

魔界战记五 FAQ 与进阶指南 v1.1

比我萌的都死啦

2018 年 5 月 1 日

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.

目录

2 FAQ

1. Q: 住人 (纯灵) 为什么不能合体?

A: 住人/纯灵/无垢者/Innocent 都是一个东西, 不同叫法而已. 下面都叫做住人.

服从的住人才能合体.

标志有星号表明到达上限, 牧场无法继续培养.

但是有星号的黄色住人放牧场可以生出新的住人, 用这种方法比较方便获取收集困难的暴击屋/各种熟练屋.

只需放在住人牧场, 而后不断战斗即可.

注: 红色住人击杀后数值翻倍变成黄色, 如果道具是住人强化路线则数值再次加倍变成四倍, 如果击杀者在纯灵猎人部队则再次加倍变成八倍. 用这个方法可以快速收集三系元素抗性等上限为 100 的住人. 暴击原始住人都很稀有, 装备熟练技能熟练屋上限太高, 还是用牧场培养比较节省时间.

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. 或者把周围的可搬动的物件投掷堆叠起来, 站上去再打.

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: 实力弱如何开荒普通/修罗练武的初回关卡?

A: 毒奥义/毒魔法 + 灾厄持续 {飞蛾族}, 毒命中后只需要活过 5 回合就自然赢.

毒魔法需要等级, 且需要额外的飞蛾辅助增加命中几率, 而奥义则是强制性的.

初次关卡低能力通过方法

前期收的那个飞蛾魔王奥义是自身中心大范围强制中毒, 虽然显示的有几率但实际上是必中, 只要对方不是 BOSS 且没有毒免疫特效.

4. Q: 实力弱如何开荒练武关卡?

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: 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. 法师角色练级可以做一只狐狸, 用它的魔变 3*3 技能.

5. 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.

20 万 ATK 秒修罗 20 星练武五

他自身有无视 50% 防御, 男天使有魔能力降低身旁敌人 20% 防御力. 幸运板身边放三个, 对于红毛来说防御力就只有 1% 了, 可以轻松破防达成即死条件.

练别人可以用议会的独占经验, 或者和红毛连携攻击. 总之有了红毛, 等级完全不再是问题.

6. Q: 白金需要跑满道具么?

A: 白金麻烦的无非是修罗邪心和 100 亿伤害, 一千万贤者击杀邪心参考如下视频. 由于能力低下攻击邪心会有超高的伤害削减, 其他一千万角色想击杀邪心会很难. 最简单的角色则是四代男主暴君.

1000W 能力/魔帝邪心

100 亿伤害需要用到地图编辑的自制地图, 自己放上的人物配上浅葱的 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.

7. 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, 配作弊屋一击满级.

8. Q: 什么是暴击咖喱?

A: 咖喱有各种效果, 最重要的则是免费的 100% 暴击属性.

本作暴击住人是加暴击的基础伤害而非几率, 且各暴击伤害能力都变成总伤害增幅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/艾多娜奥义的企鹅).

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% 暴击几率.

较好的咖喱类型: 每回合结束回复 HP/SP; 增加最大 HP/SP(200 个万灵药可以全队增加 20 亿 HP 上限, 达到巴尔战出门条件); 复仇槽累计速度上升; 四系抗性上升; 四系攻击属性 (把无属性攻击附加属性, 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).

注: 咖喱增加数值其实是道具基础属性的 1%(最下面那个随便加的条目). 基础属性就是扣除等级/稀有度这些加成之后的属性, 比如记录屋看到的数值大多都是基础属性, 稀有度 50 的除以 1.5 就是基础属性.

如果基础属性大于 0, 则反映到咖喱上会至少加 1. 所有武器和眼镜都有一定暴击率, 所以每放一个都会增加至少 1 点暴击率, 放 100 个就会达到额外 100% 的暴击率. 这就是暴击咖喱背后的原理.

9. Q: 修罗后人物怎么变强?

A: 全职业 Master 后转生到 9999 级有 1000 万, 榨取的药水吃了有 1000 万. 其他靠装备和 buff. 虽然击破邪心会有 [凶蚀之力] 理论上可以吸收 3000 万能力, 但实际上根本没人能刷满.

请不要花 4 个以上泛用格子去加能力, 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.

为什么前代加能力值很厉害? 因为前代技能强 HP 低啊, 反正满能力后强化 +9 的技能随便出手都是秒人, 攻击魔能力带不带都是秒, 防御魔能力带不带都是被秒. 还不如带加能力的省心.

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, 能通过表明理解稍微进步了一点.

10. Q: 这游戏多个副武器, 有什么用?

A: 增加 8 个住人格子, HP/SP 完全加算, 六维 5% 加算.

