

グレードショップ

- グレードショップ
 - 概要
 - 獲得ボーナス一覧
 - 各ボーナスの解説
 - 引継ぎ特典一覧
 - 追加特典一覧
 - 各特典の解説 & 引き継ぎについての豆知識
 - クリアボーナス
 - 戦闘ランク追加
 - ミュージアム

概要

本編を一度クリアすると、ゲームメニューに『エクストラ』が追加される。その中の『引き継いで はじめから』を選択するとグレードショップへ行くことが出来る。グレードショップとはGRADEを支払い、2周目以降のプレイで役立つ特典を買う場所。GRADEは本編中で入手した称号の数や、解決したサブイベントの数に応じて獲得できる。3周目を始める場合、2周目で支払ったGRADEは払い戻されるので惜しみなく使い切ろう。引き継いでから後悔しない様、[小ネタ・裏技](#)、[バグ](#)のページにも目を通しておこう。**グレードショップとDLCの同じ内容の物は重複しない**のでDLC購入の際には気をつけよう。
(例：DLCで経験値2倍、グレードショップで経験値2倍で経験値4倍にはならない)

獲得ボーナス一覧

項目	詳細	GRADE
クリアボーナス	クリアした難易度、週回数によって決定されるボーナス。 ラスボスのときにランクを上げるだけでオッケー。	上限値: 900 週回数 × 200-100+(50 × 難易度補正) シンプル:0 ノーマル:1 セカンド:2 ハード:3 イヴィル:4 カオス:5
称号ボーナス	獲得称号数に応じたボーナス。	上限値: 919 全キャラクターの称号獲得数(リチャード含む) DLCを除く
スキルボーナス	マスタリースキル習得数に応じたボーナス。	上限値: 300 全キャラクターのスキル獲得数(リチャード含む)/15
技カウントボーナス	術技のカウントが9999に達したボーナス。 見返りが極端に少ない。	上限値: ? 9999に達した術技一つにつき1P 秘奥義もカウントされる。

項目	詳細	GRADE
ブックコンプボーナス	ブックの特定項目をコンプリートすることで増えるボーナス。 対象は以下の12項目。 ・コレクターズ7項目 (各種類ごとに判定) ・エネミー、デュアライズ (全種類埋めることでコンプリートと見なされる) ・ディスカバリー、性質、チャット収集率	上限値: 1200 項目一つにつき100P
サブイベントボーナス	サブイベントを達成することで増えるボーナス。	上限値: 350 解決したトラベル×5P
コンボボーナス	最大連続ヒット数に応じたボーナス。	上限値: 999 最大連続ヒット数
テクニカルボーナス	テクニカルボーナス発生数でもらえるボーナス。	上限値: 256 テクニカルボーナスを得た回数/10
エクストラボーナス	ゾーオンケイジ攻略に応じたボーナス。	上限値: 999 1階クリアで10P、2階クリアで20P...合計550P クリア済みの階層を再度クリアで1P
早ときボーナス	短時間でクリアすることで増えるボーナス。	上限値 :100 10時間未満で100P 以降、1時間につき25%ずつ減少する 10時間台で75P 13時間台で31P 11時間台で56P 14時間台で23P 12時間台で42P 20時間台で3P
不屈ボーナス	誰一人戦闘不能にならずにクリアすることでもらえるボーナス。	100P
大量撃破ボーナス	落魂珠の獲得数で増えるボーナス。	上限値: 166 落魂珠の獲得数
グミ嫌いボーナス	戦闘中グミを一切使わずにクリアすることでもらえるボーナス。	100P
武具強化ボーナス	武具の最大強化数に応じてもらえるボーナス。 引継ぎ時に所持している武具 が適用される。	上限値: 99 強化数値
かめにん制覇ボーナス	かめにんマーチャントクリアでもらえるボーナス。 2~3時間ぐらいでクリアできるオススメ。	100P

