

ネタバレっぽいこと

2周目について。

ゲームをクリアすると、羅生モードとして2周目を開始することが出来る。

金、所持アイテム、傭兵データ、武器搬入庫のアイテム全て引き継ぎ。

クリア時に雇用していた傭兵はそのまま引き継ぎ。

ギルドにいる傭兵はいなくなるが、再度仲間にする则ち前回のステータスは引き継がれている。次の周でも使いたい傭兵がいる場合は雇ってからクリアしよう。

例えば書文を雇っていない状態でクリアした場合、次の周のMission 08 死守でイベントを起こすまで書文を使えない。

頭ランクは引き継がないが、煉獄ミッションのクリア状況は引き継ぐ。

(煉獄ミッションをさらに先に進めたい、煉獄ミッションを再び遊びたい場合は頭ランクの上げ直しが必要なので注意)

死亡していた傭兵は復活する。

また、開始時に難易度を選択できる。

ノーマル/ハード/ナイトメア

お頭の性別、名前、過去、傭兵団名等は変更できない。

クリアした難易度によって武器がもらえる。

ノーマル：イオンレーザー/ハード：N.S.G/ナイトメア：タリスマニア

世界観・設定

初回特典の設定資料に書かれてあった歴史・設定を、

要点だけ簡単に書いてみた。中古で買ったり

後から買ったりで特典が着いてこなかった人は参考にどうぞ。

- [人類の歴史](#)
- [重要な用語](#)
- [超能力・生体兵器](#)
- [トリット](#)
- [トリットの武器](#)
- [経済界を支配する大企業](#)
- [生体装甲の歴史とこれから](#)
- [その他?](#)

一部のライセンスの簡単取得法

(ライセンス経験値はランダムのため根気が必要です)

索敵..... 生体装甲編

1、事前準備として、生体装甲をシガーラ系にして、サーチサポートをつけます。(できればアンチインパクトも)

2、煉獄2の電撃作戦で、該当するシガーラ系傭兵と、攻略用傭兵で、中央の基地まで進みます。

(索敵を上げたいシガーラで、先に右上の海上倉庫に進ませて、その間に中央を攻略するのがおすすめ)

3、中央基地を制圧したら、索敵を上げたいシガーラを、左下のコントロールセンターへ空を飛んで海側から単機で向かわせます。(左下海上にも倉庫が2つあるので、そちらも

制圧)

4、壁越に敵を発見できるので、壁の外で、着地します。

5、あとは、飛行&着地を繰り返すと、何度も、敵を発見しますので、これで経験値が貯まります。

ゲーム進行が進んでいるなら、暗殺1などもおすすめです。

おことわり

各傭兵で試しましたが、ライセンス経験値の取得は、かなりランダムです。

一度に30ポイントぐらい入る時もあれば、10ポイントぐらいしか入らない時があります。