

八通屋

ゴッドイーター

噬神戰士

山佐(YAMASA)



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※



《噬神戰士》是由BANDAI NAMCO在2010年2月4日發售的PSP平台動作遊戲。這是五十年後的未來，世界被「神」吞噬殆盡而荒蕪的架空故事。

某天，在北歐地區發現一種與現今生物的組織結構完全不同的異物細胞「オラクル」。在短短的日子裡，オラクル爆炸性的增殖，一邊將地球上所有能作為學習對象的物體「捕食」吞噬的同時，型態也急劇變化，形成多樣貌的生命體。地球上大部分的文明都市也在短時間內被牠們摧毀。人們把這種威脅的存在稱為「荒神」（アラガミ），意即「狂亂的神靈」。

在人類文明既有的兵器都因荒神的「捕食」本能而無效化下，各地的軍隊與政府也束手無策，餘下的人們只能在絕望中等待終結的到來。

然而，在世界完全毀壞之前，生化科技企業「芬里爾」（フェンリル）成功利用オラクル細胞開發出了名為「神機」的生物兵器。並同時組織了藉由在自己體內裡接種オラクル細胞來和神機連結並使用的特殊部隊—「GOD EATER」（ゴッドイーター）。自此，人類終於獲得了與荒神對抗的力量。

於是，追求知性之極致的荒神，與追求物種延續的人類之間的戰爭便此展開。在破滅的盡頭，究竟是神會先成為人，還是人會先成為神呢？

競爭開始了。GOD EATER的任務是把靠近地下居住區的荒神擊退，並且把荒神的核心和素材帶回。在這樣的背景下，玩家將會扮演一名神機使，開始了與死亡擦身而過的每一天。

- AT「アラガミバースト(爆裂荒神)」為代幣增加的類型。
- 從押順導航的頻發，暗示AT前兆的「感應現象」系統搭載。
- 每次遊戲繼續的時候，上乘發生的特化區域「神機解放」搭載。



## 【機械割】

設定1 : 96.9%      設定2 : 98.8%      設定3 : 101.5%  
設定4 : 104.7%      設定5 : 109.1%      設定6 : 116.0%

## 【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.4枚的增加
- 1回合40or100次遊戲 +  $\alpha$  (紅7單連線是40次遊戲、雙連線是100次遊戲)
- 「戰鬥PART」前的「故事PART」(12次遊戲)與「戰鬥任務抽選」中是遊戲數減算停止
- 主要是經由前兆舞台「作戰區域」與戰鬥高確「殲滅模式」(期待度約50%)，AT當選
- 「作戰區域」中是「贖罪之街」<「愚者の空母」<「鎮魂的廢寺」<「煉獄的地下街」依順序押順導航頻率&前兆期待度高
- 「殲滅模式」是10次遊戲 +  $\alpha$  繼續，小役獲得為「アラガミ(荒神)戰鬥」發展的機會
- 「アラガミ(荒神)戰鬥」勝利的話，AT確定&敗北也有「殲滅模式」的剩餘遊戲數消化可能
- AT中是鈴鐺以外的小役(包含REPLAY)為「結合崩壞」的機會，「3結合崩壞」達成為「活性化戰鬥」發展
- 「活性化戰鬥」中是遊戲數減算停止，勝利時是「『神を喰らえ!(噬神)』上乘」20~510次遊戲(+「故事PART」)上乘
- AT中是有每次遊戲上乘發生的上乘特化區域「神機解放」突入可能性
- 「高級凍結」發生時是平均能獲得約7.3個的累積，7連線高確率狀態「特務ウロヴォロス(巨大荒)討伐戰」突入



## 【天井】

AT間777次遊戲（包含前兆）為天井AT當選。700次遊戲以後的AT是AT等級優遇。

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押時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】

### @通常時的內部狀態

通常時是內部殲滅模式(自力CZ)突入期待度不同低確與高確存在。

至高確是通常時的特定小役成立時抽選移行。

### 舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。



低 入口



低 居住區畫



高 Cafe at ease



## @感應現象

通常時，押順導航越發生，アラガミバースト(爆裂荒神)(AT)期待度提高



## 感應現象

前兆的作戰區域舞台是押順導航高確率狀態。

根據「滯在舞台」與「導航頻率」，AT當選期待度有變化。

## 【機會區域的構成】

## @殲滅模式(自力CZ)解說

10次遊戲+ $\alpha$  繼續のアラガミバースト(爆裂荒神)(AT)の自力解除區域。

進行成立役對應戰鬥抽選，戰鬥勝利為AT突入。戰鬥敗北還有剩餘次遊戲的話，再次回復到殲滅模式。

アラガミ(荒神)襲來的話是機會，

液晶役物落下的話，アラガミ(荒神)

