

# MERCENARIES攻略

- THE MERCENARIESとは
- ステージ

集会場  
鉱山  
集落  
古代遺跡  
実験施設  
ミサイル施設  
船首甲板  
監獄

- キャラクター

クリス(BSAA)  
クリス(Zebra)  
クリス(S.T.A.R.S.)  
シェバ(BSAA)  
シェバ(Casual)  
シェバ(Amazones)  
ジル(BSAA)  
ジル(Battle suit)  
ウェスカー(Black)  
ウェスカー(S.T.A.R.S.)

---

## THE MERCENARIESとは

本編クリア後にプレイ出来るミニゲーム

制限時間いっぱいまで生き残るまたは

150体の敵を倒すことでクリアとなり

クリアまでに集めたスコアによりSS~Dまでの成績が決まる。

Bランク以上でクリアするとステージ・Aランク以上だとキャラクターが増える。

Leaderboardsでランキングを見て世界中の人と自分の成績を比較できる。

SOLO ( パートナーなしの1人プレイ )

DUO、Split Screen(オンライン2人プレイorオフライン2人プレイ)から選択出来る。

SOLOの時にDYINGになった場合はボタン連打で立ち直ることが出来る。

各ステージではタイムボーナス・コンボボーナスがある。

- タイムボーナス:時計の形をした黄色いもの 制限時間が+30~90秒増える。取得時に腕怯み(前)の体術を使い壊す。これに敵を巻き込むことが可能。
- コンボボーナス:宝箱に入っている砂時計 取得すると一定時間の間1コンボにつき1000点取れる。50コンボ以上では1コンボ1000点となるので、50コンボ以上の時に取っても意味が無くなってしまうので注意。また、効果中にまたボ - ナスを取ると上書きされ前の分が早く終わってしまう。

体術で敵に止めをさすことで制限時間が+5秒される。全滅させるなら必要行為

全滅をさせた後、残り時間1秒×1000点が加算される。

TIPSにマーセでも役立つテクニックがあるので読んで参考にしてください。

## ステージ

最初は集会場のみでBランク以上でクリアするごとに増えていき最大で8つになる。

鶏は各ステージに一羽いる。150体の中の敵でありこれを残してしまうこともしばしば倒すと2000点。確実に金の卵を落とす。

動きが速いので慣れないうちは手榴弾などの範囲攻撃で早めに処理しよう。

残しておくともステージによっては行方不明になる可能性あり。

ちなみにウェスカーの迅速移動で倒すことが出来、+5秒が取れる。

鶏と同じ様に固定の場所にマジニが待ち伏せしている事がある。

それらは近くに行かなければ一切動かないので

鶏を倒していても終わらない場合こちらの可能性も

上記二つ以外で終わらない場合はどこかの出現ポイントで引っ掛かっている事がある。

(筆者はミサイル施設、監獄で稀に起こっていた)

---

## 集会場

### 特徴

本編1-1終盤の所+1-2最初の下水路側。本編より少し行動範囲が広い。

最初処刑台(本編ムービーでエージェントの人が殺される所)の近くに扇動者がいる。

通常のマジニより体力が高く、ケファロになりやすい。出来るなら変異防止の即死体術を狙って処理しよう。

プレイヤーの開始地点の近くの一つであるので注意

後は巨漢マジニ、処刑者にどう対処するか。

下水路のスタート地点から少し真っ直ぐ行った建物の近くは複数の敵出現ポイント(処刑者も出る)になっているため慣れないうちは余り長居しない方がいい。

### スタート地点

処刑台の一番上

下水路の梯子とコンボボーナスの前

### 出現する敵

- ・マジニ(市民)
- ・扇動者
- ・巨漢マジニ
- ・処刑者
- ・ケファロ

### タイムボーナス位置

- ・下水路の梯子を下りてすぐ先
- ・下水路の上の小屋の中
- ・バスの上
- ・バスの隣の建物の中
- ・同じ建物の屋根の上
- ・下水路のスタート地点から少し真っ直ぐ行った建物の近く
- ・下水路のスタート地点からすぐ右の路地
- ・1-1でイベントシーンで入る建物の二階

## コンボボーナス位置

- ・ 下水路に降りる梯子脇
- ・ 1-1でイベントシーンで入る建物の一階
- ・ 同じ建物の二階
- ・ バスの中

## 鶏の居場所

下水路内 奥にはドラム缶があるのでそれに巻き込めるなら使おう

## 固定マジニ

1-1でこのマップに入ってすぐ目の前のあたり

---

## 鉱山

### 特徴

2-2坑道の後半部分

大きく分けると洞窟側と広場側と洞窟と広場の中間の通路があり

どちらか側に居ると(2人プレイの場合2人共)

