

TIPS

• 【操作関連】

ムービースキップ
挑発
味方への指示
味方アイテムスロットの確認
アイテム欄リロード
体術を発動させない(操作タイプAのみ)
アイテムの装備
アイテムの受け渡し
アイテムの持ち替え
リロードキャンセル
フィニッシュブロー(FB)
ムービー時のコマンド入力について

• 【アイテム関連】

ハーブの回復量
赤ハーブの使い方
お金稼ぎ

• 【小ネタ・小技】

武器改造
無限弾
オフラインでフィニッシュブロー
パートナーに叱られる
愛嬌のあるパートナー
愛嬌のないパートナー
撃つと命中率が下がるもの
マジニ無敵化
武器の命中率を楽に上げる方法(弾薬 推奨)
死亡回数を増やさない
正確な射撃
ロケットランチャー早撃ち方法(初撃のみ)
閃光手榴弾について
慣れれば非常に便利. 右スティックターン
Chapter 1-1
Chapter 2-1
Chapter 2-2
Chapter 2-3
Chapter 3-2
Chapter 5-2
Chapter 5-3
Chapter 6-1
Chapter 6-2
Chapter 6-3
弾薬の入っている箱
金貨の取得音
左利き・シェバのリロード術
壁張り付き後の射撃方向
足をガードしているが.....
THE MERCENARIESのタイムボーナス獲得時
羽交い絞めされているときに.....

【操作関連】

ムーブスキップ

SELECT(BACK)ボタンでムーブスキップ CO-OPでは双方がSELECT(BACK)ボタンを押さなければスキップされない。

相手がSELECT(BACK)ボタンを押すと画面上にスキップボタンが表示される。

挑発

- 挑発は両スティック(L3, R3)押し込みで使える。

クリス：カモンと二回言う

シェバ：口笛を吹く

ジル：口笛を吹く

ウェスカー：クリスとほぼ同じ

ジョッシュ、エクセラ、バリー、レベッカ：キャラ特定のポーズを取り、挑発

味方への指示

- (B)ボタン長押し+ SEND OUT(ゴー)「行け」
- (B)ボタン長押し+ COVER(カバー)「援護しろ」

味方アイテムスロットの確認

- アイテムスロットを表示し、R2(RB)ボタン押すと相手のアイテムスロットが見える。

アイテム欄リロード

- 今作では前作で出来なかったアイテム欄でのリロードが出来るようになっている。

アイテムスロットを表示し、で弾を (X)ボタンで選択、

弾の種類に合う武器に重ねもう一度 (X)ボタンでリロードモーション無しでリロード出来る。

- リロードモーションの時間が長い武器にすると早くリロードできる。特に時間制限があるマーセでは必要なテクニック。

体術を発動させない(操作タイプAのみ)

- 怯んでる敵に密着ショットガンしたい時に便利。

を押し放して近づいてR1で構えれば体術が発動しない。

アイテムの装備

- アイテムスロットを表示し、装備品にカーソルを合わせた状態で、

A or C操作ならR1(RT)ボタン、B or D操作ならL1(LT)ボタンですぐそのアイテムを装備できる。

アイテムの受け渡し

- ・弾を装備して近くで (B)ボタンを押せば相手がすぐ離れても弾を渡せる。

アイテムの持ち替え

- ・方向キーで即座にアイテムを持ち替えることが出来る。

塗りつぶされた部分がそれぞれ方向キー上下左右の配置となる。

リロードキャンセル

格闘アクション表示を出す リロード リロードを行っている動作の途中でアクションを実行すると、リロードのモーションがキャンセルされ、リロードが完了した状態でアクションが発動される

フィニッシュブロー(FB)

「フィニッシュブロー」とは特定の条件化でしか出せない体術のこと。
クリスとシェバが交互に体術を繰り出すと3発目の演出が「フィニッシュブロー」に変化する。

正面と背後から敵を挟む。

ハンドガンまたはマシンガンで腕を撃って狙い怯ませる。

フィニッシュブローを発生させたいメインキャラで体術を繰り出す。(1発目)

パートナーはそれを追撃。(2発目)

