

神位纷争是一款二次元动作游戏，很多新手朋友都对具体的玩法都不是很了解，今天给大家带来的是神位纷争手游大型攻略玩法整理汇总，神位纷争攻略大全，感兴趣的朋友们不妨来看看吧!

基本操作

X号术式位，每个角色共有6个技能，游戏中称为术式，可以同时携带3个，有射击有格斗还有少部分其它类型。

冲刺/飞行(GVS中称为BD，下文亦简称为BD)，输入指令后消耗一段气槽进行冲刺动作，冲刺动作后持续消耗气槽进行飞行。

BD为游戏的核心系统，敌方的攻击可通过BD进行躲避，而自身所有攻击动作的后摇乃至攻击动作本身都可以通过BD进行取消。

跳跃/爬升，输入指令后消耗一段气槽进行跳跃，跳跃动作后持续消耗气槽进行爬升，在BD后输入跳跃可进行惯性跳。

近战攻击，即格斗，此游戏不存在格斗派生，任何时候输入格斗效果都是一致的。

神力解放，类似于大招/奥义，通过命中与被命中积攒，每个角色拥有不同效果。

目标锁定

目标锁定模式为全程锁定，当目标数>1时，通过切换目标键进行切换。

锁定状态分为三种：

绿锁为超出攻击距离，此时格斗为原地空砍，射击无诱导效果。

此外当目标与自己纵向角度>约60°时也会为绿锁状态。

红锁为攻击距离，此时格斗会向目标进行冲刺并含有诱导效果，有弹道的射击技能会向目标诱导。

黄锁为目标倒地状态(GVS中称为DOWN)，攻击会在目标身上累积DOWN值。

DOWN值达到上限后会强制倒地并进入黄锁，此时攻击无效，避免被一套连死的保护措施。

基础连段

通过BD取消p后摇，进行连续高速射击，基础中的基础。

注：p，GVS用语，即Beam Rifle，每个角色均至少一个前后摇较小并可在位移中释放的射击技能，通常会携带并当作主要射击武器使用。

此角色的第三次格斗为倒地，通过BD取消，并重新进行三次格斗攻击。

仔细阅读了目标锁定段落的玩家看了上面的GIF一定会有疑惑，明明到底了，却是红锁了一会儿才进入黄锁。

没错，这就是可以进行更多连段的空间。

实战中目标不会是木桩，直接格斗起手容易被躲避甚至反打，所以p命中后接上格斗并且利用倒地前的红锁再补上一发p收尾。

注：此处p>格斗中，均衡和远程角色请插入BD，比如GIF图中使用的是均衡角色，目标被p命中后的硬直已经恢复，格斗有可能被躲开真的有人拿远程角色上去平砍吗。

角色养成/氪金

游戏模式：

游戏模式简单粗暴分为两类，STORY和VERSUS。

STORY包含了常规手游的主线剧情、支线剧情(角色个人剧情，类似于FGO的幕间)、以及日常任务。

STORY模式产出供角色升级灵契(见下文)使用的素材、可用于购买部分角色商品的晶曜(类似于王者荣耀的钻石)。

VERSUS包含街机、匹配、排位以及训练场，其中街机为PVE打电脑，匹配和排列为PVP可选1v1或2v2。

街机模式每日有一次车轮战，挑战完毕奖励一个宝箱。

角色养成

同步率/等级，可通过任意战斗进行提升，也可通过商城购买狗粮直接喂。

影响天赋解锁(10级即全部解锁)，影响灵契解锁(50级即全部解锁)。

武装，即皮肤，分为武器皮肤与角色皮肤，无属性加成。

大部分角色除神话级别皮肤需要使用白金交易卡(抽奖获得，游戏内标注出货率2.5%)兑换。

其他皮肤均可直接通过灵泊(氪金货币/点券)直接购买。

关于白金交易卡，神位纷争在此次测试中的角色获得除了一个角色真里亚需要使用白金交易卡兑换外。

其余所以角色均为金币/晶曜(钻石)、金币/灵泊(点券)直接购买。

术式/天赋

即技能，前文已介绍过，此处补充下术式的分类：

迅捷系，基本都可在移动中射击。

强袭系，释放会中断自身位移。

连段系，前后摇短，容易进行连段。

秘法系，奇奇怪怪的东西，比如浮游炮啦，盾啦，灵车漂移啦。

分类主要影响天赋加点，其他区别并不大，反正能BD。

天赋，这是我很喜欢的一个系统，完全可以根据自己的打法来选择。

每个角色前2层为通用，有血量、耗气、移速等等，根据角色会有不同。

第3层为伤害增幅3选1，与上文术式部分介绍分类有关，比如这个角色这层为迅捷技能伤害、强袭技能伤害、强袭技能减cd。

第4-9层为每个技能可选天赋，涵盖伤害、cd、诱导等。

第10层为大招，大招没有点10层天赋是不可使用的，角色每升1级解锁一层，只打PVP的话，角色入手后喂到10级就是完全体了。

天赋洗点需要真言之书，氪金点，但基本上摸到自己适应的天赋点之后不会变动了。

灵契

灵契，STORY模式专用系统，等级末位为0、3、5、7时解锁一层，50级全部解锁。

加成数值是十分变态的，图中只是前2层就有那么大的数字。

事实上这也是需要的，STORY模式中敌方是“官方魔改”，大幅增加了生命值、攻击力，甚至还有霸体盾等。

困难难度的每日任务使用无灵契的角色出战，一套连段打上去仅掉了1/7、1/8的血量。

并且还有霸体盾，攻击无法造成硬直，而被打一套自己直接没了将近半血，如无灵契加成几乎无容错。

提升灵契需要的道具可在STORY中产出，抽奖池也有大量产出。

在VERSUS中这个系统是无效的，目前的测试中，乐于PVP的玩家是可以完全无视此系统的。

灵印，即符文，可由灵印碎片购买和抽奖池获得，灵印碎片可由分解灵印和抽奖池获得。

此游戏中的灵印是关联在角色上的，即你购买了灵印之后需要在每个你有的角色上手动设置一遍。