戰鬥發展。突入時的AT獲得期待度は約50%。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化



## 殲滅模式

## @アラガミ(荒神)戰鬥

- 根據對戰のアラガミ(荒神)，勝利期待度有變化。
- 戰鬥勝利為AT確定，戰鬥敗北後，回復至殲滅模式。

## ▼アラガミ(荒神)戰鬥勝利期待度

低 ヴァジュラ(金剛杵) < シュウ(鳥神) < コンゴウ(猿神) < グボロ・グボロ(魚龍) 高



## @作戰區域(前兆)解說

是AT前兆機會的押順導航高確率舞台。連續演出發展，成功的話，AT確定。

### 舞台別AT期待度

- 根據滯在舞台，AT期待度有變化。

低[贖罪之街]< [愚者の空母]< [鎮魂の廢寺]< [煉獄の地下街] 高



作戰區域



贖罪之街



愚者の空母



鎮魂の廢寺

## @特殊ウロヴォロス(巨大荒)討伐戰(高級)解說

從高級凍結突入的7連線高確率狀態。

1回合15次遊戲繼續，7連線發生為AT中的戰鬥勝利累積。

平均獲得戰鬥勝利累積是約7.3個。紅切入發生是大機會。



特殊ウロヴォロス  
(巨大荒)討伐戰

### 【AT的構成】

## @アラガミバースト(爆裂荒神)(AT)

初回故事12G+戰鬥40or100G繼續的AT。

突入時的7連線，單線是40G，雙線是從100G開始。

基本是故事PART(前半AT)→戰鬥任務抽選(アラガミ(荒神)選擇)→戰鬥PART(後半主要AT)。

戰鬥PART的活性化戰鬥(突入演出)勝利的話，回合繼續，神を喰らえ！(噬神)(上乘)突入。

神を喰らえ！(噬神)為上乘遊戲數獲得後是從故事PART再開始。



**突入條件**：通常時的特定小役成立時抽選 / 殲滅模式(自力CZ)成功  
作戰區域中的連續演出成功時。

**終了條件**：獲得遊戲數消化後的戰鬥勝利累積消化



### アラガミバースト(爆裂荒神)

#### @故事PART(前半AT)

- AT開始後，突入的基本12G的AT。
- 全25話 + 結局(39G)的故事展開。
- 故事PART中的特定役成立時是戰鬥勝利累積的獲得抽選發生。



### 故事 PART

#### @戰鬥任務抽選(アラガミ(荒神)選擇)

- 故事PART終了後，發生的アラガミ(荒神)選擇區域。
- 根據選擇のアラガミ(荒神)，機會役、上乘期待度、上乘遊戲數不同。
- 勝利期待度與(獲得遊戲數期待度)如下。







ボルグ・カムラン(騎士)

勝利期待度：★☆☆☆☆

上乘遊戯數：★★★★☆



サリエル(女神)

勝利期待度：★★☆☆☆

上乘遊戯數：★★★★☆



プリティヴィ・マータ(冰女王)

勝利期待度：★★☆☆☆

上乘遊戯數：★★★★☆



ヴァジュラ(金剛杵)

勝利期待度：★★★☆☆

上乘遊戯數：★★☆☆☆



ハガンコンゴウ(猿神)

勝利期待度：★★★☆☆

上乘遊戯數：★★☆☆☆



クアドリガ(戦王)

勝利期待度：★★★★☆

上乘遊戯數：★☆☆☆☆



デアウス・ピター(雷帝)

勝利期待度：★★★★★

上乘遊戯數：★★★★☆



スサノオ(須佐之男)

勝利期待度：★★★★★

上乘遊戯數：★★★★★



## @戰鬥PART(後半主要AT)

- 與アラガミ(荒神)的戰鬥展開的主要AT。
- 戰鬥PART中是鈴鐺以外的小役成立時，結合崩壞的抽選發生。
- 3結合崩壞達成為活性化戰鬥發展。
- リンクバースト(連接爆裂)發生時是連續攻擊的機會。



## 戰鬥PART

## @活性化戰鬥(突入演出)

- 戰鬥PART的3結合崩壞突入的最大4G之上乘突入演出，區域中是AT遊戲數減算停止。
- 戰鬥勝利為神を喰らえ！(噬神)(上乘)突入，敗北是下次任務準備戰鬥任務抽選(アラガミ(荒神)選擇)突入。
- 戰鬥勝利累積保有時是勝利確定。
- 第1G計數器攻擊，第3Gソーマ(索瑪)登場，第4G突入發生的話，刺激！！

