

Guía de logros de Tales of Vesperia

<http://tov.tales-tra.com>

Esta guía está plagada de spoilers. No la consultes si aún no te has pasado el juego al menos una vez. Se divide en dos: los logros que consigues durante la batalla contra un jefe (misiones secretas) y todos los demás. Primero van estos últimos:

Demasiado tiempo libre (20 puntos)

Consigue una partida con cien horas de juego o más. Te será más sencillo si transfieres tu tiempo de juego de una partida a la siguiente en la tienda de rango.

Hacia un lugar desconocido (10 puntos)

Vuela cien mil kilómetros con Ba'ul. Lo más sencillo es ponerse a volar en el mapa y dejar pillado con algo el botón direccional del mando a un lado, así Ba'ul volará sin parar y tú solo tendrás que esperar.

Grandes batallas (10 puntos)

Derrota a mil enemigos. Eso no quiere decir que tengas que participar en mil batallas.

El Gordo (10 puntos)

Consigue cien mil fichas en el gimnasio de Nam Cobandai. Lo más rápido es jugar al póquer.

Hucha (10 puntos)

Tienes que llevar encima diez millones de gald. Puedes pasarte el Laberinto de los Recuerdos muchas veces (hay cofres allí que dan más de ciento cincuenta mil gald), pasarte el juego del camarero con Rita, etc. Si aun así no llegas, te recomiendo guardar la partida, vender todo lo que tengas y, una vez consigas el logro, cargar la partida.

Me llaman... (30 puntos)

Consigue todos los títulos para todos los personajes. Este es uno de los logros más difíciles.

Estudio de personajes (10 puntos)

Mira todas las skits. Hay casi quinientas. En el menú principal ve a Récor ds y verás cuántas te quedan por conseguir. Puedes desbloquearlas todas en la tienda de rango y verlas en la isla de Nam Cobandai. Las que estén en color verde serán las que aún no habrás visto. Si quieres conseguir el logro sin verlas te las puedes saltar pulsando Start.

Basta de entrenar (10 puntos)

Consigue el nivel máximo (200). Con un personaje basta.

El matado de los mapas (50 puntos)

Vuela sobre todo el mundo. Eso quiere decir que tienes que limpiar todas las áreas grises en tu mapa del mundo.

El matado de los monstruos (30 puntos)

Completa el Libro de monstruos. Vamos, que tienes que haber analizado con una lupa mágica a todos los enemigos del juego. ¡Ten cuidado con los enemigos que solo te encuentras una vez!

El matado de los objetos (30 puntos)

Completa el Libro del coleccionista. Te recomiendo no vender ningún objeto y asegurarte de terminar todas las misiones secundarias.

Alquimista chiflado (10 puntos)

Sintetiza veinte objetos. No tienen por qué ser objetos diferentes, puedes sintetizar veinte geles de manzana y aquí paz y después gloria.

El plan B (10 puntos)

Pasa por todos los puntos de guardado del juego en una sola partida. No hace falta que los uses, con tocarlos basta. Cuidado con Aurnion, que tiene tres puntos de guardado diferentes a lo largo de la historia.

Experto del Vesperia (0 puntos)

Consigue todos los logros del juego.

El golpe que no para (20 puntos)

Ejecuta un combo de cien golpes o más. Cuando tengas a tus personajes con niveles altos y luches contra un jefe, será coser y cantar.

¡Eureka! (10 puntos)

Sintetiza un objeto. Lo más difícil del mundo, vaya.

El primer golpe (20 puntos)

Ejecuta tu primer golpe letal. En cuanto tengas práctica será pan comido.

El pipiolo de los juegos grandes (20 puntos)

Derrota un monstruo Giganto. No son tan difíciles como parecen, y seguro que te encuentras con alguno que otro en tu primera partida.

El cazador de los juegos grandes (50 puntos)

Derrota a todos los monstruos Giganto. La ubicación de cada uno está en la guía de misiones secundarias (**|MS02|**).