メインキャラはそれをさらに追撃すると成功。(3発目)

例：クリスでフックorキック シェバでニーキックorミドルキック クリスでフィニッシュ

例：シェバでミドルキックorニーキック クリスでフックorキック シェバでフィニッシュ

- ・一連の動作は必ず別々に行うこと。敵が死亡してしまう、アクションボタンが出現しない等がある為。
- ・敵の体力が少ない等でアクションが途切れてしまうことがあるが、その場合は素直に諦めること。
- ・ボスキャラへのFBは不可。雑魚敵へのFBに巻き込むことはできる(FBのダメージは与えられる)模様。
- ・フィニッシュブロー参考動画<http://www.gametrailers.com/player/43611.html>

ムービー時のコマンド入力について

ムービー時にコマンド入力でうっかり失敗してしまう人へ。
ぶっちゃけ全部のボタンを連打していればOK、連射パッドがあればラク。
プロフェッショナルでもムービー中ならボタン連打でも大丈夫。(戦闘中はダメ)

【アイテム関連】

ハーブの回復量

体力が満タンの時を9とすると、

ハーブ(緑) 2
ハーブ(緑+緑) 5
ハーブ(赤+緑) 9(全回復)

の分回復する。

赤ハーブの使い方

- ・赤ハーブは緑ハーブと調合することで初めて使えるようになる。

調合の仕方は、メニュー 赤ハーブを (X)ボタンで選択 緑ハーブに重ねる 調合ハーブ完成。
効果は体力完全回復。

お金稼ぎ

稼ぎ全般参照

お金の所持限界は9,999,999。(PS3/Xbox360版で共に確認)

【小ネタ・小技】

武器改造

前作同様、残弾0でも装填数を改造することにより最大装弾数までリロードされる。
弾が入手しづらいマグナムは特にその恩恵が大きい。

無限弾

クリア後から武器を最大まで改造した武器を無限弾化できるが、無限弾をオンにした武器は無改造でも無限弾になる。
同じ武器を購入したり、各チャプターで入手すればその場で無限弾武器を使用できる。(性能はその武器の改造具合に準ずる)

オフラインでフィニッシュブロー

敵を一撃でしとめられる便利な体術、フィニッシュブロー。
決まると嬉しい上にカッコイイが、発動条件がオフラインでは結構厳しい。
そこで、オフラインでの実行方法を紹介する。無論、これらが全てではない。

方法

素手のマジニにわざとつかまれる。
パートナーがマジニを殴り(蹴り)助ける。
ここで攻撃されたマジニはミドルキックorフックで攻撃された状態と同じになる。
(後ろから助けられた場合はキックorニーキック)
つまり、敵の後ろに回りこみニーキックorキックで追い撃ち。
パートナーのフィニッシュブロー炸裂!!

方法 (運勝負)

腕を撃ち怯ませる。
アサルト命令を出しまくるとたまに(あくまでたまに)体術をパートナーが出してくれる。
追撃。
パートナーのフィニッシュブロー!

方法 簡単かなあ・・・

武器はスタンロッドでAIはなし。

巨漢マジニのいるところに行く。
スタンロッドで殴り自分が近づき殴り（蹴り）をする。
AIが蹴り 殴り をしてくれる。
最後に自分で近づいてFBをする。

また、巨漢マジニは、足を撃ち膝を地面につかせると、
ストレートorスピキックで攻撃でき、近くにパートナーが居ればアッパーorサマーソルトで追撃してくれる。
そこでさらに近づけばリバースナックルorエアクラッシュが発動できる。
足は弾を数発打ち込まないと怯まない。

ガトリングマジニの場合は巨漢マジニより怯みにくいが足を撃ちまくと膝をつき、近づけば
無条件でリバースナックルorエアクラッシュを発動できる。頭を撃ち怯ませた場合は通常フィニッシュブローがでる。
シェバの場合はエアクラッシュのみ。
さらに、パートナーが近くに居ればフィニッシュ技で追撃してくれるので、かなりのダメージを与えられる。