もう片方側の敵沸きが止まるので注意。

洞窟側は特に言う事は無いが

広場側で戦う時は

死角の上から火炎瓶を投げられたり、ボウガンで撃たれるので

上の階に陣取るようにした方が良い。

待ち伏せと呼べるのは居ないがスタート地点のすぐ近くに敵が居る。

こちらの固定マジニはそれについて説明する。

鶏は2匹居る。

1匹は白の卵になっている。

### リーバーの出現

3匹おり

1匹目、洞窟側一番奥柵の向こう

2匹目、洞窟と広場の中間の通路、上の敵沸き場

3匹目、広場側3階洞窟の柵の向こう

感知式爆弾に引っ掛ければその後はほぼどの銃器でも弱点一発で済む。

### マジニ(市民)の携行している武器の傾向

他のステージと比べると火炎瓶持ちがかなり多い。

またダイナマイト持ちが少なからず混じってくる。

接近時、2人プレイ時に無闇に撃ち

これらに巻き込まれるor巻き込むことの無いように。

両手武器持ちも多い。

ボウガン持ちも居る。こちらは残しておく危険、出来るだけ優先して早く倒すべし。

巨漢マジニはほぼ感知式爆弾を落とすようになっている。

リーバー対策として使えるので取っとくと良いかも。

### スタート地点

洞窟側、一番奥の柵前

広場側、一番上の木の足場

### 出現する敵

- ・ マジニ(市民)
- ・ ケファロ

## 巨漢マジニ

- ・ リーバー × 3

### タイムボーナス位置

- ・ スタートと反対の一番上の足場,2階から梯子で登る
- ・ 3階、洞窟内
- ・ 2階、採掘機の橋
- ・ 1階、木材の近くの穴の中
- ・ 中間の通路から洞窟側入ってすぐ左あたり その上に敵沸き場あり
- ・ 中間の通路から洞窟側入って左の細い道
- ・ 洞窟側、一番奥の柵前スタート近く

### コンボボーナス位置

- ・ 3階、中央の出っ張った足場
- ・ 1階、木材の近く
- ・ 中間の通路から洞窟側入って左の細い道奥
- ・ 中間の通路から洞窟側入って右の道

### 鶏の居場所

- ・ 中間の通路から洞窟側入ってすぐのあたり
- ・ 3階、洞窟内

追い込んで爆発ドラム缶に巻き込める。が、逆方向に逃げられないように。

### 固定マジニ

- ・ 洞窟側、一番奥の柵前スタート近くの2体

タイムボーナスの方 両手武器持ち

最初から気付いていて近づいてくる。

- ・ 樽と木箱の上に閃光手榴弾がある方 火炎瓶持ち

最初から気付いてはいない、タイムボーナス側のを倒した後に相手しよう。

- ・ 広場側、一番上の足場スタート近くの3体

3階にすぐ下りると巨漢マジニ

反対側の足場下の3階洞窟前,ダイナマイト持ち,後ろからでもある程度近づくと反応する

3階洞窟内 両手武器持ち,近くに爆発ドラム缶あり

---

## 集落

### 特徴

### スタート地点

### 出現する敵

- ・ マジニ(先住民)

ケファロ

- ・ キペペオ
- ・ プイキチワ
- ・ 巨人マジニ

タイムボーナス位置

コンボボーナス位置

鶏の居場所

固定マジニ

---

## 古代遺跡

特徴

スタート地点

出現する敵

- ・ マジニ(先住民)
- ・ ケファロ
- ・ デュバリア
- ・ 巨人マジニ

タイムボーナス位置

コンボボーナス位置

鶏の居場所

固定マジニ

---

## 実験施設

特徴

スタート地点

出現する敵

- ・ マジニ(武装兵)
- ・ ケファロ
- ・ デュバリア
- ・ リッカー

タイムボーナス位置

コンボボーナス位置

鶏の居場所

固定マジニ

---

## ミサイル施設

特徴

スタート地点

出現する敵

- ・マジニ(市民)
- ・ケファロ
- ・ガトリングマジニ×2
- ・赤ガトリングマジニ

タイムボーナス位置

コンボボーナス位置

鶏の居場所

固定マジニ

---

## 船首甲板

特徴

スタート地点

出現する敵

- ・マジニ(市民)
- ・ケファロ
- ・チェーンソーマジニ(赤ズボン)
- ・チェーンソーマジニ(青ズボン)

