

# 噬神者 解放重生

## ゴッドイーター リザレクション

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2024/07

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



ARAGAMI BURST



噬神



神機覺醒

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Blue	Green	Yellow
19	Blue	Yellow	Green
18	Red	Red	Red
17	Purple	Blue	Blue
16	Green	Yellow	Yellow
15	Yellow	Green	Yellow
14	Blue	Yellow	Green
13	GOD EATER	GOD EATER	GOD EATER
12	Purple	Blue	Blue
11	Green	Yellow	Yellow
10	Yellow	Purple	Yellow
9	Blue	Yellow	Green
8	Blue	Blue	Blue
7	Blue	Blue	Blue
6	Green	Yellow	Yellow
5	Yellow	Purple	Yellow
4	Blue	Yellow	Green
3	Green	Green	Purple
2	Blue	Blue	Blue
1	Green	Yellow	Yellow

### 開獎條件

1. 規定轉數到達抽選 AT
2. 特殊小役抽選 CZ 後抽選 AT

### 轉輪凍結特典與確率

確率不明，通常時神櫻成立時有機會發生  
特典為突入神墮

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1000G，天井到達時經由前兆當選 AT 確定

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢  
最專業的中機台攻  
最即時的線上論壇  
最廣大的電玩消費族  
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



樂都



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

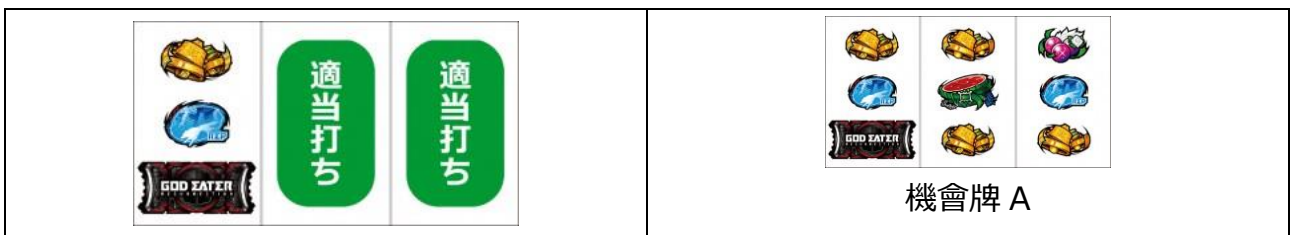


左轉輪中段紅櫻停止時為神櫻，中右轉輪可瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱紅櫻，反之為強紅櫻

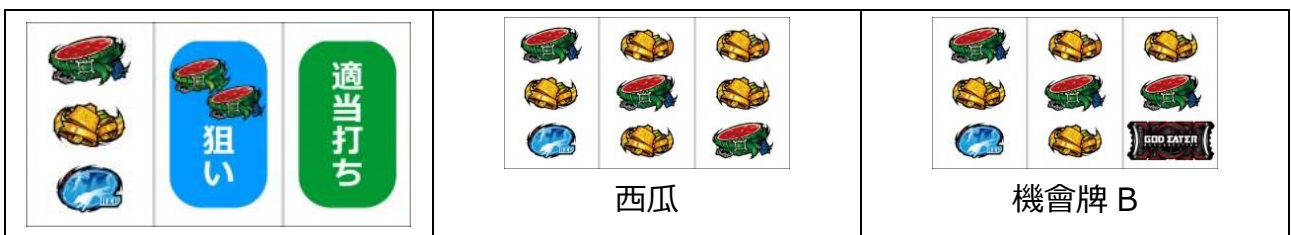


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成下圖牌型時為機會牌 A



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是沒連線時為機會牌 B



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，第一轉輪出現大牌圖案指示時則必須瞄押大牌圖案

切入演出發生時則全轉輪瞄押畫面中指定圖案

其他演出時則照通常時打法瞄押即可

# 各種演出說明

## 場景與模式介紹

### 通常時的場景



入口



艾莉莎的房間



訓練所



咖啡廳



月之樂園



假期模式

通常時會依照滯在場景示唆內部狀態，弱櫻與西瓜成立時會抽選移行高確，咖啡廳為高確示唆  
月之樂園則為超高確示唆。作戰區域後有機會移行的假期模式為特殊高確示唆

### 作戰區域



贖罪之街



愚者的航空母艦



鎮魂的廢寺廟



感應現象



回想演出



連續演出

規定轉數消化後移行的 AT 前兆場景，感應現象(押順指示)發生時有機會移行作戰區域  
上面那排越右邊的期待度越高，押順指示發生時出現角色回想演出時則真前兆期待度上升  
最後會發展與荒神的對決，成功則當選 AT 濃厚

