

ゲームガイド

・ [ゲームガイド](#)

- [アドリビトムの機関室](#)
 - [移動について](#)
 - [パーティについて](#)
 - [戦闘について](#)
 - [アイテム：ガイドブック](#)
 - [アイテム：豆知識](#)
 - [アイテム：装備強化](#)
 - [アイテム：武器属性](#)
 - [アイテム：ドロップ装備品](#)
 - [アイテム&資金稼ぎ](#)
 - [アイテム：採掘・採取](#)
 - [効率の良い経験値の稼ぎ方](#)
 - [各職イメージイラストの装備について](#)
 - [キャラ鑑賞](#)
 - [バグ・誤植など](#)
 - [歴代テイルズキャラの装備のデザインの元ネタ](#)
 - [キャラクターボイス](#)
 - [サウンドテスト](#)
 - [歴代テイルズキャラのLv100時ステータス比較](#)
 - [小ネタ](#)
-

アドリビトムの機関室

- ・ ワールドマップへ出なくても、セーブデータをロードする度に、請け負える一般・再発クエストの種類、傭兵のレベルや、身に着けている装備品の付加スキルが、毎回変動・変化する。
- ・ ちなみに、傭兵の装備スキルは雇う時に でステ確認する度に変化する。良補正を狙いやすいのでお試しあれ。

移動について

- ・ スタートボタンを押す事で移動面における各種ショートカットメニューを呼び出すことができる。
 - バンエルティア号：ワールドマップの表示や各部屋へのショートカットなど「操舵輪」と同じメニューを表示。
 - ワールドマップ：現在地点で移動可能なダンジョンのリストを表示。選択する事でその場所へ瞬時に移動。
 - ダンジョン内：クエストや素潜りの別を問わず、そのダンジョンから即座に脱出できる。

パーティについて

- ・ 戦闘後の取得経験値は敵と味方のレベル差で変動する。

経験値の量はパーティではなく個人毎に変化。
パーティ全体の平均レベルで判定されるわけではない

- 敵Lvより低いor同じの場合：そのまま貰える
 - 敵Lvより高い：(100-Lv差)%しか貰えなくなる (Lv差100以降は全く貰えない)
- お留守番のキャラには経験値は入らない。
 - 対決クエストのターゲットのキャラは、その依頼を受けた時のみパーティ加入不可になる。

戦闘について

- 「スペクタクルズ」等で敵の情報を調べると、敵の頭上にHPゲージが表示される。
- 尚且つ調べたモンスターに弱点があれば味方AIは極力その属性の技を使ってくれる。逆に抵抗のある属性の技は出さない。
- 気絶状態はレバガチャで短縮可能。
- 詠唱中に×ボタンを押し続けることで詠唱待機ができる。
- 詠唱中に□ボタンを押すことで詠唱キャンセルができる。
- 前作に比べて味方の攻撃頻度が上昇しているので複数人によるコンボが繋がりやすい。あまり上下横奥に移動させる技、強制ダウン技を挟まなければHIT数は簡単に3桁に乗る。
- 秘奥義は発動した際発動したキャラと対象の敵がフィールドの中心に移動された状態で発動する。
 - だから、端のほうでモンスターが固まっても、秘奥義発動中はよほど範囲が広い技じゃないと対照のモンスターにしかhitしない。
 - 逆に言えば中心に3匹ぐらいいて、端に一匹いるなら端のを狙って発動すれば全ての敵を巻き込める。
- ダメージ計算式は[攻撃側の物理or魔法攻撃力-(受ける側の物理or魔法防御力×0.5)]×倍率/100×属性補正×コンボ補正×乱数[0.8~1.2]
 - 属性補正は敵により0.5~2.0倍、コンボ補正は1HITごとに1%ずつダメージ減少、最大で75%減少(76HIT目)
 - クリティカルは物理攻撃力1.5倍、オーバーリミッツは与ダメージ1.5倍、被ダメージが25%に。
 - ダウン中は被ダメージ50%
 - コンボ補正を考慮すると、のけ反らせ続けないと手に負えない敵以外はマメにダウンさせた方がダメージ効率的には得。
 - CPUの補助術・コングマンのリザレクトキアイは隊列順に効果が発揮される。つまりこの2つの優先順位は必然的に主人公 二人目に雇ったキャラ 三人目 四人目の順番。
CPUがシャープネスを後衛キャラにも普通にかけるのはこのせい。
特にコングマンとアニーは注意。コングマンは自操作でもこれが適用され、CPUのアニーは術者の範囲効果の術のためまず主人公に近づく。