Listillo (10 puntos)

Contesta correctamente a todas las preguntas que te formule Miska en la isla de Nam Cobandai (**|MS49|**). Será mejor que guardes antes de empezar el examen. Las respuestas son:

Tales Translations

Raine Sage

Seles

Presea Combatir

Kratos Aurnion

En menos que canta un gallo (15 puntos)

Pásate el juego en menos de quince horas. Empieza una partida con diez veces más de experiencia, todos tus objetos, lleva encima el máximo de pomos sagrados y pon la dificultad en Fácil. Pásate rápido todos los diálogos y a correr.

Aaah, qué recuerdos... (30 puntos)

Pásate el Laberinto de los Recuerdos (**|MS37|**).

Aqua blastia en buenas manos (100 puntos)

Lo conseguirás al acabar la primera parte del juego, después de derrotar a Barbos.

El fin de las ambiciones de Alexei (150 puntos)

Lo conseguirás al acabar la segunda parte del juego, después de derrotar a Alexei.

La derrota del adephagos (200 puntos)

Lo conseguirás después de derrotar a Duke, cuando terminen los créditos del juego.

Miembro del gremio Conejil (10 puntos)

Consigue todos los complementos del gremio Conejil y llévalos puestos durante cinco horas. El último complemento es el de las orejas de conejo negras para Yuri.

Ten en cuenta que cualquier cosa que desequipe alguno de los que llevan complementos conejiles en el grupo (como el coliseo, etc.) hará que el contador vuelva a cero cuando ese personaje vuelva a tu grupo.

Contrincante con poco nivel (10 puntos)

Completa la primera parte del juego (hasta derrotar a Barbos) con todos los personajes con nivel inferior a 15. Necesitas comprar en la tienda de rango el conseguir solo la mitad de experiencia. Por si acaso, usa pomos sagrados y evita luchar salvo con los jefes.

Misiones secretas

Las misiones secretas son logros que valen 5 puntos y que consigues al realizar algo en especial contra algunos jefes. Hazlo, se detendrá la batalla un momento y al acabar recibirás el logro. Están ordenadas cronológicamente:

Zagi 1

No dejes que Zagi se acerque a Estelle, ni viceversa, y mucho menos que le ponga un dedo encima. Haz que se centre solo en ti y protege a Estelle.

Goliath

Mientras esté cargando su Machote X, ponte detrás de él y atácale.

Gattuso

Tienes que aturdirlo usando las plantas del campo de batalla. En cuanto se acerque a una, ataca a la planta y lo aturdirá. Te recomiendo usar ataques de larga distancia para que no te aturda a ti también.

Zagi 2

Tienes que echar a Zagi por la borda del barco. Una manera es intentar que se aproxime lo más cerca posible al mar y esperar a que haga un ataque que lo levante hacia arriba. Usa el límite mientras esté en el aire y acabará cayendo fuera. La otra forma es subirlo tú con algún arte hacia arriba y después tirarlo con otro, o como veas.

Pavor gigante

Habrà un momento en el que se pondrá a dos patas; pues le atacas a las piernas y listo. Es mejor intentar atacarle por detrás (cuidado con los coletazos que arrea) y no dejar de lanzar magia con Rita.

Gigalarva

Usa el arte Serpiente de Raven para que la gigalarva no pueda curarse. Es mejor si tú controlas a Raven durante la batalla, la verdad. Cuando tenga menos de la mitad de vida empezará a curarse. Estate pendiente de cuando camine hacia el charco que hay en el campo de batalla, porque eso significa que se va a curar.

Barbos

Este es fácil. Tienes que destruir los soportes de los puentes para que no aparezcan más refuerzos de Barbos. Cambia de objetivo y destruye los cuatro que hay antes de cargarte a Barbos.

Zagi 3

Sé que quieres pegarle otra paliza, pero esto consiste en dejar que ejecute una habilidad que absorbe aer

unas cuantas veces. Así que no le ataques demasiado y déjale que lo haga cuantas veces quiera. Llegará un momento en el que explotará.

Pteropus

Después de pegarle un poco, pteropus se separará en diferentes murciélagos. No mates a ninguno excepto al murciélago jefe. Una vez que te lo hayas cargado no podrá volver a juntarse para convertirse en pteropus.

