

魔界战记五 FAQ 与进阶指南 v1.1

比我萌的都死啦

1970/01/01

1 前言

需要下载后本地看才能点击[超链接](#),[百度贴吧](#).

1.1 10/10/2015

这个攻略打算完结了.

首先说一点,[GITHUB](#)是允许别人修改的, 所以有意的可以去建立新分支继续修订.

不修也无所谓了, 这版本已经优化了大部分内容.

除了部分内容是以链接形式提供 (如道具界, 炸水晶等非我原创内容, 以及懒得重新搬运的抓熊内容) 未自包含外已经可认为是最终完成形态.

刷职业, 抓熊, 修罗巴尔击破至少也是最优解之一.

1.2 09/26/2015

很多新玩家开始玩了已经, 过一个星期应该都陆续要进修罗刷熊了, 这里写下一些常见或者不常见的攻略.

本文建立在有魔女 DLC 和暴君 DLC 的基础之上, 几十块钱和几十小时时间自己选.

除 FAQ 外会尽量避免[口站](#) [wiki](#)已经包含/提到的熟知结论.

部分内容目前的决定是只给出作者和链接, 内容自己去看, 后续视条件决定如何处理.

不会用去其他软件编写电子书, 而 latex 处理带图的文章又有些烦, 不作承诺.

欢迎补充, 以后会随帖子更新.

1.3 10/11/2015

私货, 攻击性较强, 一般人请翻页

看不惯我的可以滚了, 这篇文章是分对象的.

要看这篇文章需要基本的语文能力和实践能力.

要你准备 99 抗性加风属副武器, 你就拿个 50 风抗角色问我为什么抓不了?
那就回去重修语文.

然后居然还有人把这种情况归结为我的错误, 我什么都跟你说了, 装备需求/住人需求/魔能力需求都说了你还做不到也是我的错了?

受迫害妄想患者自己不懂别人指出错误就觉得是喷的就觉得是优越的可以滚了.

以教新人为名什么乱七八糟没验证过的想当然的东西都敢写的也可以滚了.

具备基本阅读能力/实践能力的玩家, 欢迎观看.

准备离开所以交流是不可能了.

目录

1 前言	2
1.1 10/10/2015	2
1.2 09/26/2015	2
1.3 10/11/2015	3
2 FAQ	6
3 剧情阶段	12
4 通关进阶	13
4.1 后日谈	13
4.2 即死流介绍	13
4.3 暴君	13
5 职业培养	15
5.1 泛用角色获取	15
5.2 规模化练职业平均六分钟一个角色满职业	16
6 压榨	17
6.1 修罗二十星练武四压榨	17
6.2 巴尔与瞬移鞋	17
6.3 复制体关卡压榨	17
7 实用魔能力 (组合)	19
8 道具界	21
8.1 道具能力值分配	21
8.2 道具界击破	22
8.3 道具复制	24
8.4 道具界同步事宜	24
9 修罗巴尔	25
9.1 超低达成条件	25
9.2 战术概览	25
9.3 核心原理	25
9.4 演示视频	26

目录	5
10 二十星修罗巴尔	27
10.1 兔莉亚单杀篇	28
10.2 男女主合击	28
11 终	29
12 附录	30
12.1 更新历史	30
12.2 泛用捕获列表	33
13 (攻略也有) 后日谈 (有缘人方可见)	36
14 转生系统	37
15 伤害系统	38
16 绿色单位设定	39
17 奇技淫巧	40
18 普利尼的逆袭之全程 20 星玩法攻略	42
18.1 第三话	43
18.2 四话到通关	44
18.3 后日谈	45
18.4 修罗界	45

2 FAQ

1. Q: 住人为什么不能合体?

A: 服从的住人才能合体.

标志有星号表明上限, 牧场无法继续培养.

但是同种住人可以生出新的住人, 可以用这种方法来获取收集困难的暴击屋熟练屋等.

2. Q:2-4 高冷的女魔法师如何打?(亦适用于之后若干地形很高的战斗)

A: 高度设定前期只有魔法能在她下面打到, 不然到她背后的台子上用铳远程打.

游戏基本设定: 魔法是得到最早的最优地形容差技能, 请至少练一个.

固有技能通常要 100 级以后才能拿到 48/64 高度差的, 武器技能只有寥寥如大次元断等高阶技能有这个范围, 需要高武器熟练度.

容差最好的是贤者固有技能不限高度, 但是贤者前置要求很高且技能伤害低命中 50% 上限.

3. Q: 等级低如何开荒普通/修罗练武 1/2/3/4

A: 给你的主力学魔法 (有魔女就用她吧还是飞行的很方便), 加足够的跳跃 (鞋子或者教授的 buff) 跳到练武后面的高台上, 配上高等级魔法的攻击范围或者带上加范围的魔能力, 那么练武挑战关就是打沙包.

注: 如果是进修罗而你真的弱如鸡又想打掉练武的第一次关卡, 就做个高等级忍者强化 [毒], 然后带上几只学了 [灾厄持续] 的飞蛾, 只要命中了就必死.

注: 第 4 关有禁止进入, 先在下面打掉水晶再上去.

注: 本作高范围魔法在伤害上属于废物级别, 只有单体魔法才有前途, 非必要不要用 AOE 魔法. 3*3 魔法每个单体的伤害只有单体魔法的 20%, 有贤者的魔能力也没用. 如果不是即死流, 请不要试图用魔法刷练武, 太弱了. 换一般的 3*3 技能.

注: 单体魔法相性最好的魔能力是 [加速射击] 和 [元素之力], 可选为 [双头] 或 [冲锋攻击], 配合移动 + 距离 + 弱点 = 高伤害.

4. Q:EXP 屋怎么弄?

A: 五代 EXP 屋全程没用, 最多后期攒一个 900 的收藏.

前期捕捉榨取非常有效, 中期学会魅惑即死流进修罗半小时就能直接一击满级.

原理: 练武五超高经验, 且吃即死.

5. Q: 白金需要跑满道具么？

A: 白金麻烦的无非是修罗魔帝和 100 亿伤害, 参考我之前发的一千万贤者杀魔帝杀莉泽系列.

配上浅葱的 75% 回避但命中则 10 倍伤害可以轻松拿到 100 亿奖杯.

只是白金的话, 进修罗刷完一个角色的全职业就可以封盘了.

推荐角色暴君, 推修罗挑战关卡比贤者更容易.

6. Q: 中期没 EXP 屋四天王单位怎么升级？

A: 转生前开议会想要所有经验, 转生, 下一次战斗用主力杀 5 星左右的修罗练武 5, 配合作弊屋一击满级.

7. Q: 什么是暴击咖喱？

A: 咖喱有各种效果, 最重要的则是暴击属性, 本作暴击住人是加暴击伤害而非几率所以暴击咖喱就显得非常重要.

咖喱主材料随便选, 有加 HP 的加回复的加移动的加射程的也有加复仇槽累计速度的, **也有开局自带异常状态的**.

副材料选取 100 个最低等级的拳头.

接下来 100 场战斗不要用 (比如连续跑 100 层道具界), 再吃就是连续 100 天的全员 100% 暴击, 对我方触发的绿色单位无效 (如杰洛肯分身爱多娜奥义的企鹅).

记得在吃掉之后立即再准备一份, 这样上个咖喱效果结束之后就有新的 100 天, 保持全游戏 100% 暴击.

