

グレードシステム詳細

- グレードシステム詳細
 - グレード確認方法
 - グレード増加要因
 - グレード減少要因
 - 戦闘ランク(難易度)による違い
 - グレード稼ぎ
- コメント

グレード確認方法

グレードショップ以外では、ナム孤島のチップ交換時に確認することが出来る

グレード増加要因

名称	増加値	備考
浮いている敵をダウンさせた	+ 0.01 ~	0.01 × 回数
ダウンしている敵を吹き飛ばした	+ 0.01 ~	詳細不明
吹き飛んでいる敵を浮かせた	+ 0.01 ~	詳細不明
10Hitコンボを達成した	+ 0.25	一番上の条件のみ適用。 例：130Hitの場合100Hitのボーナスのみ。
25Hitコンボを達成した	+ 0.50	
50Hitコンボを達成した	+ 1.00	
100Hitコンボを達成した	+ 2.00	
250Hitコンボを達成した	+ 5.00	
500Hitコンボを達成した	+ 10.00	
999Hitコンボを達成した	+ 20.00	
フェイタルストライクチェーンボーナス	+ 0.20 ~	0.20 × 回数
フェイタルストライクを発動した	+ 1.00 ~	1.00 × 発動回数
バーストアーツを発動した	+ 1.00 ~	1.00 × 発動回数
秘奥義を発動した	+ 1.00 ~	1.00 × 発動回数
攻撃をガードした	+ 0.01 ~	0.01 × 回数 CPUキャラも含む
術攻撃をマジックガードした	+ 0.01 ~	0.01 × 回数
2秒以内に勝利した	+ 1.50	一番早い条件のみ適用。 例：7秒の場合10秒のボーナスのみ。
5秒以内に勝利した	+ 1.25	
10秒以内に勝利した	+ 1.00	
20秒以内に勝利した	+ 0.50	
ダメージを受けなかった	+ 0.50	

戦闘終了時にHPが最大だった	+ 0.25 ~ 1.00	0.25 × 人数 戦闘終了時の自動回復は含まれない
戦闘終了時にTPが最大だった	+ 0.25 ~ 1.00	0.25 × 人数 戦闘終了時の自動回復は含まれない
操作モードがマニュアル	+ 0.25 ~ 1.00	0.25 × 人数 戦闘開始 ~ 終了まで常にマニュアルであること
ボスを撃破した	+ 10.00 ~	一人につき + 10.00 二人組のボスなら + 20.00
ボス撃破時のコンボボーナス	+ 0.01 ~	0.01 × Hit数
シークレットミッション達成	+ 10.00	

グレード減少要因

名称	減少値	備考
ダメージを受けた	- 0.01 ~	0.01 × 回数
連続攻撃を受けた	- 0.01 ~	0.01 × Hit数
耐性のある攻撃をした	- 0.02 ~	0.02 × 回数
操作キャラ以外が戦闘不能になった	- 0.25 ~	0.25 × 回数
回復アイテムを使用した	- 0.10 ~	0.10 × 回数 リミッツボトル、スペクタクルズは含まない
戦闘終了時に操作キャラが状態異常だった	- 1.00	

戦闘ランク(難易度)による違い

戦闘ランク	倍率	備考
イージー	0.0倍	
ノーマル	1.0倍	
ハード	1.5倍	
アンノウン	2.0倍	

グレード稼ぎ

[小ネタ参照](#)

コメント

R 軽い敵を風塵狼破で吹っ飛ばして1ダメのオートルドルフ放置で待てば気づいたら稼げる -
2010-09-26 11:06:36

R グレードが全然増えない - 2010-10-09 22:36:34

R タイダルLv52 - 2010-10-12 12:34:47

R タイダルは、確かに、使える - 2010-10-14 15:16:46

R OVLしてバーストアーツ連発、これで楽勝 - 2010-11-21 21:15:17

R グレード全然稼げない人は戦闘ランクがイージーになってるんじゃない？ - 2011-02-14 12:33:35

R 耐性のある攻撃をしたらマイナスなのに、弱点の攻撃をしてもプラスされないのが残念。 - 2011-02-18 19:04:32

R ワンダーシンボル - 2011-02-26 01:36:54

R ラスポス倒したらグレードってどれくらいもらえますか？ - 2011-03-26 10:56:25

R 3戦目無し、ノーマルで平均1000かな - 2011-07-14 19:22:07

R リタ操作マニュアルで、フレンの詠唱ショットカスキル+タイダルやれば簡単 - 2011-12-17 15:09:34



書き込む