例えば一人目が主人公、二人目ミント(アニー)、三人目がコングマン、四人目はクレスとする。ミントが補助術を勝手に詠唱し始めたら、それはまず主人公に。アニーの場合は主人公に近づく。ミントがシャープネスを使ったとして、コングマンにかけてほしくてCPUは主人公 ミントコングマンの順番にかけるので3番目になってしまう。アニーの場合は主人公が避けると延々とアニーは主人公を追い続ける。コングマン以外が戦闘不能になったら、リザレクトキアイを撃つ。すると最初に主人公が生き返る。次にミント、次にクレスという順番だが、でミントが復活後、すぐにやられたら、優先順位は主人公 二人目のミント 四人目のクレスのため次に撃ってもミントが生き返る。コングマンをPTに入れる際は特に注意。優先順位は今作ではショートカットが無くいちいち命令するのも面倒なので、補助キャラが要る

ときは雇うときによく考えておこう。

アイテム：ガイドブック

- ・ チュートリアルクエストの終了後にチャットから貰える「ガイドブック」は、特定の項目を開いた後にご褒美が貰える。

項目	取得品
術・技	フィートシンボル
アクセサリ	アクアマント
グミ	ミックスグミ
ボトル	ライフボトル
素材	金の草刈鎌
優先行動	「ライフボトルを使え」(優先行動)
料理について	オニギリ
鍛冶について	スチール
服飾について	オパール
道具について	スペシフィック
生産	道具生産・銅の書
ガルド	500ガルド
グレード	300グレード
アイテム	ただのグミ
チャット	チャットバッグ
パニール	ハンバーグ
採掘	ゴールドマトック
採集	金の草刈鎌
宝箱	金の鍵
防御	ブルータリスマン
ステータス異常	ピヨチェック
ステータス変化	パナシーアボトル
バトルガイド	ブラックオニキス
職業	エリクシール

アイテム：豆知識

- ・ 緑装備は一度捨てればもう一度入手可能。気にいらなければ再挑戦するのも手。
- ・ 装備品(装飾品以外の武器や防具)の最大所持数は300個。
 - 300個の装備品を所持していると個数を減らすまで仲間の装備品は外せなくなる。
 - 仲間で装備中の装備品や倉庫は別換算。アイテム欄や倉庫に出る灰色表示のアイテムは所持数に入らない。
 - 装備品の最大所持数は $300 + (47 \times 6 + 4) = 586$ 個 + 倉庫分？
ちなみに初期状態の倉庫は60個まで装備品を預けられる。
 - 倉庫拡張アイテムは1つ20万Gで販売しており、1つにつき倉庫が16個増える。
最大所持数(買える数)は15個までとなっている。
 - 倉庫に預けられるアイテム数は
初期(60) + 追加分(16×15) = 300個となる。
 - よって今作でのアイテムコンプは不可能です。

- 余談：レディアント装備（下位77種 + 上位77種） + ユニーク武器（7系統 × 4種） + ユニーク防具（8系統 × 4種） = 214種
これだけで倉庫が3分の2埋まります

アイテム：装備強化

- 生産で装備を強化する場合、ロードすれば何度でもやり直すことができるので、好きなスキルが付くまでやり直すことが可能。ちなみにレディアント装備はクラトスに依頼達成の報告した際にスキル値が決まる。
 - アイテム入手時点で付くスキルが決まっているため、店売り品なら購入前から始める事。
その為ドロップのみの装備やセブンスサマーなどは妥協が肝心。
- スキルの個数、補正値は鉱石ごとにパターンが作られその中から選ばれる。その為スキルの数が同じなら補正値も毎回同じになる。
（武器は下位鉱石では確認。上位鉱石は要検証）
 - 何度ロードしても6種類スキルがついちゃった武器は、同じパターンで強化してもそれ以外のスキルは付かない可能性がある。
（実際にはどれかしらの決まったスキルが付かないことはあるけど）
 - 要：乱数固定の簡単な回避策

アイテム：武器属性

- モンスター図鑑 1 4 6 体で調べてみた。
- 火と土、火と水は打ち消し合うことが多いので、双剣士なら火と組み合わせると良い感じかも。
- 攻略本によって無耐性を持つ敵が22匹居ることが分かった。当然だが、無を弱点とする敵は居ない。
 - 無属性耐性はクラブス系、シザー系、ガーゴイル系、ストーンゴーレム系、スピリッツ系、ストムトータス系、ロックル、サンドワーム、リヴァイアサン、チャージトータス、ロックワーム、ケイブレックス、デウスエクスマキナ。
- 得意でも弱点でもない属性の防御率を50とした時、無属性は他に60、75（ の付いてる敵）の2種類、他の属性は25、40、75、100の4種類の防御率が設定されている（数値が高いほどダメージが通らない）

属性	弱点	得意	無関係	コメント
土	22	39	85	いない属性
水	19	27	100	いない属性
火	57	22	67	付いてても良い属性
風	9	15	122	ほとんど無関係。ちなみにダオスは風が弱点
光	35	3	108	付いてても良い属性。ただしダオスは得意属性
闇	3	34	109	得意属性の敵が多いのでお邪魔虫
無	0	22	124	望ましくない

