

レーティング 計算方法
プレイヤーのスキルを数値化したもの
クラス
レーティングの数値により決まる

クラス	RATING	1/PPR STATS	Grand battle STATS	デフォルト技Lv	技に対応するランク	DENDAMA01のPPRの計算 ゲームの80%をStatsとして計算する。 つまり、701ゲームの場合、701の80%進んだところ＝残り140までの平均値がStatsとして計算。 701で10ラウンド終わった時点で140だったとすると 701－140＝561 なので、 561÷10ラウンド＝56.1PPR(Point Per Round) その後、140点をバーストしようと、残り10ラウンド掛けて0アウトしようとStatsには反
C	1	0	0	1	ビギナー	
	2	10	10	1	ビギナー	
	3	19	19	2	ビギナー	
CC	4	29	29	3	ノービス	Grand battleの計算 獲得点数を足すだけ
	5	38	38	4	アマチュア	
B	6	48	48	4	アマチュア	01とGrand battleのレーティングの計算 1-(そのクラスの上限スタッツ-最新のスタッツ)/(そのクラスの上限スタッツ-そのクラスの下限スタッツ)+最新のスタッツが含まれるレーティングのInt if そのクラスの上限スタッツ=最新のスタッツの場合は下記の計算になります。 スタッツが含まれるレーティングのInt
	7	58	58	5	インターメディエイト	
BB	8	67	67	5	インターメディエイト	最終レーティングの計算 (01のレーティング+Grand battleレーティング)/2
	9	77	77	5	インターメディエイト	
A	10	86	86	6	エキスパート	
	11	96	96	6	エキスパート	
	12	105	105	6	エキスパート	
AA	13	115	115	7	シニア	
	14	125	125	8	シニア	
	15	134	134	9	シニア	
SA	16	144	144	10	プロフェッショナル	
	17	153	153	11	プロフェッショナル	
	18	163	163	12	プロフェッショナル	

点数	100%成功	65%成功	50% PPR(成功率100%)	65%	ゲーム種類
Lv1	7	105	52.5	21	101
Lv2	14	210	105	42	301
Lv3	21	315	157.5	63	501
Lv4	28	420	210	84	
Lv5	35	525	262.5	105	
Lv6	42	630	315	126	
Lv7	49	735	367.5	147	
Lv8	56	840	420	168	
Lv9	63	945	472.5	189	
Lv10	70	1050	525	210	
Lv11	77	1155	577.5	231	
Lv12	84	1260	630	252	