

FAQ

- [FAQ](#)

- [購入前質問](#)

- [戦闘\(マイソロ2の戦闘面の変化など\)](#)
- [ゲーム内のBGM](#)
- [主人公について](#)
- [歴代TOキャラ出演について](#)
- [傭兵キャラ](#)
- [アイテムについて](#)
- [ゲームテンポ](#)
- [連動サイトについて](#)
- [その他のまとめ](#)

- [購入後質問](#)

- [序盤](#)
- [_____をパーティーに入れられない](#)
- [_____に装備を持っていかれた](#)
- [ダンジョン](#)
- [アイテム](#)
- [歴代TOキャラ](#)
- [モンスター](#)
- [経験値](#)
- [重要任務がなかなか発生しない](#)
- [ボスが倒せない](#)
- [各職業の特徴](#)
- [上位職のなり方](#)
- [闘技場](#)
- [秘奥義](#)
- [_____ \(クエスト\)が出ない](#)
- [vs _____が出ない](#)
- [vsテイルズキャラ](#)
- [欲しい装備が手に入らない](#)
- [女子高生とは？](#)
- [クリア後](#)
- [難易度](#)
- [テイルズ オブ盤「flayaway」CD特典のシリアルナンバーが無い](#)
- [雑誌連動アイテムのパスワード教えるー](#)

購入前質問

戦闘(マイソロ2の戦闘面の変化など)

- 前作と同じく連携は一通り出来る
 - 通常 × n 特技 秘技 奥義

今回は同系統の連携も可能になった(魔神剣 魔神剣・双牙など、公式動画のクラトス、セネルの所のカイウスを参照)

- 戦闘時のキャラクターボイスは前作より多め(前作のおよそ2倍以上)
- SE、エフェクト共に前作より大幅に向上
- インフィニティジャムの追加、オーバーリミッツ中に発動が可能(マイソロ2のシステムを参照)
- 今作ではIのAI(作戦/戦闘行動)を搭載、かなり細かく設定が可能になった。
- 特技にスロットが3つあり、1スロットに4つ術技をセット可能で実質12個使用出来るように。
- AIが前作と比べて強化され仲間が積極的に攻撃を行うように。
- 各術技のTP消費量も減少。
- 前作と違い、TOIと同じ様に軸補正がされている。
- 一部のクラス(剣士など)は攻撃モーションの見直しにより、前作よりスピーディーな戦闘が出来る様になった。
- 前作のような「高Lvキャラがいると弱いキャラに経験値が入りづらい」という仕様が無くなった

ゲーム内のBGM

- 今作は前作と違い戦闘BGMを自分でカスタマイズする事が可能になった。
 - ダンジョン内には「精霊の欠片」(ダンジョン1つにつき6個~10個)があり、これをすべて集めると、緑の宝箱に挑戦できパズルを解く事で戦闘BGMが増えていく。
- 修行クエスト等TOキャラが強制的に同伴する通常クエスト中では、通常戦闘がそのキャラのシリーズの戦闘曲になる。
- 変更できるBGMは、通常戦闘曲、通常戦闘曲2(ストーリークエスト中の通常戦闘曲)、中ボス戦闘曲、最終戦闘曲(VSラスボス第一形態時)、最終戦闘曲2(VSラスボス第二形態時)の5つで、それぞれ各作曲家が1曲ずつ作曲している。
- 闘技場での戦闘でも戦闘BGMの変更が可能で、こちらはゲーム中に聞いた曲を設定可能。
- 前作と違いストリーミング音源を用いている(前作は内蔵音源を使用)。
- 椎名氏、中村氏の曲は本人が原曲を編曲しているが、桜庭氏、田村氏の曲は別の方が編曲しているため、The edge decisionなど一部の曲には一部採譜ミスも見られる。

主人公について

- 職業は公式で発表されている全15種
- 最初は初期職のみだが、特定の職業レベルを上げることで上級職への転職も可能になる
- 上級職への転職は初回のみ職ごとにグレードが必要だが、2回目以降は不要
- 武器、盾、頭、胴、腕、足と今回追加された顔の7パーツそれぞれで見え目が変わる
- 移動中の見え目は上の状態に武器と盾を除いたもの
- 名前は漢字も使用可能で、オプションでいつでも変更可能
- 今作では歴代TOキャラの名前を含む名前も使用可能に。
- 今作では主人公の性別によって一部キャラにセリフ等の変化あり。
- キャラメイクの一部の項目(肌・髪色の細かい設定など)は最初は制限されている
- 今作では周回時にキャラメイクのやり直しが出来ようになり、上記の制限も解除される。