Arrasador

Este jefe cambia del día a la noche para curarse. Cuando lo haga aparecerá una especie de bola delante de su boca. Pues tienes que romperla para evitar que se cure. Las magias son lo más eficiente para esto, y también las artes aéreas de Judith.

Belius

En medio de la batalla creará un doble. Si enciendes las cuatro antorchas con magia de fuego o con el Campo destructor de Yuri, el doble desaparecerá. Tendrás que darte prisa y encenderlas antes de que se apaguen.

Tison y Nan

Con esta parejita tienes que hacer dos cosas y la batalla se tiene que detener dos veces. Sí, aunque consigas solo un logro. Tison tiene un arte en el que surgen serpientes del suelo. Tienes que arrearle mientras hace ese arte. Con Nan lo mismo. Hace un arte que la deja casi plantada en el suelo; atácala mientras tanto y listo.

Schwann

Schwann te clavará un arte místico que te infligirá mucho daño, pero después de hacerlo él también se quedará un poco pocho. Aprovecha y recupérate enseguida de su arte místico para golpearle mientras él aún no se ha recuperado.

Zagi 4

Zagi envenenará su arma. Para contrarrestar el veneno usa el arte Golpe recuperador de Karol. Es un arte de área, así que tienes que situar un personaje cerca de Zagi y hacerle a este el arte para que Zagi también se vea afectado.

Baitojoh

Cuando luches contra este bicho con todo el grupo de vez en cuando se hundirá bajo el hielo y solo le verás la cola. Pues dale unos golpes y saldrá del hielo. Lo mejor darle con magia de Rita.

Estelle

Usa el recuerdo materno cuando Yuri esté luchando solo contra ella.

Yeager

Mucha gente tiene problemas con este logro, pero no es tan difícil.

Durante la segunda parte de la batalla, Yeager revelará que su corazón es un blastia. Pues tienes que arreglártelas para darle justo ahí. Pero no vale un golpe cualquiera, hay que romperle la defensa y utilizar el arte Lluvia de Raven para darle. Sabrás que le has roto la defensa cuando se agache y se toque el corazón.

Para romperle la defensa va bien usar Campo destructor de Yuri y hechizos de Rita. Tendrás que asignar Lluvia a algún botón y darle todo el rato o controlar a Raven y hacer Lluvia sin parar, porque es muy difícil darle en el momento justo usando ese arte solo una o dos veces.

Si aun así tienes problemas, pon la dificultad en Fácil y métele a Yeager esas Lluvias delante de él, en toda la cara.

Alexei

Esto es muy parecido a lo que hay que hacer con Schwann. Después de usar su arte místico, el tío se quedará un poco tocado, así que aprovecha y atácale antes de que se recupere.

Gusios

Esto es muy parecido a lo que hay que hacer con el pavor gigante. Ponte detrás de él, dale bien fuerte a su cola y se pondrá a dos patas. Tendrás que atacarle las patas para tirarlo al suelo.

Khroma

Tiene un ataque que consiste en volar y hacer que caigan rocas sobre el campo de batalla. Pues ponte cerca de ella cuando veas que va a aterrizar, hazle un combo y listo. Pan comido.

Flynn

Permite que Flynn use todas sus artes, incluyendo su arte místico. Para que lo haga tienes que hacerle tú tu arte místico. Déjalo a la mitad de vida o menos y usará artes curativas; también corre por el campo para que te lance Lanzas sacras. Luego dale pa'l pelo.

Zagi 5

Mala hierba nunca muere. Pero esta es la última vez. Pobre Zagi, hay que darle de hostias cinco veces... Debe ser de los jefes más repetidos de la saga.

En fin, Zagi lanzará un arte (Hecatombe blastia) donde apuntará hacia arriba con el brazo y no hará absolutamente nada. Pues poco después de que termine de hacer esto, estará un poco pachucho y tendrás que meterle caña.

Duke

Este logro mola. Tienes que derrotar la segunda forma de Duke con un arte místico. Si lo haces con Yuri tendrás una pequeña extensión de su arte místico solo para este logro. Déjalo bastante pocho y métele un arte místico que le va a salir por donde yo me sé.