- 最良：火、光
- あってもよい属性：風

いらぬ属性：土、水

- 望ましくない：無
- 最低：闇

モンスター図鑑146体の敵の平均防御率
無52.9/土55.4/水56.0/火49.3/風52.2/光46.6/闇58.9

アイテム：ドロップ装備品

- バトル終了時に、モンスターが落とす装備品は、図鑑に記載される系統(ブーツや顔装備等)を落とす。
- どの装備品を落とすかは、“モンスターのレベル”と“装備可能レベル”が関係している。
 - 例えば、LV20(ノーマル)のバットは、装備可能LV20以下の足装備品全てを落とす可能性がある。
 - 同様に、LV84(ハード)のゲコゲコは、装備可能LV84以下の杖全てを落とす可能性がある。
- 装備品のドロップは、あたまたの運が影響する。理想は999。(スキルはどれも影響なし)
- 手に入る装備品は、50%の確率であたまたのレベルに近いもの選ばれる。
- 最大値が大きいスキルを付けるためには敵レベルが高いほうがよい。
- 従って、当然の事ながら、高性能な装備品は、高レベルのモンスターが落とす。難易度マニアや世界樹の洞で狙おう。
- [ここ](#)も参考にして狙おう。

アイテム & 資金稼ぎ

宝箱稼ぎ:全般

- ダンジョンの赤、青、緑宝箱はセーブデータをロードすることで復活するので、セーブポイントを利用した稼ぎが可能
- 良アイテムが出なければその場でロード、出たら戻ってセーブしてセーブデータをロードすることで何回でも挑戦できる
- 基本は金の鍵を大量に持ち込んで青宝箱を吟味

宝箱稼ぎ：チュロス海底遺跡

- 武器、レア武器、ユニーク、資金稼ぎ
- 深海ルート(スタート地点右折ルート)の7層目：最深部には青7箱と赤10箱
- 稀にユニークやレア獲得率50%UP付加の装備も出る
- 雷精霊の欠片も揃うので緑箱も何度でも開けられる
- 隣の赤箱からは銅の鍵が出るので、時間が許す限り青宝箱に挑むことが可能

序盤で称号「格闘王」入手

- 準備:ポイハン習得したチャット(PC)+人柱3人
- 戦闘開始直後コングマンにポイハンで毒状態にし、HP1になった所を攻撃する

ゴールドマトック稼ぎ：闘技場のロックワーム

- 倒すことで銀～ミスリルといった鉱石が入手可能、またゴールドマトックを盗める
 - 石ころを99個所持して石ころを盗めないようにすればゴールドマトックが盗める
 - 盗賊をPTに入れ、作戦をアイテムを盗めにすれば自動でローバーアイテムを使用する

ゴールドマトック稼ぎ：メスカル山脈

- 準備：鍛冶スキル55以上、道具スキル50以上、木材持てるだけ、ゴールドマトック2,3本
- 方法：ゴールドマトックで掘る。金鉱石が1～3個くらい出るので金鉱石 金 マトックと生産するだけ。割と安定してると思うけどそれなりに時間がかかるか運が悪いと出ない。鉱物博士の称号を持ってる場合は付けておくと良いだろう。
- ゴールドマトック15個+鉱物博士で大体35～50くらい手に入る。エメラルドはカンストまで行く。

アイテム：採掘・採取

[お手軽メモ](#)より転載

Q：採掘や採取なんかで同じアイテムが複数出る場合、最大数何個まで同時に出るんだろうか？

- ダンジョン・階層といった場所ごとに各アイテムが何個出るが決まっている

[+ お手軽メモログ](#)

効率の良い経験値の稼ぎ方

- 今作ではコレットが使えるコチハンの石化率が非常に高いので雑魚にコチハンを当てつけてるだけで数分で戦闘が終わってしまう
コチハンチャットや僧侶も習得するが、何故かコレットほど成功率は高くない。
ただしチャットでもそれなりに石化する上に当てやすいので、コレットのレベルがMAXになったり飽きたりした時に十分代用できる。
 - これを強敵相手に繰り返して経験値を荒稼ぎする事ができる。
- お勧めはストーリークリア後、高難易度ダンジョンや世界樹の洞
 - 世界樹の洞でやる場合はカタツムリ型の敵(ライニネール等)を探して戦闘、密着状態でコチハンが当たる。アニーのブレイク・レーゲンと合わせればガードされてもお構いなし。
 - N攻撃1回+コチハンでほぼ確実にカタツムリ型の敵には当たる。
- ややリスクが高くなるが、大型モンスターの出やすいネガティブネストでは面白いほどコチハンが当たる。
 - ハードモードで要領を確認して、こなせそうならばマニアで稼いでみるのも有り。しかしNPC任せだと余程うまく立ち回らない限り数秒で餌食になるので、コレット(チャット)をマニュアル操作にし、他のキャラに気を取られている敵の懐についてコチハンをぶち当てよう。