歴代TOキャラ出演について

- [公式](#)のキャラが出演。
 - 戦闘参加49人、非戦闘員1名の合計50人が出演。49人の内2人は敵としてのみ登場するキャラ（ダオス、バルバトス）。
- 前作では操作できなかったフィリア、ウッドロウ、ナナリー、ハロルド、アニーも今回は操作可能に。
- 前作と異なり装備品が変更可能（見た目は変化しない）。- これにより歴代TOキャラもTP軽減なども可能。
 - そのため、今回かなり装備品に金がかかる
- 今作では信頼度に関わらずパーティ加入してくれる（ただしキャラ固定クエストなどは除く）
- セレクトボタンでスキットが発生(バンエルティア内ならパーティに入れてなくてもOK)
- 今回、前作と比べると加入時のレベルが全体的に低い事や人数が増えた為、TOキャラ全員のレベルを満遍なく上げていこうとしたり、後半で加入するキャラをメインに使用したりするとかかなりのレベル上げが必要になる。

傭兵キャラ

- 今回は「その他」の項でまとめて入っている(カノンノとDL傭兵もここに含まれる)。
- 主人公が現在なれる職業に応じて雇用できる傭兵は増えていく(DL傭兵除く)。
- 主人公の現在の職業レベルに連動してレベルは変化する(DL傭兵除く)。
- レベルアップはするものの連れている間のみで、パーティー解散時にリセットされる。
- 装備の変更は不可能（高レベルになればなるほど良い装備になる）。
- 11レベル以上高いDL傭兵はパーティに入れることは出来ない

アイテムについて

- 今作では「ガイドブック」の項を読むとアイテム等が手に入る(アクセサリーの項をすべて読むとアクアマントがもらえる等)
- 前作同様コンプリート不可、コレクター図鑑無し
- 色違い装備や、見た目が同じで装備性能が上昇したものも多く存在
 - 装備アイテムには名前に色が付いてるものがある
 - これはその装備アイテムに「HP増加」などの付加効果が付いていることを示す
 - 敵が落とす物に付いていたり、生産で付加させることが可能
 - レア装備の付加効果は装備毎に種類が固定で数値のみランダム
- 今作では倉庫があり、パニールにアイテムを預けられる。
- 今回も無料アイテムが配信されていて、パニールから受け取る事が出来る。
- バンエルティア号は3段階の拡張があり、ストーリーを進めると店の品物が増える

ゲームテンポ

- 読み込みに関して
 - 戦闘開始時は、その場所の最初の戦闘・イベント戦闘で若干時間がかかる位で殆ど無い
 - 戦闘終了時は無い
 - ダンジョンの階層が変わる度に2～3秒の読み込み
- 今作はクエストをクリアしてもパーティーの解散はなし
 - パーティの解散は任意に出来る様になった。
 - 歴代キャラの装備を選択できるようになった反面、それぞれの装備の管理でテンポが悪くなっている(メンバー一斉解散では装備外しは出来ない点に注意)
 - 「メンバー固定で一定の敵を倒す」といったクエストが非常に多く、その度に装備の管理・一定の強化が必要となる
放置することも可能だが、通常のクエストが中々表示されなくなるので、適度にこなしていった方が良い
- キャラクターを誘う時に今回は作品別で探すことが出来るようになっている。
 - またレベルの高い・低い順でも探せるので便利。

連動サイトについて

- 前作と異なり、PCや携帯電話を経由して連動サイトを利用することができない。
- 「Extra」メニューから接続できる連動サイトを利用するためにはPSP本体の無線LAN(インフラストラクチャモード)を使用してネットワークに接続する必要がある
- ネットワーク接続するための必要事項
 - PSP本体のネットワーク設定
 - 無線LANアクセスポイント・無線LAN対応ルータ・無線LANアダプタ等の無線LAN環境
- 12/1時点で全アップロードコンテンツが終了。現在はDL専用。

その他のまとめ

ムービー	前作と違いIOP以外にも有り- <u>ただし過度の期待は禁物</u>
協力プレイ	不可
秘奥義演出	カットインが追加
カノンノ	今作では仲間になります(前作とは別人ですが)
歴代敵キャラ	バルバトス、ダオス、セルシウスが登場
セーブ必要容量	672KB以上
ゲーム容量	約750/1800MB(PSPアップデートファイル等除く)さらなる進化も期待できそう