商店有些武器带有属性攻击住人, 能够把无属性攻击附带属性, 是定向的可随意切换的**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, 对修罗练武修罗邪心等固定关卡的敌人用途广泛.

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.

11. 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) 学会的魔能力.

效果为副武器六维 50% 计算, 移动/反击/暴击生效, 且普攻变成 75% 伤害的两个武器分别攻击 (但如果敌人在其中一个武器的射程以外将不会攻击两次, 而是变成长武器的正常普攻).

技能开发部队学到二刀流即可退出, 后面的技能没用.

即便看起来有点用的武器融合也没用了, 因为跑满魔物武器的时候已经不需要魔变去获得满能力了.

12. 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 (通关以后)+ 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 级有额外 7 个; 超魔王角色界的邪恶君每击败一次给一个共 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) 加两次任意角色界才能加满副魔能力槽.

13. Q:40/41/42 号武器是什么东西?

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.

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击破 BOSS 但是不要去取武器, 攒完 9 种后再一起拿.

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.

注: 很多人对剑都有偏爱, 但是不要跑 40-2 的炎剑. 因为跑完秘宝就可以打修罗巴尔拿到最强的伟大巴尔角剑. 它有高额的八维基础能力, 40 武器的移动跳跃, 和弓相当的射程 (少 1), 和拳相当的反击 (少 1), 和斧相等的暴击率.

14. Q: 为什么标准称呼是 40-1 和 40-2 而不是 41 和 42?

A: 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. 但是它们内置 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, 修罗版道具的 Rank 实际是普通道具 Rank+100.

比如修罗最强秘宝要开一个最低级能力提升议案需要 140 万道具点, 那就说明它的 Rank 是 140, 对应的表世界最强秘宝 Rank 就是 40.

15. Q: 如何学习泛用角色的魔能力?

A: 设泛用角色为副职业, 练到第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.

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**.

16. 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 (孤家寡人整个部队就队长一个人则无所谓).

17. 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 点装备精通屋.

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.

18. 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 点技能熟练屋.

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.

19. Q: 修罗道具神能力太高, 偷不到东西怎么办?

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

为了提高偷窃几率可以准备: 盗贼固有魔能力, 加 HIT 魔法, 减 SPD 魔法, 一个用铙的, 几个降低身边男性/女性能力值的魅魔和蘑菇.

为了保证减 SPD 魔法的命中率请养几个飞蛾.

把道具神投掷到出击点附近, 用铙的打一下, 然后几个能降低能力的围上去, 再用一下降低 SPD 魔法, 加 HIT 魔法. 哪怕是 1000W 能力偷满能力道具神也是可能的, 当然应该没人开 20 星去偷, 所以这些手段不需要全准备.

20. Q: 议会点数和什么有关系?

A: 议会点数等于 $Rank * Rare^2 + LV * 10$.

Rank 就是道具序号, 比如最强秘宝是 40, 最强修罗秘宝是 140.

Rare 是稀有度, 最大 100.

LV 是等级.

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 13000.

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.

不想背包很乱的话, 就只用 [怪盗天使] 偷道具神, 以及三代勇者的 [真好运] 开箱子.

21. Q: 我玩过前作, 想直接进后日谈, 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.

22. 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.

23. 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.

3 通关进阶

3.1 剧情阶段

记住一件事, 在大量练副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 所述, 便是**魔女 + buff + (一触即发) + 奥义捕捉 + 压榨 + 嗑药**的轮回模式.

3.2 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, 以及一些强力合体技 (DLC 角色一堆基础 SS 等级的合体技).

不详述.

3.3 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.

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**: 攻击被魅惑的敌人, 破防便是即死. 一般需要的辅助技能是 [瘴气蔓延]{魔翔族} 增加异常魔法命中率.

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, 也可以用它去击破强敌叠加暴君/魔帝的吸收能力.

由于只需要破防, 魔能力只需要装**加数值加攻击**的, 加伤害加暴击的不需要.

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.

3.4 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，期间不需要刷职业刷等级直接通过。

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邪帝。

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。

虽然说了这些，但是如果不会用的话，恐怕他们并不能发挥相应的威力。

4 副职业培养

全部副职业练到 Master 在四天王转生可以获取 1000W 基础能力值, 这是进入修罗后第一件要做的事, 其他所有事情都要以这 1000W 为起点.

能力上百万就可以考虑强杀高能力怪物练职业了.

炸水晶是上古玩法, 那个年代 DLC 才发售那么几个, 泛用也还不能设定副职业. 有了众多 DLC 加上泛用设定副职业选项的开放, 新时代的批量化技术要快得多.

