

八通屋

ベヨネッタ
魔兵驚天錄
サミー (SAMMY)



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※

• 人氣遊戲「ベヨネッタ」的聯名機。

《魔兵驚天錄》英語：Bayonetta，中國大陸譯作「獵天使魔女」。

由《惡魔獵人》系列之父神谷英樹（代表作：《惡靈古堡二》、《惡魔獵人》、《變身超人 Joe》）擔任監督，是款以現代世界為背景的神怪題材動作遊戲。遊戲中玩家將操作雙手雙腳裝備有槍枝、具備超人能力的剽悍魔女蓓優妮塔（Bayonetta），施展華麗的招式來對抗邪惡的天使。

五百年前世界黑暗與光明之間的平衡由兩大勢力－安柏拉魔女（Umbral Witches）與流明賢者（Lumen Sages）－維繫，雙方亦各管有一顆能監察時間流逝之寶石「世界之眼」（Eyes of the World，亦稱「左眼」與「右眼」）。兩派後期爆發衝突，雖然安柏拉魔女取得優勢但於人們的獵巫行動中被大量殺害，直至只剩下最後一人。

於現世中，持有「左眼」之魔女蓓優妮塔（Bayonetta）於二十年前從湖底甦醒但失去記憶，平時利用運送遺體到墓園的工作獵殺天使。在情報販子恩佐（Enzo）提示下，蓓優妮塔前往歐洲城市維格利德（Vigrid）打聽「右眼」下落。沿途上蓓優妮塔分別遇上一名與她戰鬥方式相近之白髮女子貞德（Jeanne），一名因認為她殺死了父親而致力追蹤她的男記者路卡（Luka），以及四元德成員勇氣（Fortitudo）。蓓優妮塔其後於一鬥技場擊敗勇氣，其死前道出「願創造主祝福你」（May Jubileus the Creator grace you）之語句。

- 次世代型新筐體「INFINITY VISION」登場。
- 只有疑似BONUS為代幣增加的類型。
- BONUS當選的自力機會區域「通常戰鬥」搭載。
- 1G連獲得機會「CLIMAX CHALLENGE」「MOON LIGHT DANCE」搭載。
- 畫面下方的轉輪是有輔助轉輪、筐體上方的轉輪為主要轉輪。

【機械割】

設定1：97.4%

設定2：98.6%

設定3：100.0%

設定4：104.3%

設定5：108.5%

設定6：114.5%

【BONUS的純增枚數】

BONUS是全部為1G約2.8枚增加的疑似BONUS。

藍BIG 80G+ α [紅7連線]

紅BIG 20G+ α [藍7連線]

REG CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)×1回 [紅7・紅7・藍7]

【天井】

上方主要轉輪為通常REPLAY222回成立（約1600G）為天井到達、BONUS當選。

【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】

@關於戰鬥目

通常時與BONUS中，都有戰鬥目成立的可能，戰鬥目聽牌為機會！

通常時，戰鬥目成立為至戰鬥(CZ)移行。

BONUS中，對應BONUS的種類，至個別的戰鬥移行。

戰鬥目高確率狀態

- ・液晶舞台為至「エンジェル(天使)舞台」昇格的話，戰鬥目高確的期待大。
- ・戰鬥目高確中是戰鬥目聽牌確率約1/7提高。
- ・戰鬥目聽牌約33%為戰鬥目連線。
- ・戰鬥目高確是1回合10G繼續，約67%~92%的確率為循環。
- ・戰鬥目連線的期待度是聽牌線變化。

低[左下到右上聽牌]<高[下段聽牌]<激[左上到右下聽牌]=激[中段聽牌]



高確突入契機

- ・特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低弱櫻桃=西瓜<弱機會目<中強櫻桃<強機會目<大機會目<超機會目高