较好的咖喱类型: 回合回复 HP/SP, INT/ATK 上升, 复仇槽累计速度上升, 四系抗性上升, 四系攻击属性 (把无属性攻击变为星属性这几乎是唯一解, 精灵破很难触发到星而属性武器又没有星).

8. Q: 本作的能力值怎么分配的？

A: 全职业有 1000 万, 榨取的药水有 1000 万. 其他靠装备和 buff.

但是能力并没有那么重要, 加攻击加伤害加暴击伤害的魔能力都具备才能配出一个强大的角色.

如果你魔能力全部带加能力的, 那么还处于这游戏最初级阶段.

想检测自己的水平？

拿到 2000 万角色的时候去尝试打表世界巴尔, 能通过表明你的理解稍微进步了一点.

9. Q: 次武器用处?

A: 增加 8 个住人格子.

商店有些武器带有属性住人, 能够把无属性攻击附带属性, 定向的随意切换的**精灵破**. 没有星属性的.

配合 [元素之力]{魔法剑士} 配合敌方弱点抗性可以大幅度增加伤害, 修罗练武等能力限定敌人用途广泛.

注: 属性住人武器商店就有卖, 从人形武器到魔物武器, 三系都有.

10. Q: 二刀流是什么?

A: 二刀流是技能开发部队战斗一定场次 (在场即可, 不需要攻击) 学会的技能.

效果为副武器有 50% 能力值生效, 且普攻变成 75% 伤害的两个武器分别攻击.

如果敌人在其中一个武器的射程以外将变成一个武器的 100% 伤害一次普攻, 也就是二刀流失效.

技能开发部队学到二刀流即可退出, 后面的技能没用.

11. Q: 魔能力格子最大多少, 如何获取?

A: 主魔能力来自于自带 + 议会 + 普通世界修罗开启最后一关的企鹅 + 修罗挑战最后的魔帝, 总共 4 个.

几个主角特权自带多一个共有 5 个.

副魔能力初始 5 个, 到 9999 级有 12 个; 超魔王角色界的暗黑家伙每击败一次一个共 3 个; 角色界最后奖励的金龙鱼给 5 个.

也就是至少跑 3 次超魔王角色界 (议会开启必定遇到邪恶君) 加两次任意角色界.

12. Q: 40/41/42 号武器

A: 40 武器为 39 号武器达到 LV80 时在整 100 层的道具神 2 身上偷取, 只是过渡不是用来跑的.

41 号武器的标准称呼是 40-1 号武器.

为什么标准称呼是 40-1 和 40-2 而不是 41 和 42?

因为我们称呼的这个序号本质是道具 Rank, Rank 决定的是道具成长速度, 越靠后成长越快 (同时影响成长公式的底数和指数部分). 但是五代的"40/41/42" 的成长速度是一样的, 三者的主要能力值持平, 区别是各自的特性. 40 有额外移动跳跃, 40-1 有额外绿住人, 40-2 全能力更平衡. 并且内

置 Rank 值都是 40(一个简单的判别法是去议会看最低级能力成长议案需要多少议会点数, 修罗版有额外 100).

40-1 不是通用武器, 存在意义是有个复仇住人, 每场战斗开始增加 20% 复仇槽, 放到次武器部位即可.

获取方式为魔界调查, 出现金色魔界调查后击破 BOSS 就能得到.

由于种类随机, 想获得全部武器最好调查而不击破 BOSS, 攒完 9 种后一起击破获取.

考虑到跑满的难度和鞋子难度相等, 它的修罗版并不比普通版有用, 即便收集爱好者也可以等装备跑起来主力富余之后再去调查.

实用党则可以完全无视修罗版.

42 是指 40-2 武器, 全能力型武器. 获取方式为道具界的传说武器小屋, 修罗版要求武器熟练度 40(有说 90, 刷满得了), 且获得过本系 40 号武器.

对当前跑的武器序号无要求, 只要达到上面的条件就能拿到.

13. Q: 如何学习泛用角色的魔能力?

A: 设泛用角色为副职业, 练到五星满可以学全部一般魔能力, 练到第六级 Master 可以学固有魔能力. 如果通过角色界制作卷轴, 高阶职业才能学会的魔能力也需要高级的角色界才能制作.

固有角色的泛用魔能力只能通过角色界制作卷轴给其他角色学习, 不限角色界等阶.

14. Q: 如何快速提高部队等级?

A: 被调教后的再用来作后援是三倍加成, 去复制体关卡抓 9999 级浅葱调教做后援即可.

另外部队总攻击需要后援达到 225 人才发挥完全威力.

15. Q: 如何快速练装备熟练度?

A: 作弊屋开 1000 点熟练度, 装备上带上 1900 点装备精通.

辅助角色带 [强制反击]{男格斗家}+[迎击架势]{重骑士}+[舒缓光环]{瞌睡小猫族}.

辅助角色防御, 要练的角色攻击辅助角色即可连续反击 20 次.

熟练度非常快.

16. Q: 学习魔法与练习魔法等级?

A: 作弊屋开 1000 点技能熟练, 装备带上 1900 点技能熟练.

全部角色放到技能屋, 一个设为 Leader 角色, 不断使用即可全员获取经验.

可以带上双头贤者之类的加快速度, 推荐去联网练功地图.

没学会的魔法显示 0 级, 每次使用获取的经验非常少, 且不受各种住人作弊屋加成.

使用 32 次后队员全部学会此魔法, 继续使用几次便可全员到 LV99.

17. Q: 偷盗几率

A: 本作偷盗几率和 HIT/SPD 有关, 所以 9999 盗贼走遍天下没用了.

为了提高偷盗几率需要准备: 盗贼固有魔能力, 加 HIT 魔法, 减 SPD 魔法.

为了保证减 spd 魔法的命中率请养几个飞蛾.

18. Q: 议会点数和什么有关系?

A: 议会点数等于 $Rank * Rare^2 + LV * 10$.

从公式可以得出以下结论:

修罗道具之后点数的主要区别在于稀有度, 因为修罗道具的 Rank 有 100 的基数, 修罗 Rank 为 1 的道具 50 稀有度点数是 252500, 修罗 Rank 为 30 的道具 10 稀有度为 3000.

LV 的影响不大, 因为偷窃的道具等级没超过 100 的, 与 50 稀有度数十万的点数比微乎其微.

本来暴君老婆的 [怪盗天使](偷窃道具 +20 稀有度) 配合风花的合体技或者住人的击破偷窃装备会很有用, 但是游戏设定它只对直接偷窃有效.

所以 [怪盗天使] 的适用范围是 100 层道具神身上偷顶级装备, 一次 686000 点, 10 个就能开一次最高级会议.

19. Q: 我玩过前作, 想直接进后期核心部分, 最快怎么办?

A: 初期买个魔女, 配合议会一触即发, 第一回合防御, 第二回合上教授 buff 可以一击清屏.

只需要单独杀 boss, 一话也就一个 boss. 抓来的都榨取嗑药, 可以不练级超快速通关.

警告: 新手勿碰, 影响整体游戏体验. 不然通关后到处打不过不负责.

注: 修罗后魔女主要作用为带上 40-1 武器去道具界抓人压榨, 自动攒怒满了之后抓一批. 以及去抓 [幻体魔界].

由于本作道具复制的特殊性所以肯定长期混在道具界, 这点就当做福利了.

后期道具界的敌人特点是能力高 HP 超低所以抓起来很简单, 只是侵略者不可抓.