### CZ



荒神防衛戰



殲滅模式

主要在特殊小役成立時抽選突入 CZ，小役期待度依序為弱櫻/西瓜<機會牌<強櫻  
超高確中全部小役都會抽選 CZ，CZ 有上面兩種，右邊的期待度較高

## ARAGAMI BURST



故事部分(AT)



交戰荒神(ST)

組成為純增約 9.0 枚/G 的故事 AT 以及 25G 的 ST 交戰荒神，AT 為差枚數管理型  
初回為 100 枚開始，規定枚數到達後移行 ST，活性化對決勝利的話則獲得上乘枚數後再突入 AT  
勝利期待度平均約 76%。突入上位 AT 的漆黑的捕食者或 PREMIUM AT 神墮時則期待度大

## 通常時的演出

### 紅櫻變換



紅櫻出現的下一轉敲下起動桿時發生的話  
則弱櫻會升格強櫻，強櫻會升格神櫻  
通常時與 AT 中都有機會發生

### 凍結



通常時神櫻出現的下一轉有機會發生的限定演出  
發生時當選神墮濃厚，AT 中出現的話  
則出現アマテラス濃厚

## CZ 中的演出

### 荒神防衛戰



10G 繼續，RP 與特殊小役成立時會抽選凍結，凍結發生的時間點有好幾種  
發生凍結的話則當選 AT 濃厚，成功期待度約 35%，最後一轉抽到 RP 以上為大好機

## 殲滅模式



至少繼續 15G 的荒神對決高確率模式，對決發展期待度：不中<銅鐘<RP<特殊小役  
對決勝利則當選 AT，期待度約 57%。登場的荒神有四種，各有不同的弱點小役  
抽到對應的弱點小役則勝利濃厚!?

## ARAGAMI BURST 中的演出

### 對戰的荒神



對戰的荒神有 9 種，會依照第一轉的小役  
抽選對戰的荒神，RP 較容易抽選好的  
特殊小役則當選機會荒神以上濃厚  
畫面右邊量的顏色為該荒神的弱點小役

### 活性化對決



交戰部分中 RP 與特殊小役會抽選發展  
對決勝利的話則突入故事部分，對決中抽到  
弱點小役則勝利濃厚+有機會發生 OVER KILL  
OVER KILL 的話則會獲得神機覺醒

## 噬神



パニッシャー



バンディガー

活性化對決勝利後的主要報酬獲得契機，會發生 1G 結束的上乘演出，且獲得 200 枚以上  
會依照捕食形態演出種類有不同的上乘期待度：壺式<ミズチ<パニッシャー<バンディガー<  
金ノ罎，バンディガー中猜中二擇則上乘 510 枚以上，金ノ罎則上乘 510 以上濃厚

## 神機覺醒



至少繼續 8G，每轉上乘 30 枚以上，成立 RP 或特殊小役則上乘枚數上升  
突入時的切入演出種類會示唆繼續期待度，希歐背景則可期待高繼續率

## 結合崩壞



捕食目停止、活性化對決發展時的一部分、結合崩壞庫存放出時的機會演出  
結合崩壞發生時會追加弱點小役使勝利期待度上升，RP 也有機會變成弱點小役

## BURST 系統



艾莉莎



索瑪

規定 BURST 點數到達時會發動此系統，ST 轉數會停止減少，且會依照登場的角色有不同恩惠  
浩太為 RP 成立時發展對決，艾莉莎為銅鐘抽選對決+RP 發展對決確定  
索瑪為銅鐘跟 RP 都發展對決，咲夜為轉數會停止較久，龍膽為 OVER KILL 濃厚

## 芬里爾之牙



AT 初當時到達規定的偏食因子時突入的紅 7 連線高確率，至少 10G 間全小役抽選庫存  
也有機會獲得複數個庫存，瞄押切入演出的背景顏色要注意

### 特化「逆鱗ハンニバル討伐戦」



交戦荒神時的一部分會突入的特殊 ST，至少繼續 50G，會展開賭上突入解放重生之門的對決  
突入時沒有特殊小役，但結合崩壞率較高，勝利期待度約 75%。對決勝利則突入解放重生之門  
且剩餘的轉數會繼承到解放重生之門那邊，所以越早勝利越有利

