

八通屋

# 世界で叩け！モグモグ 風林火山

敲遍世界！(MOGU MOGU)風林火山  
(ネット)



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※

● ネット的定番作品『モグモグ』(MOGU MOGU)系列作品

以"世界"作為舞台，熟識的「武田信mogu」與日本武將&海外武將展開激烈對戰。

● ART為主要增加代幣的類型。

● 只有中段線有效的1線機

### 【機械割】

設定1：96.5%

設定2：98.5%

設定3：101.0%

設定4：103.7%

設定5：106.9%

設定6：110.5%

### 【ART概要】

● 累積方式+遊戲數上乘

● 1回合：30~200G

● ART中的純增：1G中獎約1.5枚

### 【BONUS的純增枚數】

● 超大合戦BONUS：約300枚

● 大合戦BONUS：約225枚

●合戦BONUS：約150枚

●戦BONUS：約48枚

### 【天井】

第1天井：BONUS後888G消化為到達、ART累積確定。

第2天井：BONUS後1111G消化為到達、ART累積確定。

第3天井：BONUS後1333G消化為到達、複數個的ART累積確定。

### 【懲罰】

●通常時

變則按押的話會有懲罰發生的情況。

押順導航發生時以外、務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航的話，會有懲罰發生的情況

**【轉輪排列】**

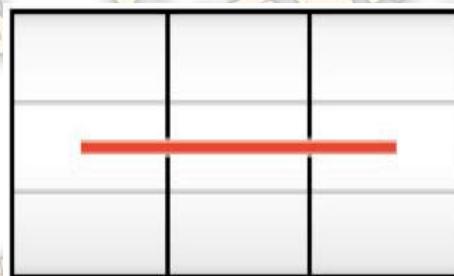
**【役構成】**

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	<b>超・大合戦 BONUS</b>
超過 429 枚付出終了	
	<b>大合戦 BONUS</b>
超過 319 枚付出終了	
	<b>合戦 BONUS</b>
超過 209 枚付出終了	
	<b>戦 BONUS</b>
8 次遊戲或 8 次中獎終了	
10 枚	10 枚
9 枚	5 枚
2 枚	1 枚
1 枚	1 枚
	<b>REPLAY</b>

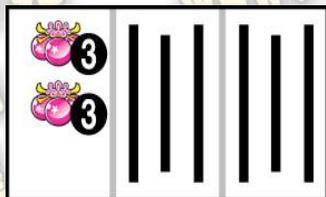
**【有效線】**

只有中線有效的 1 線機



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



在左轉輪上段 or 中段瞄準 3 號櫻桃。



在左轉輪櫻桃停止的話，中、右轉輪適當打擊。



在左轉輪 BAR 停止的話，中、右轉輪適當打擊。



在左轉輪西瓜滑落的話，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。



在合戰系 BONUS 中，告知音發生的話，瞄準左轉輪下段的 BAR。



在切入發生時在各轉輪瞄准信 MOGU 圖案。



戰鬥 BONUS 中適當打擊消化就 ok。



在 ART 中押順導航發生的話，跟從導航按押。



在 ART 押順導航沒發生的話，實行通常時的小役瞄準。

超・大合戰、大合戰、合戰BONUS中，是技術介入要素存在。如果櫻桃成立時，(告知音發生)，在左轉輪下段獲得BAR的話，獲得枚數為MAX (中・右轉輪適當打擊)。還有，如果切入發生是瞄準各轉輪的信MOGU圖案。如果漂亮的連線的話是ART確定。

戰鬥BONUS中，適當打擊消化就OK。

在ART中，跟從押順導航消化。導航未發生時和戰鬥等的演出發生中是實行通常時的小役瞄準。

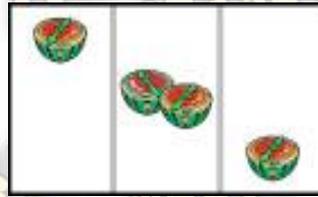
@機會役



角櫻桃



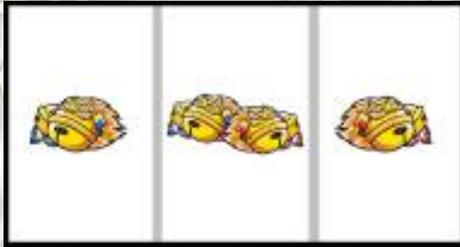
中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



