

八通屋

モンスターハンター 月下雷鳴  
魔物獵人 月下雷鳴  
インターライズ(ENTERISE)



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※



●經典魔物獵人在エンターライズ ENTERISE 登場。令人興奮的狩獵新境地，全新專用筐體。

CAPCOM超人氣動作遊戲，玩家扮演獵人的角色，接受各種任務，討伐巨大魔物等等更是PSP最暢銷作品之一，小說，漫畫，遊戲及各式周邊商品皆相當受歡迎

●疑似BONUS的1G連魅力

●疑似BONUS（實質為AT）為代幣增加的類型。

### 【機械割】

設定1：96.8%

設定2：98.3%

設定3：100.2%

設定4：104.8%

設定5：109.0%

設定6：115.2%

### 【AT概要】

●平均獲得枚數約80~180枚（根據連線的圖案有變化）

●1回合20~100次遊戲保障（根據出現魔物有變化）

●經由規定遊戲數消化和自力高確率區域，BONUS 當選

●規定遊戲數消化是「討伐クエスト（討伐探索）」和「搜索クエスト（搜尋探索）」為前兆暗示

●「搜索クエスト（搜尋探索）」是發現ジンオウガ（雷狼龍）為藍7連線的期待大

●自力高確率區域是「艾路BINGO」（10次遊戲+ $\alpha$ ：期待度超過40%），「緊急クエスト（緊急探索）」（20次遊戲：期待度約66%）的2種類

●在BONUS 中討伐成功的話為「剥ぎ取りチャンス（剥取機會）」獲得

●BONUS 中是夥伴的登場和使用道具為機會

●BONUS 中的「部位破壞」是在討伐成功時「剥ぎ取りチャンス（剥取機會）」上乘



- 「剥ぎ取りチャンスG（剥取機會G）」當選時是 BONUS 的多數累積的大機會

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，但搭載3種類的疑似BONUS。

- 藍7連線 60G or 100G繼續的AT。

平均獲得枚數是180枚。 1G連期待度最高。

藍7連線時出現的魔物為「アマツマガツチ（嵐龍）」的話，

100G繼續確定。

- 紅7連線 40G or 50G or 70G繼續的AT。

平均獲得枚數130枚～160枚。

- BAR連線 20G or 30G繼續的AT。

平均獲得枚數80枚～100枚

#### ▼藍7連線(中段連線)

大連續狩獵BONUS(保障遊戲數不定)

#### ▼藍7連線

ジンオウガ（雷狼龍）(保障60G)/アマツマガツチ（嵐龍）(保障100G)

#### ▼紅7連線

アグナコトル（炎戈龍）/ハプルボッカ（潛口龍）

/ナルガクルガ（迅龍）/リオレウス（火龍）(保障40G)

ウラガンキン（爆鎚龍）/ティガレックス（轟龍）

/ディアブロス（角龍）/ドボルベルク（尾槌龍）(保障50G)



## ▼BAR連線

ボルボロス (土砂龍) / クルペッコ (彩鳥) (保障20G)  
ギギネブラ (毒怪龍) (保障30G)

### 【天井】

疑似BONUS後999G消化為天井到達，疑似BONUS當選確定。

### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押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】

通常時是根據內部狀態，BONUS獲得期待度有分低確和高確存在。

#### @小役別高確移行期待度

通常時的特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低[弱櫻桃]< [弱機會項目]< [弱西瓜]< [強櫻桃]< [強機會項目]  
[強西瓜]< [強鈴鐺]高

#### @舞台別高確期待度

基本是村莊和溫泉滯留，至野外移動的話為高確機會。

低[ユクモ温泉 (優克摩溫泉)] = [ユクモ村 (優克摩村)]