配合特殊住人的击破后一定几率投降加上魔女的捕捉, 道具界复制的时候可以顺便攒不少药.

毕竟如果用合体 + 魔变的方法练职业药水会很成问题.

20. Q: 道具复制?

A: 只能道具界碰运气看到绝花魔界神秘小屋.

爬到塔的最上面和黑色道具神对话, 有几率获得复制.

初始 50% 成功率, 每 200 层 +1%, 10000 层时必定 100%.

秘宝建议速度跳层增加成功几率, 武器就纯看脸吧.

21. Q: 可能用到的链接

A:

[棒棒糖炸水晶练职业 -by- MeTaLHearT0311](#)

[道具界心得 -by- 红千雨](#)

[挑战任务 -by- 红千雨](#)

[魔界战记 5 终极挑战-修罗巴鲁战详细分析及个人战术分享 -by- swordleon](#)

[一千万屠熊秘奥义 -by- 比我萌的都死啦](#)

[道具能力成长公式-by-比我萌的都死啦](#)

提问的话找对应帖子, 此贴不回答上面的问题.

3 剧情阶段

记住一件事, 在大量练职业前本作的等级意义并不大, 剧情阶段最佳强化方法是**捕获 + 榨取 + 嗑药**.

而快速通过剧情如前 FAQ 所说, 便是**魔女 + buff + (一触即发) + 奥义捕捉 + 压榨 + 嗑药**的轮回模式.

4 通关进阶

4.1 后日谈

修罗开启需要做 [道具神任务]+[魔神级角色界任务]+[练武击破任务]+[魔界调查目录任务], 以及做完这些任务后弹出的挑战关, 加上三个议会新地图 (收玛裘丽特/浅葱/魔帝).

修罗开启关如果觉得困难可以用魔女去 70 多枪手那关, 带上减敌方回避的魔能力或者用魔界攻击破掉命中降低效果, 被攻击到复仇状态后一击全收压榨.

打开启关时善用女仆和贤者, 以及暴君 (如果有)(的合体技).

不详述.

4.2 即死流介绍

通关以后的流程如果掌握魅惑即死流的精髓将简单非常非常多, 节省数十小时不在话下.

200 万能力击破修罗 10 星练武 4 在标准打法下几乎是不可能实现的.

核心技能是**魅惑魔法**{女忍/男忍/咒术师} 和女主的最后一个魔能力**生杀予夺**: 攻击魅惑的敌人, 破防便是即死.

利用它可以超级越级刷修罗练武 4 获取全职业 Master 的 1000 万能力:

配置若干有**瘴气蔓延**{魔翔族} 的角色 (魅惑强化满的话需要 3 个), 有**强化 9/范围 9/魅惑**的角色 (配合前面达到 99% 成功率), 一个**辅助**{枪手} 或者**克里斯多**站旁边, 加一些攻击魔能力就足以用 200 万不到能力强刷修罗 10 星以上练武 4.

由于只需要破防, 魔能力只需要装**加数值加攻击**的, 加伤害的不需要.

开荒时如果有必要可以考虑给他们上减防御魔法破防, 刷十几个职业后去四天王转生再来应该就可以直接上了.

练武 5 的设定初衷是你有一定能力给你无 EXP 屋一击 9999 的机会, 但是能力不够只给你看.

漏洞是他们仍然**吃即死**. 所以配合即死流轻松越级极早就能一击 9999.

4.3 暴君

暴君指四代主角, 吃沙丁鱼的吸血鬼.

暴君是算上所有主角众加上 DLC 众里也非常重要的一个角色, 是改变游戏进程节省大量刷刷刷时间的人物.

其一是泛用 [普利尼教育员] 魔能力, 配合 [普利尼部队] 可大幅降低一次满职业熟练度的需求.

其二是主魔能力 [吸收] 临时获取击破敌人的 20% 能力值, 吸收能力上限是 2000 万, 不受 buff 影响, 和魔帝的吸收同样的上限. 很容易越级作战.

其三是魔奥义的击破后变成我方单位, 输出伤害不提, 光是平白多出的肉盾都非常有利于单兵作战.

吸收 + 魅惑即死 + 奥义敌我转化 = 中期最强作战单位.

通关之后的所有后日谈关卡, 修罗挑战到魔帝之前关卡都能用轻松用**即死流**加**暴君吸收**获得超高能力去击破, 期间不需要刷级直接通过.

必要时开一触即发加 buff 加奥义杀死几个小弟当傀儡吸收伤害.

1000 万的时候可以直接去杀修罗魔帝.

2000 万的时候可以去杀普通世界巴尔, 拿到瞬移鞋.

这个阶段过去之后再练他意义就不太大了.

暴君的魔奥义对大部分 BOSS 有效, 即便巴尔击破后都变成我方单位 (扛不住水晶的伤害, 一回合就残了).

概括而言, 魔女是加速剧情通关, 暴君是加速后日谈通关进入修罗, [普利尼教育员] 加速职业熟练度培养.

5 职业培养

有个一两百万能力就可以考虑练职业, 炸水晶是远古战术, 早落后于时代新技术太久.

那个年代泛用还不能设定副职业. 然而辅助只想要某特定职业还是很必要的, 或者刚开荒没装备想练某固有人形前几个职业也可以这么干.

备用[棒棒糖炸水晶练职业](#) -by- MeTaLHearT0311

5.1 泛用角色获取

注意, 此方法需要进[修罗以后](#).

[去兔兔魔界挑战关](#), [抓捕贤者](#)或者其他挑战关想练的其他职业 (前期地图可能需要强化才会自带全部 LV99 技能).

此贤者具备

1. 全部一般武器技能
2. 全部技能强化 9, 等级 99
3. 全部攻击魔法
4. 全部道具界限定魔法
5. 全部武器熟练度 55

在没有准备好装备熟练屋技能熟练屋的时候这些人节省的是超多练装备熟练度练技能时间.

要知道每个高级技能要想加到 LV9 都需要略低于 9999999 的玛娜, 也就是每个技能都必须打一次练武.

不建议自己挖角泛用.

注: 点此查看泛用捕获列表 [\[12.2\]](#), 前面的数字表示第 X 话的挑战关. 后续没单独标记的表明和上面出现的职业配置相同.

5.2 规模化练职业平均六分钟一个人物满职业

人形加四魔物魔变, 一次练五个. 这个在泛用可以改副职业的时候就开始流行.

终极用法:

大魔拳的超魔流四人 3*3 合体技加 11 个魔物完成

修罗巴尔必备杰洛肯, 有男主最好, 需要大量千万级能力角色, 所以这步可视为修罗巴尔攻略的必经之路.

记得练上魔女和兔兔莉亚, 同步探索魔界收集 41 武器, 很重要 (跑完防具后可以全靠复仇屋开奥义刷武器的道具界).

准备工作:

大魔拳有大概 200 万能力 (开始少的时候刷低级职业熟练度, 刷十来个职业后去四天王转生), 带上 [可靠的伙伴] {奇力亚}, 带上 生杀予夺 {雪拉菲娜}, 跑下角色界带上 [一之谷] {瞌睡小猫族} 的话只需要 100 万 ATK 了.

三个合体人物一人有辅助 {枪手} + 魅惑术, 三人都带上 [瘴气蔓延] {魔翔族}.

四人放到普利尼部队.

队伍里找个人带上 普利尼教育员 {暴君}, 效果是所在部队的普利尼经验/玛那/职业熟练度加 100%.

