

グレード

- ▶ [グレード](#)
 - ▶ [概要](#)
 - ▶ [TUNE POINTS取得条件](#)
 - ▶ [レベル+レーティングポイント一覧](#)
 - ▶ [ACHIEVEMENT POINT取得条件](#)
 - ▶ [効率のよいポイントの貯め方](#)

概要

- ▶ 前作のクラスシステムはグレードアップシステムに改定。昇格条件も無くなった。
- ▶ 1曲ごとのTUNE POINTSと称号獲得で貰えるACHIEVEMENT POINTの合計で昇格していく。
- ▶ 前作のデータを引き継いだ場合、Whiteの同等グレードとその相当のポイントから始まる。
 - ▶ スコアも引き継ぐため、初プレー終了後にプレイ曲数などで大量の称号を獲得し、一気にポイントが増える可能性あり。
 - ▶ しかし前作同様、1プレー(1Credit)につき上がるのは1段階のみ。
- ▶ 次のグレードまでの進捗状況はグレードアイコンの外周に表示されており、時計回りに一周すると次のグレードへ上がる。
- ▶ グレードが上がると、ボーナスとしてグレード毎に設定されている楽曲・マーカー・背景が貰える。
 - ▶ 前作で、より高グレードで貰えるボーナスを先に入手していた場合、まず低グレードで設定されているボーナスから入手する。
 - ▶ 例:前作S4で、S4昇格時ミラボを入手していた場合、White S1昇格まではインザネ サンドアート ギガブレの順に入手する。

グレード		ポイント (差分)		獲得アイテム		
White	D	初期クラス		楽曲	SigSig	
					Slang	
					TRUE LOVE	
					凜として咲く花の如く	
	C	4	2000		楽曲	Special One
		3	4000	2000	マーカー	火山
		2	6000	2000	楽曲	Jumping Boogie
		1	8000	2000	マーカー	ゲージ
	B	4	10000	2000	楽曲	I love マミー
		3	12000	2000	マーカー	オコジョ
		2	14000	2000	楽曲	Icicles
		1	16000	2000	マーカー	アイス
	A	4	20500	4500	楽曲	Chance and Dice
		3	24500	4000	マーカー	シャボン玉
		2	28500	4000	楽曲	bass 2 bass
		1	32500	4000	マーカー	デジタルブロック
	S	4	37000	4500	楽曲	IN THE NAME OF LOVE
		3	41000	4000	マーカー	サンドアート
		2	45000	4000	楽曲	GIGA BREAK
		1	49000	4000	マーカー	ミラーボール
SS	53000		4000	楽曲	Evans	
					Crosswind	
					In Scottish Highlands	
					あいのうた	

グレード		ポイント	(差分)	獲得アイテム	
Bronze	Squirrel	59000	6000	背景	レモン
	Rabbit	67000	8000		ブルー
	Ocelot	75000	8000		ダーク
	Fox	85000	10000	楽曲	Queen's Paradise
	Deer	95000	10000	マーカー	ユビ子
	Wolf	107500	12500		触
	Tiger	120000	12500		バナナ
	Lion	135000	15000	楽曲	Russian Snowy Dance
Silver	Squirrel	155000	20000	マーカー	ブラー
	Rabbit	177500	22500	楽曲	ECO FIGHTER
	Ocelot	200000	22500	マーカー	絵画
	Fox	224400	24400	楽曲	恋のメリーゴーランド
	Deer	248800	24400	マーカー	トーラス
	Wolf	275350	26550	楽曲	SWEET ANGEL
	Tiger	301900	26550	マーカー	襖
	Lion	330500	28600	楽曲	AREA 51
Gold	Squirrel	367250	36750	楽曲	INVISIBLE WORLD
	Rabbit	406000	38750		Shining Star
	Ocelot	444750	38750		coming true
	Fox	485500	40750		STARLIT DUST/スタイルに捧ぐ
	Deer	526250	40750		Good-bye Chalon
	Wolf	569250	43000		eyes
	Tiger	612250	43000		隅田川夏恋歌
	Lion	656750	44500		Macuilxochitl
Platinum	718000	61250	マーカー	ステルス	