タイムボーナス位置

コンボボーナス位置

鶏の居場所

固定マジニ

---

## 監獄

特徴

本編に無いオリジナルステージ。地上3階、地下1階の構造

とても広いので、生き残るためなら2人プレイ時はあまり無理をしないように  
中央の部屋は最も敵が集中しやすい場所、慣れないうちはあまり長居するべき場所ではない。  
真ん中でジャンプができる。

牢獄通路 通路に燃えるドラム缶。牢獄が3つ。小屋の方から2つ目に地下への梯子。

小屋、1階に壊れる壁(外側近辺に手榴弾が吸い込まれる地面の箇所あり)

地下1階、やや狭い一本道、敵の沸き場は無い。

橋、一部狭く所々穴があり手榴弾等を使う際注意。地下への通路がある。

2、3階、大体の場所が狭い。あまり戦うのに向いてない。

3階、階段付近は敵の沸き場2箇所(赤処刑者も確認)あり

3階は滑車がありそこから中央の部屋が見下ろせる部屋から出ている橋の上に下りられる。

一部のタイムボーナスのある場所で戦っていると80%位の確率で負けているのを筆者は見かけます。タイムボーナス位置にて追記します。(必要ないなら削除OKです)

赤処刑者が出現。2人プレイでの対処法は出来るだけ集まり、援護と処刑者に役割を分けると簡単。(両者ともマグナムが無いと苦戦必死か?)  
通常の処刑者も体力が上がっている。

処刑者達は赤、通常、赤...と交互に出る。

終盤はマジニがダイナマイト持ちのみ、巨漢も多く出て、その頃には最後の赤処刑者が出る。

#### スタート地点

- ・ 3階、中央の金網の中
- ・ 1階、中央の部屋の端(左に壊れる壁、後に飛び越えられる所)

#### 出現する敵

- ・ マジニ(市民)
- ・ 巨漢マジニ
- ・ ケファロ
- ・ デュバリア
- ・ 処刑者
- ・ 処刑者(赤) 最初の一体は地下1階から動き出す。

#### タイムボーナス位置

- ・ 3階中央の金網の中(スタート目の前)。
- ・ 2階

中央の部屋が見下ろせる部屋から出ている橋の上。 ・ここでの戦いは非推奨、燃えるドラム缶のある部屋、固定火炎瓶持ちマジニのいる部屋、反対側の部屋を出た通路から見て飛び越える方がドラム缶の部屋、木製扉の方が固定マジニの部屋

- ・ 小屋の2階。
- ・ 橋、地下への通路手前の出っ張り。 ・ここでの戦いは非推奨。
- ・ 牢獄通路、小屋から一番奥の牢獄(ここだけ扉付き)。
- ・ 中央の部屋スタートから木製扉出て右。
- ・ 中央の部屋スタートから木製扉出て左の部屋。
- ・ 中央の部屋スタートから前の方に見える飛び越えられる所の部屋入って右奥。
- ・ 地下1階、中央の部屋の下にあたる場所 ・1階、中央の部屋からカメラを動かせば確認出来る。

#### コンボボーナス位置

- ・ 3階、中央の金網スタートから左 ・近くにマジニが居るので注意。
- ・ 2階、中央の部屋が見下ろせる部屋の中
- ・ 小屋の中
- ・ 牢獄通路、小屋から1つ目の牢獄。