フックorミドルキックで攻撃した場合、背後から体術を繰り出さないとストレートorスピキックで反撃してしまう。
また、キックorニーキックの場合はその逆。
挟み撃ちにすれば確実にパートナーがフィニッシュブローにつなげてくれる。
細い通路などがやりやすい。

パートナーに叱られる

ボス戦[相棒]で胸の赤い装置を外す戦闘が始まった時にパートナーにアサルト命令すると
「ジルを殺す気か!」(シェバ操作時)
と怒られる。ただしオフのみ。
また、モーターボートを操っていると壁(草)にぶつかると、時々怒られる。

愛嬌のあるパートナー

シングルプレイでのパートナーの待機モーションは好感度によって変化する。
好感度が低い場合は髪をかき上げたりするが、高い場合は笑いかけたり話しかけたりしてくれる。
シェバでプレイすればクリスのモーションも同様に変化する。
HELP状態のパートナーを助けたり、アイテムを渡したり、回復したりしていると好感度が上がる。
また、HELP状態を助けて貰ったり、回復して貰った後に礼を言うと好感度が大きく上がる（アイテムを貰った後の礼は効果なし）。
パートナーが連携技を決めたり、ヘッドショットをした後に褒めても好感度が大きく上がる。
チャプター 1 - 1 のマジニと初遭遇する場所で
「わざとマジニに捕まり助けてもらった後に礼を言う」 「後ろに回りこんで体術を決めてパートナーにフィニッシュ技をさせた後に褒める」
を7回ほど繰り返せばトロフィー獲得・実績解除が簡単に出来る。

愛嬌のないパートナー

パートナーからアイテムを貰うか、パートナーがDYING状態になると好感度が僅かに下がる。
パートナーの好感度があまりにも低いと、明らかに不機嫌そうな仕草をするようになってしまう。
クリス 舌打ちをするか、イラつきながら足踏みをする
シェバ 不満そうな顔で何かブツブツ言うか、「ふんっ」とそっぽを向く
ただし、その状態にするにはパートナーから500回アイテムを貰うか、
パートナーを1000回DYINGにしなければいけないので、相当な根気がいる。

撃つと命中率が下がるもの

以下の項目は、銃で撃つと命中率が下がる。

ナイフやスタンロッドなどによる攻撃は命中率に影響は無い。

なお、これらを撃って貫通した弾が敵などにヒットすれば命中率は減らない。

- ・ 木箱・タル・壺
- ・ 扉（破壊できないものも含む）
- ・ 壁に張り付いた宝石
- ・ BSAA隊員の死体
- ・ ガラス
- ・ リーパーの卵
- ・ 花の入った水槽
- ・ パートナー

以下の項目は未確認

- ・ 銃前
- ・ ワイヤートラップ
- ・ ドラム缶・ガスボンベなどの攻撃オブジェクト
- ・ 消滅する直前のマジニ
- ・ 実験体(5-2のベルトコンベアから流れてくるヤツ)

マジニ無敵化

マジニは梯子を立て掛けている間だけ完全無敵化され、マグナムを何発ぶち込もうが倒すことはできない。

このときは素直に待ってあげよう。

ちなみに、1-1で出て来る処刑マジニは金網を破る前に攻撃すると怯ませることができるが倒すことは出来ない。

さらに1-2で、女マジニが出た後の右フェンスの奥のマジニは指差しを終わるまで、

ダンボールの山の中から飛び出してくるマジニは飛び出すまで、

それ以前に攻撃しても、例えロケットランチャーを撃っても何事も無かったかのように、すぐにこちらに向かってくる。

その後は普通に攻撃が通じるようになる。

武器の命中率を楽に上げる方法(弾薬 推奨)

