

八通屋

真モグモグ風林火山 弐の陣
真 MOGU MOGU 風林火山 貳之陣
(ネット(NET))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

4號機經典的MOGU MOGU風林火山系列最新作。

主人公為MOGU國的武將武田MOGU玄，以打地鼠方式與全國著名的武將對抗，增加領土。

目標為完成天下統一大業，若佔領全部領地為『全國制霸』。

【機械割】

設定1 : 96.8%

設定2 : 98.3%

設定3 : 99.5%

設定4 : 102.2%

設定5 : 106.6%

設定6 : 114.8%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.4枚的增加
- 1回合30次遊戲 + α (初期遊戲數是「御褒美乱打」決定)
- 遊戲數上乘類型
- 跟從押順導航消化
- 周期到達(50次遊戲)後發生的「モグラ叩き合戦(打地鼠合戦)」勝利為AT確定
- 通常時是白MOGU圖案連線(16分之1)為「武力」 & 「士氣」增加
- 特定小役成立時是「荒修行」與「提督來襲」當選的機會
- 「荒修行」是白MOGU圖案連線2.5分之1為出現的參數高確區域
- 「提督來襲」是モグー(moguu)提督勝利為AT突入的周期超越戰鬥
- 「モグラ叩き合戦(打地鼠合戦)」突入後是「武力」為攻擊力「士氣」為繼續遊戲數變換

●AT中は周期到達(只有初回25~30次遊戲，以後是40次遊戲固定)為「一騎決戰」發展，敵武將擊破的話，上乗特化區域獲得

●搭載參數高確區域「電光石火」與成功為上乗特化區域直行的「忍ATTACK」

●上乗特化區域「風林火山宴武」是「~風」「~林」「~火」「~山」4種類

●突入時的左轉輪，2連MOGU玄停止為「~風」「~林」「~火」「~山」

其中之一，3連MOGU玄停止為「~火」「~山」其中之一突入

●「~風」是50~90%的繼續率為5~50次遊戲上乗(上乗6回保證)

●「~林」是10or90%的繼續率為10~50次遊戲上乗(上乗3回保證)

●「~火」是MOGU玄打破城門為30~200次遊戲上乗

●「~山」是10or80%的繼續率為30or50or100次遊戲上乗(保證上乗40次遊戲以上)

●次回周期為止的遊戲數 > AT剩餘遊戲數，背景有變化，特定小役成立時，必定遊戲數上乗

●AT終了時，「MOGU玄復活機會」發生的話，50%為AT繼續

【天井】

15周期到達為天井到達，AT當選確定。

若以1周期50G單純計算的話，大約750G為15周期，但還有CZ中的遊戲數等以外因素，正確的天井遊戲數是不容易掌握的。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@內部狀態

通常時は荒修行(參數高確)與提督襲來(周期超越戰鬥)發生率不同的低確與高確存在。

@周期機會區域

通常時は50次遊戲(50日)周期為AT周期機會區域のモグラ叩き合戦(打地鼠合戦)突入。

周期機會區域突入為止，液晶下方的戰力參數圖標越聚集，AT突入期待度越高。

圖標的顏色是[通常<藍<火炎]依順序期待度提高。

戰力參數是武力與士氣2種類為白MOGU圖案成立時，能獲得圖標。

特定役成立時，至參數高確區域の荒修行突入的話，是圖標獲得の大機會

舞台別荒修行移行期待度

荒野舞台是前兆機會，本陣舞台是前兆濃厚，真本陣舞台是前兆確定。



低 山道舞台 < 浜辺舞台 < 荒野舞台 < 本陣舞台 < 真本陣舞台 高

@荒修行(參數高確)

通常時的西瓜與櫻桃等特定役成立時，有移行的可能性的參數高確區域，發生率是約1/84。



荒修行

區域中是白MOGU圖案的成立率為從通常的1/16到1/2.5為止提高。

突入時為最低2回的導航保障確定，特定役成立為保證延長的機會。

液晶左上的標題為藍色是導航剩餘2個以上，紅色是5個以上。

@提督襲來(周期超越戰鬥)

通常時的特定役成立時，有移行可能性的AT獲得機會，突入時的AT期待度是45%。



提督襲來

モグー(moguu)提督為發現MOGU玄為提督襲來突入，10G以內モグー(moguu)提督擊破的話，AT突入。

標題的顏色為期待度有變化，全小役為攻擊，砲彈有光環的話是機會豪華的大砲與SP按鈕出現是刺激！

モグー(moguu)提督傷害期待度

根據成立役，モグー(moguu)提督傷害期待度有變化。

低 槓龜 < REPLAY < 白MOGU < 鈴鐺 < 弱西瓜 < 弱櫻桃 < 強西瓜 < 強櫻桃 高

【機會區域的構成】

@モグラ叩き合戦(打地鼠合戰)(周期機會)解說

通常時的50次遊戲(50日)周期為突入的AT周期機會區域。

敵武將擊破為AT確定，御褒美乱打為決定AT初期遊戲數。

突入條件：50G周期到達

終了條件：剩餘遊戲數為0時終了(平均15G)