- オプションで設定出来る項目は、
 - 「メッセージスピード」(遅い・普通・早い・一括)
 - 「ゲーム難易度」(1周目はノーマルのみ・ダンジョン内では変更不可)
 - 「サウンドテスト」(ゲーム内で聞いた音楽のみ聴ける)
 - 「サウンドセレクト」(緑色の宝箱で手に入れた曲の中で戦闘曲が変更できる)
 - 「通常戦闘曲」「ストーリー戦闘曲」「ボス戦闘曲」「最終戦闘曲1」「最終戦闘曲2」が選べる。
 - 「戦闘ボイス」(ON/OFF)/「イベントボイス」(ON/OFF)
 - 「戦闘エンカウント確認」(エンカウント時にカメラが全体を見るか見ないか)
 - 「ダンジョンマップ設定」(左上に表示されるマップの大きさ)
 - ボタンで切り替えが可能になっているがこの切り替えは保存されない。ダンジョンに入るたびにオプションの設定になる
 - 「プレイヤーネーム設定」(名前変更)

購入後質問

序盤

- チュートリアルから進まない・受けるクエストが無くなった
 - 1Fホールから甲板に。
外から甲板に入ってもイベント発生しません。
- おすすめ職業は？
 - すぐに転職ができるので、戦士や剣士などの戦いやすい職業がお勧め
- クエスト
 - 今作ではチュートリアルを終えればすぐにパーティーを組めるのでどんどん連れ出すと良い

をパーティーに入れられない

- ストーリー上、一時的にパーティーにキャラを組めなくなるという事が起こる為、そういったメッセージを見逃したor忘れていた可能性が高い
 - 例1:ラルヴァ研究イベントの際にリフィル、クラトス、ジーニアス、ロイド、クレスがギルドから一時離脱
 - 例2:キールを加えた状態で、重要任務5「ハロルドを探し出せ」を契約すると、ファラの後始末をするという会話が入り、ファラ復帰まで使えなくなる(キールが入ってない状態だと会話がでない)

に装備を持っていかれた

- イベントが進行したとき、良アイテム装備中のキャラがギルドにいなくなる場合がある。その場合はアイテム一覧の方から装備を解除することが可能。

ダンジョン

- 全滅すると名声と評価(キャラの信頼度)が下がる
- ダンジョン内の敵はマップ変更の度にランダムに変わる
 - マップを変更しない場合、同じ場所には同じグループの敵しか湧いてこない
- ダンジョンでの視点回転はR + 十字キー

アイテム

- 通常の装備(白色)ほか、強化済み装備(青色)・ユニーク装備(緑色)・レディアント装備(黄色)がある。
- [緑装備について](#)

歴代TOキャラ

- クエストをクリアすることで術技を習得するキャラもいる
- 技・術画面で操作モードをセミオートorマニュアルに変えると操作可能(主人公は自動的にオートに設定される)
- 戦闘メニュー表示中にSTARTボタンでも切り替え可能

モンスター

- 凶鑑で表示されている5つ以外のアイテムを落とす事がある
- 難易度を上げると敵のレベルが上昇
- ユニーク装備：装備品を落とすモンスターが稀に落とす。
- 視界が設定されており、後ろから近づくと真後ろに立っても近寄ってこない。

経験値

- 戦闘メンバー全員に経験値が入る。
(Lvによって補正が入り、Lvが高いキャラは割り引かれる)
- 難易度を上げると敵のレベルが上昇して、得られる経験値も増える
- お留守番メンバーには経験値は入らない

重要任務がなかなか発生しない

- 重要任務の中にはクエスト達成率や名声に関連するものがあるようです

なかなか発生しない場合は未クリアのクエストをクリアしていきましょう

ボスが倒せない

共通

- **Lvを上げる**
- 戦闘前に4人全員のOLゲージをMAXまで溜める 秘奥義4連発orインフィニティジャム連発

大型ボス

- 仰け反り耐性がかなり高いので、ヒット数が高い術技で攻める。無ければ単発系の技でヒット&アウェイ。
 - メニューからの味方の術技指定を有効利用する。(散沙雨、エアスラストなどのHIT数重視の術技を指定する)
- なるべくフリーランで背後を取りつつ攻撃
- CPU操作キャラの作戦を後方戦闘にし、ひたすら敵の面前でガードし自らが壁になる。味方の魔法攻撃や秘奥義で倒してもらう。