#### 鶏の居場所

小屋の中 ・手榴弾で倒す時宝箱に遮られる可能性あり、出来るだけ近くに投げよう。  
固定マジニ

- ・ 中央の部屋スタートから前の方に見える飛び越えられる所の部屋入って前の木製扉の先

こちらを見た瞬間喋りだして隙だらけなので撃って黙らせよう、極稀に無反応。  
もう1つの近くの扉から行くと喋ること無く即効で反応してくるので注意

- ・ 橋、地下への通路手前の出っ張りから見て右の高台への道

地下への通路から出て来た時に反応する。橋から直接行こうとすると待ち伏せ状態のまま？

- ・ 2階、小部屋 火炎瓶持ち

木製扉からタイムボーナスを取って奥に行けば後から撃てる。  
逆に正面から行くと鉄製扉を開けようとした瞬間から火を点け始める。

---

## キャラクター

最初に見えるキャラクターはクリス(BSAA)とシェバ(BSAA)のみだが  
各ステージでAランクを出すことで増やすことが出来、全部で10人になる。

ジル・ウェスカーの体術については体術のページに記載されてます。

- ・ アイテム欄の対応

銃の横の()は装填数

---

## クリス(BSAA)

最初から出現

- ・ 所持アイテム

ハンドガンの弾×50  
手榴弾×5  
ショットガンの弾×30  
M92F(50)  
イサカ M37(20)  
救急スプレー

- ・ 使い方・特徴

シェバ(BSAA)と同じく、最初から選択できる。

性能バランスに優れたハンドガンM92Fと乱戦用から特殊クリーチャーまで幅広く対応できるイサカ M37、さらに豊富な予備弾数と救急スプレーを持っており、かなり扱いやすいキャラクターである。

対マジニの体術としてオススメしたいのはM92Fを胴体 脛or太股と2発撃ち、それからのアッパーかストンプ。全てのマジニに対して有効で、マジニ(先住民)の転倒からのやっかいな起き上がりも防ぐことができる。ストンプは硬直時間が極めて短く、アッパーは巻き込める範囲もかなり広いいため乱戦時ではかなりの突破力を誇る。また胴体に2発 肘でフックでも倒すこともできる。あまり日の目を見ることがないフックを活躍させたい人にはオススメ。

イサカ M37の攻撃力は意外に高く(散弾1発あたり400ダメージ)、特殊クリーチャーに密着状態から放てば2800ものダメージを連続して与えることができる。ただし特殊クリーチャー一体だけに固執して連射していると周りのマジニたちに後ろから掴まれたり殴られたりすることがよくありがち。イサカ M37を連射するときは周りもよく警戒しておきたい。また処刑マジニやガトリングマジニに対しては二発程度撃たなければ怯まなく、反撃を受ける可能性が高いため、手榴弾で

膝をつかせてから攻撃すると周りのマジニを吹き飛ばすこともできるので幾分か安全だろう。

## クリス(Zebra)

集落 A ランク以上で開放

### ・所持アイテム

ハンドガンの弾 × 30  
ロケットランチャー  
ショットガンの弾 × 10  
SIG P226(16)  
M3(10)  
ロケットランチャー

### ・使い方・特徴

通常なら一つしか持てないロケットランチャーを二つ持っているのが特徴  
ボス級を即効で倒せるがしっかり当てないと生き残る可能性もあるので油断しないように。  
早めに使くと武器が二つしか残らないので、それも使える腕を持って使おう。  
二つの武器はどちらも威力重視型で装填数が少ない。弾切れに注意。

サングラスをしているので閃光による硬直効果が無効  
しかもウェスカーと違い外れない。

---

## クリス(S.T.A.R.S.)

実験施設 A ランク以上で開放

### ・所持アイテム

マシンガンの弾 × 150  
グレネードランチャー(電撃 × 12)  
マグナムの弾 × 6  
SIG 556(65)  
S&W M29(12)

### ・使い方・特徴

---

## シェバ(BSAA)

### ・所持アイテム

ハンドガンの弾 × 50  
ドラグノフ(13)  
サブマシンガンの弾 × 150  
M92F(40)  
VZ61(260)  
救急スプレー

### ・使い方・特徴

---

## シェバ(Casual)

古代遺跡 A ランク以上で開放

- 所持アイテム

マシンガンの弾 × 100  
S75(20)  
ショットガンの弾 × 20  
AK74(50)  
ライフルの弾 × 10  
J.ブレイカー(8)

- 使い方・特徴

---

## シェバ(Amazones)

ミサイル施設で開放

- 所持アイテム

焼夷手榴弾 × 3  
ロングボウ  
救急スプレー  
グレネードランチャー ( 冷凍 × 6 )  
閃光手榴弾 × 3

- 使い方・特徴

本編だとS75をフル改造しないと買えないロングボウを持っている。  
ロングボウはレーザーサイトが無いが非常に威力が高く、普通のマジニなら大抵一撃で倒せる。  
逆に言えば、体術で時間を稼ぎにくい。  
その上、怯ませ能力が低いので、連射してもチェーンソーの即死や処刑人の一撃DYINGを食らうときもある。  
しかし、体術に関しては閃光手榴弾や冷凍グレネードランチャーがあるので大して気にならないと思われる。  
尚、救急スプレーを持っている為、回復も素早く出来る。(DUOなら、味方のDYING状態に使うと良い。)  
ちなみに筆者の個人的な意見だが、焼夷手榴弾はあまり使わないかも知れない。

