

八通屋

魔法少女まどか☆マギカ2

魔法少女小圓☆魔力 Q 2

(エレコ (ELECO))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※

●日本動畫公司SHAFT製作，於2011年1月起開始在MBS電視台播放的日本深夜動畫。本作是在在海內外各大動漫大賞史上獲獎最多的日本電視動畫。

故事舞台位於2011年一座近未來風格的虛構城市，以旁觀者中學生鹿目圓的視角，描寫少女們始於魔鬼交易的悲劇性命運。做為一部「恐怖童話」，本作同時存在「劇本細緻沈重」與畫風漂亮可愛的「饅頭臉」的反差衝突。

●BONUS與ART「マギカ☆ラッシュ(魔力☆RUSH)」為代幣增加的類型。

●搭載ART的自力機會區域「魔女的結界」「キュウベえチャレンジ(丘比挑戰)」。

●搭載上乘特化區域「(裏)マギカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)」「ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)」。

●2013年導入的「SLOT魔法少女まどか☆マギカ」的後繼機。

●筐體「BAZOOKA II」&「全面觸控液晶」搭載。

### 【機械割】

設定1 98.5%	設定2 99.6%	設定3 101.1%
設定4 104.4%	設定5 107.4%	設定6 111.0%

### 【AT概要】

1回合50G+ $\alpha$  繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.5枚。

消化中的特定役成立時是進行遊戲數上乘抽選+上乘特化區域抽選。

## 【天井】

### ■通常

BONUS・ART間1000G消化為天井到達。

經由前兆至ART突入。

※魔女的結界中，天井到達的話是魔女的結界終了後的次遊戲至ART突入。

### ■設定變更時

BONUS・ART間600G消化為天井到達。

經由前兆至ART突入。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時的內部狀態是「低確」「高確」「超高確」3種類。

通常時主要是特定役成立時，進行自力機會區域的抽選。

通常時的舞台有多種類存在，基本舞台是「鹿目家舞台」「學校舞台」「下課後舞台」。

「下午舞台」「魔女探索舞台」移行的話，是魔女結界突入的機會。

至「キュウベえ(丘比)舞台」是暗示キュウベえチャレンジ(丘比挑戰)的前兆。



通常舞台



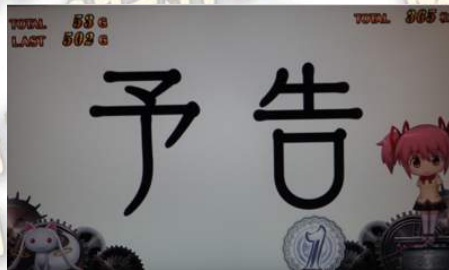
機會舞台

@演出



### 角色發展演出

魔女的結界濃厚的連續演出。演出成功為 BONUS or ART !?  
期待度依順序是「射的だ！マミさん VS お菓子の魔女(射擊!麻美 VS 點心的魔女)」 = 「さやか&杏子の吹っ飛ばせ！キュウベえ(沙耶香& 杏子的吹飛!丘比)」 < 「まどか&ほむらの弓道一直線(小圓&曉美焰的弓道一直線)」 < 「全員集合！水着 DE ビーチバレー(全員集合!泳裝的沙灘排球)」，任何一個都是標題為紅色與花火圖案是機會。



### 次回預告演出

演出的內容為暗示發展處的刺激演出，ART 中也有發生的可能!?



### 花火圖案

熟悉的刺激圖案，標題中雨連續演出中的機會提高時有出現的可能性。



### 小角色演出

觸摸小角色時，對白的顏色暗示期待度。小角色也可以透過自訂機能變更。



### 長凍結演出

長凍結是 BIG 當選時發生。演出後是 ART3 回合外，增加 90%繼續的  
ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)

## 【BONUS的構成】

### @BIG BONUS

獲得枚數150枚的BONUS。

「機會告知」「完全告知」「後告知」3種類告知類型與3種類的BGM可以選擇。(由觸控液晶進行選擇)

**機會告知**：紅7連線成功為ART確定。

**完全告知**：門告知發生為ART確定。

**後告知**：最後2G為發生的刮刮樂演出告知是否當選。

BONUS中7連線成立為ART or 上乗特化區域確定。

ART未當選狀態的BONUS中的話，是ART當選。

ART當選狀態的BONUS中的話，是上乗特化區域當選。



機會告知



完全告知



後告知

### @Episode Bonus

當選時為マギカ☆ラッシュ(魔力☆RUSH)確定的的高級BONUS。

劇情有「さやか(沙耶香)」「マミ(麻美)」「杏子」「ほむら(曉美焰)1」「ほむら(曉美焰)2」「スペシャル(特別)」計6種類存在，「ほむら(曉美焰)」與「スペシャル(特別)」更是特典。