人型ボス

- 味方の魔法攻撃でマジックガードを誘発 近接攻撃でフルボッコ、の繰り返し。

各職業の特徴

クラス名	長所	短所
戦士	自己強化技(剛招来)を持ち高い攻撃力を誇る 盾を装備可能で自己回復の技も持つため耐久力が高い	他の前衛職と比べると隙が大きい 技の癖が強くコンボを繋げづらい。
剣士	安定した防御力と隙が少なく扱いやすい技を持つ 閃空裂破や魔皇刃等の広範囲攻撃技を持つため乱戦に強い Hit数が多い技もそれなりに覚えるため敵を拘束することも可能	単体としてみると万能そうだが他と比べると中途半端 (例)火力では大剣士や聖騎士に、手数では双剣士や盗賊に勝てない等
格闘家	拳で戦うため攻撃速度が非常に速い ダウンした敵を投げるという特殊な技を持つ	盾と手装備を装備できないため防御力が低く 装備品スキルも少ない 防御が低く回復技も持たないため戦闘不能になりやすい
狩人	敵に近づかずに通常攻撃ができるため戦闘不能になりにくい。 不意打ちなどの技も多くトリッキー。 技に全ての属性が揃っているため弱点を突きながら戦う事が出来る	術師ほどではないが接近戦は苦手 弓という武器の特性上、多数の敵を相手にするのは苦手

盗賊	全職業の中で唯一敵からアイテムを盗む技を習得する 麻痺などの追加効果が付加された技でトリッキーな戦いができる Hit数が多い技も多く敵を拘束する能力にも優れている	装備武器が短剣のためリーチが短く攻撃力が低い 鎧系防具を装備できないため攻撃を受けるとすぐ戦闘不能になってしまう
魔術師	攻撃術専門だが僧侶、ビショップより強力な攻撃術を覚える 詠唱時間が確保できればどの属性でも攻められる	僧侶やビショップと違い、特技も補助術も覚えられないため接近戦が苦手
僧侶	治癒術と強力な光属性術を習得する 特技も使えるので後衛に近づいてきた敵を追い払える	補助系の術が単体対象のものしかない。肝心の治癒術も僧侶として最低限程度。
魔法剣士	剣士の技と魔法剣士固有の術技を習得する 攻撃術と技を使い分けられるため前衛後衛どちらもこなせる 属性が付加された剣技が使えるのも特徴	使いこなせないと中途半端になりやすい。器用貧乏。 光属性以外は中級術までしか習得できず威力があまり高くない 属性付加剣技の属性が風属性に偏っている
忍者	トリッキーな動きと隙の少ない攻撃ができる ガード + 左右で煙玉による長距離移動ができる 一定時間のけ反り無効になる技を持つ	鎧系の防具と盾を装備できないため防御力が低い 特徴のひとつでもある、のけ反り無効の技を使うとさらに防御が下がる
ビショップ	治癒術、補助術、攻撃術を習得できる 範囲回復、全体補助、広範囲攻撃術と範囲対象の術を多く習得する	攻撃術の威力が専門職（魔術師）には及ばない 光属性の術を使う場合は僧侶にも負ける 攻撃術は上級、補助術は全体対象のため詠唱時間が長く燃費も悪い
双剣士	両手に武器を持つため武器専用スキルが他職より多くつけられる Hit数の多い技を多く持つため敵のガード・鋼体を崩すのが早い	両手に武器を持つため盾が装備できず剣士に比べて防御力が低い 単発の威力が高い技をあまり習得しない
大剣士	武器が大きいためリーチが長く攻撃を当てやすい 両手剣は主人公が装備できる武器の中で最も攻撃力が高い種類	両手剣を使うため盾を持たず、剣士等と比べると防御力が低い 他の職と比べると技の消費TPが多く燃費が悪い 全体的に攻撃の出が遅いため隙が大きい
モンク	格闘家の攻撃速度と単体回復・蘇生の治癒術を持つ 回復術を持つため格闘家より戦闘不能になりにくい	投げ技がないため攻撃面では格闘家に劣る 格闘家と同じく、防御が低く装備スキルも少ない
海賊	盗賊のように手数が多い技がある 狩人のように遠距離攻撃ができる	イリアのように遠距離攻撃でコンボを繋ぐことはできない。 よって前衛に出る場合、他の前衛職より防御が脆い。
聖騎士	大剣の高い攻撃力と単体対象の補助術、治癒術を持つ 回復と攻撃を臨機応変に切り替えられる	秘技を覚えられないため1回のコンボが短い 術が単体対象のみなので全員を回復、補助するのに時間がかかる。 蘇生術が使えない。

