

クラス

▶ クラス

- ▶ [クラスアップノルマ](#)
- ▶ [クラスポイント取得条件](#)
- ▶ [クラスアップボーナス](#)

クラスアップノルマ

- ▶ 各クラス毎に、次のクラスへのノルマが設定されており、両方を満たす必要がある
- ▶ クリア曲数・ポイント共に累積
 - ▶ 例：C4からC3へは新たに3曲クリアすればよい
 - ▶ ただし1クレにつき上がるのは1クラスだけ
 - ▶ 例：ADVANCEDを15曲クリアとクラスポイント22300を満たした後にランクA以上20曲を満たしてもB4にしかならない、次のプレイでB3に上がる
- ▶ クラスダウンは無い(そもそもクラスポイントが減る要素がない)
- ▶ A4まで、いずれの条件もその一つ下のレベルから始めても無理なく到達できるレベルと思われる
 - ▶ B2の条件は厳しい人には厳しいかも。
- ▶ Aクラスに到達するには80クレは覚悟で。
- ▶ SSクラスのノルマ「+ 」は「EXCELLENTを1曲」

クラス	ポイント	(差分)	ノルマ
D	初期クラス		
C4	500	(500)	3曲クリア
C3	1250	(750)	6曲クリア
C2	3000	(1750)	12曲クリア
C1	5250	(2250)	18曲クリア
B4	12500	(7250)	ランクA以上を20曲
B3	22300	(9800)	ADVANCEDを15曲クリア
B2	32300	(10000)	ランクS以上を30曲
B1	43300	(11000)	EXTREMEを15曲クリア
A4	54100	(10800)	難易度7以上の曲を5曲クリア
A3	68500	(14400)	ADVANCEDとEXTREMEでランクA以上50曲
A2	82500	(14000)	難易度9以上の曲を3曲クリア
A1	97550	(15050)	ADVANCEDとEXTREMEでランクS以上50曲
S4	122750	(25200)	フルコンボを20曲
S3	148000	(25250)	EXT全曲平均800,000以上
S2	173250	(25250)	EXT全曲平均850,000以上
S1	198300	(25050)	EXT全曲平均900,000以上

クラス	ポイント	(差分)	ノルマ
SS	223600	(25300)	EXT全曲平均950,000以上 +

スコアはおおよそその値なので誤差があるかもしれません

クラスポイント取得条件

項目名	ポイント	加算条件	備考
レベル	曲Lv × 10	クリア	
レーティング	E:30 D:50 C:60 B:70 A:80 S:90 SS:100	なし	
ランク	$5(n+1)(n+2)$ n:点数が自分以下だった対戦相手の数	対戦相手がいる クリア	
初プレイ	50	初プレイ	初クリアとの重複あり
初クリア	50	初クリア	初プレイとの重複あり
フルコンボ	50	フルコンボ エクセレント失敗	
エクセレント	100	エクセレント	フルコンボとは重複しない

- ▶ 条件を満たさなかった(加算されない)要素は画面上に表示されない
- ▶ クリアノルマはオンラインでは常に700000だがローカルでは筐体設定により変わる(初期設定はオンラインと同じ700000)

クラスアップボーナス

- ▶ クラスが上がると、ボーナスを貰える(SSを除く)
- ▶ 各クラス毎に4つのボーナスがあり、1つ上がる毎にどれか1つを選べる
 - ▶ 曲2曲+マーカー2つの構成
- ▶ C
 - ▶ 楽曲
 - ▶ Special One
 - ▶ Jumping Boogie
 - ▶ マーカー
 - ▶ 火山の噴火(仮)
 - ▶ ゲージ(仮)

▶ B

▶ 楽曲

I love マミー



Icicles

▶ マーカー

▶ オコジヨ(仮)

▶ 氷(仮)

▶ A

▶ 楽曲

▶ Chance and Dice

▶ bass 2 bass

▶ マーカー

▶ シャボン玉(仮)

▶ テトリス(仮)

▶ S

▶ 楽曲

▶ IN THE NAME OF LOVE

▶ GIGA BREAK

▶ マーカー

▶ ステンドグラス(仮)

▶ ミラーボール(仮)

▶ SS

▶ 無し