然而辅助角色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

4.1 泛用角色获取

修罗以后练泛用角色就不要去挖角了, 不断接师父的修罗挑战任务, 直到兔兔魔界挑战关卡.

去兔兔魔界挑战关, 抓捕贤者.

此贤者具备

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

前期挑战关地图熟练度不到 50, 所以武器技能是不全的, 技能等级也需要作弊屋强化才会到 99.

在没有准备好装备/技能熟练屋的时候抓捕这些角色可以节省很多练装备熟练度练技能等级的时间.

要知道 9999999 玛娜也只够一个技能强化到 9, 也就是每个技能都必须单独刷一次玛娜.

不建议自己挖角泛用.

如果能力足够, 且不需要魔法, 则可以去挑战关最后一关 [暴虐的邪神], 这关的小弟全部是装备熟练度 100 的 (人形只有人形武器熟练度, 魔物只有魔物武器熟练度).

注: 点此查看泛用捕获列表 [??], 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.

4.2 大魔拳超魔流合体技练职业 (接练武四抓熊)

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.

一个更高效的用法则是合体技 + 魔变, 一次至少练 10 人. 而游戏唯一的四人合体 3*3 技能则可以一次练 15 人 (不怕麻烦每次开议会的话可以每次 20 人).

以下是大魔拳的超魔流四人 3*3 合体技加 11 个魔物的练职业方法介绍.

男主平常就很有用, 修罗巴尔战一个杰洛肯可以当好几个人用, 部队总攻击需要大量千万级能力角色, 榨取如果打算走抓熊可以直接用这个方法.

记得带上想用的固有魔物, 同步魔界探索收集 40-1 武器, 很重要 (跑完秘宝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, 刷十来个职业后去四天王转生), 带上[可靠的伙伴]{奇力亚}, 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 +LV9999, 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人形本体的经验/玛娜/副职业熟练度, 所以魔物的部队没限制.

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 后所有人当前副职业 Master(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 47 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, 所以平均起来这个比单纯刷水晶要稳定要快.

演示视频200万大魔拳超魔流练职业演示

4.3 普拉姆与泽塔合体技练职业 (接复制体关卡抓浅葱)

仿照上面的条件, 只是变成普拉姆 + 泽塔的双人合体一次练 10 个, 好处是练完可以直接用普拉姆 + 魔女抓 20 星的浅葱关, 很容易获取药水的 1000 万能力.

而顺便由于合体技伤害只取决于普拉姆但泽塔可以获得很多经验玛娜, 所以可以顺便转生刷一下泽塔的固有魔能力, 练完职业他固有能力需要的等级也完成了一半多.

4.4 魔界调查练职业

适用于修罗开荒完毕已经有若干全职业角色后

主要用来练固有人形角色.

利用三代 DLC 伟大的莎尔巴特蕾 (简称十绅士) 的 [N·调查者]: 同调查团角色获得熟练度上升, 暴君的 [普利尼教育员](同部队普利尼熟练度 +100%), 风花的 [普利尼帽](变成普利尼).

调查团丢俩带有 [N·调查者] 的高能力角色当队长, 需要练的角色要么放普利尼部队, 要么带上 [普利尼帽], 同队伍成员带若干 [普利尼教育员]. 用魔界调查团角色 + 菜鸡固有组团征讨高级修罗魔界.

嫌麻烦就只用普利尼部队一次练 8 个固有, 不嫌麻烦就多做个 [普利尼帽], 直接同时调查多个魔界练完全部固有.

低级修罗魔界没测试过, 但 Rank39 级别的魔界调查完是可以保证 Master 的.

十层道具界 → 出门换调查队职业 → 换魔界再次出征.

4.5 修罗练武五合体技练职业

需要有一千万能力的药水, 适用于合体技不是 3*3, 但是威力很高的

主要用来练有合体技的固有人形角色.

需要俩稍微强的角色加上家家酒的副武器, 没有这个副武器就需要合体技的主动方跑下角色界带上女武士的 [介错]. 因为水晶击破人员带上水晶伤害能力可以使得敌方单位 HP 都恰好低于 25%.

合体技主动方需要磕过一千万药水, 带上 [一之谷]{兔斗组}, [可靠的伙伴]{奇力亚}. 人不多的话直接丢普利尼部队复制几个 [普利尼教育员] 即可, 人多就多复制几个 [普利尼帽]. 以带了 [辅助] 的角色首先行动保证后续攻击都有 100% 命中率.

练武五合体技一次练多个固有角色

4.6 泛用角色的意义

很多人不喜欢泛用角色, 这里简要的列举下泛用职业的特点.