機會提高

- 合戰標題為彩虹是勝利確定。
- 通過人物若為猴子殿下是勝利確定。

參數

- 武力參數是剩餘遊戲數與圖標的數量相同時發動。
- 武力參數是藍色為騎馬兵的機會，火炎為爆彈以上的攻擊機會
- 士氣參數是合戰開始時，發動為遊戲數增加。
- 通常是1G~10G，藍是3G~10G，紅是5G~10G。

傷害期待度

- 戰鬥為傷害期待度有變化。



低 打地鼠



騎馬兵



爆彈



大軍配 高

MOGU玄的攻擊期待度

- 成立役為MOGU玄的攻擊期待度有變化。

低 槓龜 < REPLAY < 鈴鐺 < 弱櫻桃 < 弱西瓜 < 強櫻桃 < 強西瓜 高



打地鼠合戰

@御褒美乱打



御褒美乱打

- 合戰是打倒武將為AT初期遊戲數決定演出。
- 按鈕每1PUSH，1~100G以上上乘，平均獲得遊戲數是48G。
- 繼續率是根據當選役與敵武將有變動，最大98%。
- 保障遊戲數也是根據敵武將有變動，德川家MOGU是最低40G，織田MOGU長是最低50G。

@敵武將

- 武將是根據強度，報酬期待度有變化。

強度★1：報酬★3：月野ワグマ

強度★3：報酬★3：上杉MOGU信

強度★3：報酬★3：島津MOGU久

強度★3：報酬★3：長宗我部MOGU親

強度★3：報酬★3：毛利MOGU就

強度★3：報酬★3：獨眼龍MOGU宗

強度★4：報酬★5：德川家MOGU

強度★5：報酬★5：織田MOGU長

@敵武將技能

- 根據武將隨從的武將技能有變化。
- 月野ワグマ…押順鈴鐺成立時，必定傷害。
- 上杉MOGU信…一騎決戰時的士氣大幅提高。
- 島津MOGU久…一騎決戰時的MOGU玄HP增強。

- ・長宗我部MOGU親…西瓜・櫻桃成立時，攻擊提高。
- ・毛利MOGU就…武力使用時的攻擊強化。
- ・獨眼龍MOGU宗…敵武將的攻擊必定回避。
- ・德川家MOGU…從敵武將的傷害減少5回半。
- ・織田MOGU長…MOGU玄的攻擊力提高。

【AT的構成】

@至霸業之道(AT)解說

御褒美乱打為決定的初期遊戲數+上乘遊戲數繼續的AT。

周期機會區域的一騎決戰為主要的上乘契機。

突入條件

- ・モグラ叩き合戦(打地鼠合戦)(周期機會)勝利
- ・提督襲來(周期割込戰鬥)勝利

終了條件：獲得遊戲數消化

@戰力參數

- ・與通常時相同，1/16為出現的白MOGU圖案為圖標越獲得，一騎決戰越有利。



@電光石火(參數高確)

電光石火

- ・有從AT中的特定役成立突入的可能性之參數高確區域。
- ・區域中是白MOGU圖案的成立率為從1/16至1/2.5為止提高。
- ・突入時為最低2回的導航保障確定。

@一騎決戰(上乘機會區域)



- AT中的周期遊戲數消化為突入的上乘區域。 **一騎決戰**
- 與敵武將的單挑勝利的话，上乘確定。
- 儲存的武力圖標是使用連續攻擊，士氣圖標是HP增加。
- 血戰場所為天守閣，ハブー大王亂入，隨從為シーサー國王是勝利濃厚。
- AT初當時是一騎決戰，必定1回突入。

一騎決戰(上乘機會區域)敵武將別期待度

- 一騎決戰為根據出現的武將，勝利期待度有變化。

低 織田MOGU長<德川家MOGU<獨眼龍MOGU宗<毛利MOGU就<長宗我部MOGU親<島津MOGU久<上杉MOGU信<月野ワグマ **高**

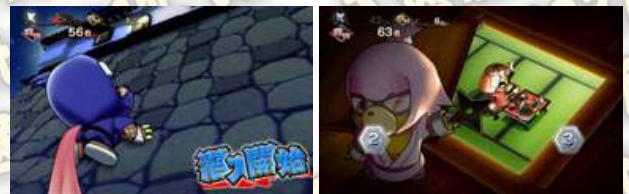
一騎決戰(上乘機會區域)小役別期待度

- 一騎決戰為根據成立的小役，至敵武將的傷害期待度有變化。

低 白MOGU<鈴鐺<弱櫻桃<弱西瓜<強櫻桃<強西瓜 **高**

@忍ATTACK(周期機會區域)

- 從AT中的西瓜成立有突入的可能性之周期機會區域，突入時的上乘特化區域期待度是**30%以上**。



忍 ATTACK

- 能突襲敵武將的话，風林火山宴武(上乘)突入。
- 從天守閣開始，從忍MOGUクモ一變化，若敵武將睡著為機會，爆彈是成功確定。

@風林火山宴武(上乘)