なるべく弱い武器で敵とにかく弾数を叩き込んでやろう。

命中精度が心配でSランク取得が危なくなったら、

ポーズメニューのリスタートで弱い武器(威力無改造マシンガンVZ61がお勧め)をアイテムストックから取り出し装備して、

なるべく近距離で外さないよう敵を撃ちまくって命中率を上げるという方法がある。

攻撃の当てやすいボスがいるステージでなら、とにかくボスを撃ちまくれば(弱点でなくても良い)、ガンガン命中率を上げる事ができる。

ちなみに、デチャントなどの仲間の死体を撃つと命中率が下がってしまうので注意。

死亡回数を増やさない

自分かパートナーがDYINGとなり、互いの回復が間に合いそうに無い時はポーズメニューからRESTARTを選ぼう。

直前のチェックポイントからやり直すことが出来る。

プレイ時間はCHECKPOINTを通過したタイムに戻されるので安心して何度でも使える。

また、死亡するとコンティニューを問うてくるが、ここでNoを選択してメインメニューでコンティニューを改めて選ぶと死亡回数が増えない。

S狙いでボス戦で死んでしまったとき、初めからやり直すより楽かと。

難易度プロのンデス戦で重宝しそう。

正確な射撃

ライフルなどを使い遠くの敵に狙いを定め、R1(RT)ボタンで構えたまま他の武器に持ち替える。そうするとライフルでつけた照準は変わらないので、たとえハンドガンであろうとかなり遠くの敵を正確に狙撃できる。ライフルの弾が無くても実行できるし、マグナムに持ち替えれば、ライフル以上のダメージを与えることができる。

ロケットランチャー早撃ち方法(初撃のみ)

ロケットランチャー以外の武器を構えた状態で、構えたままロケットランチャーに持ち換え、その瞬間に (X)ボタンを連打すると、構え終わる前に弾丸が飛び出す。(もう一つ、余談として、壁に張り付いた後、構える瞬間に (x)を連打でも構え終わる前に弾丸が飛び出します。)

閃光手榴弾について

敵が投げってくる閃光手榴弾でもプレイヤーは即死する。また閃光手榴弾やグレネードランチャー閃光弾は、自キャラのすぐ近くで爆発させると目がくらみ、一瞬だけ視覚がおかしくなる。しかし、クリスのZebraコスチュームとマーセナリーズで使えるウェスカーは、サングラスのためか閃光手榴弾で目がくらむことがない。ウェスカーのみ、ダメージを受けるなどするとサングラスは外れてしまうため、過信は禁物。

慣れれば非常に便利、右スティックターン

4からのゲームシステム変更により使用可能となった小技。使い方は至って簡単、右スティックで視点を左右にずらしながらR1で構えると、その方向に体が急旋回する。それを利用すれば、一瞬で左右60度までの旋回が可能となる。移動しながらでも視点をずらすこと自体は可能なため、曲がり角へ移動後すぐに左を向いて射撃・・・なんてタイムクラシスの様な華麗なプレイも不可能ではない。

操作タイプA、Bのみ可

Chapter 1-1

- ・連れ去られる男

ゲームが始まってから右の道に行くと、男が二人のマジニに連れ去られるムービーが見れる。彼はまだマジニではないと見られる。

- ・アメリカも似たようなもの

スタート直後のステージでそのまま肉屋に行かず一定時間経過させるとシェバとクリスの会話が発生。クリスの社会観がうかがえる。

- ・酷いゲームオーバー

集会場で殺されると、マジニ達にリンチにされるムービーが流れてからゲームオーバーになる。

- ・カークが来ない

終盤の集会場で、家の天井が破られるイベントシーンの後、緑のフェンスを処刑マジニが斧で破ってくる。それを、無限マグナムや無限ロケランを使って処刑マジニを怯ませ続け、阻止してみよう。すると、一定時間経つとくるはずのカークの無線が入らず、いつまでたっても助けが来ない。カークが薄情なのではない、フェンスが壊されるのがゲーム進行のフラグとなっているのだ。雑魚が邪魔ならば、家の窓から出て左側、廃車が正面に見える位置で、ロケランをフェンス中央に撃ち続ければ良い。

もちろんこれによるメリットは無い。

Chapter 2-1

・ナンバープレート

突っ込んでくるトラックを横転させたあと、トラックの後ろについているナンバープレートを見てみよう。
「8108ZA-10」「バイオハザード」となっている。(このアナグラムは直前のコンテナ迷路終盤、救急スプレーがあるコンテナにも書かれている)