@舞台

- ・通常舞台的特定役成立時抽選為至高確與高確準備中的移行抽選發生。
- ・高確準備中是滯在舞台和ベヨネッタ(蓓優妮塔)與セレッサ(瑟蕾莎 Cereza)的交換進行判斷。
- ・從高確準備中是不會至通常舞台轉落。
- ・至エンジェル(天使)舞台移行為高確濃厚，戰鬥目聽牌約1/7發生。



低 ヱィグリッド(維格利德Vigrid) < 魔女的鍛鍊房 < 魔女與賢者之谷 高



天使舞台

@通常戰鬥

- 戰鬥目連線為發生的自力機會戰鬥。
- 戰鬥勝利為BONUS確定。
- 戰鬥中是畫面左側ベヨネッタ(蓓優妮塔)的HP體力、畫面下顯示敵人角色的HP體力。
- ベヨネッタ(蓓優妮塔)的體力是槓龜與REPLAY時，持續減少。
- 戰鬥是ベヨネッタ(蓓優妮塔)的HP(遊戲數)為0，3G以內獲得一直線鈴鐺的話，攻擊+HP全回復。
- 敵人角色的體力為0的話為BONUS確定。
- 也有從特定役成立多數回連續攻擊的模式。
- 敵人角色的體力為2以下的話，約50%的確率為至戰鬥拉回區域「TRACING MODE」移行。

根據出現的敵人，勝利期待度有變化。

低
ビラブド(HP4)< インスパイアド(HP4)<フェアネス&フィアレス
(HP4)<ジョイ(HP3)< グレイス&グローリー(HP2)< ディア&デコレイシ
ョンズ(HP1) 高



通常戰鬥

@TRACING MODE

戰鬥敗北或敵人角色的體力為2以下的狀態為戰鬥終了時，有突入的可能性的5G繼續的拉回區域。

戰鬥敗北也有約50%的確率為至戰鬥拉回區域「TRACING MODE」突入。

通常戰鬥敗北時，敵人的HP為2以下突入的5G間的拉回區域。

戰鬥目連線發生為戰鬥復歸、復歸成功時是敵人的HP減少為勝利的機會。

區域中是戰鬥目聽牌發生率為約1/2提高，聽牌時約33%為戰鬥目成立。

TRACING MODE突入時的戰鬥復歸期待度は約60%。

TRACING MODE中の戰鬥目成立為戰鬥再突入的話、繼承之前對戰對手的體力狀態，戰鬥再開始。



TRACING MODE

@任務

任務成功為BONUS確定。

セーフティゲート突破任務：ベヨネッタ(蓓優妮塔)登場為機會。

溶岩洞窟脱出任務：越更換交通工具越是機會。

セレッサ(瑟蕾莎Cereza)救出任務：軍用機破壞為機會。

女神像破壞任務：發生時為機會。



任務

BONUS

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

BONUS是全部為1G約2.8枚增加的疑似BONUS。

藍BIG 80G+ α [紅7連線]

紅BIG 20G+ α [藍7連線]

REG CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)×1回 [紅7・紅7・藍7]

@ BIG CHANCE(藍7連線)