< [溪流]< [砂原]< [凍土]< [火山] 高



優克摩村



優克摩溫泉





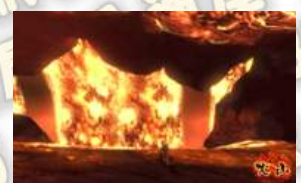
溪流



砂原



凍土



火山

### @自力解除區域移行契機

- 通常時的特定小役成立時，至艾路BINGO(自力解除)和緊急クエスト(緊急探索)(自力解除)的突入抽選發生。

低[弱櫻桃]<[弱機會項目]<[弱西瓜]<[強西瓜]<[強櫻桃]<[強機會項目]<[強鈴鐺]<[刺激櫻桃]高

### @演出

- 拔刀練氣演出是光環大小有期待度變化。
- 加工屋演出是強武器的話是機會。
- 溫泉活動和蟲之木演出人數越多越是機會。
- 釣魚・搬運蛋任務是魚餌、寶石、蛋的顏色期待度變化。
- 水獸討伐任務是從太刀至練氣發生為機會。



### 【機會區域的構成】

### @艾路BINGO(自力解除)解説

- 至艾路BINGO(CZ)是通常時成立的特定小役的部分突入。
- 艾路BINGO是10G+ α 繼續，BONUS(AT)の自力高確率區域。(突入時的BONUS(AT)期待度は40%以上)
- 主要是REPLAY成立為方塊開放。10次遊戲+ α 之間，一直線方塊開放的話為BONUS，雙直線為7連線以上濃厚。(根據對應役時方塊的打開順序很重要。)



艾路 BINGO



## @緊急クエスト (緊急探索) (自力解除)解説

- 至緊急クエスト (緊急探索) (AT)は通常時成立の特定小役の部分突入。
- 緊急クエスト (緊急探索) は20G(1G~15G: 部位破壊、16G~20G: 迎撃機会)繼續, BONUS(AT)の自力高確率區域。
- (BONUS(AT)期待度は約66%+多數累積獲得的可能)
- REPLAY越成立越是機會。
- ※部位破壊和探索成功後的報酬為(剥ぎ取りチャンス (剥取機會))增加。
- 第10G、第15G是部位破壊的機會。
- 在20次遊戲之間ジエン・モーラン(峯山龍)討伐成功的話, BONUS獲得。
- 途中部位破壊成功的話期待度提高和『剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 回数』的累積濃厚。



## 緊急クエスト (緊急探索)

## @討伐クエスト (討伐探索) (前兆期待舞台)解説

- 討伐クエスト (討伐探索) 突入為BONUS(AT)の前兆期待。
- 各野外對應的魔物出現。指定的魔物討伐成功的話為BONUS(AT)突入。
- 根據右上顯示的魔物體力量表期待度有變化, 越給予傷害越是機會。
- 至前兆期待舞台是主要為通常時的規定遊戲數消化時、通常時成立の特定小役の部分突入。



## 討伐クエスト (討伐探索)



## @搜索クエスト (搜尋探索) (前兆期待舞台) 解説

- 搜索クエスト (搜尋探索) 突入為BONUS的期待度大。
- 20次遊戲之間遭遇ジンオウガ (雷狼龍) 的話，此時為藍7以上濃厚的機會區域。



搜索クエスト  
(搜尋探索)

## 【疑似BONUS(AT)の構成】

### @BONUSの種類

BONUS成立後，昇格挑戰發生的話是上位BONUS昇格的機會。

至大連續BONUS為止昇格時。瞄準觸碰ジンオウガ (雷狼龍) 役物上乘。

固定BONUS未搭載，但搭載3種類の疑似BONUS。

- 藍7連線 60G or 100G繼續的AT。

平均獲得枚數是180枚。 1G連期待度最高。

藍7連線時出現的魔物為「アマツマガツチ (嵐龍)」，100G繼續確定。

- 紅7連線 40G or 50G or 70G繼續的AT。

平均獲得枚數130枚～160枚。

- BAR連線 20G or 30G繼續的AT。

平均獲得枚數80枚～100枚

### @BONUS的說明

• 根據入賞圖案決定討伐魔物

※BONUS開始時，觸碰ジンオウガ (雷狼龍) 役物、魔物の耐性等資訊，能在液晶確認。





## ▼魔物別保障遊戲數

入賞	魔物	保証G
BAR	クルペッコ (彩鳥)	20G
	ボルボロス (土砂龍)	20G
	ギギネブラ (毒怪龍)	30G
紅7	リオレウス (火龍)	40G
	ナルガクルガ (迅龍)	40G
	ハプルボッカ (潛口龍)	40G
	アグナコトル (炎戈龍)	40G
	ドボルベルク (尾槌龍)	50G
	ディアブロス (角龍)	50G
	ティガレックス (轟龍)	50G
	ウラガンキン (爆鎚龍)	50G
藍7	ジンオウガ (雷狼龍)	60G
	アマツマガツチ (嵐龍)	100G