各ボーナスの解説

基本仕様

- ・グレードボーナスはクリアデータ(ラスボス撃破後のセーブデータ)のハイスコアが適用されるというもの。
 - コンボボーナスの例を挙げてみる。各週の最大連続ヒット数が1周目:200Hit、2周目:100Hit、3周目:150Hitとする。

この場合、3,4周目のコンボボーナスは一番スコアが高い1周目の200Pが適用される。

100P,150Pに減ることは無いし、200P+100P=300Pと加算されることも無い。ボーナスを増やすためには200Hitを超えるヒット数を出さなければならない。

- 2周目を開始する前にラスボス撃破後のデータを始めて、ボーナスを増やしておくといいたいだろう。
以下、手軽にボーナスを増やす手段
 - エクストラボーナス：クリア後追加ダンジョンであるゾーオンケイジで取得可能
難易度下げたり、バランス崩壊の裏技でサクッと終わらせて次周以降でじっくり遊ぶという手も
 - サブイベントボーナス：数が多く、大半はシャトル入手後に容易にクリア可能
 - ブックコンプボーナス：[ディスカバリー](#)はwikiで調べれば容易にコンプ可能
 - かめにん制覇ボーナス：別途DSシリーズが必要だが、2~3時間程度のプレイで取得可能
- クリアボーナスは単純に、クリアした難易度、周回数によってボーナスが決定される。

落魂珠について

- 最大99個までしか所持できないが、獲得数は100以上も内部的にはカウントされている。
- 依頼で使ってもボーナスが減ることは無いので、所持数は気にしなくてもいい。
- ブック引継ぎで次周に持ち越された場合は、累計獲得数分が継承される。累計個数がグレードとして加算される。

早ときボーナス取得

- イベントスキップ、経験値n倍、スピードマキシマムなどを活用すると楽になる。
- 難易度をシンプルにするのも有効。
- 他にもスタンプLV8以上とガルド引き継ぎでレア系装備を買えば青年期序盤から楽に進める。
- スキップ・特典活用でのクリアの目安として幼少期1時間前後(2時間でも青年期で十分取り戻せるが)、
フォドラ到着が6時間前後で8時間程でクリア可能。

早とき・不屈・グミ嫌いボーナスの注意点

- これらのボーナスを獲得したクリアデータ(ラスボス撃破後のセーブデータ)を始めると、
ゲーム内で時間が経つので早ときボーナスが減少してしまう。
同様に、グミを使ったり戦闘不能になると各ボーナスが消失してしまう。
- したがって、これらのボーナスを獲得したクリアデータではもうプレイせず、すぐに引き継いだ方がいい。
一度引継いでしまえばハイスコアとして記録されるので、ボーナスが消失することは無い。
クリアデータでしか獲得できないエクストラボーナスを狙うデータとも分けた方がいい。
- ヒューバートの負けイベントで「秘奥義 戦闘強制終了」があるが、そこで死んでしまっても不屈取得には影響しないので大丈夫。

引継ぎ特典一覧

項目	GRADE	-	項目	GRADE
称号	30	-	マスタリースキル	1500
エレスポット	70	-	ガルド	270
お得意様スタンプ	30	-	術技使用回数	50
ブック	10	-	戦闘アイテム	60
欠片アイテム	90	-	薬草成長	70
こかめにん	50	-	-	-

追加特典一覧

項目	GRADE	-	項目	GRADE
経験値をガルドに変換	50	-	スピードマキシマム	50
経験値2倍	90	-	チェインキャパ+1	30
経験値5倍	300	-	チェインキャパ+2	200
経験値半分	10	-	クリティカル率2倍	30
スキルポイント2倍	200	-	ダメージ2倍	30
スキルポイント3倍	800	-	ダメージ5倍	150
いつか見たマスタリー	20	-	獲得ガルド2倍	70
アイテム入手率2倍	120	-	性質解放	50
デュアライズ価格1/4	100	-	エネルギー最大値+500	100
エレスポット性能アップ	50	-	最大HP+1000	150
アイテム所持数拡張	100	-		

