

八通屋

モンスターハンター 狂竜戦線

魔物獵人 狂龍戰線

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

※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※

■超高人氣機種「魔物獵人 月下雷鳴」的正統後繼機。

■有純增40枚的BONUS「QUEST BONUS」，主要增加代幣的是ART「狩獵戰線」。

■從QUEST BONUS的ART當選期待度是約30%。

■QUEST BONUS出現率是約1/140。

■ART「狩獵戰線」是純增2.0枚/1G，「狩珠」為0為止不會終了。

■ART中是、「對應成立役，每次遊戲進行勝負抽選」，承襲前作的遊戲性。

【機械割】

設定1：97.5%

設定2：98.6%

設定3：100.6%

設定4：103.8%

設定5：107.6%

設定6：112.2%

【ART概要】

ART是「狩珠ストックタイム(累積時間)」・「討伐パート(討伐部分)」・「剥ぎ取りチャンス(剥取機會)」的3部構成。

初期遊戲數是20G～100G、純增枚數是約2.0枚/1G。

ART是「狩珠」為0為止不會終了。

【BONUS的純增枚數】

■QUEST BONUS

紅7連線、藍7連線、「藍7・藍7・紅7」連線。

純增枚數約40枚的BONUS。

【天井】

BONUS與ART間777G消化為天井到達，至ART突入。

【通常時的構成】

@通常時的内部状態

通常時は有多種状態存在。

根據滞在状态與成立役，進行ART抽選。

根據液晶舞台，大約能掌握滞在状态。

ナグリ村（活性後）是高確、集会所是能期待超高確。

畫面右下的役物作動的話，有可能是状态升級與前兆的可能性。



バルバレ(巴爾巴雷) ナグリ(娜格里)村 ナグリ村（活性後） 集会所

@トレジャーシステム(財寶貓系統)

トレジャーシステム(財寶貓系統)是液晶右下的艾路，液晶本編是獨立展開動作系統。

根據艾路的動向，「ハンターランクUP(獵人排名UP) (次回クエスト(QUEST探索)時的ART抽選優遇)」・「QUEST BONUS確定」・「ART直撃當選確定」有各式各樣恩惠。



トレジャーシステム(財寶貓系統)

@通常演出



烤肉演出

烤肉越上手越是機會。



次回預告

至連續演出發展的預告。發生時為大機會。



ENTERRISE 獅

本機的高級角色。通常時出現的話，是 QUEST BONUS+ART 突入濃厚。(上圖為 ART 中。)



魔物之眼

液晶右側的役物，眼睛動作為暗示前兆。顏色變化是機會增加。



G-斬擊

液晶左邊的 G 燈亮燈為大機會。無法預測亮燈時機。

@連續演出



料理對決

YOU 製作的料理，評價高為演出成功!?
請注意愛路吃完後的盤子。



野球對決

YOU 投球，獵人打擊出為演出成功!?
火焰球是機會增加。



腕相撲對決

YOU 腕相撲勝利為演出成功!?
對手是女性期待度增加。



猜拳對決

猜拳贏了為演出成功!?對戰對手是
愛路為大機會。
代替 YOU, モラ・ガラテア參戰為
機會增加。



登崖對決

YOU 先登上崖壁為演出成功!?
代替 YOU, メル參戰為機會增加。



【BONUS的構成】

@QUEST BONUS

QUEST BONUS

紅7連線、藍7連線、「藍7・藍7・紅7」連線。

純增枚數約40枚的BONUS。

突入時，顯示5種類的クエスト(QUEST探索)的其中3個，消化中クエスト
(QUEST探索)達成為ART突入。

高確・超高確滯在時，BONUS當選為ART當選期待度提高。

從一次的QUEST BONUS總計的ART當選期待度是約30%。

能選擇的クエスト(QUEST探索)中，包含「モンニャンクエスト(QUEST探索)」
為機會。

消化中畫面變白且閃爍時，實踐通常時的小役瞄準。

@クエスト(QUEST探索)の種類

QUEST BONUS中のクエスト(QUEST探索)全部有5種類。

BONUS突入時會從中顯示3種類，可以從3種類中自由選擇。

●採掘クエスト(QUEST探索)：收集「お守り(護石)」，最終遊戲「鑑定TIME」

告知ART是否當選。お守り(護石)越多越是機會，顏色也請特別留意。

●捕獲クエスト(QUEST探索)：捕獲等級越高，ART期待度越上昇。炸彈使用時，是一口氣等級增加!?