由于魔物在魔变时是完全继承本体的击杀点数, 所以魔物部队没限制带枪手魔能力的下攻击 (魅惑) 指令, 大魔拳放合体奥义. 结束战斗.

这样配置后可以保证击破 10 星练武 4 全部 15 人满职业 (除了几个超级职业贤者什么的, 这个方法即便打 20 星也不能一击满, 必定需要两次, 所以不要强行开 20 星反正都是 2 次).

有意识加快手速的话, 准备工作完成, 一个职业周期大概 1 分 50 秒 (刷练武, 去议会改职业, 再回来), 总共大概需要打 50 次. 也就是集中精力的话大概一个半小时足够刷满 15 个人的职业, 平均一个人满职业花 6 分钟. 就算慢点两个小时平均一个 8 分钟时间也是绰绰有余了, 只是准备工作比较长. 由于练职业相当一部分时间都花在去议会改职业上, 所以平均起来这个要快上很多, 而且起点超低.

演示视频 200 万大魔拳超魔流练职业演示

女仆贤者的固有技不比主角差, 弓箭手的必中, 枪手的必爆, 重骑士的攻击后自动防御. 泛用角色用的好也很有用.

最后, 打巴尔的团队总攻击需要大量高能力角色, 泛用是最容易练的.

练完职业有暴君可以直接上最后一个挑战关了. 没有的话也行但是麻烦点, 嗑完药再来吧.

6 压榨

6.1 修罗二十星练武四压榨

压榨熊嗑药, 参考精品区我之前发的[一千万屠熊秘奥义 -by- 比我萌的都死啦](#)

原帖为了表明 1000 万很轻松所以格子才用一半.

如果都带上攻击魔能力是可以不要异常魔法只带天使加命中的, 注意没有睡眠将不会有必定暴击, 需要与暴击咖喱配合, 参见 FAQ.

新版非异常流打法已添加到帖子最后.

固有角色才需要辅助角色加攻击力, 泛用请转生到贤者, 找克里斯多加命中即可直接抓.

磕完药带上减敌方回避魔能力可以无辅助抓 20 星熊.

6.2 巴尔与瞬移鞋

有暴君的话 2000 万能力稍微配置下已经可以轻松杀普通巴尔了, 具体懒得说, 可以就行了.

[即便没有这里也建议用 2000 万能力挑战下, 整个游戏挑战关已经没几个了, 如果觉得困难可以参考后面修罗篇的巴尔攻略.](#)

多打几个瞬移鞋子跑道具界可以节省一点时间...

拿到瞬移鞋, 如果你没有直接跑它的勇气就进它的道具界去偷秘宝 (这里就可以跳过传统的棒棒糖路线), 它属于 40 号装备.

注意瞬移鞋的绿住人是固定的, 杀神也不会取得新的绿住人, 所以为了四十多个绿住人, 无论如何都有必要跑一个秘宝或者鞋子 (游戏设定最大的败笔).

这里附上[道具能力成长公式 -by- 比我萌的都死啦](#)

顺便, 这里不解决道具界各种问题[道具界心得 -by- 红千雨](#)

6.3 复制体关卡压榨

抓 100 浅葱关卡有一个麻烦的地方是需要用复仇模式, 最麻烦的则是那个 BOSS, 距离超远浪费时间.

复仇模式利用 [强制反击]+[自我牺牲]+[惊惧死灵], 触发两次自我牺牲实现全员奥义.

如果两次自我牺牲不能做到复仇满, 探索 40-1 武器去吧. 或者用 [卫星雷达] 制作 [复仇槽上升率 UP] 的咖喱.

BOSS 用最后一弹的 DLC 预言者普拉姆解决, 回合结束时的超高伤害可以两发打死 BOSS.

具体配置如下.

角色	魔女	普拉姆
主武器	int 型魔物武器	杖
次武器	风系	水系
主魔能力	元素之力 + 冲锋攻击	元素之力 + 加速射击
副魔能力-1	武者震颤 + 拼死	魔力变换 + 拼死
副魔能力-2	炼狱 + 舍身 + 暴击点	炼狱 + 舍身 + 暴击点

两人都需要 100 暴击住人, 以及暴击咖喱.

PS4/魔界战记 5/一千万魔女抓修罗二十星一百浅葱关卡

7 实用魔能力 (组合)

实用泛用魔能力推荐, 不含 DLC, 随便写的, 有需要的话更新. 一般的好用能力都能一眼看出来, 这几个是吧里说的比较少的.

注: 全职业魔能力列表[魔界战记 5 全固有魔技能/泛用魔技能效果](#) -by- 红千雨

1. 生杀予夺 {雪拉菲娜}

攻击被魅惑或者被操纵的角色造成即死, 本文最核心魔能力.

需注意即死需要造成至少 1 点伤害, 也就是不破防是无效的.

2. 一之谷/夺命斩击 {兔斗族}

一之谷, 开荒期打练武打修罗魔帝必备, 免费的 100% ATK 和 SPD, 与神风绝配.

夺命斩击, 和贤者的全屏联合靠即死几率开 20 星道具界刷击破点数, 一无所有的时候它是你的救星.

3. 强制反击 {男格斗家}/迎击架势 {重骑士}

重骑士第二个固有技能 + 强制反击 + 迎击架势 = 和目标连续 20 次反击
配合 [舒缓光环]{瞌睡小猫族} 对我方使用练装备熟练度超快.

配合其他攻击魔能力可用作一回合击破道具神等打法. 后期道具神都 200 多亿血, 不准备一般技能做不到一下死.

任意角色 + 强制反击 + 迎击架势 + 防御态势 {重骑士} = 和目标连续 20 次反击

和上面比是不必用重骑士了, 解放了一个固有魔能力格子, 代价是必须带上防御态势花费 4 个泛用魔能力格子.

4. 三大蓄力

冲击蓄力 {粘泥族}, 每次受到无属性攻击会增加 10% 攻击力, 配合上面俩被友方反击可以直接获取 200% 攻击力.

愤怒蓄力 {凶熊族}, 明明是个固有技能却看起来比上面这个还弱, 受到攻击 +5% 攻击力, 反击流只能拿到一半.

燃烧斗志 {黑暗骑士}, 每次攻击或者受到攻击都增加 5% 攻击力 5% 防御力, 反击流全部获取.

(属性蓄力, 条件苛刻, 必须是属性技能/魔法, 20 反击配合武器附带属性攻击无效, 所以不具备实用性)

这三个是打修罗巴尔最佳魔能力, 因为开门杀可以自动积蓄到满.

5. 落凤破 {弓箭手}

对飞行单位攻击力 +100%, 对特定敌人奇效, 比如莉泽/姐控/巴尔水晶这些超级 BOSS.

6. 打带跑 {女战士}

道具满能力后只为复制快速通过道具界用.

角色界强化五次暴击 + 两个高暴击武器 + 二刀流 (副武器移动暴击生效) + [打带跑] + [强行侦查] {女忍者} + 道具界部队 = 五秒内下五层

可以迅速到达道具界深层获取更高的复制几率.

7. 鹰眼 {枪手}

三格外攻击必定命中, 无视一切回避, 无视一切减命中能力.

法师强烈推荐带一个, 带上就可以在装备绿住人开 [西瓜屋] {伤害 +50%, 减命中}, 三个格子换必定命中加 50% 伤害很划算.

尤其是法师还可以配合 [加速射击] 随距离增加伤害.