強鈴鐺



弱機會項目



強機會項目

@小役期待度

ART抽選符號



弱西瓜 弱機會項目 角櫻桃 強西瓜 強機會項目 中段櫻桃

模式移行抽選符號



角櫻桃 弱機會項目 弱西瓜 中段櫻桃 強機會項目 強西瓜

**【BONUS出現率】**

● **超・大合戦BONUS確率**

設定1 1/1985.94      設定2 1/1872.46      設定3 1/1771.24  
設定4 1/1680.41      設定5 1/1598.44      設定6 1/1524.09

● **大合戦BONUS確率**

設定1 1/1092.27      設定2 1/1110.78      設定3 1/1129.93  
設定4 1/1149.75      設定5 1/1170.29      設定6 1/1191.56

● **合戦BONUS確率**

設定1 1/1170.29      設定2 1/1149.75      設定3 1/1129.93  
設定4 1/1110.78      設定5 1/1092.27      設定6 1/1074.36

● **合戦系BONUS合成確率**

✖ **包含「超・大合戦BONUS」「大合戦BONUS」**

設定1 1/439.84      設定2 1/434.01      設定3 1/428.34  
設定4 1/422.81      設定5 1/417.43      設定6 1/412.18

●戰BONUS確率

設定1 1/873.81      設定2 1/862.32      設定3 1/851.12

設定4 1/840.21      設定5 1/829.57      設定6 1/819.20

●世霸之刻(ART)初當確率

設定1 1/353      設定2 1/327      設定3 1/298

設定4 1/277      設定5 1/252      設定6 1/217

●BONUS+ART初當合成確率

設定1 1/160      設定2 1/154      設定3 1/146

設定4 1/140      設定5 1/132      設定6 1/121

【單獨BONUS成立確率】

●單獨超・大合戰BONUS確率      全設定共通 1/21845.33

●單獨大合戰BONUS確率

設定1 1/13107.20      設定2 1/16384.00      設定3 1/21845.33

設定4 1/32768.00      設定5 1/65536.00      設定6 不存在

●單獨合戦BONUS確率

設定1 不存在      設定2 1/65536.00      設定3 1/32768.00  
設定4 1/21845.33      設定5 1/16384.00      設定6 1/13107.20

●單獨戦BONUS確率

設定1 1/65536.00      設定2 1/32768.00      設定3 1/21845.33  
設定4 1/16384.00      設定5 1/13107.20      設定6 1/10922.67

●單獨BONUS合成確率

設定1 1/7281.78      設定2 1/6553.60      設定3 1/5957.82  
設定4 1/5461.33      設定5 1/5041.23      設定6 1/4681.14

【小役確率】

@通常時

●REPLAY      全設定共通      1/7.30

●左第一停止鈴鐺      全設定共通      1/40.96

●中第一停止鈴鐺      全設定共通      1/10.57

●右第一停止鈴鐺      全設定共通      1/10.57

●共通鈴鐺

全設定共通

1/91.02

●強鈴鐺

全設定共通

1/819.20

●弱西瓜

全設定共通

1/87.97

●強西瓜

全設定共通

1/182.04

●角櫻桃

全設定共通

1/107.79

●中段櫻桃

全設定共通

1/297.89

●確定櫻桃

全設定共通

1/65536.00

●弱1枚役

全設定共通

1/91.40

●強1枚役

設定1 1/198.59

設定2 1/197.40

設定3 1/196.22

設定4 1/195.05

設定5 1/193.89

設定6 1/192.75

●特殊9枚役

全設定共通

1/65536.00

●特殊10枚役

全設定共通

1/65536.00

@BONUS中

<合戦BONUS中>

- 鈴鐺 全設定共通 1/1.22
- 櫻桃 全設定共通 1/7.30
- 槓龜 全設定共通 1/26.21
- 信モグ連線 全設定共通 1/252.06

<戦BONUS中>

- 鈴鐺 全設定共通 1/1.33
- REPLAY 全設定共通 1/4.00

【同時成立確率】

- 弱西瓜 全設定共通 1/13107.20
- 強西瓜 全設定共通 1/1985.94
- 角櫻桃 全設定共通 1/9362.29
- 中段櫻桃 全設定共通 1/1170.28

●確定櫻桃

全設定共通

1/65536.00

●弱1枚役

全設定共通

1/3120.76

●強1枚役

設定1 1/728.18

設定2 1/712.35

設定3 1/697.19

設定4 1/682.67

設定5 1/668.73

設定6 1/655.36

●特殊9枚役

全設定共通

1/65536.00

●特殊10枚役

全設定共通

1/65536.00