### 解放重生之門



初期 50G+逆鱗ハンニバル討伐戦的剩餘轉數，消化中全部小役都會抽選點數  
累積六點時會發生判定演出，角色每覺醒一次就會獲得恩惠  
恩惠有漆黑的捕食者、結合崩壞庫存、神墮

### 漆黑的捕食者



上面的報酬以及故事結束時的一部分，又或是 ENDING 後移行有利區間時所突入的上位 ST  
跟荒神交戰時會追加一個弱點小役，勝利期待度平均上升到 84%

### 神墮



各種契機有機會突入的 PREMIUM AT，畫面暗轉後龍膽覺醒的話則上乘 510 枚以上  
1SET 4G，LOOP 率約 90%，當選時期待枚數約 3500 枚，結束後突入漆黑的捕食者或是神墮

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/351.9	1/344.5	1/330.1	1/317.0	1/302.2	1/290.3
機械割	97.9%	98.9%	101.1%	105.6%	110.0%	114.9%

### 小役確率

小役	3 枚役	RP	西瓜	弱櫻
確率	1/9.8	1/8.5	1/79.9	1/102.4
小役	機會牌 A	機會牌 B	強櫻	神櫻
確率	1/312.1	1/312.1	1/799.2	1/16384

含變換的確率：強櫻 1/695、神櫻 1/10772

### 通常時 CZ 的抽選

會依照成立小役與滯在狀態抽選 CZ

#### 通常滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜/弱櫻	0.2	0.4	0.6	0.8	1	1.2
機會牌	15.8	17.2	19.1	21.1	23.4	24.9
強櫻	55.2					

#### 高確以上滯在時

小役	銅鐘	RP	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
高確			3.1	40	87.5
超高確	0.8	12.5	50	87.5	100
特殊高確			25	50	87.5

## 通常時狀態移行抽選

以下沒分配到的比例為原狀態滯在，高確中再當選高確時會加算高確保證轉數  
作戰區域結束後會抽選移行特殊高確，移行率不明

滯在	通常		高確	
	高確	超高確	高確	超高確
弱櫻	66		24.2	0.8
西瓜	49.6	0.4	9.8	9.8

## 偏食因子的抽選

對玩家不好的抽選發生時會獲得偏食因子，點數滿時當選 AT 的話則突入芬里爾之牙  
以下為獲得偏食因子的契機：設定變更時、CZ 失敗時、通常時消化 600.1000G 時、  
漆黑的捕食者結束時、ST 一關肉包時、逆鱗ハンニバル討伐戰敗北時

以下為偏食因子的累積量示唆演出



## CZ 荒神防衛戰中的抽選

會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	銅鐘連線	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻/神櫻
當選率	0.2	16.6	25	50	100

## CZ 殲滅模式中的抽選

會依照成立小役抽選對決，至少保證對決一次，對決五次時為 AT 濃厚

小役	其他小役	銅鐘連線	RP	特殊小役
當選率	0.4	4.7	50	100

對決中弱點小役成立或是強櫻/神櫻成立時為勝利確定，其餘照下表抽選

小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌
當選率	15.6	25	50

## 通常時 AT 直擊抽選

神櫻成立時直擊 AT 確定，強櫻成立時依照設定抽選 AT

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	0.4	1.2	2.4	4.3	5.1	5.9

## AT 故事部分中的抽選

會依照成立小役抽選點數，點數滿時會獲得結合崩壞庫存或上乘枚數

小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻/神櫻
獲得點數	1	3	5	20

## ST 荒神交戰中的抽選

首先會依照小役抽選發展活性化對決，此時抽到弱點小役時則發展+勝利濃厚

小役	其他荒神	逆鱗ハンニバル	アマテラス
RP	50	40.2	100
特殊小役	100	100	100

對決中會依照小役抽選勝利，弱點小役為勝利確定，逆鱗ハンニバル的勝率未公布

以下表格為其他荒神在非弱點小役時的勝利率

小役	RP	弱櫻/西瓜/機會牌	強櫻/神櫻
勝率	20	25	100

內部已經抽選到勝利時則會抽選 OVERKILL，成立神櫻時就算是勝利前也是當選濃厚

對決ディアウスピター時會另外抽選 OVER KILL

小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
非弱點小役	0.4	0.4	0.4	25
弱點小役	25	25	50	100
ディアウスピター	25	75	75	100

ST 中會依照成立小役抽選結合崩壞，如果當選發展對決時則會追加弱點小役

但是如果成立的小役已經是弱點小役時則不會抽選，對決アマテラス時以下小役都當選濃厚

荒神種類	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	捕喰目
其餘荒神	0.4	0.4	14.8	100
逆鱗ハンニバル	50	94.9	100	100