ポイントはおよその値なので誤差があるかもしれません

TUNE POINTS取得条件

項目名	ポイント	加算条件	備考
レベル+レーティング	別表参照	なし	
フルコンボ	50	フルコンボ	エクセ時も当然入る
初プレイ	30	初プレイ	全て重複する
初クリア	30	初クリア	
初フルコンボ	30	初フルコンボ	
初エクセレント	30	初エクセレント	
ノーグレー	30	ノーグレー達成	
オールイエロー	30	オールイエロー達成	
マッチング	20n	誰かとマッチングする	nはマッチングした人数
勝利	30n	誰かに勝つ 曲クリア	nは自分より順位が下だった人数、自分が1位である必要は無い ただし自分がSAVEDorFAILEDでは下に人がいても貰えない

- ▶ 初～系、ノーグレー、オールイエローは、その譜面で初めて条件を満たした時のみもらえる
 - ▶ 重複獲得可能。初プレイでエクセレントを出し、かつ対戦相手よりスコアが高かった場合全てのポイントが手に入る
 - ▶ 前作で既に条件を満たしているデータを引き継いだ場合、今作で再び達成してもポイントはもらえない
- ▶ 本日のオススメ曲は全てのポイントが1.5倍になる
- ▶ 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)

レベル+レーティングポイント一覧

- ▶ 「(レベル+10)*レーティング係数」という式で算出されている模様。
 - ▶ レーティング係数...E:5,D:10,C:11,B:12,A:13,S:14,SS:15,SSS:17,EXC:20

LV	E	D	C	B	A	S	SS	SSS	EXC
1	55	110	121	132	143	154	165	187	220
2	60	120	132	144	156	168	180	204	240
3	65	130	143	156	169	182	195	221	260

LV	E	D	C	B	A	S	SS	SSS	EXC
4	70	140	154	168	182	196	210	238	280
5	75	150	165	180	195	210	225	255	300
6	80	160	176	192	208	224	240	272	320
7	85	170	187	204	221	238	255	289	340
8	90	180	198	216	234	252	270	306	360
9	95	190	209	228	247	266	285	323	380
10	100	200	220	240	260	280	300	340	400

ACHIEVEMENT POINT取得条件

ACHIEVEMENT POINTの取得条件は称号と同一ですので、[称号](#)のページを参照してください。

効率のよいポイントの貯め方

未プレイの曲をプレイする

- ▶ TUNE POINTS取得条件にある通り、初プレイ+初クリアだけでも60ポイントもらえる。
 - ▶ 初プレイでフルコンボ達成できれば合計170ポイントも加算されるため、低レベルの譜面でもけっこうな量に。
 - ▶ さらにプレイ・クリア・レーティングB以上等の譜面数が増えると称号によるポイントがもらえるため、二重三重で稼げる。

お勧め曲をプレイする

- ▶ 一度きりのポイントも1.5倍になるので、お勧め曲に未プレイ・未フルコン等の譜面があれば挑戦してみるといい。
 - ▶ レベル+レーティングポイントも普段より多くもらえるので、連奏してもモチベーションが保てる・・・はず。

待機中の曲を選択する

- ▶ マッチング一人につき20ポイント、勝利一人につき30ポイント、全TUNEでマッチングできればさらに50ポイントもらえる。
 - ▶ 累計のマッチング人数や勝利人数によってももらえるポイントもある。
- ▶ 待機中でも決定のタイミングによりすれ違いになる事もあるので、マッチングランダムを使うのも手。
 - ▶ なお全TUNEランダム・マチランで選曲すると50ポイント。運良く未解禁曲に当たればさらに100ポイントももらえる。

選曲を工夫する

- ▶ 選曲次第でACHIEVEMENT POINTを一度にたくさんもらえる。
 - ▶ 例1：SlangのBASIC・ADVANCEDとJumping BoogieのEXTREMEを選曲 「せっかちなワタシ」「一途な想い」「さすがのさ行」「英語勉強中」「楽器やろうよ」「オールラウンダー」の条件を満たし、計260ポイント。
 - ▶ 例2:EvansのBASICとALBIDAのADVANCED・EXTREMEを選曲 「青い感銘」「せっかちなワタシ」「一途