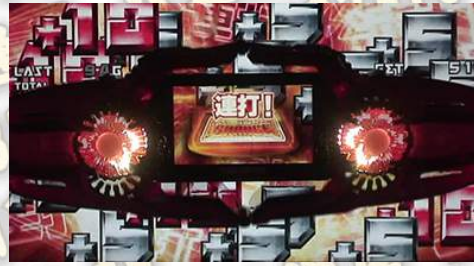


## 活性化戰鬥



## @神を喰らえ!(噬神)(上乘)

- 從活性化戰鬥(突入演出)勝利突入的上乘特化區域。
- 1回故事12G+戰鬥20~最大510次遊戲的上乘發生。
- 上乘後是至故事PART(前半AT)突入。
- 上乘終了後，至新的12G的故事PART前進，選擇新的アラガミ(荒神)。



神を喰らえ!(噬神)



神機解放

## @神機解放(上乘)

- 從AT中的特定小役成立時抽選突入的遊戲數上乘區域。
- 從フェンリルフォール(芬里爾落下)演出有突入的可能性。  
「フェンリル(芬里爾)」落下為「神機解放」突入。
- 繼續率管理的每次遊戲上乘特化區域，繼續的時候是必定遊戲數上乘。
- 每次遊戲搖桿ON為上乘發生，繼續率是60%~90%。



• 根據登場角色不同，繼續、上乘期待度有變化。

コウタ(藤木 浩太)…繼續為+10G以上濃厚

ユウ(神薙 裕)…期待繼續！

アキ(亜紀)…期待繼續！

アリサ(艾莉莎)…繼續確定！

ソーマ(索瑪・西克札爾)…繼續確定+50G以上濃厚

サクヤ(橘 咲夜)…繼續確定+大量上乘

### @長凍結的恩惠

長凍結發生的話，至「特務ウロヴォロス(巨大荒)討伐戰」的高級7連線高確率狀態突入。繼續遊戲數是15G。

消化中是，紅7連線成立為「勝利確定戰鬥」累積。

一次的「特務ウロヴォロス(巨大荒)討伐戰」平均累積數是約7.3個。



【轉輪排列】

【役構成】



アラガミバースト(爆裂荒神)



1枚		3枚			
	-	-			
8枚or3枚orREPLAY			REPLAY		
					

【有効線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段  
瞄準 BAR。



#### <停止模式 1>

上段 BAR 停止時，中、  
右轉輪瞄準 BAR。



#### <停止模式 2>

中段 BAR 停止時，中、  
右轉輪瞄準 BAR。



#### <停止模式 3>

下段 BAR 停止時，  
中、右轉輪適當打擊  
就 ok



#### <停止模式 4>

西瓜滑落時，中轉輪  
瞄準紅 7，右轉輪適  
當打擊。



#### <押順導航發生時>

跟從導航消化即可。

### @AT中的打擊方法



#### <押順導航發生時>

跟從導航消化即可。



#### <押順導航未發生>

實踐通常時的小役瞄準。



@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



神櫻桃



西瓜



強鈴鐺



機會目



機會目



機會目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/282.5

設定2: 1/264.8

設定3: 1/245.0

設定4: 1/219.1

設定5: 1/206.9

設定6: 1/172.7

【小役確率】

@通常時

- 弱櫻桃 全設定共通: 1/98.9
- 強櫻桃 全設定共通: 1/298
- 神櫻桃 全設定共通: 1/32768
- 強鈴鐺 全設定共通: 1/4096
- 西瓜

設定1: 1/85.1

設定2: 1/83.0

設定3: 1/80.9

設定4: 1/78.0

設定5: 1/75.3

設定6: 1/72.8



• 機會目A

設定1: 1/298

設定2: 1/273

設定3: 1/298

設定4: 1/252

設定5: 1/298

設定6: 1/234

• 機會目B

設定1: 1/218

設定2: 1/234

設定3: 1/218

設定4: 1/252

設定5: 1/218

設定6: 1/273

@AT中

• 弱櫻桃 全設定共通: 1/98.9

• 強櫻桃 全設定共通: 1/298

• 神櫻桃 全設定共通: 1/32768

• 強鈴鐺 全設定共通: 1/4096

• 西瓜

設定1: 1/85.1

設定2: 1/83.0

設定3: 1/80.9

設定4: 1/78.0

設定5: 1/75.3

設定6: 1/72.8