- BONUS(AT)是根據出現的魔物種類，保障遊戲數和討伐期待度有變化，根據討伐時狀況的報酬不同。
- 保障遊戲數消化後，至魔物逃跑or討伐成功為止BONUS繼續。
- BONUS終了為止討伐成功，剥ぎ取りチャンス(剥取機會)(1G連累積)獲得。
- 魔物的部分破壞時討伐成功，成功率約50%的剥ぎ取りチャンス(剥取機會)討伐報酬能各別獲得。
- 藍7連線是ジンオウガ(雷狼龍)出現。
- 大當中別的魔物亂入的話為機會。
- 特定小役成立時，反轉動作發生的話是刺激！
- BONUS中是主要鈴鐺成立為獵人攻擊的機會。
- 鈴鐺的連續成立、REPLAY的連續成立、特定小役等也是獵人攻擊的機會。
- 討伐是根據出現魔物以外，夥伴和道具也有成功率變化。
- 夥伴的參戰、道具的使用等為討伐模式無限大。



## 【道具的效果】

### ▼毒投げナイフ (投擲用毒小刀)

使魔物中毒，效果繼續中是每次遊戲魔物傷害累積。

### ▼閃光玉 (閃光彈)

使魔物「暈眩」，在這之間獵人的攻擊頻度提高。

### ▼シビレ罠 (麻痺陷阱) / 落とし穴 (落穴)

魔物活動停止，在這之間每次遊戲獵人攻擊。

大傷害能期待。

### ▼大タル爆弾 (大桶炸彈)

能給魔物大傷害。

### ▼鬼人薬(グレート) (鬼人薬(G))

獵人攻擊力提高。鬼人薬G的話能期待更強力的效果。

### ▼回復薬 (回復藥)

能使獵人體力回復。



投擲用毒小刀



閃光彈



麻痺陷阱



落穴



大桶炸彈



鬼人薬



回復藥

## 【夥伴的特徵】

### ▼☆メル♪

武器：片手劍

可能使魔物睡著。

### ▼ミランダ

武器：弓

可能使魔物中毒。

### ▼さくや

武器：大劍

累積攻擊大傷害。

### ▼アキラ

武器：雙劍

魔物體態容易崩壞。

### ▼ひろし

武器：錘

累積攻擊大傷害。

### ▼隊長

武器：長槍

容易反擊魔物攻擊。

### ▼BJ

武器：斬擊斧

PUSH按鈕長押有特殊攻擊。

### ▼モラ・ガラテア

武器：重砲

可能使魔物麻痺。

### ▼Lara

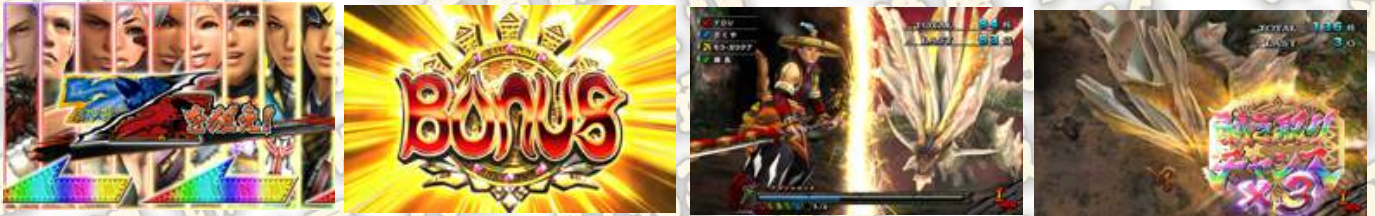
武器：狩獵笛

音色使夥伴攻擊力提高。



## @アマツBONUS (嵐龍BONUS)

- ・凍結和藍7連線的部分突入的BONUS，突入後100次遊戲間，若能成功討伐擁有強大體力的嵐龍的話，剥ぎ取りチャンスG (剥取機會G) 3個獲得。
- ・和平常的魔物一樣，有1G連的機會，有逃走的可能性。
- ・成功期待度超過70%