- 風・林・火・山4種類存在，上乘性能不同。
- 待機畫面中，特定役中獎為加算抽選的機會。
- 切入發生時的逆押為2連MOGU玄連線是風・林・火・山其中之一。
- 3連MOGU玄連線是火・山其中之一。

【風林火山宴武 風】(上乘)

- MOGU玄指揮時，趕走敵人的話，上乘發生的繼續管理型。
- 繼續率50~90%，1回的上乘5~50G，上乘保證是6回。
- 風效果的顏色是[藍<黃<紅]依順序期待度提高。



風林火山宴武 風

風林火山宴武 林

【風林火山宴武 林】(上乘)

- 打倒潛伏山林中的敵兵，上乘越繼續的管理型。
- 繼續率10%or90%，1回的上乘10~50G，上乘保證是3回。
- 敵兵的數量越多，斬擊越刺激越是機會

【風林火山宴武 火】(上乘)

- MOGU玄打破城門的話，為上乘的遊戲數管理型。
- 越是城門突破往前進，越是大量上乘的機會。
- 上乘遊戲數是30G以上。



風林火山宴武 火



風林火山宴武 山

【風林火山宴武 山】(上乘)

- 反擊敵人的攻擊，上乘繼續&遊戲數管理型。
- 繼續率10%or80%，上乘遊戲數40G以上。
- 按下搖桿繼續的30Gor50Gor100G的上乘發生。

@覺醒艷舞(超上乘)

- 全國制霸突入的超上乘區域。
- 繼續率10%or50%，1回的上乘
100Gor300G，平均上乘遊戲數180G。



覺醒艷舞

@直乘機會(拉回)

- AT剩餘遊戲數為決戰為止的日數是下回發動。
- 西瓜與櫻桃等特定役成立為上乘確定。
- 最大上乘遊戲數是50G。



直乘機會

@復活機會(拉回)

- 最終畫面的搖桿ON為切入發生的話，50%為AT復活。
- SP按鈕連打的量表MAX為復活成功。
- 一騎決戰為止的遊戲數保證。



復活機會

【轉輪排列】

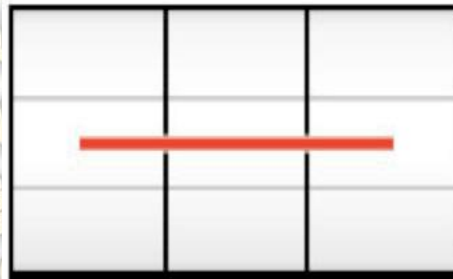
【役構成】

20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

			REPLAY
			9枚orRE PLAY
	-	-	3枚
	-	-	1枚orRE PLAY
			REPLAY

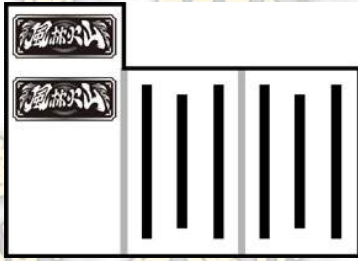
【有效線】

只有中線有效的1線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上 or 上段瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃出現時，中轉輪瞄準 BAR，右轉輪適當打擊，或是中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊即可。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪瞄準 MOGU 玄。

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



導航未發生時實踐通常時打擊方法。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。

@機會小役



弱櫻桃



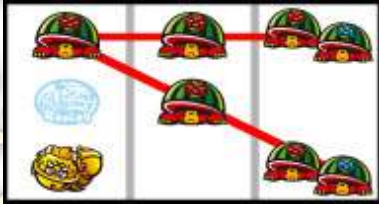
弱西瓜



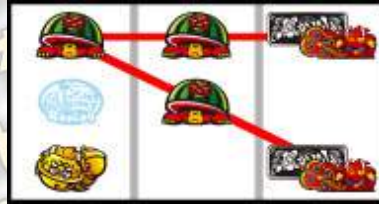
強櫻桃



強西瓜



弱西瓜



強西瓜



白 MOGU



MOGU REPLAY



高級役



高級役

@「モグラ叩き合戦」中攻撃期待度



槓龜 REPLAY mogu 圖案連線&鈴鐺 弱西瓜&弱櫻桃 強西瓜&強櫻桃



槓龜 REPLAY mogu 圖案連線 鈴鐺 弱西瓜&弱櫻桃 強西瓜&強櫻桃



mogu 圖案連線 鈴鐺 弱西瓜&弱櫻桃 強西瓜&強櫻桃

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/266

設定2 : 1/256

設定3 : 1/247

設定4 : 1/231

設定5 : 1/207

設定6 : 1/186

【小役確率】

@通常時

●REPLAY : 1/3.9

●鈴鐺REPLAY : 1/14.2

●白MOGU : 1/16.0

●弱櫻桃 : 1/50.4

●強櫻桃 : 1/345.0

●弱西瓜 : 1/65.5

●強西瓜 : 1/345.0

●初演技 : 1/16384.0 ※中段櫻桃等