需要额外注意的魔能力如下.

1. 赌徒 {角色界}

它的效果实际为 50% 概率伤害加 50%, 另外 50% 概率伤害变为 0, 从数学上来说期望为负.

2. 弱点特效 {龙王族}

这东西对于用副武器/精灵破导致的无属性攻击变为有属性攻击并不生效.

所以抓熊可以卸掉它了, 换上别的什么加伤害的能力, 像 1/2/3/4 阶的风系伤害增加, 或者 [玛娜枯竭] {角色界}.

3. 质量暴击 {贤者}/加速射击 {海盗}

除了 [质量暴击] 对贤者的固有全屏技能有效, 二者对所有全屏技能/奥义的其他情况均无效.

包括但不限于彗星奥义/魔女的抓捕奥义.

8 道具界

道具界各种问题[道具界心得](#) -by- [红千雨](#)

以下为一些简介或者补充.

8.1 道具能力值分配

详细参考[道具能力成长公式](#) -by- [比我萌的都死啦](#)

本作道具能力值分为三部分:

1. 基础值, 上限 99999

可以通过击破小屋战斗/道具 BOSS/入侵者获得成长.

可以通过去议会查看议题确认是否达到上限, 达到之后议题会变灰色.

2. 等级, 上限 9999, 一般到 500

实际到达 500 就取得绝大部分能力值.

需要每层积累计量表 (击杀或者直接嗑药).

9999 需要每次开议会提高上限, 存在意义是避免你复制道具时没事干.

3. 击杀奖励, 上限未知, 一般到 400

道具界内击破的敌方强度累计.

一般在获取到比较高能力的一批秘宝后开 20 星再去刷.

400 后极难提高. 据传只能通过击破强力玩家入侵者获得.

8.2 道具界击破

1. 彗星全屏

最流行

初期利用击破我方的带有**自我牺牲**{珍茸族}+**惊惧死灵**{玛裘丽特}的角色获取满复仇槽以使用奥义彗星全屏攻击。

优点是一层使用多个奥义角色可以保证清屏。

缺点是需要经常杀队友，强迫症患者自动忽略。

2. 贤者即死

滚键盘

以 [夺命斩击]{兔斗族} 为核心，全屏技能为唯一击破手段。

依据在于道具界敌人普遍 SPD 低，大多数敌人 SPD 被设置了五千万的上限，即便二十星也还有很多敌人的 SPD 处于三千万等级。

通常只需要堆多次攻击的能力，如 [双头]{双头龙族}，[追击]{猫女族}（友方可触发，通过换装备达到残血状态），有 DLC 可以再带上女拉哈尔的第一回合追加一次攻击。

由于属性伤害的抗性计算是在最后一步完成，所以这里推荐带上 [元素之力]{魔法剑士}+ 满抗性住人 + 属性攻击副武器/精灵破 {魔法剑士}.99% 攻击力加成保证破防，之后只需要堆攻击次数即可。

如果不觉得麻烦可以再带上辅助贤者，加上一个女仆。利用多次攻击看 30% 的脸。

此方法需要辅助角色带上 [舒缓光环]{瞌睡小猫族}。

可搭配跳层打法，可无视星级击破，如果觉得用其他方法获取击破点数太艰难，这是最后一个救命方法。

起点低，看脸。

个人而言日版/中文版都是这个路走的，因为有不杀队友的强迫症，从来没用蘑菇流。

3. 反击流

一键通关

以**强制反击** + **防御必定反击**为核心，通常配合一些叠加魔能力。

适用面窄，只用于低星级，否则第一回合就可能直接被打死。

刷 0 星奇效，魔界探索 BOSS 奇效。

获取 40-1 武器后被舍弃。

仍然是击破道具神的最低要求打法, 参考实用魔能力章节

4. 40-1 武器复仇流

所有流派的最结局

一切流派在准备好了条件后都不可能超过这个效率.

复制完十来个秘宝后如果想舒服的走武器道具界都应该朝这个方向进行.

使用40-1 武器作为怒气来源, 以彗星奥义为唯一攻击技能.

准备五个放彗星的人选, 每次战斗都恰好有一个人处于复仇状态.

需要准备 5 套装备, 适用于刷武器刷鞋子时.

40-1 武器流是道具界的最终趋势, 有了装备之后都会慢慢过渡到这里.

走路, 完全清屏, 进入下一关.

但是前置条件高, 不适用于第一件装备.

5. 跳层复制时

这条是获得了几件满能力秘宝和武器之后, 只为复制跑道具界而不再打算击杀单位的时候做的.

带上二刀流 (加能力/移动/暴击, 二刀流强化没什么必要), 配上角色界的暴击率强化, 应该可以达到无咖喱状态下的 100% 暴击率. 这样就不必每 100 战回去换咖喱.

武器最好是远程如弓/铳/巴尔剑, 且加完了射程, 一切门卫都可以一个普通攻击解决.

而后带上 [打带跑]{女战士}, 不断击破门卫穿越层数即可.

如果是秘宝可以带上 [强行侦查]{女忍者} 并且放到 [道具界部队], 快速到达高楼层保证复制成功率之后再开始大规模复制.

8.3 道具复制

开启三段跳.

道具界开小屋模式, 带三个 [小屋探索] 的人站地图进入下一层.

遇到绝花魔界地图, 开门有个海盗地图的小屋, 跳到最顶楼找黑贤者道具神复制.

有失败几率, 秘宝建议之前跳层刷层数之后再准备复制.

8.4 道具界同步事宜

1. 如果没有准备好 40-1 武器记得在跑道具界的时候同步探索魔界.
2. 技能开发部队需要大量的战斗数, 跑道具界时就是最适合的时间.
但是获得 [二刀流] 即可终止换人.
3. 秘宝跑到中途如果有了特殊绿住人且复制出了, 建议开启 [敌方投降率 UP] 和 [击破敌人几率获取装备] 的绿住人.
前者会提供额外的药水榨取来源, 后者会提供大量装备供换取议会点数.
4. 如果有了 40-1 武器, 复制了些不错的秘宝, 而且买了练了魔女, 那么每 5 场战斗拉出来收一下人, 会大幅提高后续炼药能力.
如果用了合体技 + 魔变化练职业, 很多 1000 万的全职业角色就指望这些药水度日了.

9 修罗巴尔

跑满道具 LV500, 跑满击杀 400, 跑满道具成长, 复制十来个之后就具备了击杀修罗巴尔的基本资格.

想看吧里首杀以及巴尔强度分析来这里[魔界战记 5 终极挑战 - 修罗巴鲁战详细分析及个人战术分享 -by- swordleon](#)

下面是新做的近零要求巴尔战攻略, 从上面那贴借鉴了很多, 比如 [最后的祈祷], 比如可以不杀杂兵, 比如杰洛肯的分身奥义 (日版都没用过这货, 都不知道他奥义)

9.1 超低达成条件

1. 不需要刷武器 武器全白板
2. 不需要刷适应性 杰洛肯稍微走下 int, 保证分身加 buff 后满 int
3. 不需要刷满能力角色 一回合杀不受到伤害, 除了 int 别的属性都没用
4. 不需要买乱七八糟的 DLC 用到的唯一 DLC 能力是暴君老婆的 [最后的祈祷], 也可以用能抗住开门杀的人用女仆技能喂药实现
5. 十来件满能力秘宝即可 4 人抗过出门杀, 一些在队伍后台给团队总攻击加攻击力
6. 全程只挂了一个人 为了触发最后的祈祷

9.2 战术概览

团队攻击部分用[大魔拳超魔流刷过全职业](#)的都差不多, 因为我大部分吃了全职业的角色都还是白板, 做过三次药.