大抵どの敵も背後か斜め後ろは死角になっているので、そこに潜り込んで投げ続けていけばあっという間にケリが付く。

(但し密着しすぎていると、稀に尻尾攻撃などに巻き込まれて返り討ちに遭うので注意)

- なお基本的なことではあるが、戦闘中死亡者が出た際にいちいち蘇生していたのではライフボトルが保たない。
敵が残り1匹になるまで固めまくった後に蘇生して、直後に残る敵を固めに行けば全員無駄なく経験値を得られる。

- コチハン技を用いない場合は、「レイズデッド」に加えて可能な限り「ホーリーソング」「ナース」「リザレクション」「ハートレスサークル」のいずれかを持った後衛キャラを入れて戦いに臨もう。
特にホーリーソングは全体回復に加え詠唱も早く、手軽に難易度変更直後の火力不足を補えるので重宝する。

- コチハン不使用の場合、ノーマルからいきなりマニアに移るのは無謀。
最初はハードの「サンゴの森」か「粘菌の巣」あたりで肩慣らしし、難なく倒せるようになったら「ペリー鉱山」、そこで物足りなければ「メスカル山脈」あたりで稼ごう。
Lvが120~になったらマニアに移り、再びオタオタ辺りから肩慣らししよう。Lvが160以上になったら「世界樹の洞」へGO。
- 最初はオタオタやバット相手でも苦戦する。またウルフ系やチュンチュン系の相手だとろくに手出しもできないままハメ殺されることもあるので、難易度移行直後はまず動きの遅いクラブスやゲコゲコ辺りを狙った方がいい。
- 目安としてハードはLv80以上、マニアはLv110~120前後から始めるとすんなり入り込める。

各職イメージイラストの装備について

- 狩人は半分予想、WEBの傭兵に目を通しただけだから。教えてエロイ人!!

職業	武器(lv)	装備シリーズ(lv)	備考	店武器	店装備
戦士	サードアクス(57)	小龍(15)		×	
剣士	ファイターサーベル(40)	トランク(46)	盾：ニードルシールド(21)		盾:
格闘家	ベアアームズ(31)	功夫(26)		×	×
狩人	キューピッドボウ(54)?	サバイバル(30)	男は残念	×?	
盗賊	ブロンズナイフ(28)	マリン(56)			
魔術師	サークルロッド(83)	ナイトブリード(77)		×	×
僧侶	両鉄杖(66)	学士の制服・学士の靴(67)			×
魔法剣士	スティンガー(58)	ガネーシャ(60)			
忍者	パタ(61)	オンミツ(78)		×	
ビショップ	フォースロッド(79)	策士(73)			
双剣士	右手:ウィンドソード(51) 左手:アイアンサーベル(32)	グラディエータ(66)		右: 左:×	

大剣士	ストーンブレイド(14)	レンジャー(13)		×
モンク	シンプルアームズ(4)	朱雀(34)		×
海賊	マスケッナイフ(17)	キャプテン(47)	色注意:黒 緑?	
聖騎士	ミスリルブレード(62)	士官候補生(57)	顔:士官候補生の仮面(5)	× 顔: ×

キャラ鑑賞

- ・ 装備画面でセレクトボタンを押すとキャラのモデルがじっくりと鑑賞出来る。
- ・ お気に入り・珍コスをゆっくり鑑賞しよう。
- ・ 歴代キャラや傭兵なども可能。

バグ・誤植など

ユニーク装備が2つ以上入手できる事がある

- ・ カタログに【ゲーム内で1つ】しか入手できない。と記載されているが、2つ以上手に入る事がある
- ・ 以下のユニークアイテムは複数入手できるのはバグではなく仕様だと判断された(テイルズオブコミュニティより)

エクスカリバー、Rラインシールド、ゴールドアーマー、ジェットブーツ、ハイパーガントレット

- ・ 上記以外のユニーク装備をした双剣士などは不正データとして取り扱われるかもしれないので注意が必要かも。
- ・ スキルによる付加効果は装備毎に違う

誤字：技の説明文			
技名	技を習得するキャラ	間違っている部分	正しい説明
襲爪閃空破	クレス	襲爪雷斬と『秋沙雨』を組み合わせた奥義	襲爪雷斬と『閃空裂破』を組み合わせた奥義
風神剣	ウッドロウ	飛び道具を放つ『秘技』	飛び道具を放つ『特技』
絢舞	クロエ	豪快に吹き飛ばす『特技』	豪快に吹き飛ばす『秘技』
迅羽空裂斬	クロエ	『迅雨』と空裂斬を組合わせた奥義	『迅羽』と空裂斬を組合わせた奥義
クラッシュガスト	ハロルド	『闇』の突風を巻き起こす術	『氷』の突風を巻き起こす術

