

Sono passati dieci anni dall'uscita di *Tales of Vesperia* e i pochi (almeno in Italia) che all'epoca ebbero la fortuna di giocarci lo ricordano come uno dei migliori capitoli della ultra-ventennale saga Bandai Namco. In Europa venne pubblicata solo l'edizione Xbox 360, mentre quella PlayStation 3 rimase confinata sul territorio giapponese. Proprio su quest'ultima versione è basata questa **Definitive Edition**, che include tutti i contenuti rimasti finora inediti in Occidente. Con **questo decimo capitolo la compagnia giapponese decise di non staccarsi troppo da quanto fatto in precedenza**, limitandosi a pochi e mirati innesti e al raffinamento di meccaniche di gioco ormai rodiate, che a distanza di due lustri abbiamo poi ritrovato in capitoli più recenti come Tales of Zestiria e Berseria.

Un universo vasto ma non infinito, esplorazione libera che però non sfocia nell'open-world e un sistema di combattimento tanto immediato quanto profondo. Il tutto **condito da un eccellente livello di personalizzazione generale**. Come in molti altri Tales of, il protagonista principale è un tizio del tutto comune che a causa di un evento fortuito si ritrova coinvolto in una storia enorme che lo porterà in giro per tutto il regno. In Vesperia l'eroe per caso si chiama Yuri Lowell: è un giovane come tanti che sbarca il lunario nei bassifondi dell'impero Zaphias. In compagnia del fedele Repeede, Yuri si imbatte in Estelle, una dolce fanciulla dai capelli rosa che si rivela essere la legittima erede al trono. Estellise (questo è il suo vero nome) è solo il primo dei moltissimi personaggi che incontrerete nelle oltre 50 ore necessarie per portare a termine il gioco. Pur essendo esteticamente abbastanza stereotipati, **tutti i protagonisti di Vesperia sono ben distinti** sia dal punto di vista del carattere che delle abilità in battaglia.

## NEL SEGNO DELLA TRADIZIONE

Il sistema di combattimento è una leggera derivazione del solido e collaudato Linear Motion Battle System. È stata aggiunto un ulteriore livello di personalizzazione dei comandi, che permette di gestire abbastanza comodamente gli attacchi e le abilità dei personaggi. **Chi ha**

**giocato al più recente Tales of Berseria non avrà difficoltà ad abituarsi allo stile di gioco**, che prevede l'impiego di un solo eroe giocabile per volta. I rimanenti membri del party vengono gestiti dall'Intelligenza Artificiale, alla quale però si possono indicare diversi set di comandi predefiniti. Questi includono alcune Arti mai provate prima e delle abilità inedite. In qualsiasi momento è possibile passare da un membro del party all'altro, cosa che inizialmente potrebbe creare un po' di confusione in chi è abituato a combat system più lineari. Niente paura però, le prime due ore di gioco sono in sostanza un lungo tutorial che vi permetterà di assimilare tutto senza alcun problema... il resto arriverà in automatico.



CHI HA GIOCATO AL PIÙ  
RECENTE TALES OF  
BERSERIA NON AVRÀ  
DIFFICOLTÀ AD  
ABITUARSI AL SOLIDO E  
COLLAUDATO LINEAR  
MOTION BATTLE SYSTEM

Le skill sono il comparto a cui dovrete dedicarvi maggiormente se vorrete adattare l'esperienza di gioco al vostro stile ed evitare i picchi di difficoltà a cui ogni Tales of è soggetto. Ogni personaggio può acquisire un diverso range di abilità legate alle armi in uso, che con il passare del tempo aumentano in potenza e portata fino a diventare definitive. A queste si aggiungono le Arti, divise in quattro categorie. Due di queste sono legate alla progressione del personaggio e si modificano con il passare dei livelli di esperienza, le altre sono più avanzate e per acquisirle dovrete prima possedere le abilità di base ad esse complementari. **Immane in ogni JRPG che si rispetti sono le ultra-mosse**, quelle più potenti e complesse in stile Limit Break di FFVII che in *Tales of Vesperia* prendono forma come Burst Artes. Per poterle utilizzare dovrete tuttavia raggiungere uno status chiamato Over-Limit, che si caricherà con l'utilizzo delle Arti meno complesse. Tutto questo dà vita a combattimenti abbastanza complessi, specie nella seconda metà del gioco, ma mai confusionari nonostante la presenza contemporanea di numerosi personaggi su schermo.

## UN PACCHETTO GENEROSO

Al combat system si aggiungono molte delle attività che hanno reso famosa la serie, dal crafting degli oggetti (che spesso consente di ottenere pezzi unici non reperibili in altre zone della mappa) al cibo cucinato sotto forma di varie pietanze, una costante nei Tales of che consente non solo di recuperare preziose energie ma spesso anche di acquisire status preziosi in battaglia. **Non mancano poi svariati elementi di personalizzazione estetica**, che oltre a dare un tocco personale ad ogni personaggio potrebbero in alcuni casi riservare piacevoli sorprese.



UNA  
RIMASTERIZZAZIONE  
CHE SI RISPETTI NON  
DEVE SOLO LIMITARSI AD  
UN LIFTING GRAFICO,  
ANCHE SE L'OCCHIO  
VUOLE OVVIAMENTE LA  
SUA PARTE

Una rimasterizzazione che si rispetti non deve solo limitarsi a un lifting grafico, anche se l'occhio vuole ovviamente la sua parte. ***Tales of Vesperia: Definitive Edition*** scende in campo con una risoluzione opportunamente "upscalata" allo standard Full HD (niente 4K, almeno su console) e una serie di contenuti che vanno a rimpolpare la già generosa offerta originale. Questi includono **nuovi eventi secondari nella storyline principale** (tra cui alcuni mini-giochi), inediti pezzi di colonna sonora, una manciata di costumi per il party, un

paio di boss supplementari e ben due nuovi personaggi giocabili: Patty Fleur e Flynn Scifo.



Questa edizione di Tales of Vesperia ha molti meriti, primo tra tutti quello di concedere a molti più giocatori l'opportunità di (ri)scoprire uno dei migliori capitoli della serie. All'epoca solo i possessori di una Xbox 360 ebbero questa fortuna, ora anche gli utenti PC, PlayStation 4 e Switch possono godere delle avventure di Yuri, Estelle, Raven e il resto della ciurma. Naturalmente se non avete mai sopportato i JRPG o lo stile (quasi immutabile) dei vari Tales of, questo capitolo farà poco o nulla per farvi cambiare idea.