1. 女仆的再动与技能威力增强
2. 贤者的双发和全屏固有技
3. 教授的移动跳跃暴击强化与强行巨大化
4. 弓箭手的必中 buff 与附加多种异常状态的固有技
5. 枪手的必暴击 buff 与随距离增加威力的固有技
6. 男战士的下次攻击伤害增加 25%—上限 200%
7. 男女僧侣的八维强化
8. 重骑士的攻击后自动防御—反击流不用带 [防御态势]
9. 男格斗家的自身必定反击 buff—联合女仆再动使得反击流可以同时去掉 [防御态势] 与 [迎击架势], 只带一个 [强制反击] 即可完成 20 反击
10. 盗贼的箱子 + 炸药桶人造地形—大部分人可能不清楚这个猥琐流的威力
11. 男天使的我方单位复活—配合玛裘丽特的复活可以每层道具界都使用一次
12. 女天使配合教授能力的全抗性加 100—与某个咖喱是游戏仅有的增加星抗性方法
13. 女忍配合教授能力的 99% 回避率
14. 浅葱的 INT/SPD/星抗—道具界最佳天然彗星选手

只练固有角色会损失很多乐趣.

最后, 打巴尔的团队总攻击需要大量高能力角色, 泛用的全职业一千万是最容易获得的.

练完职业有暴君可以直接上最后一个挑战关了. 没有的话用贤者调整下也可以但是麻烦点, 嗑完药再来吧.

5 压榨

5.1 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的, 注意没有睡眠将不会有必定命中必定暴击, 需要与天使 + 暴击咖喱配合, 暴击咖喱参见 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.

需要注意的是 [弱点特效] 可以拆掉换别的, 玛娜枯竭/猪飞猛进什么的.

磕完药带上减敌方回避魔能力可以无辅助抓 20 星熊.

5.2 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).

5.3 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

6 实用魔能力与需要注意的魔能力

实用魔能力推荐.

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, 魅惑即死的核心能力.

需注意即死需要攻击伤害大于 0, 也就是不破防是无效的.

注: 红毛自带 50% 破防, 配合 3 个天使的威光 {男天使} 可以破除敌方单体目标 99% 的防御, 达到越 100 倍能力的即死.

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.

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, 100% 攻击力 +100% 防御力.

(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)

这三个最适合的地方就是打巴尔了, 因为开门杀可以自动积蓄到满. 其他情况也可以用反击去叠 buff 再秒 BOSS.

5. 落凤破 {弓箭手}

对飞行单位攻击力 +100%, 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, 不会发生擦伤造成的大幅伤害减少.

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. 武士道 {武士}

它的判定有些奇怪, 并不是说攻击目标为单体就能触发.

远程武器 (已测试铤与巴尔剑), 普攻可选单位大于 1 会自动失去武士道的效果.

2. 赌徒 {角色界}

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

3. 弱点特效 {龙王族}

这东西对于用副武器/精灵破/咖喱效果导致的无属性攻击附加属性并不生效.

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}, [猪飞猛进].

4. 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.

7 道具界

道具界各种问题[道具界心得](#) -by- 红千雨

7.1 高阶道具获取

你可能经常看到有人提及炼金部队造棒棒糖 [只是外观, 其实叫法式泡芙], 然后进它道具界偷 [阿卡迪亚](次强秘宝), 再进 [阿卡迪亚] 的 100 层偷 [偏方三八面体].

7.2 道具能力值分配

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.

道具每次成长都会在出道具界的面板上告诉你, 以下默认为修罗道具非 HP 属性.

基础值成长公式:

$$Base = Base_{OLD} * (1 + Rank/25000) + Inno/100000$$

每次成长按照此公式更新一次.

(a) $Base$ 是成长一次后的基础值, $Base_{OLD}$ 是当前基础值

(b) $Rank$ 是道具的等阶

俗称的 40 道具 $Rank$ 就是 40, 修罗道具等阶为表世界对应道具等阶再加上 100, 也就是 $Rank+100$, 如 40 的修罗道具 $Rank$ 就是 140

(c) $Inno$ 是道具内基础住人的数值

与前作只计算数量不同, 本作计算的是实际数值, 所谓基础也就是指 8 维住人, HP/SP/.../HIT/SPD

(d) 每次击杀入侵者/小屋战斗/道具将军成长 +1, 道具大王 +2, 道具神 +3

(e) 如果是开道具会议, 则低级议案/中级议案/高级议案分别对应 [1 次成长 +1 基础值]/[3 次成长 +3 基础值]/[5 次成长 +5 基础值]

(f) HP 的成长为双倍效率, 也就是其他能力成长 1 次, HP 成长 2 次

(g) 游戏内部是舍入到 4 位小数, 所以直接用指数计算会与实际有微小的误差, 大约测试到 LV120+ 成长 30 的时候绝对误差为 3 点

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, 也可以直接从 1 层开始刷 20 星.