- ・ 戦闘終了～リザルトが表示される間の画面が真っ白になる所で動かなくなる事がある

UMD入れなおしやスリープ 解除などをして再度ディスクの読み込みを行わせると、リセットせずとも再開できる可能性有り
ただしソフトや本体に負荷がかかる等あり得るので注意

- ・ アニーの陣の色が間違っている。以下が原作での陣の色。

- パワー・クラフト = 赤
- ガード・ヴァッサー = 青

ライフ・マテリア = 茶

- チャージ・ヴィント = 緑
- マインド・ガイスト = 金
- レジスト・ヴィレ = 紫

- バグでは無いが、秘奥義を使おうとしたときTPがちょうど0になっているとSEが酷いことになる。
- 地形にキャラクターが嵌って動けなくなることがある（アメール洞窟西奥テーブルなど）スタートボタンで抜け出せばOK。
- 地形にめり込みながら動くキシヨい魔物がいる、それにエンカウントすると戦闘中もめり込みっぱなし（鉱山で確認）
- ごく稀にコチハンで敵を石化しても動く場合がある（内部的には石化して倒した事になっている）。
- ハロルドの秘奥義でクレイジーコメットが終了した辺りで流星が一つ発射点に戻っていく。
D2でも同じタイミングで流星が戻る演出はあるのだが、さて
- 秘奥義を発動する瞬間に敵から攻撃を受けると、フリーズする（秘奥義発動の瞬間に、オーバーリミッツが終わるからかも？）
- 上記で、フリーズせずに発動はするが何故かSEとエフェクトだけでキャラが秘奥義を行わない場合がある。その際、秘奥義が終わってもカメラがそのまま酷いことになる。
- 武器・防具屋の購入リストで、主人公の装備しているものだけが所持数に含まれる。
- ガイドブックのパラメーターの一覧に敏捷を説明する項目がない。
- 周回プレイ時に男を選択し海賊でスタート 即忍者に転職 手には銃が稀に付く 意味はない見た目だけ
- EDスタッフロールにてゲーデの声優の名前が「野島 健『二』」になっている。（「二」ではなく「児」である）

歴代テイルズキャラの装備のデザインの元ネタ

歴代キャラは装備内容に関わらず戦闘中の装備のデザインは固定となっている。
シリーズによって初期装備なり最終装備なり隠し装備なりとまちまち

作品	キャラ名	装備	備考
オリジナル	カノンノ	セブンスサマー	ナツナツ族に伝わる宝剣。 セブンスサマー = 七つめの夏 = ナツナツ。 ちなみに前作カノンノはバスタードソードを装備していたが、 今作では装備できない。
	クレス	エターナルソード P	ご存知、時間の剣。このデザインは原作のもの。
	ミント	慈愛の杖	キャラクターイラストで所持している杖。 原作の武器としては存在しない本作オリジナルの武器。
ファンタジア	チェスター	プライマルエルヴンボウ	クレス達と一緒に過去世界に飛ばされてきた「こわれたゆみ」を エルフの村で直してもらったもの。 名称から「神聖な丸太」による強化済みだと推定される。
	アーチェ	ブルーム	イメージイラスト通り。 SFC版からすでにサドル付き。
	すず	忍刀血桜	原作における最強の忍刀。闇属性。