・チェーンソーマジニ戦前(体験版のShanty Town)、ビルを越えずに鍵のかかった扉を開ける方法

二階のテラス、光が差している場所(一階のカギが掛かっている扉の真上)に移動する。
そこから手榴弾をKEN'S MARTという看板の文字に当たる様に投げる。
ガトリングガンの銃口を扉にめり込ませて撃つことで鍵を壊すことも可能。

Chapter 2-2

・仮設トイレ

鉱山内部を出てアーヴィングを取り逃がすムービーの後、最初の長いハシゴの辺りに仮設トイレがある。
ハシゴ側の方から立つと？コマンドが表示される。
？コマンドをすると扉をクリスorシェバが扉をロックして、中からマジニが一体出てくる。
なぜ中にマジニが居たのかは聞かないでほしい。
ちなみに、前作(4)でも序盤の家のトイレのドアを開けると、ガナードが一体出てくると言う事があった。

Chapter 2-3

・シューティングステージ

バイク、トラックラッシュの後それぞれにチェックポイントがあるので(画面上部に表示出る)体力に不安がある場合、メニューの「直前のチェックポイントからやり直す」を選ぼう。
瀕死状態なら緑ハープ1個分回復した状態からリスタートできる。評価も下がらないのでオススメ。

Chapter 3-2

・ジョッシュ

ジョッシュと共に逃げる場面があるが、このときのジョッシュは無敵ではない。
そのためジョッシュがダメージを受けすぎると死亡してしまう。
爆発物やチェーンソーマジニ等に巻き込まれないように注意。雑魚マジニからもダメージを受ける。
ちなみに、ゲームオーバー(Your Partner Died表示)になるが、クリスorシェバ死亡時と違いパートナーが名前を叫ばない。
(すくなくともシェバにとっては縁の深い人なんだが...)

・ジョッシュと連携

ジョッシュも体術連携の発動や、プレイヤーDYING時の救出をしてくれる。両方とも狙ってやるのは難しい。
体術連携時に発言ボタンを押すとちゃんとほめる。Good job!!

・チェーンソーマジニ

バルブで吹き出す火を消し、高台に降りるとチェーンソーマジニが出現して戦うことになるが
このときマップ北東の階段にもう一人のプレイヤーが立っていると
チェーンソーマジニは高台を上ったり下がったりを繰り返す。
ただし二人の位置が少々シビアで、少しずれるとどちらかに向かってきてしまう。
あまり実用的ではないが、中々シュールな光景が見られる。

Chapter 5-2

- ・増援イベント回避

ベルトコンベアの部屋に入って最初の高台から降りた所。ここの援軍はなかなか面倒なので何気に便利。降りてすぐの場所にいるガスマスクマジニとそいつから少し遠くに見える武装マジニ、この2体をすぐに倒すとその場所での援軍は出現しない。2体とも倒さないとダメ。

- ・方法1

1体はスタート地点の真下にいるので柵越しに下を狙おう。ロケランがあれば爆風で楽に倒せる。というか赤外線を当てただけでも気付かれるので爆風かボウガンでないといけない。(PC版マウス&キーボードモードではボウガンも反応するので注意)

- ・方法2

手榴弾と、マグナムかライフルを使う方法。
スタート地点から、飛び降りる梯子の手前まで移動する。飛び降りたら失敗
足元にいるガスマスクに手榴弾を投げる。自分の足元に投げる感覚でOK。
スタート地点側にいる武装マジニが叫び始めるので、終わるまでに狙撃すれば成功。

Chapter 5-3

- ・休憩

Chapter開始後、「ウロボロス・ムコノ」になった被験者が座っていたイスに近づくと？コマンドが表示される。
？コマンドを押すと、2人のここまでの疲れが垣間見える。

余談だが、前作(4)の終盤、イベントシーン中に敵が座っていたイスを調べると、レオンが腰を下ろすと言う似たような小ネタが存在。

前述のトイレの件と言い、今後のシリーズで定番の小ネタとなる可能性も...？

Chapter 6-1

- ・クレーンイベント回避

Chapter開始後すぐの高台に登り、ライフル(PSG-1推奨)でクレーンを操作するレパーの近くにいるマジニを倒しておく
と、
檻に閉じ込められるイベントをなくすことができる。

