

八通屋

ゼットゴールドインフィニティ
Z 黄金-無極限 (Z-GOLD INFINITY)
ネット (NET)



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※

- 「Z黃金」系列第3作。
- AT「Z-RUSH」為代幣增加的類型。
- 周期抽選遊戲數為變動的「新確率變動型抽選系統」搭載。
- 0G連的枚數上乘區域「ハンドレッドアタック(100ATTACK)」搭載。

【機械割】

設定1：97.0% 設定2：98.7% 設定3：100.6%
 設定4：102.9% 設定5：106.6% 設定6：111.5%

【AT概要】

- 枚數管理型AT。
- 初期枚數是根據ジャッジメントバトル(審判戰鬥)的勝敗有不同。
- 最低枚數是100枚。
- AT中是液晶的數字連線的期待度為通常時的約2倍增加。
- 數字連線為至ジャッジメントバトル(審判戰鬥) or ハンドレッドアタック(100ATTACK)突入。
- AT中是1G中獎約3.0枚為代幣增加。

【天井】

AT間第30周期突入為小役導航發生，2枚鈴鐺☒左上到右下REPLAY成立時是押順導航發生，AT當選確率大幅增加。

【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】

@通常時的周期抽選系統

通常時は内部每10～99Gの周期抽選，AT突入抽選發生。

根據周期遊戲數内的小役の成立數，AT當選期待度有變化。

AT突入確率は約1/1～1/526。

突入抽選失敗為新的周期遊戲數再抽選。

@高模式狀態

内部的押順導航の發生頻率不同的低模式與高模式存在。

高模式中是押順導航發生時，容易獲得小役成立點數。

奇數圖案頻繁出現為高模式的可能性高。

模式是機會目與中段REPLAY成立時為昇格的機會。

不需要特別抓牌，全部的小役為進行AT抽選，ZG役與有押順導航的2枚鈴鐺

左上到右下REPLAY頻發的情況是AT當選期待度高。

@舞台

小役越連線、舞台越升級，AT突入期待度越高。



★1.0 Z城市白天 < ★2.0 Z城市下午 < ★3.0 天空閘門 < ★4.0 制御核

AT獲得契機

小役越成立，AT突入期待度越高。

低左上到右下REPLAY=2枚鈴鐺<8枚鈴鐺<機會目=中段REPLAY<上段ZG <中段ZG <剪刀ZG高

@液晶數字

通常時是根據液晶數字有不同恩惠。

●Z圖案連線：

最刺激的模式。500枚保証+90%循環的灼熱恩惠。

期待枚數是約3000枚！Z圖案聽牌時為確定。

●奇數連線：

AT確定+ハンドレッドアタック(100ATTACK)開始。

只有7圖案，聽牌時為確定。

●偶數連線：

ジャッジメントバトル(審判戰鬥)突入確定。

●ヤタノカガミ(八咫鏡)出現：

自力機會區域突入確定。

@通常演出



介面預告

火焰等特效發生，越大特效越是機會



アマテラス(小惑星)

心之聲
按下按鈕後顯示小惑星的心之聲，紅色是機會增加



切入

搖桿ON時，小惑星的切入出現，切入越大越是機會

@導航累積

特定小役成立時，押順導航累積獲得抽選發生。

導航累積是1次最大10個獲得，累計為256個為止累積。

轉輪連續震動為機會，Z REPLAY入賞是AT即發動。

小役別導航累積獲得契機

根據成立的小役，導航累積獲得期待度有變化。

低左上到右下REPLAY = 2枚鈴鐺 < 中段ZG < 上段ZG < 機會目

= 中段REPLAY 高

@ヤタノカガミ(八咫鏡)

「ヤタノカガミ(八咫鏡)」降臨為至「Z機會」。

AT中也有ヤタノカガミ(八咫鏡)降臨的可能性。

通常時液晶為數字聽牌，在此「ヤタノカガミ(八咫鏡)」降臨的話，自力機會區域「Z機會」確定。

ヤタノカガミ(八咫鏡)降臨時是伴隨最長59秒間的凍結演出。

ヤタノカガミ(八咫鏡)的出現率根據AT中的滯在液晶舞台不同。

液晶舞台「第1階層⇒第2階層⇒第3階層⇒第4階層」每次升級，ヤタノカガミ(八咫鏡)出現期待度（上乘期待度）越高。



第 1 階層



第 2 階層



第 3 階層



第 4 階層

@Z機會

Z機會是液晶各種顯示的聽牌成功期待度不同。

角色登場的聽牌是期待度大！

中間ヤタノカガミ(八咫鏡)圖案停止為至Z機會突入。

Z機會成功時，液晶為「偶數連線」或「奇數連線」。

偶數連線是至ジャッジメントバトル(審判戰鬥)。

奇數連線是至ハンドレッドアタック(100ATTACK)突入。



Z機會



偶數連線



奇數連線

@數字儀表聽牌

數字連線的話，AT確定。



★1.0[短聽牌演出]

<

★2.0[中聽牌演出]

<

★3.0[長聽牌演出]

@角色聽牌

特別演出成功為AT確定。



★3.0[用至未來的鑰匙打開門])

★3.5[開放神之力]



★4.0[射穿惡劣的自己]