团队攻击秒了巴尔下面就是杰洛肯 (分身) 的个人秀.

最后三个槽用的加魔法范围一是懒得复制魔女的能力 {玛娜燃烧}, 尽量避免 DLC 限定能力

二, 看到单体魔法的指向几乎是全屏任意角落, 不是很带感么?

9.3 核心原理

1. 出门杀是无属性攻击, 用嗑药反复受伤积蓄两个蓄力技能, 获得一共 400% 攻击力增加.
2. 冲击蓄力 + [重骑士第二固有技能 + 强制反击 + 迎击架势 + 舒缓光环] = 20 次反击 = 200% 攻击

3. 水晶虽然完全不移动但它是飞行单位, 落凤破
4. 杰洛肯分身之后分身的 [双头] 是不算移动的
5. 超级天使阵型, $25\% \times 4 + 50\% \times 4 = 300\%$ 额外攻击力

9.4 演示视频

PS4/魔界战记 5/修罗超魔王巴尔最低条件打法 -bilibili- -by- 比我萌的都死啦

10 二十星修罗巴尔

二十星巴尔与零星的区别在于敌方的 HP 的大幅增加与随着星级获得的伤害削减与伤害加成.

由于都是一回合杀不受伤害, 所以伤害加成无视.

伤害削减与 HP 增加是等效的, 所以最后等价于对输出的要求.

二十星主要利用连击数刷到 3.0 倍, 然后以一击部队总攻击秒掉巴尔/水晶.

10.1 兔莉亚单杀篇

兔莉亚篇是利用魔奥义无限射程无限数量的全屏支援攻击加上高连击数靠支援攻击击破巴尔, 而后利用连击数的余热放部队总攻击击破水晶.

PS4/魔界战记 5/修罗二十星巴尔/疯狂的兔子/一兔屠城/兔莉亚奥义的正确使用姿势

连击分为两部分, 一部分是用铳的人带上 [弹药组]{浅葱}+[永不放弃]{浅葱}+[绿住人-普攻 +1]+[绿住人-连携率 100%] 和别人连携, 一部分是兔莉亚的全屏支援.

注意到连击叠满后兔莉亚的超高连携伤害, 一次连携 150 亿, 原则上叠满连击数一个人的连携加上兔莉亚的支援就足够击破巴尔了. 兔莉亚旁边的弓箭手尚未行动巴尔便被击破. 这里为了容错才给每个巴尔都分了俩人去连携.

一回合击破, 事了拂衣去, 深藏功与名.

10.2 男女主合击

男主女主篇是把部队拆开, 两个部队总攻击分别秒掉巴尔和水晶.

PS4/魔界战记 5/修罗二十星巴尔/男主女主合击篇

加 buff 阶段和兔莉亚篇一样, 故而舍去.

女主的魔能力对男性伤害增加 50%, 所以适合去打巴尔队, 剩下的男主自然是去拆水晶.

但是期间仍然需要利用兔莉亚的支援去刷连击数.

概括而言, 二十星是利用连击 + 部队总攻击.

11 终

大约到此结束, 秘宝名 Missed You, 真的是 Missed 了.

道具界最多一万层, 一万之后不再累加. 这时候如果用女忍的强行侦查和道具界部队跳层是不会经过整十层小房间的.

魔界系列目测五便是终结, 不见.

12 附录

12.1 更新历史

1. 09/26/2015

初版

添加常用 FAQ

添加即死流介绍

添加暴君说明

添加超魔流练职业介绍

添加巴尔及瞬移鞋

添加精品区重要链接

2. 09/27/2015

修正描述

添加 FAQ: 暴击咖喱

添加修罗巴尔少量说明

大魔拳练职业描述修正

添加大魔拳超魔流练职业演示视频

3. 09/29/2015

文字描述修改

添加 FAQ: 主副魔能力学习方法

添加 FAQ: 装备熟练度快速提高方法

添加 FAQ: 技能熟练度方法 (含魔法与非魔法)

添加 FAQ:41 号怒气武器说明

添加道具界击破方法

FAQ:41 号武器说明更新

添加泛用捕获地图表

4. 09/30/2015

添加低要求修罗巴尔攻略.

泛用捕获列表调整到附录.

重整理为以修罗巴尔为目标的攻略流程指南.

大量修订, 关键字上色

更改为 0.5 版

5. 10/03/2015

添加道具界同步事项

添加二十星修罗巴尔战攻略

6. 10/05/2015

一般修正

道具能力分配简介

道具复制推荐法

7. 10/06/2015

泛用抓捕地点修正

8. 10/08/2015

不睡眠抓熊法更新

魔能力格子描述调整

9. 10/10/2015

添加 FAQ:40/42 武器

添加 FAQ: 部队等级提高

伤害系统简介略微调整

道具界补充

版本号更新到 0.9

10. 10/10/2015

添加终版前言

FAQ 大量优化, 顺序调整等

用到的魔能力后均标注获取种族

用到的各种名字都采用繁中官方译名

41 武器更名为 40-1 武器

大量文字调整

版本号到 1.0

11. 10/11/2015

添加私货 AOE

添加 FAQ: 白金需求

添加 FAQ: 咖喱类别

能力/属性攻击武器/二刀流修订

简略伤害系统介绍

道具界击破更新

全面修订, 大的小的

更新历史加入正文

ver1.1 最终版发布, 以后不再更新.

12.2 泛用捕获列表

1. 无

2. 男战士

重骑士

男魔法师, 水 4 星 4, 减 res(水 4 指水魔法到第四阶, 其他类比)

女魔法师, 风 4 星 4, 减 def

僧侣, 回复 5, 六维上升, 减 atk, 减 int

3. 男忍, 减 hit, 减 spd, 五系异常 (毒眠麻忘魅)

僧侣

魔法剑士, 三系魔法 3

4. 枪手

女仆

教授, 星 4, 攻击属性上升 (atk,int,hit,spd)

5. 男战士

女战士

男僧侣, 回复 5, def/res 上升, atk/int 下降

男魔法师

男忍

6. 魔法剑士

男忍

男格斗家

7. 男格斗家

女格斗家

男战士

教授

枪手

弓箭手

男僧侣

侍

重骑士

贤者, 风 5, 星 5, 道具界五件套

8. 男僧侣

教授

魔法剑士

男格斗家

9. 女战士

暗黑骑士

盗贼

贤者 (2 个星火, 1 个星水 5)

女仆

重骑士

弓箭手

教授

魔法剑士

10. 男忍

教授

男魔法师

贤者 (魔法输出推荐, 四系魔法齐全, 道具界五件套)

弓箭手

枪手

魔界斗士

11. 魔界斗士

女仆

海贼

盗贼

12. 盗贼

贤者 (四系 5, 道具界五件套)

侍

男战士

魔法骑士

重骑士

女仆

僧侣

13. 暗黑骑士

重骑士

男战士

女战士

侍

魔法剑士

海贼

女格斗家

弓箭手

盗贼

14. 女格斗家

重骑士

教授

男忍

枪手

暗黑骑士

贤者 (星 5, 道具界五件套)

15. 暗黑骑士

16. 不可捕捉

13 (攻略也有) 后日谈 (有缘人方可见)

下面几章属于非常规内容.