上位職のなり方

クラス名	条件	GP
魔法剣士	戦士・剣士・魔術師LV30	500
忍者	剣士・格闘家・狩人LV30	500
ビショップ	僧侶・魔術師LV30	500
双剣士	剣士LV15	200
大剣士	戦士LV15	200
モンク	格闘家・僧侶LV15	200
海賊	盗賊・狩人LV15	200
聖騎士	僧侶・戦士・大剣士LV30	500

闘技場

- 詳しくは[闘技場](#)を参照。

秘奥義

- レベル45で取得。消費TPは前作と異なり、1。
- 技系の秘奥義はオーバーリミッツ状態で奥義中に ボタン押しっぱなしで発動。入力受付は甘いので、奥義後にボタン連打してるだけでも問題無く発動する。威力は基本物理攻撃力依存(例外除く)。
- 術系の秘奥義はオーバーリミッツ状態で術を詠唱中に ボタン押しっぱなしで発動。威力は基本術攻撃力依存(例外除く)。
 - 今作では詠唱のある術には位分けが無いいため、詠唱さえあるならどの術からでも発動できる
- 秘奥義にはカットインがつくなど、前作よりも演出は向上。
- オート操作キャラは奥義・術を使用せず、いきなり秘奥義を発動できる

(クエスト)が出ない

- 一般クエストの場合、自分のレベル・名声・討伐数が関係する。
 - 退治や調査ならその地域の討伐数を稼ぐ、それ以外なら名声を稼ぐと出るかも。レベル上げも忘れないように。
- 個人クエなら名声と信頼度が関係する。
 - 信頼度はキャラごとに設定されている。一緒に適当なクエストをクリアしましょう。
 - 細かくは[個人クエスト](#)へ。

vs が出ない

- 戦いたいキャラとの『2人で修行』のクエストを終わらせておく必要が有る。
- 『2人で修行』クエストは、そのキャラの含まれる『3人で修行』『4人で修行』クエストをクリアする事で出現。
- 当然だが、キャラが指定してくる対決場所へ行けることが必須条件。

vsテイルズキャラ

- のけぞり耐性を最悪1つはつける、それだけで全然違う（忍者推奨）
- 防御力を極力上げて行く。Lv70以上推奨
上位レディアントを装備すればノーマルなら術技問わず全くダメージを受けなくなる
- 普段は防御、隙を見て特技>秘技>奥義（ふっとばしやダウン推奨）>回復、コレの繰り返し、ハメが出来るならそれで
- フリーランで、相手の向きと直角になった時に防御おしっぱ>通常攻撃の間にバックステップで隙だらけ、という荒業もあるが難しい
- 技でHPを回復出来るキャラは回復してくることもある（ルカ他で確認。しかも1回で12000弱。戦闘中の使用回数については要検証）。OVLも発動し、仲間CPU同様に奥義から繋ぐことなく秘奥義を撃ってくる。レベルや装備にも寄るが出されたらまず負けと思って良い。
- どうしても勝てない方へ
 - 一旦レベルが39以下の職に転職してワールドマップに出るかセーブしてロード
 - これで、VSクエストがチャットのクエストに出なくなります
 - この状態でクエストを受けたい職に再転職すればOK

欲しい装備が手に入らない

- ゲームガイドの[ドロップ装備品の欄](#)と合わせて見る
- まず目当ての装備品がどの難易度のものかは確認しておく、lv89からハード、lv144からマニア
- 方法その1、宝箱
 - 金の鍵と根気を用意し、目当ての装備が出るまで宝箱を開ける、ロードするの繰り返し。
 - なお、称号「ヴァイキング」があると便利。

武器 チュロス海底遺跡 深海ルート之最奥部手前に宝箱の密集地とセーブポイント
防具 ニアタ・モナド3層目 通常装備は全て出るがそれだけに単品狙いは根気が必要
その他 世界樹の洞 lv233ユニーク装備やマニアの高lv装備など