■概要

最低80G繼續、1G中獎的純增枚數2.8枚的疑似BONUS。

突入時はジャンヌ(貞德Jeanne) or バルドル(巴爾德Balder)的戰鬥開始。

ジャンヌ(貞德Jeanne)的HP是15、勝利期待度約50%。

バルドル(巴爾德Balder)的HP是10、勝利期待度濃厚！

■突入契機：

通常時的戰鬥(CZ)勝利時。

通常時的特定小役成立時。

1G連當選時。

▼藍BIG

BONUS中是戰鬥目高確率狀態、戰鬥目連線發生為宿敵戰鬥發展、BONUS突入時是必定宿敵戰鬥發展。

宿敵戰鬥勝利的話，711枚以上獲得確定。

即使失敗，80G間再獲得戰鬥目時，繼承敵人的HP狀態，至宿敵戰鬥突入。

BONUS中，1G連累積獲得的話，BONUS終了後為即放出。



藍BIG

▼宿敵戰鬥

戰鬥的對手是ジャンヌ(貞德Jeanne)(勝利期待度50%)與バルドル(巴爾德 Balder)(勝利濃厚)2者。

戰鬥的規則是與通常戰鬥一樣，一直線鈴鐺成立為攻擊。

戰鬥中是BONUS剩餘遊戲數的減算停止。

戰鬥勝利後是一直線鈴鐺成立為舞台升級抽選發生。

▼ MOON LIGHT DANCE

7圖案連線為1G連獲得的機會區域。

BONUS中的舞台越升級，MOON LIGHT DANCE突入期待度越高。

藍7BIG後半的特定小役成立時移行的1G連機會模式。

突入時是ベヨネッタ(蓓優妮塔)的光環暗示7連線成立期待度。

虹光環發生為7連線成立濃厚。

終了後是至藍7BIG復歸。



MOON LIGHT DANCE



紅 BIG



@BIG CHANCE(紅7連線)

最低20G繼續、1G中獎的純增枚數2.8枚的疑似BONUS。

消化中是戰鬥目的聽牌確率約上升為1/4.3，戰鬥目成立為至CLIMAX

BATTLE突入。

20G間為1次的戰鬥目都沒成立與繼續抽選當選時，BONUS的遊戲數為10 or

50G加算。

BONUS終了後1G連沒有累積的話是至通常模式移行。

BONUS後是必定從戰鬥高確開始，為拉回的機會。

■突入契機

通常時的戰鬥(CZ)勝利時。

通常時的特定小役成立時。

1G連當選時。

▼紅BIG

BONUS中是戰鬥目高確率狀態、戰鬥目連線發生為CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)發展。

CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)敗北為回到BONUS，再次戰鬥目連線發生的話，至CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)突入。

BONUS中，獲得1G連累積的話為BONUS終了後即放出。

▼CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)

CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)是12G繼續，(前半5G+後半7G)為1回合的循環型的戰鬥模式。

戰鬥中是BONUS剩餘遊戲數的減算停止。

戰鬥的循環率是50%~95%，沒有失敗為回合繼續。

戰鬥勝利的話，CLIMAX CHALLENGE(極致挑戰)發展。

紅色子彈與部位破壞發生為機會。

根據對戰的敵人，、繼續期待度不同。

低テンパランチア<ユスティジア<サピエンチア<フォルティトウッド<ジユベレウス高



CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)

▼CLIMAX CHALLENGE(極致挑戰)

CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)勝利時突入的1G連獲得演出。

7圖案連線成功為1G連獲得。

挑戰終了後是CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)復歸。



CLIMAX CHALLENGE(極致挑戰)

