

## 得点システム

スコアは「SPIRIT」「KILL」「TOKEN」の3系統存在する  
それぞれ累計とセグメント個別に分かれている  
個別はセグメントクリア時に清算、累計に加算される  
ボスを逃した場合にはそのセグメントで得たすべてのスコアが半減する

3系統全部を稼ぐといったような単純な答えは存在せず、  
追求する程にそれぞれの系統で別の戦略やテクニックが要求される。

### SPIRIT

---

蓄積した魂(に含まれる霊)の量を表す  
一般的なゲームのスコアに最も近い

以下の条件で増加

針弾など一部の的弾に掠る

的に撃ち込む

的を倒す

アンチェイン(特定の編隊のリーダーのみを倒す)

イモータルボーナス(ライフ数が上限いっぱい時にエクステンドする)

インゴットアイコン取得

時間経過

セグメントクリア

SEGMENT7でプレゼントされる

### KILL

---

的を破壊した数を表す  
的破壊で1増加  
パーツも1つの的と数える

純粋な破壊を追求する人に向いてる稼ぎ要素

### TOKEN

---

取得したアイコンの物的、貨幣的価値を表す  
LUNA結晶アイコンやLUNA粒アイコンの取得で増加

アイテムジャラジャラな見た目の楽しさを求める人に向いてる稼ぎ要素

カウンタ 8126

今日 1

昨日 1