arriba para que el agua apague las llamas que rodean al terminal que hay justo debajo. Déjate caer y examínalo.



33

SÉPTIMO COFRE DEL TESORO: en el quinto terminal, déjate caer al saliente que hay justo debajo para hallar el último cofre de esta mazmorra.



34

UNIDAD CENTRAL: el último paso para completar esta mazmorra es bajar planeando a la entrada. La unidad central se encuentra en la sala que te queda por explorar, enfrente de la cascada. Al interactuar con ella, empezará un combate contra un jefe, así que procura prepararte antes de continuar. Tener flechas en abundancia y un arsenal de poderosas armas te será de gran ayuda aquí.