な想い」「アイラブあ行」「英語勉強中」「楽器やろうよ」「オールラウンダー」の条件を満たし、計310ポイント。

- ▶ ただしこちらはレベル10の選曲が必須となるため、レベル+レーティングのポイントが下がったり、最悪クリアできない可能性もある。自信がない場合は「オールラウンダー」を諦めて260ポイントで妥協する手もあり。
- ▶ 人気曲かつ得意な曲で組み合わせれば、レベル+レーティング・マッチング・勝利でのポイントも同時に稼げる。
- ▶ 未プレイ曲を一通り埋める際は、あらかじめ効率的な曲の組み合わせを考えておくとよい。
- ▶ 2曲しかプレイしないのも手
 - ▶ 適当に選んでも2曲だけなら結構何かに引っかかる可能性が高い

捨てゲーをしない

- ▶ たとえエクセ狙いに失敗しても、SSSを取ればEの3.4倍のレベル+レーティングポイントがもらえる。
- ▶ 3人プレイでたとえ1位の相手に大きく引き離されても、2位でクリアしておけば勝利の30ポイントがもらえる。
- ▶ 全TUNEをクリアしておけば、BPM関連、選曲関連などのポイントがもらえることも。特に「せっかちなワタシ」の50ポイントは非常に取りやすい。

大会に参加する

- ▶ 優勝で最大700ポイント。また、エントリーさえすれば該当曲をプレイしていなくても70ポイントもらえる。
 - ▶ 一度にエントリーできるのは5つまで。毎日上限まで参加すれば一日につき350~3500ポイント。
- ▶ 大会の終了時刻が翌日以降の場合、一日に参加できる数が減ってしまう。ポイントを稼ぎたいのなら、切が近い順検索から選ぶと確実。
 - ▶ 終了時刻が翌日以降の大会に参加したければ、IDを控えておいて終了日にエントリーするとよい。
- ▶ なお、自分で大会を開くと最初の一回に限り3000ポイントもらえる。

TUNEごとに称号を変える

- ▶ TUNEごとに称号を変えるだけで、1プレイにつき30ポイント追加。はじめましてと色系称号で回すのがお勧め。
- ▶ マーカー・背景を変えても各30ポイント追加されるが、これらはプレイに影響が出やすいので注意(特にマーカー)。

称号を「初めまして」で固定する

- ▶ 称号「同指」「三銃指」「四銃指」狙いで称号を「初めまして」に固定しているプレイヤーが多く、高確率で称号が一致する。
 - ▶ 一人でも一致すれば60ポイント。運がよければ最高で270ポイントもらえる。
- ▶ 色系称号ならば「ラッキーカラー」等のポイントも期待できるが、これを含めても「初めまして」より期待値は低い模様。

コナオリ曲を全譜面クリア・フルコンボする

- ▶ コナオリ曲には全譜面クリア・フルコンボの称号が用意されており、それぞれ500ポイントと1000ポイント。
 - ▶ with DJ YOSHITAKA、Hardcore fan以外のクリア関係は曲さえ解禁できれば簡単に取れる他、フルコン関係もSpecial Thingとハピハピガールは比較的取りやすい
 - ▶ BLACK NIGHT、Muu-Master、Kozo検定準1級合格者などは複数の曲で達成する必要があるので注意。

毎月プレイする

- ▶ 月の最初のプレイで誕生石称号による2500ポイントがもらえる。

他プレイヤーをフレンド・ライバル登録する

- ▶ 20人をフレンド登録するだけで1000ポイント、その中の誰かをライバル登録すればさらに2500ポイント。
- ▶ 登録者とマッチングすることで多少のポイントがもらえるので、よくプレイしている人(GPの多い人)を登録するとよい。

IIDXでspecial one, bass 2 bass, IN THE NAME OF LOVEの3曲をプレイする

- ▶ これだけで何と7500ポイントも入る
- ▶ まずはjubeat側でこの3曲をプレイしておく必要がある
- ▶ 詳しくは[こちら](#)