

発売前情報

- [発売前情報](#)
- [世界観・シナリオ](#)
- [戦闘システム](#)
- [アイテム](#)
- [その他](#)
- [海外関連](#)

世界観・シナリオ

- 舞台となる世界の名前は「テルカ・リュミレース」
- 万物の根源である「エアル」と、エアルを糧に動作する「魔導器（プラスチック）」が世界を支えている。
- 世界のエネルギー供給バランスは崩壊しており、多くのモンスターが存在している。
- 魔導器の一種「結界魔導器（シルトプラスチック）」から発生した結界で、都市をモンスターの攻撃から守っている。(多分、城の上に浮かんでいるリングのことだと思われます)
- ユーリは、世界に依存されているこの魔導器が国を統制してくれるのかそれとも破滅させるものなのかを探し求めていく。
- 結界と魔物の存在により、ほとんどの人は自分の生まれた国から外に出ることがない。
- ユーリは騎士であったころに国の任務として少しだけ外に出たことがある。
- フレンはそれと対照的に、モンスター退治のために定期的に国の外に出て行くことがありそこで外の世界で多くの物を見ている。
- ユーリはそんなフレンを羨ましく思い、国を去って世の中のことを学ぶことを決意する。
- ユーリとフレンの考え方("目の前で困っている人を救う"と"国全体のために大局的な考え")の対立や意見の相違、また、それによる互いの成長がストーリーのメインであり、キーとなっている。
- ユーリとフレンは仲が悪いわけではないがイデオロギーの違いによって衝突することがある。
- ヴェスペリアは宵の明星を示す「Vesper」からきていて、ユーリのことを例えている。
- ヴェスペリアはストーリーのファクターとしても登場し、開発者はプレイヤーがゲームをプレイすることによりなぜこのようなタイトルにしたかということを理解してくれると考えている。

戦闘システム

- 今回の戦闘システム名は「EFR-LMBS」(Evolved Flex-Range Linear Motion Battle)アビスの戦闘システムを更に発展させたもの
- フィールド上でソーサラーリングによってモンスターに影響を与えることが可(お約束というか、ソーサラーリングが登場するようですね)
- シリーズ初の人間ではない戦闘に参加するパーティキャラとしてイヌ科のキャラが仲間に短刀を武器に戦う(雑誌に掲載されている画像の中に、実際に戦闘に参加してる場面がある)
- 新たなとどめの刺し方として、制限時間以内に正しくボタン入力を行うことで一撃で敵を屈伏させることができる
- シリーズでお馴染みの秘奥義もあり、オーバーリミッツゲージの多層化によって今まで以上に多様で自由なコンボを行うことができる
- オーバーリミッツゲージを4つ溜めることが可能
- 溜めたゲージは、一人ひとりのキャラで一つずつのゲージを使うか一人ですべてのゲージを使うかを選ぶことができる
- オーバーリミッツゲージを使用するレベル(使用本数)によって通常攻撃の速度が上昇したり、特技(同士を?)を素早く連携させることができる(ここは、「こういった事ができるかもしれません」という感じに書かれています)それによって、普段ではできないようなコンボが可能になる

アイテム

- 特定の武器からは、その武器自体に備わっている特殊な特技を習得することができる(装備中のみなのか一度習得したら装備から外しても習得したままかどうかという詳細は不明です)
- 集めた素材から各キャラクターの非常に優れた固有装備品を作成することができる(前回記載分のミッション仕立ての戦闘でユニークアイテムが~と言うのとこれが関連してるかもしれませんが)
- いくつか用意されているミッション仕立ての戦闘ではミッション内容を達成することでユニークアイテムを入手でき、それによって戦闘のバリエーションを広げることができる

その他

- 対象年齢は高校生・大学生、社会人、XBOX360のユーザー層に合わせて対象年齢を少し上げている。
- 容量は、ディスク1枚に収める。
- Xbox360とPS3での開発を考えた時、プロジェクト発足当時にXbox360のほうに理想的な開発環境があった。
- グラフィックはフィールド上が30fps、戦闘が60fps。
- ダンジョンはシンフォニア程パズル要素の強いものではなく、アビスのダンジョンのバランスに近い。
- ヴェスペリアにもシンフォニアのように愛情システムのような物を組み込みたかったが、今回はRPGとして純粹でしっかりとした作品に仕上げたかった為、そういったシステムは断念した。
- エンディングはマルチエンディングではなく、たった一つの結末を迎える。
- ミニゲームにオンラインによるランキングシステムにかかわる物を作りたいという構想がある。
- DLC(追加コンテンツをダウンロード配信するシステム)によってそれではしか入手できないような物を組み込むつもりは無い。
- DLCを組み込むとしたら、ゲーム中で非常に入手しにくい物に時間よりも「お金」という対価を支払ってもいいと思う人のための救済措置として組み込む。
- 他メーカーの某タイトルのように、DLCによるダンジョン拡張が行えるよう開発は行うが、それを行うべきだとは考えていない。
- 開発者個人的に、それはテイルズシリーズの個性として間違っていると考えている。
- ボリュームはアビスと同量か少し多いくらい。

海外関連

- 国内版と北米版は同時に開発が進められている。
- ローカライズということに関しては過去の作品で一番力を入れている
- 北米版が発売の際、スキットは英語での完全フルボイスになる。
- 全世界同時発売は難しい(できない)が、北米版においては国内版発売からそれほど長い期間をおくことは無い。(つまり国内先行発売?)
- ヴェスペリアは北米市場におけるテイルズシリーズの10周年を飾るタイトルでもある
- 北米のユーザーでテイルズシリーズに強い関心を持っているプレイヤーがいることを知っているのも、ゲーム自体は日本人的な感覚で作られているが、北米のユーザーからの意見なども多く取り入れている。