	スタン	ディムロス	火属性のソーディアン。 オリジナルメンバーは、ディムロス=ティンバー。
	ルーティ	アトワイト	水属性のソーディアン。 オリジナルメンバーは、アトワイト=エックス。
	リオン	シャルティエ	地属性のソーディアン。 オリジナルメンバーは、ピエール=ド=シャルティエ。
デステイ ニー	フィリア	クレメンテ	雷属性のソーディアン（リメイク版では光属性）。 オリジナルメンバーは、ラヴィル=クレメンテ。
	ウッドロ ウ	イクティノス	風属性のソーディアン。 オリジナルメンバーは、イクティノス=マイナード。
	コングマ ン	アイアンナックル	キャラクターイラスト通り。 （テイルズオブバーサスでは「ナックル」とされている）
	リリス	銀のおたま	キャラクターイラスト通り。
	リッド	ラストフェンサー	インフェリアとセレスティアの技術を融合させた剣。 エターナルソードに続き、シリーズ定番の武器。
エターニア	ファラ	素手？	キャラクターイラスト通り。
	キール	ルビーワンド	原作において戦闘中に携えている杖。 本家ルビーワンドとは形状がまったく違う。
	チャット	チャットバッグ	キャラクターイラスト通り。
	カイル	ストームプリン ガー	ユニーク武器。闘技場の景品。カイル専用装備。 「エアリアル7」がなければそれなりに優秀だった。
デステイ ニー2	リアラ	リリックセプター	原作における店売り最強の杖。
	ハロルド	天才ハロルドの杖	キャラクターイラストで携えている杖だが、 原作にも同名同形状の武器が存在する。 配膳ゲームの景品。
	ナナリー	エデンスファイア	ナナリー最強のユニーク武器。光属性。
	ロイド	マテリアルブレード	炎の剣「フランヴェルジュ」と、氷の剣「ヴォーパル ソード」の二刀流。 秘奥義の時は合体させてエターナルソードSになる
	コレット	エンジェルハイ ロウ	原作におけるコレット最強の武器（魔装備は例外）。 闘技場の景品。
	ジーニア ス	イージープレイ	普通のケンダマ。ジーニアスの初期装備。
シンフォニ ア	リフィル	ギアースロッド	地属性のロッド。なりダン3ではBCロッドだったが...？
	クラトス	クラトスの剣 レアシールド	原作ではクラトスの剣グラの武器は存在しないため、 イベント中などにしか見られない剣である。 （テイルズオブバーサスでは「レイピア」とされている）
	ゼロス	エーテルソード ルーンシールド	原作のとある重要なイベントで装備している品。
	プレセア	ガイアクリー ヴァー	最強の斧（魔装備は例外）。地属性。父親の形見にあたる。

	ヴェイグ	ファルステヴェルン	ヴェイグにおける最強のイレギュラー武器。
	アニー	ベルナテッタ	アニーにおける最強のイレギュラー武器。
	ユージーン	ヴァルムブル	ユージーンにおける最強のイレギュラー武器。
リバーズ			マオにおける最強のイレギュラー武器。 ...と言いたいが、実質的な最強武器は「アンカス」であり、 これはトンファーリストの最後に記載される武器となる。 アンカスが特殊なだけで実際最強と銘打っても問題ない性能。
	マオ	バファーダム	
	セネル	アイアンリスト	キャラクターイラスト通り。 「ヴァレンスの剣」（見た目は同じ）の可能性説もあるが、 原作では装備できない貴重品扱だったのでこっちかも
レジェンディア	クロエ	ロングソード	
	ルーク	フォニックソード	原作ラストダンジョンで拾える強力な武器。 名称がなぜか「フォニックブレード」（こちらはガイ専用）と間違っている。 ちなみに前作（長髪版）ではカトラスを装備している。
	ティア	フォニックロッド	原作ラストダンジョンで拾える強力な武器。 ちなみに前作ではロッドを装備していた。
アビス	ガイ	宝刀ガルディオス	ガルディオス家に伝わる宝剣。詳細は原作をご覧ください。
	アニス	フォニックメイス	原作ラストダンジョンで拾える強力な武器。
	ジェイド	グーングニル	ジェイドの装備における物理攻撃力最強の槍（魔装備は例外）。 原作では隠しダンジョンの宝箱から入手
	アッシュ	ローレイ教団詠師剣	アッシュの初期装備であり最終装備。 いつまでも外せない。
	カイウス	ビーストソウル	キャラクターイラストで携えている剣。 原作には登場しない本作オリジナル武器。
テンペスト	ルビア	フラワーオブライフ	キャラクターイラストで携えている杖。 カイウスと同じく、原作には登場しない本作オリジナル武器。
	ルカ	ブロードソード	キャラクターイラストで携えている剣。 原作における店売り最弱の剣。
イノセンス	イリア	リボルバーSA	キャラクターイラストで携えている銃。 市販されていないくらい旧式の拳銃。
	スパーダ	アカバネソード	キャラクターイラストで携えている剣。 名前の由来、出本ともに不明という設定を持つ謎の初期装備。
	ユーリ	ニバンボシ	キャラクターイラストに則した装備。漢字で書くと「二番星」。
ヴェスペリア		クィーンロッド	キャラクターイラストに則した装備。
	エステル	クィーンオブハーフト	原作では「クィーンロッド」ではなく「ロッド」。 ちなみに今作ではエステルは杖を装備できない。

	ダオス	デリススター	キャラクターイラスト通り。 (武器名はテイルズオブバーサスより)
サプライズ	バルバトス	ディアボリックファンク	グラフィックで装備している武器。 原作では三戦目で倒した際に落とす戦斧。
	セルシウス	素手	キャラクターイラスト通り。