穢れ(汙穢)點數到達一定值之後突入。



## Episode Bonus



## 裏 Bonus

### @裏BONUS

當選的話是30G間，每次遊戲數上乘的高級BONUS，是大量獲得的機會。

穢れ(汙穢)點數到達一定值後的BONUS當選時與裏マギカ☆クエスト

(MAGICA☆QUEST)中的BONUS當選時突入。

### 【機會區域的構成】

#### @魔女的結界

每次遊戲對應成立役，進行ART抽選的自力機會區域。

根據魔女的種類不同，ART期待度是約33%~約80%。

魔女勝利為ART確定。

#### ▼ハコの魔女(箱子的魔女)(VSさやか(沙耶香))

ART期待度約33%。 REPLAY・特定役為機會。

#### ▼薔薇園の魔女(薔薇園的魔女)(VSマミ(麻美))

ART期待度約37%。 REPLAY・鈴鐺・特定役為機會。

▼鳥かごの魔女(鳥籠的魔女)(VS杏子)

ART期待度約50%。全役為機會，REPLAY・鈴鐺・特定役為機會增加。

▼忘却の魔女(忘却的魔女)(VSほむら(曉美焰))

ART期待度約80%。全役為機會，REPLAY・特定役為機會增加。

戰鬥勝利為マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)當選濃厚。



魔女的結界

@キュウベエチャレンジ(丘比挑戰)

當選時為ART濃厚的機會區域。

演出成功時是裏マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)當選濃厚。



丘比挑戰

@穢れシステム(汙穢系統)

魔女的結界失敗時與ART準備中等，各式各樣的時機為進

行穢れ(汙穢)點數的抽選。

基本的に穢れ(汙穢)點數累積時是「穢れ(汙穢)累積演出」發生。

(也有未發生的可能)

累積狀況是由「穢れ(汙穢)暗示演出」(有分為小・中・大)進行暗示。

BONUS成立時，對應穢れ(汙穢)點數的累積狀況，進行ART抽選。

穢れ(汙穢)點數到達一定值是次回BONUS為Episode Bonus or 裏BONUS。



汙穢系統

## 【ART的構成】

@マジカ☆ラッシュ(魔力☆RUSH)



1回合50G+α 繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.5枚。

魔力☆RUSH

消化中的特定役成立時是進行遊戲數上乘抽選+上乘特化區域抽選。

強櫻桃與機會目成立為上乘濃厚。

若為「天國模式」的話，即使沒有獲得特定小役，也有上乘特化區域突入的期待。

根據滯在舞台，上乘特化區域當選期待度不同。

### 舞台別期待度



低 委員長的魔女舞台 <

特訓舞台 <

下午茶舞台 高

### ■突入契機

CZ中的ART抽選當選時。

BONUS中的ART抽選當選時。



## 【上乘特化區域的構成】

### @マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)

マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)是對應事件棋子的種類與成立役，進行遊戲數上乘抽選的上乘特化區域。

在液晶上顯示5個棋子，使用棋子（最左面的棋子）上乘的機會棋子和角色圖標棋子進行時，獲得鈴鐺與特定小役為能獲得報酬。

「使魔棋子」進行時是危機，但若鈴鐺或特定小役成立的話，能迴避QUEST的結束。

REPLAY成立為QUEST終了，但根據所持有的圖標也有復活的可能性。

※マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)中是不進行ART遊戲數的減算。



### マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)

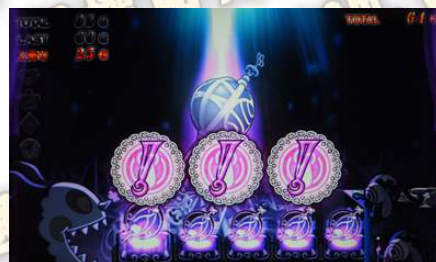
### @裏マジカ☆クエスト(裏MAGICA☆QUEST)