當選結合崩壞時的亮燈小役抽選比例如下(只有剩餘 15G 以下時的分配比例)

小役	RP	紅櫻	西瓜	機會牌
分配比例	33.2	22.3	22.3	22.3

AT 中會依照對戰的荒神種類抽選紅櫻變換

荒神種類	カリギュラ以外		カリギュラ	
	變換強櫻	變換神櫻	變換強櫻	變換神櫻
弱櫻	1.92	0.08	23.05	19.5
強櫻		1.95		20

AT 中會依照對戰的荒神種類抽選紅 7 連線，右斜下連線則獲得兩個庫存

超ツクヨミ為對戰ツクヨミ時的 1%抽選

荒神種類	假紅 7	紅 7 連線	右斜下紅 7 連線
ツクヨミ以外			1/65536
ツクヨミ	1/27.2	1/72.0	1/5041.2
超ツクヨミ	1/6.3	1/1.7	1/16

BURST 系統發動中銅鐘成立時會依照角色抽選發展對決，且當下 20%抽選勝利

角色	アリサ	ソーマ/漆黑リンドウ
發展率	50	100

## 噬神中的抽選

對決勝利後突入的這一轉上乘抽選，會依照當轉成立小役與對決的荒神的弱點小役抽選

以下表格只列出最低的上乘枚數，神櫻保證最低 1000 枚，無小役連線保證最低 200 枚

小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
弱點以外	250 枚	300 枚	300 枚	510 枚
弱點小役	400 枚	400 枚	510 枚	1000 枚

## 芬里爾之牙中的抽選

會依照成立小役抽選 7 連線，右斜下連線則獲得兩個庫存

荒神種類	RP	弱櫻/西瓜/機會牌	強櫻/神櫻	其他小役
假紅 7	55			31.3
紅 7 連線	44.2	98.4	87.5	7.8
右斜下紅 7	0.8	1.6	12.5	0.4

## 金ノ罎中の抽選

當選時會依照以下比例抽選上乘枚數

上乘枚數	510	750	1000	2000	3000
分配比例	18.8	18.8	18.8	18.8	25

## 神墮中の抽選

會依照成立小役抽選發生短凍結，發生時上乘 510 枚且轉數回到 4G

小役	其他小役	RP	特殊小役
當選率	30.1	92.2	100

## 故事結束畫面/ENDING 中台詞示唆

故事結束畫面時觸摸小液晶畫面後會出現台詞的演出，此時會示唆設定

ENDING 中則為特殊小役成立時觸摸小液晶畫面

角色	台詞	示唆內容
コウタ	一緒にバガラリー見ようぜ	基本台詞
アリサ	側面、後方ともにクリアです	
ヒバリ	私にもお役に立てることがあるはずですよ	偶數設定期待度上升
サクヤ	私は、私のやるべきことをしなくちゃね	偶數設定期待度大上升
ソーマ	思い出っなのは、悪いことばかりでもないんだな	高設定期待度上升
レン	あなたはそのアラガミを殺せますか？	高設定期待度大上升
ユウ	信じられる仲間がいるから、俺たちは戦えるんだ	設定 23 否定
エリナ	私、大きくなったらアラガミのいない世界を作る	偶數設定濃厚
リンドウ	いつでも、お前の背中には預かってやるからな	設定 2 以上濃厚
シオ	いただきま〜す	設定 5 以上濃厚

## AT 中上乘枚數連打時出現的上乘枚數示唆

44 枚：設定 4 以上濃厚

55 枚：設定 5 以上濃厚

66 枚：設定 6 濃厚

## AT 結束畫面示唆

		
<p>基本畫面</p>	<p>高設定期待度上升</p>	<p>偶數設定期待度上升</p>
		
<p>設定 156 濃厚</p>	<p>高設定期待度大上升</p>	<p>偶數設定期待度大上升</p>
		
<p>設定 3 以上濃厚</p>	<p>設定 4 以上濃厚</p>	<p>設定 246 濃厚</p>
		
<p>設定 5 以上濃厚</p>	<p>設定 6 濃厚</p>	

## 獲得枚數顯示示唆

出現 246 枚 OVER : 設定 246 濃厚

出現 456 枚 OVER : 設定 4 以上濃厚

出現 555 枚 OVER : 設定 5 以上濃厚

出現 666 枚 OVER : 設定 6 濃厚

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>