14 转生系统

转生有个基本素质点, 这个素质点可以经由累计转生等级以及提高副职业星级增加, 每个能力上限 1500 点.

每次升级可以获得 $= \text{素质} \times (0.4-0.5)$ 的能力提升, 所以对于确定的等级成立:

实际基本能力 $= \text{素质} \times (0.4-0.5) \times (1 + \text{成长}) \times \text{等级}$.

成长是指升级时获得能力的额外倍率, 获得方式为一些泛用魔能力 (商店有卖 10% 的, 角色界有更高的) 以及趣味武器 [旗帜] 加上最常用的 [四天王] 部队.

(0.4-0.5) 是均匀分布, 在等级稍高的情况下可以认为就是 0.45, 而除了 HP 外的基本能力全部有一千万 (10^7) 的上限.

所以只有满级四天王的情况下可以计算得到 9999 级除了 HP 外均达到一千万基本能力需要的素质点为 $10^7 / 0.45 / (1 + 1.0) / 9999 = 1111.2$, 向上取整为 1112. 经过测试 1112 偶尔会出现不满的情况, 说明随机数稍微偏了一点点, 1113 则无意外.

实际上对于有三个泛用 DLC 的玩家来说, 全职业 Master 之后放满级四天王转生升级到 9999 是必定到一千万的.

而缺了泛用 DLC 的玩家不必多次转生, 只要转生时手动分配点数把六维 (除了 HP/SP) 点到 1113 即可. 更详细的分类如下.

有无泛用 DLC	有无 [旗帜]	有无 10% 成长魔能力	一千万需要的素质点
有	无要求	无要求	无要求
无	有	有	1012
无	有	无	1060
无	无	有	1060
无	无	无	1113

参考这个表格, 没有泛用 DLC 的话配合 [旗帜] 和商店泛用魔能力可以大幅减少所需要的转生次数.

HP 的成长公式有些不同, 但是由于转生的 HP 无意义没做研究, 一个装备 20 亿 HP, 基本 HP 可以无视.

15 伤害系统

游戏基本伤害公式为:

伤害 = (攻击能力值 * 技能倍率 * (1 + 攻击补正) - 防御力 * (1 + 防御补正)) / 2 * (1 + 伤害补正) * 暴击补正 * 连击补正. 前三补正可以按 R2 看到.

攻击魔法的攻击能力值是 int, 部分固有技能是特定能力如重骑士的第二个固有技能就是 DEF, 其他技能均依赖于武器.

伤害补正 = (1 + 基本伤害) * 武器抗性补正 * 元素抗性补正 * 魔法范围补正 - 100%.

1. 基本伤害补正

如 [冲锋攻击], XX 则增加 XX% 伤害.

2. 暴击伤害补正

暴击住人是增加基本暴击数值.100 暴击住人的结果是暴击变成 2.5 倍 (没住人是 1.5 倍).

暴击魔能力的效果是叠乘, 它们增加的都是总伤害, 在攻击力和基本伤害有一定数值后暴击伤害成为最强的属性.

[神风]{杰洛肯} 是 SPD 高于对手加 100%.

[炼狱]{黑暗骑士} 是无条件 50%.

[暴击点] 是邻接无敌人加 30%.

需要注意的是 [赌徒]{角色界} 是一半几率变 50%(并不是它自己说的 100%, 还一半几率变为 0).

由于赌徒的存在导致最大伤害几乎不可能达成, 因为那需要触发 10 次一半几率, 也就是 1/1024 的几率, 而每次准备时间都要差不多半小时.

3. 连击补正

连击补正在 20 连击后达到上限 3.0 倍.

4. 武器抗性补正

和元素抗性补正一样, 魔法攻击没有武器补正.

5. 元素抗性补正

属性攻击对应, 最大 1.99 倍.

6. 魔法范围补正

负补正, 范围每增加 1 总伤害降低 10%, 3*3 的攻击魔法效果只有单体的 20%.

如果想提高对游戏系统的认知, 多按 R2 并问自己为什么是这个数字.

16 绿色单位设定

绿色单位的设定:

绿色血条单位: 如暴君的击破导致的奴仆, 如杰洛肯的分身, 如艾多娜召唤的企鹅. 它们算是我方但不严格是我方, 很多方面可以通用但是又有很多区别

下面的我方都是指血条蓝色我方队伍列表里直接有的角色.

绿色单位有这么一些特点:

1. 绿色单位享受公共 buff, 如克里斯多的 100% 命中回避奥义, 西西莉的我方必定连携.
2. 绿色单位不享受咖喱效果, 如咖喱的暴击.
3. 我方攻击绿色单位可以使得他们复仇槽上升, 但是我方攻击我方复仇槽不会变化.
4. 绿色单位被我方单位攻击可以触发我方的支援攻击, 我方被我方攻击是不会被自己人支援补刀的.
5. 绿色单位可以主动连携也可以被动连携. 其中”被连携”不中断连击计数, 也就是主动攻击单位是我方就可以累积连击计数. 连击计数会导致后续伤害大幅度增加. 但是可以操作的绿色单位 (杰洛肯的分身) 主动攻击是会打断连击数的, 也就是我方-绿色-我方的指令模式会导致右下方的 COMBO 计数重置. 比如杰洛肯四分身的连续攻击每次攻击都导致计数重置所以完全不存在连击. 这个无法连击会导致分身连携流的后续伤害大幅低于严格我方单位的连携, 如果攻击次数相同.

17 奇技淫巧

日版刚发售时 DLC 是分拨发放, 会导致一些奇葩的战术无法使用. 本篇主要包含一些特殊过关方法, 多数与 DLC 有关.

1. 传统反击

如魔能力搭配一章所述, 单体强敌击破最简单易行方法, 小地图群体击破简单方法.

广为人知但简单粗暴, 强行加入奇技淫巧一栏.

2. 魔法

这作的魔法是个很极端的存在, 单体很强很强, 群体则弱到不能玩.

单体魔法有历代游戏最远的攻击距离, 还有各种增加魔法射程的魔能力, 一些是自身魔能力, 一些是队友提供的, 另外则是二代 DLC 的女主魔能力由部队提供.

装备 [元素之力]+[加速射击]+[冲锋攻击]+{精神集中}+, 可选 [武士道], 推荐 {鹰眼}+ 西瓜屋, 保证必中的同时增加 50% 伤害. 配合 LV99 的魔法射程与极限距离的冲锋/加速与弱点伤害可以获得方便的瞬间爆发, 不做任何准备且面对未知的敌人是最可靠的伤害手段. 适用于道具界小屋挑战, 大地图风筝敌人, 复杂地形远距离打击等情况. 中后期配合贤者的双发可以一击秒掉近三百亿 HP 的道具神.

在需要作为远程炮台的时候可以考虑 [冲锋攻击] 换成 [双头], 配合贤者的双次攻击和女仆的再动可以一回合施放 6 次魔法. 其实男主的本职是法师.. 开奥义一回合 12 次魔法巴尔都扛不住.

群体魔法则毫无作为, 范围每增加 1 总伤害就减少 10 个百分点, 单体是 100% 伤害, 两格是 90%, 到 3*3 只剩 20% 了. 没有适用性. 不能刷练武. 概括的话就是: 渣.

3. 狂暴的普利尼

艾多娜 (预备屋) 奥义, 拉哈尔奥义, 佩塔奥义, 玛裘丽特奥义, 死神的行进, 战斗热情.