●開眼クエスト(QUEST探索)：液晶右邊的役物「魔物之眼」開眼為クエスト(QUEST探索)成功。

●搜索クエスト(QUEST探索)：エンタライオン(ENTERRISE獅)發現為クエスト(QUEST探索)成功。

●モンニャンクエスト(QUEST探索)：艾路成功討伐魔物為ART確定



採掘



捕獲



開眼



搜索



モンニャン

【ART的構成】

@狩獵戰線

1G中獎的純增枚數約2.0枚的ART>

初期遊戲數是20G~100G。

分成「狩珠ストックタイム(累積時間)」・「討伐パート(討伐部分)」構成。

首先ストックタイム(累積時間)突入，進行「狩珠」獲得抽選。

狩珠ストックタイム(累積時間)終了後，至討伐パート(討伐部分)突入，使用狩珠對大型魔物進行討伐挑戰。

討伐成功為「剥ぎ取りチャンス(剥取機會)」，能獲得狩珠與次回ストックタイム(累積時間)的遊戲數。



狩獵戰線



狂龍戰線

@狂龍戰線

討伐パート(討伐部分)開始時，魔物有狂龍化的可能性，能成功討伐狂龍化的魔物為至上位ART「狂龍戰線」移行。

基本的遊戲性沒有變化，但特定小役出現率、狩珠ストックタイム(累積時間)的狩珠獲得率都會增加的上位版ART。

狂龍戰線是狩珠消費時為終了，終了後是至通常狩獵戰線移行。

@狩珠ストックタイム(累積時間)

ART得最初部分，「狩珠ストックタイム(累積時間)」。

狩獵前的這個區間，是掌握狩珠累積的勝負關鍵。

全役進行狩珠抽選，特定小役成立時是累積的期待大！

告知類型是「機會告知」・「インパクト(衝擊)告知」・「後告知」的3種類，玩家可以自由選擇。

●機會告知

YOU在戰場尋找狩珠進行累積。

根據戰場狩珠獲得期待度不同。期待度依序是「原生林<冰海<地底火山」。

●インパクト(衝擊)告知

液晶動作，魔物登場為狩珠累積確定。

●後告知

消化中に女性角色登場為機會。女性喝完飲料為狩珠累積確定。

最終遊戲為狩珠累積的勝負演出發生。



機會告知

インパクト(衝擊)告知



後告知

@討伐パート(討伐部分)

狩珠ストックタイム(累積時間)終了後是至討伐パート(討伐部分)移行。

使用獲得的狩珠開始魔物討伐演出。

討伐パート(討伐部分)中是每次遊戲進行勝負抽選。

對應成立役，進行夥伴的招集與攻擊模式抽選。

液晶左下の「討伐計數器」為0時，討伐完了。

「槓龜 or REPLAY」以外，夥伴攻擊為討伐計數器減算。

特定小役成立是大量減算的機會！

討伐期待度は、根據狩珠の顏色有變化。

期待度依順序是「白<藍<黃<綠<紅<紫<紅葉柄<虹」。

液晶下從左邊的狩珠開始消費。

討伐中獲得QUEST BONUS為討伐確定。



討伐パート(討伐部分)

@剥ぎ取りチャンス(剥取機會)

討伐パート(討伐部分)是魔次討伐成功後發生的報酬獲得演出。

告知狩珠ストックタイム(累積時間)的遊戲數。

報酬の期待度は根據討伐の魔物與LOGO顏色有變化。

- 銀 ⇒ 狩珠累積
- 金 ⇒ 遊戲數上乘
- 虹 ⇒ 遊戲數上乘 + 狩珠累積

剥ぎ取りチャンス(剥取機會)發生時，特定小役成立是追加的剥ぎ取りチャンス(剥取機會)發生濃厚。



剥ぎ取りチャンス(剥取機會)

【轉輪排列】

【役構成】

20	Blue	Cherry	Bell
19	Red	Red	Red
18	Blue	Watermelon	Watermelon
17	Watermelon	Blue	Blue
16	Bell	Bell	Bell
15	Blue	Cherry	Watermelon
14	Black	Watermelon	Blue
13	Cherry	Black	Bell
12	Watermelon	Blue	Watermelon
11	Bell	Bell	Bell
10	Blue	Cherry	Blue
9	Blue	Black	Blue
8	Watermelon	Black	Bell
7	Watermelon	Blue	Cherry
6	Bell	Bell	Blue
5	Blue	Cherry	Bell
4	Blue	Blue	Black
3	Bell	Watermelon	Bell
2	Watermelon	Blue	Watermelon
1	Bell	Bell	Blue

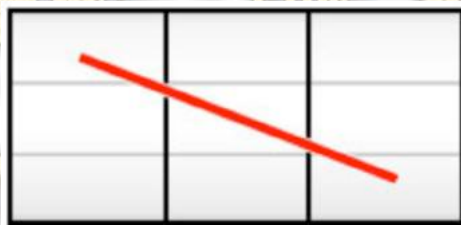


QUEST BONUS

超過71枚付出終了

	--	櫻桃 9 or 15枚		西瓜 2枚
		鈴鐺 9 or 15枚		REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，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>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



畫面變白閃爍時，左轉輪瞄準 BAR。



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



切入發生時，逆押各轉輪瞄準 BAR。



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



弱機會 REPLAY



強機會 REPLAY



強機會 REPLAY

【BONUS出現率】

●BONUS

設定1: 1/140.0

設定2: 1/140.0

設定3: 1/140.0

設定4: 1/140.0

設定5: 1/140.0

設定6: 1/129.3

●ART初當

設定1: 1/443.8

設定2: 1/404.4

設定3: 1/403.7

設定4: 1/320.5

設定5: 1/319.3

設定6: 1/203.8