400 点以后增长非常缓慢.

7.3 道具界击破

7.3.1 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, 杀很多队友, 强迫症患者/洁癖人员自动忽略.

7.3.2 贤者即死

原地滚键盘

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 可以再带上拉哈尔酱的第一次攻击追加攻击. 但是需要注意不破防是不会触发即死的.

由于属性伤害的抗性计算是在最后一步完成, 所以可以带上 [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.

7.3.3 反击流

一键通关

以**迎击架势**为核心, 装备弓走到怪物堆里原地防御, 通常配合一些叠加魔能力如 [愤怒], [冲击蓄力], [燃烧斗志].

如果一发反击打不死就再带上 [强制反击].

适用面容, 只用于低星级, 否则第一回合就可能直接被抽死. 且对大地图无力.

刷 0 星奇效.

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

7.3.4 40-1 武器复仇流

所有流派的最终结局.

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, 清屏, 进入下一关.

但是前置条件高, 不适用于第一件装备.

为了用彗星击破高级入侵者, [神风] {杰洛肯} 少不了, 高 SPD 具有最高的优先级; 彗星伤害取决于 INT; 对彗星有用的固有魔能力很少, 如果有较高星抗性可以比较好的利用 [元素之力].

综合来说浅葱是很好的彗星选手, 虽然我是养的女忍/魔法剑士/女战士/武士/贤者各一个.

7.3.5 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提高道具等级/击破点数的时候做的.

带上二刀流, 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% 暴击率与高额的移动. 这样就不必每 100 战回去换咖喱.

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. 虽然即便 9000 层的 95% 成功率我也失败两三次了.

我自己用的是:[冲锋攻击]+[元素之力]+[加速射击]+ 二刀流 + 打带跑 + 强行侦查 + 探索小房间 + 不安定之力 + 超级跳跃, 没有加伤害的泛用魔能力用魔法杀门卫还是没问题的.

7.4 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.

7.5 第一件装备推荐走法

1. 推荐合体流起码练 10 个人的副职业, 其中包括五个泛用. 然后压榨一个 1000W 药水给五个泛用吃, 其他人先不用管
2. 表世界的魔界调查通关后直接就有 rank34 左右的, 调查几次到 39 然后 40 拿到一套复仇武器
3. 五个泛用转职为 6 阶浅葱, 塞满浅葱歌迷俱乐部, 自己放到步兵队, 这样常驻 50% 能力值
4. 去修罗挑战关第三关捕捉枪手, 劝服后收为队友然后去角色界复制不稳定力量 (起码第二难度的才能复制). 五个浅葱一人一个达到开局 100% 能力
5. 咖喱主材料选商店的圣灵之弓, 全员加 50 星抗, 浅葱达到 99 星抗配合元素之力就是彗星有 99% 攻击力
6. 克里斯多学习加 INT 魔法, 学教授的新药治疗和男天使的天使凯歌再带上探索小房间, 五个浅葱学习最强攻击魔法用来打 boss(如果是抓的贤者就自带了)
7. 浅葱魔能力配置: 冲锋攻击 + 魔力收束, 拼死 + 炼狱 + 不稳定力量, 舍身 + 猪突猛进 + 暴击点, 当然还需要 100 暴击住人. 如果不想每次都要注意位置可以省事把暴击点换探索小房间. 前期能力低下, 要先保证攻击力 (能力值已经 100%), 神风需要速度比对方高, 而 4000 万 SPD 处于很尴尬的地位, 因为 20 星下等级高了有不少怪都是 49999999 速度

8. 打普通巴尔, 拿到瞬移鞋, 能快速刷巴尔就反复刷 6 个. 不能快速刷就进它道具界跳到 100 层无限从道具神身上偷. 瞬移属性可以节省不少走路时间. 有闲情逸致可以做任务拿到特殊武器西瓜也去 100 层偷 5 个, 懒就不用去了

准备就是上面了, 再来介绍下道具界的 (冷) 知识:

1. 敌人的基础数值与道具层数无关, 只和道具 LV 有关. 换句话说, 如果你提前跑了 LV500 马上开等级提升会议而又没有复制几个装备提高能力的话, 道具界会越来越难
2. 击破点数与敌人数值无关, 只和作弊屋星级有关, 表世界的道具开 20 星也能随随便便满 400
3. 直接 20 星, 但是不开入侵者. 道具等级很低, 敌人也是最弱的时候, 最适合刷击破点数, 顺便也能轻松 LV500
4. 20 星下跑大概 300 层就能满击破, 这时候可以换 0 星跳层杀 BOSS 了, 杀完 BOSS 就是标准的满能力道具. 之后再刷 LV9999 和击破 550 提升的就很慢

8 修罗巴尔

官方最终挑战, 前两篇为零星, 后三篇为二十星.