---

## ジル(BSAA)

集会場 A ランク以上で開放

- 所持アイテム

ハンドガンの弾 × 50  
閃光手榴弾 × 5  
マシンガンの弾 × 150  
PX4(25)  
H&K MP5(150)

## 救急スプレー

### ・ 使い方・特徴

ダウン体術の両膝落としは非常に威力が高くマジニを一撃で倒せる。  
足体術(後)の首ひねりは変異防止の即死体術。  
何故か火炎瓶・ダイナマイト持ちに使うと炎上・爆発する。  
終わった後の飛び込みはマジニを弾き飛ばす。それで倒れたら両膝落としを仕掛けよう。  
弾き飛ばし時にも火炎瓶・ダイナマイト持ちに当たると炎上・爆発する。  
ジル(BSAA)のみが持つPx4はマジニの頭を撃つと高確率(87.5%)でクリティカル。  
ケファロが出ても手持ちの閃光手榴弾で対処できる。  
また巨漢マジニを3発足を撃って怯ませ体術その後すぐ足を撃つと1発で怯む。  
1対1なら封殺できる。  
H&K MP5は貫通能力ありパートナーの援護、ばら撒いて敵を止めるのに向いてる。  
銃器の火力は低いので体術を重視して弾を節約、パートナーを支援する時等に全力で撃つのが合うかも。

ジルはナイフを使うモーションが突き刺して振りも早い

---

## ジル(Battle suit)

船首甲板 A ランク以上で開放

### ・ 所持アイテム

マシンガンの弾 × 150  
手榴弾 × 3  
ライフルの弾 × 30  
VZ61(300)  
H&K PSG1(9)  
調合ハーブ[緑 + 緑]

### ・ 使い方・特徴

ライフルが入って火力は上がったが慣れは必要だろう。  
ちなみにH&K PSG1は巨漢マジニを体1発、足1発+体術×2セットで済む。  
こちらも出来るだけ弾を節約、勝負時に全力を注ごう。

---

## ウェスカー(Black)

鉱山 A ランク以上で開放

### ・ 所持アイテム

ハンドガンの弾 × 50  
手榴弾 × 5  
マグナムの弾 × 6  
H&K P8(21)  
S&W M500(6)  
感知型爆弾 × 5

### ・ 使い方・特徴

H&K P8は貫通能力あり。普通に使ってもいいが  
頭1発+体術の方が当然節約できる。出来るなら全部のマジニに狙いたい。

S&W M500はロケットランチャーを除いて最強武器

監獄の赤処刑者を6発(頭・弱点に全弾ヒットすれば5発)で倒せる。

反動は大きいので出来るだけ背後を確保した上で使いたい。

集団に対してショットガンは無いが手榴弾で対処できる。

感知型爆弾は時々置く、狭い道に置く、後ろから追ってくる敵に踏ませる等や

敵が頻繁に通る道ならどこに置いても効果を発揮してくれるだろう。

ウェスカーはR3押し込みで体力を消費して本編でも使ってた迅速移動使える。移動中に で膝蹴りも可能。

サングラスで閃光による硬直効果が無効だが

マジニの攻撃・つかまれる等をされると外れる。

本編のように予備は持って無い。

---

## ウェスカー(S.T.A.R.S.)

監獄 A ランク以上で開放

### ・所持アイテム

ハンドガンの弾×30

L.ホーク(8)

ショットガンの弾×10

サムライエッジ(15)

ハイドラ(6)

### ・使い方・特徴

一番安定した装備を持っていると言われている。

マーセの(S.T.A.R.S.)のみが持つサムライエッジはマジニを2発で倒せるハンドガン最強武器。

普通に使っていても運が悪く無ければ弾も切れないかも。

ハイドラも全発命中の威力は高いが

距離による威力の差は大きいので過信できない。

赤処刑者等をそれだけで止められるかは分からなくとても危険なので

マグナム等でしっかり動きを止めてから使った方が断然安全。

(個人的な意見だがL.ホーク使わないでハイドラでごり押しするのを筆者はよく見かける)

L.ホークは反動が少ないがボスに使うには威力低め、上で書いたとおり動きを止めるのに使い

ハイドラと併せて使うのがいい。

Blackと同じサングラス効果あり

---