キャラクターボイス

- ・ レディアントマイソロジー2

キャラ	声優
男ボイス1	金子 英彦
男ボイス2	佐々木 愛
男ボイス3	戸塚 利絵
男ボイス4	日置 秀馬
男ボイス5	松村 幸洋
男ボイス6	坂熊 孝彦
男ボイス7	宮崎 寛務
男ボイス8	金光 祥浩
男ボイス9	藤本 たかひろ
男ボイス10	宮坂 俊蔵
女ボイス1	佐藤 聡美
女ボイス2	河本 啓佑
女ボイス3	戸塚 利絵
女ボイス4	西川 真美
女ボイス5	三上 枝織
女ボイス6	臺 夏津樹
女ボイス7	上岡 麻佳
女ボイス8	安田 早希
女ボイス9	藤堂 真衣
女ボイス10	斉藤 佑圭
カノンノ	伊藤 かな恵
パニール	三輪 勝恵
ショー・コーロン	佐藤 正治
ニアタ	大場 真人
ジャニス・カーン	遠藤 守哉
助手	高戸 靖広
ビクター	粕谷 雄太
ゲーデ	野島 健児

サウンドテスト

- ・ ゲーム中で聞いたことがあるものだけ聞くことができる。
- ・ 備考欄の「初期」は、最初から視聴可能な曲。
- ・ 一部の曲は精霊台石をクリアしないと聞くことが出来ない。

No.	BGM TITLE	作中で使われる場面
01	Never surrender	VSアビスキャラ 原作では終盤戦闘
02	The arrow was shot	アビスキャラの同伴クエスト 原作では通常戦闘
03	The edge of a decision	アッシュ同伴クエスト 原作では中盤戦闘
04	Bare its fangs	デスティニーキャラの同伴クエスト 原作では通常戦闘
05	Lion -Irony of fate-	VSリオン・同伴クエスト 原作ではリオン戦
06	COUP DE GRBCE	バルバトス戦
07	THE DREADNOUGHT	VSデスティニー2キャラ 原作では中ボス戦
08	THEME OF BATTLE	デスティニー2キャラの同伴クエスト 原作では通常戦闘
09	TIMELINE	VSデスティニーキャラ 原作では過去戦闘
10	WHEEL OF FORTUNE	VSスタン・カイル 原作ではフォルトゥナ戦序盤
11	ABILITY TEST	VSクレス 原作(TOE)ではTOP通常戦闘アレンジ
12	CELESTIA BATTLE	チャット、セルシウス同伴クエスト 原作ではセレスティア通常戦闘
13	ETERNAL MIND	VSエターニアキャラ 原作ではインフェリア、セレスティア分断時
14	INFERIA BATTLE	エターニアキャラの同伴クエスト 原作ではインフェリア通常戦闘
15	TIME BATTLE	VSダオス 原作(TOE)ではTOPダオス戦アレンジ
16	バトル・アーティスト	レジェンディアキャラの同伴クエスト 編曲：椎名豪 原作では通常戦闘
17	勝利を求めて	VSレジェンディアキャラ 編曲：椎名豪 原作では中ボス戦
18	FIGHTING OF THE SPIRIT	VSセルシウス 原作では精霊戦
19	OVERCOME DIFFICULTIES	VSファンタジアキャラ 原作では中ボス戦
20	TAKE UP THE CROSS	ファンタジアキャラの同伴クエスト 原作では通常戦闘
21	Battle organization	ヴェイグ、アニーの同伴クエスト 原作では第1部通常戦闘
22	Dogfight	ユージーン、マオの同伴クエスト 原作では第2部通常戦闘
23	The die is cast	VSリバーズキャラ 原作ではユリスの領域通常戦闘
24	Beat the angel	VSゼロス・ジェイド 原作では天使戦
25	Fatalize	VSシンフォニアキャラ 原作では対人ボス戦

26 Full force	シンフォニアキャラの同伴クエスト 原作では(シルヴァラント)通常戦闘
27 Like a glint of light	ゼロス、プレセア同伴クエスト 原作ではテセアラ通常戦闘
28 The end of a thought	クラトス戦
29 遭遇	VSテンペストキャラ・同伴クエスト 原作では通常戦闘
30 戦いの火蓋	VSヴェスペリアキャラ・同伴クエスト 原作では通常戦闘
31 AIFREAD THEME	重要任務を受ける時のテーマ 原作では中継基地
32 CHAT HUT	チャットのテーマ 原作ではチャットの小屋
33 THE Van Eltia	フィールド画面 原作ではバンエルティア号移動時
34 Van Eltia THEME	バンエルティア号船内 原作ではバンエルティア号初登場時
35 The scratch on ice	ガレット森林区イベント曲 原作はテイルズオブリバーズ
36 BARBATOS	バルバトステーマ曲
37 Refill-Relical Mode!-	リフィルテーマ曲
38 Zelos	ゼロステーマ曲/ゴールデンビクトリー
39 Goede#1	ゲーデテーマ曲1
40 Goede#2	ゲーデテーマ曲2
41 GrandMa's Song	パニールのテーマ
42 Theme of Mysterious	イベント曲 本作オリジナル曲
43 Kanonno#1	カノンノのテーマ1
44 Kanonno#2	カノンノのテーマ2
45 Kanonno#3	カノンノのテーマ3
46 Crisis	イベント曲 本作オリジナル曲
47 Voyage	イベント曲 本作オリジナル曲
48 Happiness Time	イベント曲 本作オリジナル曲
49 Little sad	イベント曲 本作オリジナル曲
50 Sadness	イベント曲 本作オリジナル曲
51 Uneasiness	イベント曲 本作オリジナル曲
52 Impatience	イベント曲 本作オリジナル曲
53 Radiant Mythology #2	タイトル画面/初期
54 Create a Character	キャラメイク画面/初期
55 Departure	エクストラモード画面/初期
56 剣を以って切り拓け	VSイノセンスキャラ/同伴クエスト 編曲：中村和宏 原作では通常戦闘
57 サンゴの森	ダンジョン曲 作曲/編曲：中村和宏