- ・船内の警報イベント回避

船内に進入しエクセラ逃亡イベントの後、武装マジニがいる広い部屋にでる。
ここで、初期配置されている6体(入口付近から狙える4体、上層・板の裏の1体、降りた後で歩いてくる1体)
に見つからずに1撃で倒すと警報が鳴らず、二回にわたる武装マジニの追加がなくなる。

- ・方法1(やや難易度が高い)

通路から見える1体目を狙撃。その左上に見える2体目を狙撃。

部屋入り口踊り場から左の真下の3体目を狙撃。前進して曲がり角の板に張り付き、素早く顔を出して板の裏の4体目を狙撃。

同じ板の逆から見える下の5体目を狙撃。前進し、梯子まで行って下りずに戻り、歩いてくる最後の6体目を狙撃。

(板の裏のはロケランの爆風でないといけない。最後の一匹は下に降りず、通路の突き当たりまで行って、さっき倒した奴がいた板の裏から狙撃。)

- 方法 2

通路から見える1体目を狙撃。その左上に見える2体目を狙撃。
通路から踊り場に出て左側（通路の真下）にいる3体目を狙撃してから、側にいる4体目を狙撃。
前進して曲がり角の板に張り付き、素早く顔を出して板の裏の5体目を狙撃。
5体目がいた板の裏までに隠れ、歩いてくる最後の6体目を狙撃すれば成功。

Chapter 6-2

- RECORDSを充実させる

RECORDSの武器使用回数や命中率を増やしたい完璧主義者なあなたに。
船内に逃げ込んだ後、2階に倒れている武装マジニ(1階は触手が邪魔)は攻撃を当てても怯まず、死体が消えることも無い。
ここにひたすら銃弾を浴びせれば命中率が100%でなかった武器も100%に出来る。
当然固定銃座や体術はここでは増やせない。また、ヘッドショットもカウントされないので別の場所でどうぞ。

Chapter 6-3

- 椅子に座る

Chapter始めごろに通るエレベーターに近いブリッジの椅子に近づくと、?コマンドが表示される。
?コマンドを押すと、Chapter5-3同様椅子に座るが、ここでは「船長気分を楽しんでいる場合ではない」という前作4と同様のネタが存在。

- 瞬殺

火山地帯でのウェスカー戦、クリスとシェバが分断され、シェバから高台へと行くように指示がある。
さっさと高台へとのぼり、左へと曲がって高台端のウェスカーを見下ろせる位置につく。
ウェスカーが坂で触手を振り回し弱点を出現させたらそこにロケットランチャーを撃ち直撃させる。(AIは不可)
すると即戦闘終了。
注意すべきことは直撃しないとだめだということ。爆風ではダメ。

- フィニッシュ技

火山地帯でのウェスカー戦で、触手竜巻の終了時にクリスで背中に回り込むとコマンドが表示される。
実行するとボタン連打でウェスカーを抑えつけることができる。
抑えているときにシェバが核に近づくと、コマンドが出るのでコマンドボタン連打で怒涛のナイフ攻撃が出せる。
この時、お互いの連打が甘いとクリスの体力が少しずつ減っていくので注意。コマンドを最後まで成功させると戦闘終了。

なお、ウェスカーを抑えているときは胸の核がガラ空きになるのでコマンド技を発動しなくても核を自由に攻撃ができる。
コマンドのフィニッシュ技の演出はなかなかカッコイイので、一度は見てみましょう。

弾薬の入っている箱

「~の弾」が入っている箱をライフルなどのスコープでズームして見てみると、
「RED HAWK」などの名称以外にも細かい字でいろいろ書かれているのが識別できる。H&K PSG1の改造スコープだととても見易い。

実は細かすぎる芸のせいで少し武器との間で矛盾が生じているが、
普通は何とも思わないので無問題...そっちに興味のある人は以下をどうぞ。各弾薬のグラフィックは前作と同じというのが原因か。