如果准备了大概 200 个万灵药做的咖喱可以不需要装备就达到 20 亿血, 简化辅助人员的需求

8.1 杰洛肯分身之术

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

如果准备了大概 200 个万灵药做的咖喱可以不需要装备就达到 20 亿血, 简化辅助人员的需求

吧里首杀以及巴尔强度分析:[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 (日版看不懂都没用过这货, 都不知道他奥义)

8.1.1 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, 一些在队伍后台给部队总攻击加攻击力
6. 全程只挂了一个人 为了触发最后的祈祷

8.1.2 战术概览

部队攻击部分用[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.

部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, 如果有 DLC 什么的可以自由换别的, 暴击点/无偿的爱什么的.

8.1.3 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

8.1.4 演示视频

PS4/魔界战记 5/修罗超魔王巴尔最低条件打法

8.2 西西莉防御之术

核心是女仆的 [有效率工作] 与炼金屋生产的各种高级攻击道具, 完全用道具攻击而主动行为全部选择防御以免被秒杀.

用小巴尔叠高 [死神的行进] 后一个部队总攻击结束.

后期有 300 适应性, 满级武器满级秘宝后方可.

PS4/魔界战记 5/修罗巴尔单挑战 最强魔王与最强坦克

下页开始为二十星打法.

二十星与零星的区别在于敌方 HP 大幅增加与随着作弊屋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.

如果准备了大概 200 个万灵药做的咖喱可以不需要装备就达到 20 亿血, 简化辅助人员的需求

8.3 兔莉亚支援之术

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, 而后利用叠满的连击补正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.

一串连击击破巴尔 + 水晶, 事了拂衣去, 深藏功与名.

8.4 男女主合击之术

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, 目的在于降低对辅助人员装备的需求.

但是如果有准备万灵药咖喱就可以直接上辅助人员叠连击接两次部队攻击, 而不需要叠两次 3.0 的连击.

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, 这两个二十星是利用连击 + 部队总攻击.

8.5 普莉耶连携之术

普莉耶的奥义击破单位后可以再次行动, 但每次都有能力下降. 而其中的 bug 之处在于可以用连携全靠队友打伤害刷新行动次数.

由于队友没有自主行动, 所以普莉耶的连携流刷新其实可以算其他三主力的行动刷新.

PS4/魔界战记 5/二十星超魔王巴尔七人一合斩 (无部队攻击)

9 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.

10 附录

10.1 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.

10.2 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

11 里世界

下面几章属于非常规内容.

白金党, 巴尔党退散.

12 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 DLC: 无要求
 - 无 DLC 但有旗帜和商店的 10% 成长能力:1012
 - 无 DLC 无旗帜只有商店的 10% 成长能力:1060
 - 无 DLC 无旗帜无商店的 10% 成长能力:1113
- 表格如:

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.

13 伤害系统与一般性魔能力搭配

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 + 基本伤害) * 武器抗性补正 * 元素抗性补正 * 魔法范围补正 * 暴击补正 * 连击补正.

攻击补正和防御补正可以按 R2 看到, 游戏给的伤害补正为计算基本伤害/武器抗性/元素抗性/魔法范围补正之后减 1 的数值, 不含暴击伤害.

攻击魔法的判定值是 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.

有随机浮动.

1. 基本伤害补正

如 [冲锋攻击], XX 则增加 XX% 伤害.

不同基本伤害补正为叠加效果.

2. 武器抗性补正

伤害调整为 (1 - 对应武器抗性/100) 倍, 魔法不计算武器抗性.

3. 元素抗性补正

属性伤害调整为 (1 - 对应属性抗性/100) 倍, 最大 1.99 倍.

4. 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%.

5. 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攻击属性. 而相应的, [安全防护] 也变成最强的防御能力.

[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]{佩坦} 是邻接无敌人加 30%.

需要注意的是 [赌徒]{角色界} 实际为 50% 几率暴击伤害 +50%(并不是它自己说的 100%), 还 50% 几率伤害变为 0.

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 50% 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.

6. 连击补正

连击补正在 20 连击后达到上限 3.0 倍.

7. 技能倍率

E 级的技能是 $1.00 \rightarrow 1.07$ 倍率, 每提升一档倍率加 0.07.