@Z圖案連線

1/8192為發生的紅Z連線是初期枚數500枚保障+ハンドレッドアタック(100ATTACK)(上乘)90%循環為確定的高級BONUS。

BONUS成立時的獲得期待枚數是約3000枚。



Z圖案連線

【AT的構成】

@Z RUSH(AT)

1回合100枚以上+上乘枚數消化為止繼續的差枚數管理的AT。

1遊戲中獎的純增枚數是約3.0枚，最低初期差枚數是100枚。

從偶數圖案連線的突入是至ジャッジメントバトル(審判戰鬥)突入，

從奇數圖案連線是至ハンドレッドアタック(100ATTACK)(上乘)突入。

AT中與通常時相同，從周期進行AT抽選，周期AT抽選當選的話是，100枚的上乘 or ハンドレッドアタック(100ATTACK)突入確定。

AT中是押順鈴鐺頻發成立，數字連線期待度為通常的約2倍增加。

突入條件：液晶的數字連線

終了條件：獲得規定枚數消化



Z RUSH

審判戰鬥

@ジャッジメントバトル(審判戰鬥)

液晶顯示偶數圖案連線時發生的演出。

戰鬥勝利為至ハンドレッドアタック(100ATTACK)(上乘)突入。

戰鬥勝利期待度是約35%，切入發生為期待度增加，紅標題是機會。

轉輪凍結發生，アマテラス與ブラックアマテラス的戰鬥展開。

(演出是BET按鈕長押為有跳級可能)

●勝利時

勝利能期待至高枚數上乘的「ハンドレッドアタック(100ATTACK)」突入。

ジャッジメントバトル(審判戰鬥)突入時的勝利期待度是約35%。

●敗北時

敗北為，有最低保障枚數「100枚」至AT突入。

但也有可能出現，表面為敗北，但實際為「裏乘」發生。

此時AT枚數為0時與特定演出發生時，突然告知大量枚數的上乘。

@ハンドレッドアタック(100ATTACK)(上乘)

- 奇數or Z圖案圖案連線orジャッジメントバトル(審判戰鬥)勝利為發生的上乘特化區域。
- Z叫演出發生的每100枚為單位進行上乘。
- 繼續率是50~90%。
- (演出是BET按鈕長押為有跳級可能)



100ATTACK

@舞台

- AT中是小役越連線，舞台與ヤタノカガミ(八咫鏡)出現率越高。
- 第31G是ヤタノカガミ(八咫鏡)降臨的機會。



★1.0[第1階層] < ★2.0[第2階層] < ★3.0[第3階層] < ★4.5[第4階層]

@WARNING ! (拉回)

- 規定枚數消化移行的拉回區域。
- 鈴鐺滑落為AT終了，至通常時轉落。
- 鈴鐺成立時是無導航、2擇導航、全導航其中之一。
- 接近ヤタノカガミ(八咫鏡)出現，容易有全導航發生。



WARNING !

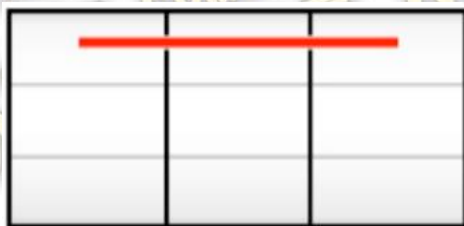
【轉輪排列】

【役構成】



		Z REPLAY	
	2枚or8枚		3枚
	1枚		REPLAY

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

基本上全轉輪適當打擊即可。



<押順導航發生時>

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>

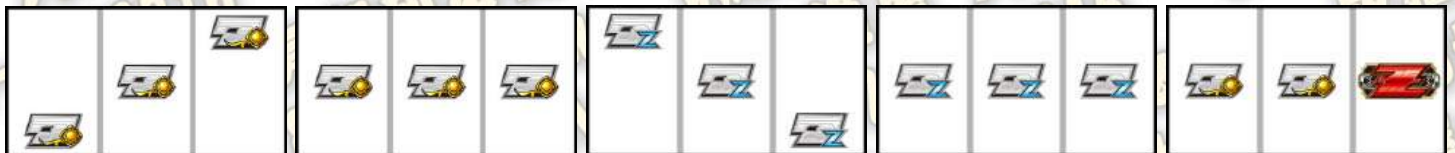
押順導航發生時，跟從導航消化即可。



<押順導航發生時>

押順導航未發生時，適當打擊即可。

@機會役



8 枚鈴鐺

2 枚鈴鐺

左下到右上 REPLAY 中段 REPLAY

機會目



上段 ZG

中段 ZG

剪刀 ZG

Z REPLAY

【BONUS出現率】

通常時のAT當選率

設定1: 1/491 設定2: 1/470 設定3: 1/450

設定4: 1/424 設定5: 1/393 設定6: 1/350

AT中のAT當選率

設定1: 1/251 設定2: 1/242 設定3: 1/234

設定4: 1/224 設定5: 1/215 設定6: 1/204

【小役確率】

左上到右下REPLAY 全設定共通: 1/7.75

中段REPLAY 全設定共通: 1/128

2枚鈴鐺 全設定共通: 1/5.27

押順鈴鐺 全設定共通: 1/1.56

機會目 全設定共通: 1/54.6

上段ZG 全設定共通: 1/95.8

中段ZG 全設定共通: 1/400

剪刀ZG 全設定共通: 1/6554

Z REPLAY 全設定共通: 1/8192