- 方法その2、ドロップ
 - 装備品を落とす確率は5+操作キャラクターの運÷200。運はLvアップ時にランダムで決定。スキルのアイテム獲得率UPは普通のアイテムを落とす確率を上げるだけで意味がない。
 - 闘技場でEXダンジョンのモンスター×4を狩る、誰がどの種類を落とすかは[闘技場](#)を参照。
 - 魔術師のビッグバンやコレットのコチハンを使えば効率よく狩れる。
 - lv233の高補正ユニーク装備を探す場合はこちらがオススメ。
- 必ず難易度に沿ったに装備が出るわけではない、マニアではノーマルとハードの装備も出るので注意。
- 難易度間に位置する魔族&ピキニ系や、マニアの装備一式は狙っても中々揃わない。
 - 要するにみんなもニアタマラソンしながら装備欄を編集しようということ。

- 手に入る装備は、50%の確率で自身のレベルに近い装備品が選ばれる。

女子高生とは？

- あちこちで目にすることがあるかもしれない女子高生とは、僧侶のイメージイラストを指している。
こちらがその装備。

制服名	Lv	ドロップする敵	入手青箱
学士の靴	67	Hネガティブファンク、Mフレイムバット、Mデスピーナイツ	Hニアタ・モナド
学士の服	67	Hオタオタ	Hニアタ・モナド
晶霊学士の靴	120	Hデスピーナイツ、Mバット	Hニアタ・モナド
晶霊学士の服	130	Mオタオタ	Hニアタ・モナド
精霊学士の靴	159	Mバット、Mフレイムバット、Mデスピーナイツ	Mニアタ・モナド
精霊学士の服	162	Mカクトゥス、Mネガティブプラント	Mニアタ・モナド

各モンスター名・エリア名の頭文字は難易度を示す
H: ハード, M: マニア

より詳しい詳細は[ここ](#)をクリック

クリア後

- 初回クリア時には以下の項目が追加される。
 - 称号「グラニデの救世主」追加
 - 難易度「ハード」「マニア」の開放
 - ダンジョン「世界樹の洞」の開放
- クリア時に周回プレイをするか継続プレイをするか選べる。
- 周回プレイ
 - キャラクターメイクをやり直すことが可能（ストーリーは始めから）。
 - 周回プレイ開始時に肌色・髪色・目色の細かい設定が可能になる。
 - キャラクターメイクのやり直しは1周するたびに変更可能。
- 継続プレイ
 - 「EDから1ヶ月後」の設定(ストーリーはあらずじ68に戻る)。
 - おまけクエスト「G・ビクトリー」を遊ぶことができる。
 - 継続プレイを選択した場合、クエストには最後の「重要任務」が残る。これをクリアすることで、再び周回or継続が選べる。
- 以下の項目は周回・継続プレイに関わらず引継がれる。
 - 各職業のレベルや経験値などのステータス(主人公・歴代キャラ含む)
 - 生産レベルや経験率、達成数
 - 装備、ガルド、アイテム類

難易度

- クリア後から変更可能
- オプションから変更(ダンジョンにいる時は変更不可)
- 世界樹の洞では難易度変更の効果はなしでアンノウ固定(N+180)。
- 今までのテイルズシリーズの難易度のように敵のステータスが上がるだけでなく、難易度選択によってクエストの内容や敵の種類、ドロップアイテム等が変わってくる。
- ショップで売っている武具も変化する
- 難易度に応じて敵のパラメータやもらえる経験値が変化する。

	ハード	マニア	アンノウ
LV	N+70	N+124	N+180
HP	1.5N+2500	2N+5000	3N+10000
物攻	1.5N+600	1.75N+1200	2N+1500
物防	1.25N+300	1.5N+700	1.75+1000
術攻	1.5N+100	1.5N+300	1.75N+500
術防	1.25N+200	1.5N+500	1.75+800
敏捷	N+100	1.25N+150	1.5N+200
経験	2N+1000	3N+3000	4N+6000

- N:Normal、いずれも端数切捨て

テイルズ オブ盤「flayaway」CD特典のシリアルナンバーが無い

- **初回** 限定特典です。

雑誌連動アイテムのパスワード教えるー

- 大人しく雑誌買え
 - 「よく見て引っくり返せ？ …何のことだが分からないな」
-