如 E 技能到 C+, $E \rightarrow E+ \rightarrow D \rightarrow D+ \rightarrow C \rightarrow C+$ 提升了 5 档, 所以 C+ 技能的倍率在 $1.35 \rightarrow 1.42$.

从这里也可以知道这代的技能强化效果远远弱了三代四代的指数爆炸效果.

SS+ 技能强化后仍然会提升倍率.

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.

有了这个具体伤害公式, 搭配魔能力就有了方向可依.

首先由于能力值可以通过队友/部队效果/buff 之类的增加很多, 所以要尽量压缩能力类魔能力的使用, 最多最多不要超过 4 个泛用格子. 前魔帝的威猛暴力花费 6 个格子去拿 50% 能力永远不要用.

最优先的魔能力当然是直接影响总倍率的, 一个因素就能影响总伤害, 也就是公式里的元素抗性/武器抗性/暴击伤害/连击倍率. 然而敌方武器抗性不可改变, 元素抗性改变可以用队友做到, 连击倍率是队友配合达成. 所以自身的魔能力最优先能力就变成暴击伤害, 100 暴击住人不必说, 炼狱必不可少. 能触发神风和暴击点就必须带上, 均无法达到才考虑换成别的. 为了避免魔法的自身削减效果, 魔法需要尽可能使用低范围的, 最佳的当然是单体.

刷道具界/道具神或者其他一般不具备免疫能力下降的敌人自然是神风 + 炼狱 + 暴击点, 所以实际上一般情况下你只有 10 个格子可以选.

剩下 10 个格子可以装攻击力或者伤害值, 然而也就玛娜枯竭/拼死/舍身/无偿的爱这些. 泛用格子加伤害的太少而且数值低, 一般向战斗力只要一个冲锋攻击就行了, 如果重要战斗可以考虑用女仆重置移动达到直接 200% 的伤害上限.

14 绿色单位设定

绿色单位的设定:

绿色血条单位: 如暴君的击破产生的 [暴君的眷属], 如杰洛肯的分身, 如艾多娜召唤的企鹅 [魔神的奴仆]. 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. 绿色单位不享受我方的魔界效果, 如最后底牌只给我方加能力之类的.
3. 绿色单位不享受咖喱效果, 如咖喱的暴击.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

15 一般向战术介绍与进阶

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.

15.1 传统反击

主要目的是单体高 HP 强敌击破.

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, 强行加入这里.

最合适的反击角色是男格斗家, 给自己上个必定反击的 buff, 而后女仆重置行动, 格斗家去攻击目标即可. 只需要带 [强制反击] 就能完全必定 20 反击, 相比一般角色可以节省大量泛用能力格 ([迎击架势 + 防御态势]).

如果有 DLC 可以考虑带上普莉耶的 [强反击], 能力弱 HP 低的时候带上 [对打练习].

15.2 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队员提供.

群体魔法毫无作为, 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.

单体魔法主要有两个玩法, 一个以 [双头] 为核心的原地炮台, 一个是以 [冲锋攻击] 为核心的移动法师. 然而无论哪种流派 [元素之力]+[加速射击]+{精神集中} 都属于不可替代的能力, 可选 [武士道], 推荐 {鹰眼}+ 西瓜屋, 保证必中的同时增加 50% 伤害. 移动法师配合 LV99 的魔法射程与极限距离的冲锋/加速与元素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秒掉近三百亿 HP 的道具神.

当然要使用 [元素之力] 是少不了 99 的抗性的, 原始抗性只要高于-50 就可以利用绿住人彩虹屋 + 抗性屋达到 99 的上限, 所以法师流派对于初始职业几乎没有限制, 因为抗性为-75 的职业本身就很少.

如果敌人抗性较高可以考虑找上带了 [反元素] 的辅助站到敌人旁边.

15.3 奥义 COMBO

这个战术是属于 DLC 玩家的大规模杀伤性武器，平常还是少用保持封印状态. 打巴尔和极限伤害再解封吧.

需要拉哈尔四人组 DLC, 拉哈尔酱, 风花三人组 DLC, 幽灵王国三人组 DLC.

佩妲奥义-> 艾多娜奥义-> 拉哈尔奥义-> 艾多娜奥义-> 拉哈尔奥义-> 玛裘丽特奥义-> 拉哈尔酱奥义-> 玛裘丽特奥义-> 拉哈尔酱奥义

瞬间叠满拉哈尔的固有能力 +100% 能力, 玛裘丽特的固有能力 +200% 攻击力, 战斗热情 +200% 攻击力, 死神的行进 +200% 伤害值, 地图我方魔物全体获得额外 200% 攻击力.