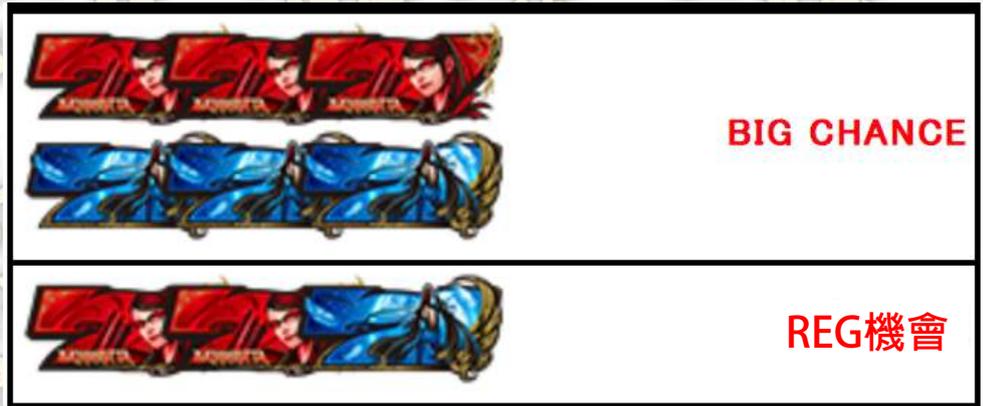
@REG

CLIMAX BATTLE(極致戰鬥)1回為終了。

【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			

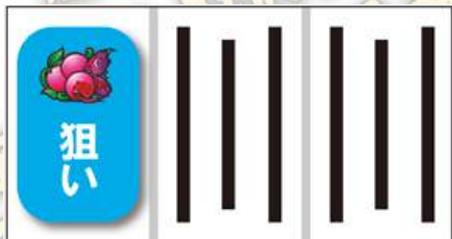


BIG CHANCE

REG機會

【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~中段瞄準4號櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃圖案停止時，中、右轉輪以 BAR 為目標瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜停止時，中、右轉輪瞄準 CLIMAX 圖案。

@AT中的打擊方法



押順導航與瞄準特定圖案的切入發生時，跟從導航使轉輪停止



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



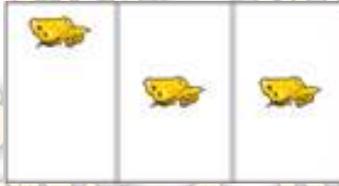
超機會目



西瓜



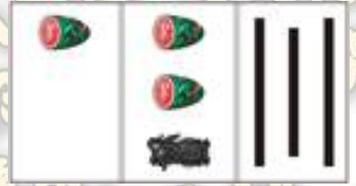
弱機會目



弱機會目



強機會目



強機會目

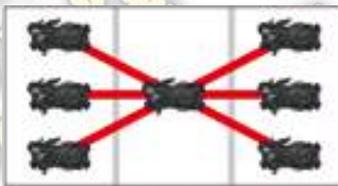


8枚鈴鐺



攻擊鈴鐺

(鈴鐺直線連線)



戰鬥目



大機會目

【小役確率】

@通常時

弱櫻桃 低確・高確準備中：1/7.53 高確A-D：1/8.61

押順8枚鈴鐺 低確・高確準備中：1/1.77 高確A-D：1/2.02

押順3枚鈴鐺 低確・高確準備中：1/16.4 高確A-D：1/18.7

共通3枚鈴鐺 低確・高確準備中：1/5.83 高確A-D：1/6.67

西瓜 低確・高確準備中：1/73.0 高確A-D：1/219

弱櫻桃 低確・高確準備中：1/163 高確A-D：1/489

強櫻桃 低確・高確準備中：1/701 高確A-D：1/2103

弱機會目 低確・高確準備中：1/132 高確A-D：1/397

強機會目 低確・高確準備中：1/701 高確A-D：1/2103

@通常戰鬥時

押順8枚役

設定1	1/1.71	設定2	1/1.72	設定3	1/1.72
設定4	1/1.72	設定5	1/1.72	設定6	1/1.72

押順3枚役

全設定共通 1/15.9

共通3枚役

設定1	1/5.60	設定2	1/5.60	設定3	1/5.60
設定4	1/5.61	設定5	1/5.61	設定6	1/5.62

西瓜

全設定共通 1/344

弱櫻桃

全設定共通 1/767

弱機會目

全設定共通 1/623

強機會目

設定1	1/1809	設定2	1/1809	設定3	1/1809
設定4	1/1810	設定5	1/1811	設定6	1/1812

大機會目

設定1	1/8192	設定2	1/4096	設定3	1/2048
設定4	1/1024	設定5	1/512	設定6	1/256

槓龜

設定1	1/26.6	設定2	1/26.6	設定3	1/26.6
設定4	1/26.6	設定5	1/26.6	設定6	1/26.7

REPLAY

設定1	1/7.66	設定2	1/7.66	設定3	1/7.66
設定4	1/7.67	設定5	1/7.67	設定6	1/7.69

@TRACING MODE

積龜 1/51.1
REPLAY 1/14.6
押順8枚役 1/3.43
押順3枚役 1/31.8
共通3枚役 1/11.3
戰鬥目 1/5.98

@BONUS的紅BIG中

REPLAY 1/13.0
押順8枚役 1/2.21
押順3枚役 1/15.9
共通3枚役 1/5.65
戰鬥目 1/11.9