## @剥ぎ取りチャンス (剥取機會)

- ・剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 是BONUS 1G連累積獲得的大機會。

✖魔物の部位破壊為獲得剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 成功率約50%。

魔物討伐獲得的剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 是1G連累積。

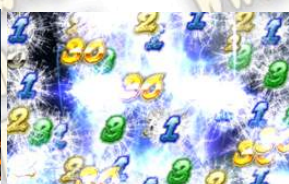
- ・剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 是主要從BONUS中的魔物討伐獲得。
- ・剥ぎ取りチャンスG (剥取機會G) 是約50%為累積獲得的剥ぎ取りチャンス (剥取機會) 循環。
- ・突入時的LOGO為金色、火焰背景、紅色光環是機會、彩色光環是刺激！





@大連續BONUS

保障遊戲數不定。觸碰ジンオウガ（雷狼龍）役物，決定保障遊戲數。



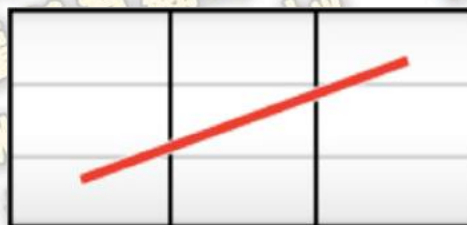
【轉輪排列】

【役構成】

21	🔔	🌊	🔔
20	🔥	🍎	🌊
19	🐉	🐉	🐉
18	🍎	🔥	🔥
17	🌊	🔔	🍎
16	🔔	🌊	🔔
15	🏰	🍎	🌊
14	🍎	🔔	🍎
13	🍎	🌊	🍎
12	🌊	🍎	🍎
11	🔔	🔔	🔔
10	🍎	🌊	🌊
9	🌊	🍎	🏰
8	🔔	🏰	🍎
7	🍎	🍎	🍎
6	🔥	🔔	🔔
5	🍎	🌊	🌊
4	🌊	🍎	🍎
3	🔔	🍎	🔔
2	🍎	🍎	🌊
1	🌊	🔔	🍎

		BONUS	
			7枚
			4枚
	—	—	REPLAY
			REPLAY

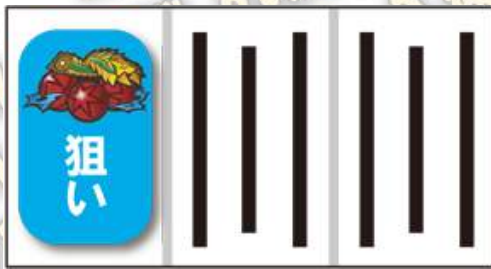
【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

在左轉輪框內瞄準 14 號櫻桃。依停止型對應中、右轉輪打擊方法



#### <停止模式 1>

櫻桃在左轉輪下段停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



#### <停止模式 2>

BAR 在左轉輪下段停止時，中&右轉輪適當打擊



#### <停止模式 3>

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄準 9 號西瓜，右轉輪瞄準 8 號西瓜

### @BONUS · AT中的打擊方法



#### 無導航時

因為無導航和演出發生時有特定小役成立的可能，實踐和通常時小役瞄準



#### BONUS 中

跟從導航使轉輪停止就 ok，若無跟從導航，有懲罰發生的可能



@機會役



弱櫻桃(2連)



強櫻桃(3連)



激熱櫻桃(W型)



激熱櫻桃(中段)



弱機會項目



弱機會項目



強機會項目



強鈴鐺

@自力高確率區域抽選符號



弱櫻桃 弱機會項目 弱西瓜 強西瓜 強櫻桃 強機會項目 強鈴鐺 激熱櫻桃

@模式移行抽選符號



弱櫻桃 弱機會項目 弱西瓜 強櫻桃 強機會項目 強西瓜 強鈴鐺