15.4 钓鱼台

最终战术.

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预言家 (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...

我当初就是 2000 万能力预言家用这个打死的修罗二十星邪帝.

16 普利尼的逆袭之全程 20 星玩法

没有九企鹅 DLC 的可以关掉了, 虽然我没尝试无 DLC 是不是可以直接全程 20 星.

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:

九只企鹅外的 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 (直到打完修罗巴尔).

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 的魔能力;

一只只有 90% 回避率但是 HP 变成 1 的魔能力.

其他的都不怎么重要.

16.1 3-1 关

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.

1. 利用 10 万 HP 的普利尼站在地形旁边勾引, 使得敌人被 [毒].
2. 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.
3. 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.

16.2 3-2 关

1. 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.
2. 之后可以重复 3-1 的策略让红毛再升一次级, 而后再用他去调教.

16.3 3-2 之后

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 再次调教收服, 400 级.
5. 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.
6. 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.

16.4 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).

就用抓到的高等级泛用角色直接正面打. 那些主角练再多能力也跟不上, 所以放弃吧.

16.5 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你随时都会被秒。

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。

16.6 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, 但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。因为 5000 万 HP 的 BOSS 普利尼爆炸可以直接炸死另外几个 BOSS。

16.7 修罗界

修罗因为存在水晶流这类避战玩法, 加上 1000 万又可以抓捕修罗 20 星的练武 4/浅葱关, 所以一切挑战都可以等两千万以后再开——如果你不想挑战的话。

即便 20 星也可以两千万击破全九且七百多亿 HP 的邪帝, 然而幽灵王国 DLC 必不可少且过程枯燥耗时极长。

而后与零星无甚区别, 除了每次开最后一个固有能力槽都会很麻烦。

17 游戏个人评价

看过中国的贴吧论坛,也翻过北美的交流社区,粉丝聚集地确实对这作评价很高,对于如此差的销量(对比前代诸作品)感到疑惑.

这里就来谈谈五代的问题到底出在哪里,人作死就会死,不要怪玩家抛弃.

不用心之关卡设计.虽然它以刷刷刷著称,但是历代作品在通关前都是一个完整的 SLG 作品.吧里不少人从这代开始玩可能没感觉,我从一代玩到现在五代,通关日版之后对本作的剧情战关卡设计评价是不及格.除了初期的几句话谈得上策略性(2-4 的绕后开铙,2-5 的坦克卡位,3 话利用地形反客为主),后面的剧情战纯属无脑堆怪.就是上去砍,不是他死就是你死.导致无双玩家可能喜欢,而策略流玩家则玩着就难受.想想历代作品就算没有里世界光是剧情关卡也有很多地图需要动下脑子才能过,这代剧情战真是相当无脑.即便前作玩后过的时间相当久了随口举几个例子还是没问题的:四代的前期远程隔墙卡位击破,人塔+投掷传送水晶打破敌人的包围阵型,用弓箭范围卡敌人铙范围,用铙卡敌人弓箭范围.随便拿几个关卡都完爆这作.更别说还有专门用来挑战的数十个里世界关卡.这代的挑战关量少,质量也就里世界的一般水准.

不用心之水晶系统.游戏的重要组成部分水晶系统在这代几乎毫无存在感.水晶系统是用来简化替代其他 SLG 作品的地形效果.历代中后期剧情战都会有一些恶心的水晶,比如无敌/伤害反转/敌超强化/沉默/禁止远程/禁止邻接什么的,这代这些特殊水晶总共出现了几次?哟,这些水晶会给无脑打怪的玩家带来麻烦,于是他们就把整个水晶系统都无视了.水晶唯一的存在感大约是在那个奖杯里.

坑钱之强行“取消后日谈”.玩过之前作品的玩家大概会知道大部分前代主要角色都会在后日谈剧情作为 BOSS 出现,击败后入队.只有那些边缘角色/其他作品角色才会作为 DLC 出售.而这代强行全部前代角色都作为 DLC 必须购买才能用,于是一方面玩家必须花钱买前作角色,另外一方面玩家可选的角色其实变少了,因为这些前代主角占了 DLC 的位置.如此倒行逆施逼迫玩家花钱买前主角无异于饮鸩止渴,会让玩家寒心,

当然优点也是不少的,比如角色自定义性更强了,技能强化更平衡了,SP 这个数值终于有了意义,后期的普攻终于有用了,后期终于不会被秒了.然而这些对于一部分只通剧情的玩家是不存在的——根据我在国外论坛的经历这部分玩家其实不少,人家就是去玩搞笑剧情和一个单纯的 SLG 的.

个人而言,对六的状况持悲观状态.