58	モスコビー砂漠	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
59	レーズン火山	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
60	アメール洞窟	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
61	ペリー鉱山	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
62	メスカル山脈	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
63	ガレット森林区	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
64	マンダージ地下都市跡	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
65	ニアタモナド	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
66	粘菌の巣	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
67	獄門洞	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
68	チュロス海底遺跡	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
69	ネガティブネスト	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
70	世界樹の洞	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
71	EXダンジョン	ダンジョン曲	作曲/編曲：中村和宏
72	Beginning of a battle	通常戦闘曲1	作曲/編曲：中村和宏
73	Holy Crusade	通常戦闘曲2	作曲/編曲：中村和宏
74	A Desperate Battle	中ボス戦闘	作曲/編曲：中村和宏
75	Heavy Destruction	最終戦闘曲1	作曲/編曲：中村和宏
76	Goede -OverDose-	最終戦闘曲2	作曲/編曲：中村和宏
77	into the battle	通常戦闘曲1	作曲/編曲：椎名豪
78	Triumphant heroes	通常戦闘曲2	作曲/編曲：椎名豪
79	Worth dying for	中ボス戦闘	作曲/編曲：椎名豪
80	Rondo of sadness	最終戦闘曲1	作曲/編曲：椎名豪
81	Final demnation	最終戦闘曲2	作曲/編曲：椎名豪
82	Fight for Justice	通常戦闘曲1	作曲/編曲：桜庭統
83	Primal rages	通常戦闘曲2	作曲/編曲：桜庭統
84	Middle boss	中ボス戦闘	作曲/編曲：桜庭統
85	Anger to sadness	最終戦闘曲1	作曲/編曲：桜庭統
86	Deus ex Machina	最終戦闘曲2	作曲/編曲：桜庭統
87	Radiant battle	レディアント戦	作曲/編曲：桜庭統
88	I'm a champion!	闘技場	原作ではコングマンテーマ曲

歴代テイルズキャラのLv100時ステータス比較

- 基本攻撃力順

基本攻撃力 キャラ名

191	ヴェイグ
190	ルカ
182	プレセア
179	フィリア
171	クレス、リッド、クロエ、ルーク、ガイ、カイウス、ユーリ
160	ゼロス、ユージーン、ジェイド
158	スタン、ウッドロウ、カイル、クラトス、アッシュ、エステル
157	チェスター、ナナリー

152	すず
150	アニー
149	ルーティ、コングマン、リリス、ファラ、チャット、セネル
148	アニス
130	スパーダ
129	リオン、ロイド、イリア
128	コレット
127	リアラ、ティア
107	ハロルド

- 術攻撃力順

術攻撃力	キャラ名
412	アーチェ、フィリア、キール、リアラ、ハロルド、ジーニアス
389	ルーティ、コレット、リフィル、ゼロス、マオ、ティア、アニス、ジェイド、ルビア、イリア、エステル
366	スタン、リオン、ウッドロウ、カイル、ナナリー、クラトス、アッシュ、ルカ、スパーダ
343	ミント
320	アニー

小ネタ

- 2周目をクリアすると曲が「Where is the future?」から「Re:start」に変化する
 - ゴールデンビクトリーは再度ラスボスを倒し継続プレイすればまた遊ぶことができる
 - 2周目以降はイベントシーン等をSTARTボタンでスキップ可能（EDも可能）。ちなみにEXアタックでも同じ仕様。イベント見るのがめんどい時にどうぞ
 - 戦闘時間10秒未満、全員のHP90%以上で勝利すると、リザルト時に勝利ポーズをする。
 - ダンジョンで前に向かいつつジグザグに走ると、ウルフ等の足の速い敵から逃げ切ることが出来る（移動速度UPなしでも）。
 - バンエルディア号の扉の下にある矢印（ ）は改造するごとに色が変わる。
 - ゲームスタート～：ピンク、ペリー鉱山通行可～：水色、ネガティブ・ネスト出現～：紫色
-