戰鬥棋子為魔女戰鬥發展，勝利的話為「悲傷之種棋子」出現。

悲傷之種棋子是獲得鈴鐺與特定小役的話，至每次遊戲上乘發生的裏マジカ

☆クエスト(裏MAGICA☆QUEST)突入。

消化後再次至マジカ☆クエスト(MAGICA☆QUEST)移行。



### 裏マジカ☆クエスト(裏MAGICA☆QUEST)

**上乘的機會棋子：**「寶箱」上乘的主要棋子，「靈魂寶石」「丘比」「小圓」是大量上乘的好機！

**角色圖標棋子：**根據角色的特性不同，

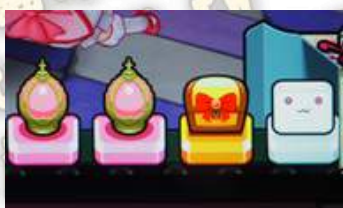
「さやか(沙耶香)」：使魔失敗也是復活濃厚。

「マミ(麻美)」：使魔棋子可以變換為其他棋子。

「杏子」：次回的上乘遊戲數為 2 倍。

「ほむら(曉美焰)」：戰鬥失敗能復活一次，且到次回上乘為止，QUEST 不會終了。

**特殊棋子：**主要是魔女戰鬥發展的好機，勝利能獲得悲傷之種。



上乘的機會棋子



角色圖標棋子



特殊棋子

### @ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)

繼續率管理的上乗特化區域，繼續率是75%~90%。

每次回合繼續時，進行ART遊戲數上乘。

初回突入時是必定4回戰鬥繼續，4的倍數是繼續的機會。

受到敵人攻擊時，是終了の危機。能迴避為上乘濃厚。

即使受到強力攻擊，也可能有復活的可能性。

回合開始畫面為暗示是否繼續，BGM變成「MAGIA」也是機會。

※ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)中是ART遊戲數的不進行減算。



ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)

【轉輪排列】

【役構成】

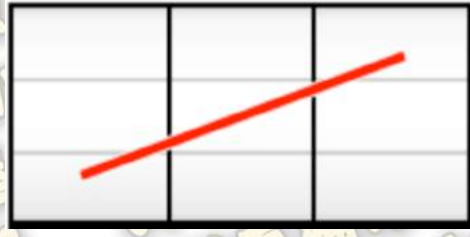
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

**BIG BONUS**

超過232枚為付出終了

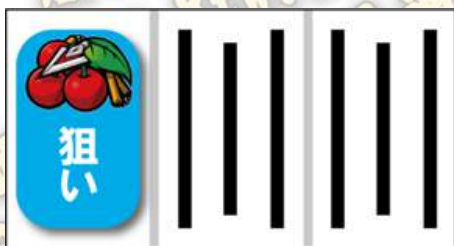
	<b>8枚</b>		<b>5枚</b>
 -- --	<b>3or8枚</b>		<b>REPLAY</b>

【有效線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準櫻桃。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



#### <停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 4>

西瓜圖案停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

### @BONU&ART中的打擊方法



#### <BONUS 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，各轉輪瞄準紅 7。



#### <ART 中導航發生時>

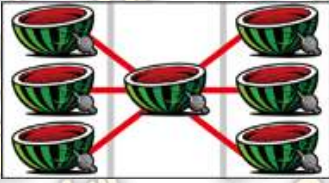
押順導航發生時，跟從導航消化即可。  
「!!!」導航發生時，實踐通常時的小役瞄準。



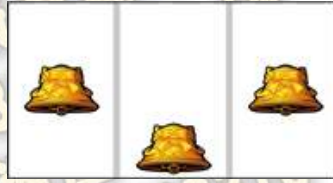
#### <ART 中導航無發生>

實踐通常時的小役瞄準即可。

@機會役



西瓜



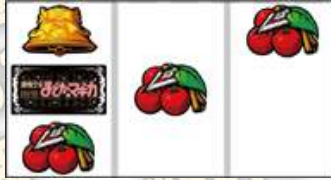
機會目 A



機會目 B



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃

【BONUS出現率】

●BIG確率

設定1 1/297.9

設定2 1/297.9

設定3 1/290.0

設定4 1/280.1

設定5 1/265.3

設定6 1/250.1

●ART確率

設定1 1/424.4

設定2 1/401.5

設定3 1/376.4

設定4 1/333.8

設定5 1/299.7

設定6 1/267.4

●BONUS+ART確率

設定1 1/175.0

設定2 1/171.0

設定3 1/163.8

設定4 1/152.3

設定5 1/140.7

設定6 1/129.3

【小役確率】

●REPLAY：1/7

●鈴鐺：1/10

●1枚役：1/10

●弱櫻桃：1/92

●強櫻桃：1/336

●西瓜：1/77

●機會目A：1/190

●機會目B：1/300