- マシニングの弾 (JACKAL)

「9mm」と書かれているが、マシンガンの中で実際に9mm弾を使用するのはH&K MP5だけである。
ちなみにゲーム内に登場するハンドガンは全て実際には9mm弾を使用。
ちなみに、前作ではマシンピストル（9mm弾を使用するステアーTMP）の弾だった。

- ・ライフルの弾（DRAGONFLY）

「.223REM」と書かれているが、これは5.56mmx45弾の事で、対応するのはS75のみである。
ちなみに、ドラグノフは7.62mmx54R、PSG-1は7.62mmx51を使用する。

- ・マグナムの弾（Ballistics）

「.45」と書かれている。45口径のマグナム弾は存在するが、今作に登場するマグナムの3丁のどれにも対応しない弾種である。

金貨の取得音

金貨を間隔を空けず連続で取っていくと、取得時になる音が次第に高くなっていく。
途中で金塊などを挟むと元の高さに戻る模様。
同様にしてトレジャー売却時の音も高くすることが可能。

左利き・シェバのリロード術

クリスとシェバは利き手が違うため、画面の配置や武器の構えが鏡のように反転している。
しかし、弾のリロードの際にはただ反転させた動きだけではなく、その構造にあわせて違う動作を行う。

- ・ハンドガンとショットガン

全ての種類がクリスの動作を反転させた様な動作。

- ・マシンガン

H&K MP5はボルトが左側に有るため、
クリスは右手でグリップを握りボルトを引いて左手でマガジンを入れ替えた後、そのままボルトを戻してリロード完了。
対してシェバは左手でグリップを握り一度銃を傾けボルトを引き右手でマガジンを入れ替える。
そしてもう一度右に銃を傾けてボルトを戻してリロード完了。
他のマシンガンはコッキングレバーが右側に有るため、シェバは銃を傾けずにそのまま右手でレバーを引けるのに対し、
今度はクリスが銃を左に傾けて左手でレバーを引く。

- ・マグナム

S&W M29とM500はリボルバーのため、一度シリンダーを左側に出して弾を込める。
クリスは右手で銃を握り、体の外側(右)に銃を傾け左手で弾を込める。
シェバは左手で銃を握り、体の内側(右)に銃を傾け右手で弾を込める。クリスより若干不自然でやり辛そうにも見える。
また、シリンダーを出す際の動作にも若干の違いがある。

- ・ライフル

ドラグノフは右側にコッキングレバーがあるため、シェバの場合は銃を傾けずに右手でレバーを引く。
対してクリスは一度銃を左に傾けてからレバーを引く。
他のライフルではシェバが銃を傾け、クリスは傾けずにレバーを引く。
また、S75ではシェバは排莖の度に銃を傾けているため、少し面倒そうに見える。

グレネードランチャー

クリスの動作を反転させた様な動作。

壁張り付き後の射撃方向

壁に張り付いた後の射撃方向は、張り付いている最中に向いている方向となる。(大体画面中央)
ロングボウと同じくレーザーポインターが出ないが、
そこそこの方向に事前に合わせておくことが可能。

足をガードしているが.....

後半戦で出現する兵士マジニで、足にアーマーを装着しているマジニが出現する。
が、実はこの足アーマー、前面だけで背後はガードされておらず、細かく言えば足先もガード
されていないのである。
つまり、背後から狙うか、足先を狙えば攻撃可能。つめが甘い。
この技はちょっとした遊びなので、使える!と言うようなわけでもない。
が、前面の下腹部もなぜかガードされる。
ちなみに、頭をガードしているマジニには、ハンクに似たマスクを着用している者もしばしば。

THE MERCENARIESのタイムボーナス獲得時

タイムボーナスを手に入れる時、体術を使うことは皆さんもご存知だろう。
マジニが近くに来たとき相手にヒットする時がある。実用的ではない。
一応、クリティカルも発生する。

羽交い絞めされているときに.....

後ろから羽交い絞めされているときに、武器を持ったマジニは、
武器で攻撃してくるが、素手のマジニは、キックで攻撃する。
(威力：20?)
