

- [難易度について](#)
- [ランクについて](#)
- [PROFESSIONAL](#)
- [ゲームランクについて](#)
- [~ Chapter別攻略 ~](#)

## 難易度について

チャプタークリア時にもらえるPtsは高難度ほど高くなる

具体的には各難度をSランクでクリアした時

アマチュア...1,000Pts

ノーマル...1,500Pts

ベテラン...2,000Pts

プロフェッショナル...2,500Pts

Overall Rank Exchange Points

Rank Amateur Normal Veteran Professional

S	1,000	1,500	2,000	2,500
A	900	1,000	1,500	2,000
B	700	800	1,000	1,500
C	500	600	800	1,000

## ランクについて

総合ランクを決定する要素は以下の通り。

以下の要素の各々において、Sを0点、Aを1点、Bを2点、Cを3点とし、その合計点数で総合ランクが決まる。

ポイント 総合ランク

0-2 S

3-6 A

7-10 B

11-12 C

総合Sを取得するためには、SSSSやSSSA、SSAA、あるいはSSSBでChapterをクリアする必要がある。

命中率

- 命中した弾数 / 発射した弾数で算出される。
- 敵の死亡動作時は、仮に命中してもミス判定となる。

Category	S	A	B	C
命中率	~ 70%	69.9 ~ 60%	59.9 ~ 50%	49.9% ~

撃退数

- 無害な動物を含め、敵を殺害した数、Chapterごとに異なる。

## 死亡回数

- ・ 死亡回数となっているが、実はGameOver画面でContinueした回数。

## Category S A B C

死亡回数 0 1 2 3~

## クリアタイム

- ・ Chapterクリアに要した時間。基準はChapterごとに異なる。

---

# PROFESSIONAL

難易度VETERANをクリアすると、PROFESSIONALがプレイ可能になる。

PROFESSIONALはかなりの難易度なので、死に覚えが必須になると共に忍耐と信頼おけるパートナーが必要となる。

装備の引継ぎが出来るので、VETERAN以下のプレイである程度は主力武器の改造を済ませておこう。

無限弾武器があるとかなり楽になる。

## クリーチャー

大抵の雑魚の近接攻撃一発でDYINGになる。(アーマーの効果はあるが、それ以上にダメージが大きいのでDYINGになる。)

- ・ アーマーを着ることでDYINGにならない攻撃

ボウガンの矢(防弾・2発まで)

武装兵マジニの銃撃(防弾・2発まで)(大体二連射以上されるが)

固定銃座・ガトリングマジニの銃撃(防弾・2発まで)

マジニが投げってくる手斧(体力フルでギリギリ)

リッカーの爪

壺や箱から出てくる蛇

アーヴィングの触手叩きつけ

- ・ 犬や鶏などの攻撃は体力半分程度減る。
- ・ 雑魚マジニがダッシュからのなぎ払い攻撃を多用するようになる(この攻撃はHSした場合モーションが止まらないので、HSは控えた方がいい)
- ・ 処刑マジニの移動速度が上がる。

## プレイヤーキャラクター

- ・ DYING状態から死亡までの時間が2,3秒しかない。

## アイテム

- ・ 出現する金貨や金塊の額が2倍になる。
- ・ トレジャーの売却金額は変わらない。
- ・ 各ステージに置いてあった固定の各種弾薬がほとんどなくなっている。

## 攻略の小アドバイス

- ・ 無理に格闘を狙わず、とにかく動きを止め中距離から倒すように心がける。
- ・ 敵の投げる武器は撃ち落とせる程の射撃精度はほしい、もし不安ならJ-ブレイカーがオススメ。
- ・ ムダに戦わない。ショートカットできる場所はフル活用。
- ・ ショットガン、閃光弾を活用する。

オフで一人で挑戦する場合は相方にライフルを持たせる。

- ・無限ロケランを使用するのであれば、敵のくる方向にロケランで弾幕を。相方はショットガンやライフルでカバーする。

## ゲームランクについて

- ・ゲームランクは0から10までの11段階。

Difficulty Grade

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Amateur	Amateur*	Amateur	Amateur	-	-	-	-	-	-	-
-	-	Normal	Normal*	Normal	Normal	Normal	Normal	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	Veteran*	Veteran	Veteran Professional

- ・\*がゲーム開始時(または難易度変更時)のスタート地点。
- ・プレイヤーの行動に従って上下するが、難易度別に限度がある。10はPro専用で、常に10固定。
- ・ゲームランクによって、与ダメージ、被ダメージに補正がかかる。

ゲームランク	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
敵へのダメージ補正	×2.5	×2.0	×1.8	×1.4	×1.2	×1.0	×0.97	×0.94	×0.91	×0.88	×0.85
味方へのダメージ補正	×0.5	×0.6	×0.7	×0.8	×0.9	×1.0	×1.3	×1.5	×2.0	×3.0	×10.0

- ・ゲームランクへ影響する要素

調整	Grade Points	要素
	-1,200	プレイヤー死亡
	-650	プレイヤーDYING
減少補正	-500	450以上の被ダメージ
	-400	100~449の被ダメージ
	+2	敵を攻撃
	+30	敵の弱点を攻撃
上昇補正	+45	回避行動を取った敵への攻撃命中
	+80	敵撃破
	+100	クリティカルヒット

- ・前作と異なり、命中率は影響しない。(4では故意に無駄弾を撃つことでゲームランクが下がった)
- ・累積1000ptの上昇or減少でゲームランクが変動する。死ねば確実にランクは下がる。(Pro以外)

- ・ 敵の強化

敵の配置が増える

敵の攻撃力、体力が上がる

- ・ コマンド入力

高難度の場合コマンド入力のパターンが増える  
入力受付時間が短くなる

尚、ゲームランクは画面上には表示されない。

---

## ～ Chapter別攻略～

Chapter 1

[Chapter 1-1](#)

[Chapter 1-2](#)

Chapter 2

[Chapter 2-1](#)

[Chapter 2-2](#)

[Chapter 2-3](#)

Chapter 3

[Chapter 3-1](#)

[Chapter 3-2](#)

[Chapter 3-3](#)

Chapter 4

[Chapter 4-1](#)

[Chapter 4-2](#)

Chapter 5

[Chapter 5-1](#)

[Chapter 5-2](#)

[Chapter 5-3](#)

Chapter 6

[Chapter 6-1](#)

[Chapter 6-2](#)

[Chapter 6-3](#)

2011/04/24

チャプターへのリンクを追加。

見づらかったら編集してください。