4. 钓鱼台

时过境迁, 以往作品的无敌举人大法不仅被破还被敌人学了去, 好在钓鱼台大法还没被学走.

钓鱼台是指利用技能高度差的策略, 很多人在主线 2-4 曾经被那个高冷的女魔法师欺负过, 那关其实就是游戏的高度差教学.

游戏里的 [盗贼] 是能强行改变地形高度差的职业, 可以造箱子造炸药桶. 在一些凹凸不平的关卡 (银行五壮士/修罗开启关) 改变高度就可以造成敌人技能容差不够的结果, 无法普攻你无法技能打到你, 于是玩家处于无敌状态, 只要利用一些高容差技能 (主要指魔法因为其他技能都有范围限定) 就可以慢慢磨死.

钓鱼台战术的巅峰则是来自于最后一弹 DLC, 泽塔三人组.

泽塔有着人造地形的能力, 配合女儿的两次奥义, 可以达到绝大多数敌人根本摸不到的地方, 可以说除了最后的巴尔关泽塔三人组等于绝对无敌的存在.

原因: 一般人物的固有技/武器技/魔法最大容差也只有 48/64, 两次造塔已经高出了所有这些技能的攻击范围.

游戏里存在的 99/99 技能其实是无视高度技能, 即便真的高于 99 也仍然会被打到, 包含贤者的全屏, 女天使的自爆, 以及巴尔的技能. 但是, 但是, 贤者的全屏会攻击自己人所以游戏 AI 设定敌人贤者不会放全屏. 而女天使是 DLC 除了道具界根本看不到, 这自爆技能也不会放. 剩下唯一可以打到双塔上三人组的只有巴尔.

而我方贤者和三人组的白毛女 (主魔能力全屏随机攻击敌人) 则是有无视高度技能的. 所以结果就是父女造双塔, 人多贤者开炮轰, 轰到人少了就白毛上来一直结束回合等胜利.

除了巴尔关, 其他地方父女同时满复仇槽等于无敌.

全程 20 星玩法如果打不过挑战关可以用这个作弊...

18 普利尼的逆袭之全程 20 星玩法攻略

日版新加了企鹅的 DLC, 发现中文版读取存档可以直接获取后就一时兴起尝试了下.

要求:

八只企鹅外的 DLC 不允许, 包括所有固有/泛用角色 DLC;

其他 DLC 只能在进入修罗界之后再使用;

第三话开篇立即去议会打开 [作弊屋], 调到 20 星强度, 之后任何情况不允许下调.

普利尼 DLC 介绍:

一只带有连续攻击三次攻击完死掉的魔能力;

一只带有 HP+10 万, 全能力变成 1;

一只只有 90% 回避率, 但是 HP 变成 1.

其他的都不怎么重要.

18.1 第三话

前两话没有作弊屋自然和通常一样, 注意多用下红毛不要让等级太低.

正常来说玩家应该只有 10 级左右, 这时候面对的则是 95 级的对手.

核心攻略:

1. 3-1

- (a) 利用 10 万 HP 的普利尼站在地形旁边勾引, 使得敌人被 [毒].
- (b) 在剩下一到两个敌人的时候给敌人加一个最低级的回复道具, 如果不能保证此回合打掉就再解除它的毒状态.
- (c) 回合开始敌人应该只有 20HP 左右, 构造连击, 三次行动的普利尼 + 若干其他人 + 最后的红毛击杀, 应该可以直接秒掉 (因为红毛自带破防比其他人容易越级). 打完一只红毛大约到 30 级左右.

2. 3-2

- (a) 注意把飞行单位合体就能用毒通杀. 第一次过关会收到两个投降的, 但是没有能力的话是调教不能的.
- (b) 之后可以重复 3-1 的策略让红毛再升一次级, 然后用他去调教.

3. 3-2 之后

- (a) 调教完收到队伍, 这样就获得了一个 95 级角色, 其他用来升级捕捉部队或者调教部队.
- (b) 95 级角色放到捕获部队, 去 3-2 利用合体把左边的弓箭手做成 200 级, 再次利用毒 + 喂药压低血线, 用这个 95 级角色捕捉到.
- (c) 收服这个 200 级的弓箭手, 而后把 3-2 的敌人合体成一只 400 级的弓箭手, 用这个 200 级的弓箭手捕捉.
- (d) 再次调教收服, 400 级.
- (e) 再来一次, 3-2 全部合体, 我们在第三话拿到了一个 900 级的角色.
- (f) 捕捉的角色也算队伍最大等级, 所以这时候可以创建一些 700 级 + 的泛用, 过关很容易了.

18.2 四话到通关

1. 整体都差不多, 觉得打不过的时候去一个人多的地图合体捕捉收服.
2. 第四话抓一只 1400 级的枪手可以用很多话.
3. 去红毛老家的时候第三关可以抓一个 2600 级的武士, 当时可能容易被秒, 可以稍后再来.
4. 女主家的时候可以合体一只 7000 级的武士.
5. 第十五话的时候原则上已经可以抓到 9999 级单位了 (无限支援效果).

18.3 后日谈

1. 修罗开启关卡以前

全 20 星的后日谈忽然就是一个新游戏了你会发现自己随时都会被秒.

乱七八糟的关卡先别打, 直接准备修罗开启步骤.

做道具神任务的时候务必在咖喱屋准备好 100 暴击咖喱但是不要吃, 爬满 100 楼出来就可以保证后面做任务一直 100 暴击了.

道具神 100 楼最快的方法还是 [迎击架势] 防御反击.

浅葱关/玛裘丽特/练武都可以防御反击过.

收魔帝有些难, 这时候造 3 个妖花 +2 个重骑士, 都要 7999 级. 重骑士 + 妖花后排防御, 主输出前排攻敌. 一回合回复 60%HP 的重骑士并不能被秒, 一刀刀砍死. 之后的美丽刺客关卡等都可以这么过.

2. 修罗开启关卡

正常来说很难, 因为我方的等级全部是通过捕捉获得的 9999, 转生后没有快速练级方法还不如保持不转生.

而这样就导致主力只能 10 万能力左右, 而第一关敌方就是接近四十万能力加上修罗的暴虐, 即使重骑士防御也是一回合被秒.

这时候可以利用的只有一个, 那就是不依赖其他能力只需要 HP 的普利尼, 造 12 个 7999 级普利尼, 带爆炸范围双倍 + 爆炸 100%HP+ 爆炸死亡回复出击数, 前两关都可以用 90% 回避的普利尼勾引到一起而后来两轮爆炸击破. 即便第二关的师傅是近 800 万 HP 也可以.

第三关 5000 万 HP 的修罗普利尼 + 若干 2000 万 HP 的其他 BOSS, 如果它不是企鹅那这关就毫无胜算, 如果其他 BOSS 不是 2000 万那就毫无胜算, 如果其他 BOSS 不能投掷那也毫无胜算. 但是既然给了这样的条件那就只需要用 90% 回避的普利尼带上浅葱的 75% 回避去勾引, BOSS 到出击点附近后利用投掷聚集到 BOSS 普利尼旁边, 而后用我方的普利尼引爆就可以直接过关.

18.4 修罗界

区区十万能力目前在修罗几乎寸步难行.

现在终于可以开 DLC 了, 然而会发现并没有用, 因为打不过.

一千万能力可以打 0 星魔帝, 而 20 星会发现两千万打挑战关都吃力.