各特典の解説 & 引き継ぎについての豆知識

n倍系	複数選択時に効果が重複 例：経験値2倍・5倍を同時選択 経験値10倍
お得意様スタンプ引き継ぎ	引き継ぎ前にスタンプを稼いでおけば、早い段階でレアソード等の強力な装備品が購入可能に。スタンプ引き継ぎ無・ブック引き継ぎ有だと バグ あり。とりあえず引き継いだ方が良い特典。
術技使用回数引き継ぎ	技カウントで取れる誇り・魂称号はその技を覚えるまでは取得されません。 (技を覚えた瞬間に誇り・魂共に取得)
称号引き継ぎ	称号のみの引き継ぎ。 (各称号の成長状態は0の初期状態に戻る)
マスタリースキル引き継ぎ	称号を引き継ぎ、その成長状態を引き継ぐ。 称号マスター系とスキル取得数系の称号の入手が困難になる
ブック引き継ぎ	デュアライズはなぜかぬいぐるみ系だけ消されている(交換ディスクでは修正済み)

こかめにん引き継ぎ	こかめにんの強さとアイテムのみ引き継ぎ グレードを使わなくとも、クリアデータからこかめにんを出発させ、引継ぎ後データに帰すことで強さを引き継げる (クリアデータならばクリア扱いにもなる) 欠点として持ち帰り済みのアイテムを引き継ぐことはできない、称号で貰えるアイテムのみ引き継ぎ可
戦闘アイテム引き継ぎ	戦闘中に使えるアイテムのみ引き継ぎ。アワーグラスとかオールディバイドとか。 引き継いだアイテムはブックに記載されてない (その周で再び入手すれば記載)(ブックを引き継いだ場合は最初から記載済み)
欠片アイテム引き継ぎ	ピースのアイテムだけ引き継がれる(スフィア等は欠片ではなく素材扱いのため引き継がれない) アイテム引き継ぎと同じく引き継いでもブックには記載されない 引き継いだ場合バグで欠片がドロップされない可能性あり (詳細は こちら から)
薬草成長引き継ぎ	薬草を使用して成長した分の1/2が引き継がれる。 うな重、ひつまぶしは無し。 薬草自体は引き継ぎできないので周回プレイ開始前に使っておくのを忘れずに。
ガルド引き継ぎ	所持ガルドの1/2が引き継がれる。 引き継がれないアイテムを全て売っておくとウハウハ。
経験値をガルドに変換	経験値が0.5倍のレートでガルドに変換。 経験値が一切入手できず、LV上げが不可能。 ダメージ計算にはLVが関係するので、ドーピングありでも大変。 経験値n倍を併用すれば、入手ガルドがその分増加
エレスポット性能アップ	強運の魔導書との併用可
スピードマキシマム	マップの移動速度が上がる。俊足分一つポットに空きが出来る。 料理や俊足を使わずにすむ(効果の重複はしない)。
いつか見たマスター	前の周回でマスターした称号の獲得スキルポイントが2倍になる。
性質解放	今までに出なかつた新たな性質が増える。テイルズシリーズのキャラ名の性質など。
ダメージn倍	敵も味方もダメージが増える。敵の秘奥義で即死する危険性が増す。
クリティカル率2倍	敵も味方もクリティカル率2倍
エネルギー最大値+500	使用すると周回で累積する。

全+効果引継ぎには4350必要。ブックバグを回避するなら-10、DLCを利用すれば3430で済む。DLCとは重複しない、(-920-10)
今回経験値やスキルポイントはロックガガンで簡単に稼げる為、こちらも除けば更に1100浮く。

クリアボーナス

戦闘ランク追加

『エクストラ』 『引き継いではじめから』で引き継ぎ後に追加

- 2週目以降：イビル追加
- 3週目以降：カオス追加

ミュージアム

クリア済みセーブデータがあると『エクストラ』 『ミュージアム』から閲覧可能
全てのムービー・音楽と閲覧済みのグルーヴィーチャットが見れる