

八通屋

ゼクスイグニッション

Z/X IGNITION 無盡的不明敵人
オリンピア (OLYMPIA)



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※

- ART「IGNITION PHASE」為代幣增加的類型。
- 上乘特化區域「神竜大戰」「Z/X RUSH」搭載。
- 卡片戰鬥型機會區域「JUDGMENT PHASE」搭載。
- TV 動漫「Z/X IGNITION」的聯名機。
- 遊戲數上乘特化區域「Z/X RUSH」搭載。

【機械割】

設定 1 : 96.7%

設定 2 : 97.9%

設定 3 : 100.1%

設定 4 : 103.7%

設定 5 : 105.5%

設定 6 : 110.2%

【ART概要】

1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。

初期遊戲數是 40G 以上的遊戲數上乘型的 ART。

神竜大戰 / Z/X RUSH 決定初期遊戲數。

【天井】

ART 後 999G 消化，經由前兆 ART 當選。

天井是根據滯在模式，遊戲數不同。

模式 A 滯在時是 999G + 前兆，模式 B 滯在時是 500G + 前兆。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是特定役成立時，進行 ART 直擊抽選。

規定遊戲數消化(每 100G 為機會)有 ART 突入的可能性。

ART 終了後的 100G 以內拉回期待度是 25%。

@通常時的舞台



白的世界

藍的世界

綠的世界

紅的世界

黑的世界

@通常時的演出

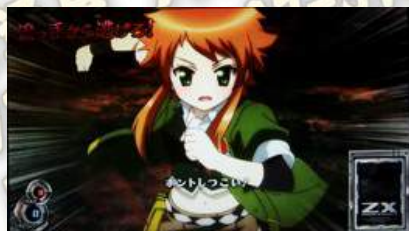


RANK UP 演出

RANK UP 演出發生，是在液晶右下顯示的「ZX 按鈕」升級。

「黃->綠->紅」越升級，ART 期待度越高。

最終的連續演出發展，告知 ART 是否當選。



連續演出

ART 當選時的大半是由連續演出成功時告知。

連續演出突入時的標題為紅色是機會提高。



長凍結演出

長凍結是不問通常時、ART 中，有常發生的可能性。

發生時為始まりの竜(初始之龍)降臨突入，能期待遊戲數大量上乘。



IGNITION PHASE

【ART的構成】

@IGNITION PHASE

1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。

初期遊戲數是 40G 以上的遊戲數上乘型的 ART。

神竜大戰 / Z/X RUSH 決定初期遊戲數。

ART 中是特定役成立時，進行機會區域「JUDGMENT PHASE」突入抽選。

ART 中的特定役確率是約 1/22，特定役高確率狀態「Zillins of enemy mode」

是約 1/1.8 為特定役出現。

根據滯在舞台，機會區域當選率有變化。

※綠・紅的世界是機會、黑的世界是大機會。

■突入契機

通常時的規定遊戲數消化時。

通常時成立的特定役。



Zillins of enemy mode



舞台

@JUDGMENT PHASE

JUDGMENT PHASE 是從 ART 中的特定役突入的卡片戰鬥型的機會區域。

勝利的話，至特化區域「神竜大戰」突入。

消化中能獲得 3 枚獲得卡片。

排行越高的卡片，越收集越是機會！

戰鬥勝率是約 40%。

戰鬥中是對應成立小役進行傷害抽選。

REPLAY 以外是進行夥伴攻擊與無敵抽選，REPLAY 成立為卡片消費的危機。

敵人的 HP 是 20 固定，HP 為 0 是勝利確定。

自己的卡片消費 3 枚時為敗北。

無敵狀態是每 G 必定給予敵人傷害。

■突入契機

IGNITION PHASE 中成立的特定役。



JUDGMENT PHASE



JUDGMENT PHASE 中的演出

【上乗特化區域的構成】

@神竜大戰

1 回合 4G 繼續的循環型戰鬥。(循環率是 50~80%)

神竜勝利為 Z/X RUSH 突入，勝利期待度是約 50%。

神竜大戰突入時，決定戰鬥神竜。

神龍大戰中是攻擊 HIT 為遊戲數上乘發生，對應上乘遊戲數給予神龍傷害。

特定役成立時是進行神龍大戰的回合數上乘抽選。

神龍的 HP 為 0，Z/X RUSH 突入濃厚，神龍倒下為止為追擊上乘的機會。

■突入契機

ART 初當時

JUDGMENT PHASE 勝利時



神龍大戰

@神龍大戰時的選擇角色

神龍大戰時是玩家可以自由選擇角色。

●リゲル(莉潔兒)

平衡類型

攻守平衡的類型。

●フィエリテ(菲艾緹)

防禦類型

防禦力高，最大魅力是能承受敵人的攻擊。

●リンドウ(龍膽)

逆轉類型

從失敗中復活反擊是最大特徵。

●アレキサンダー(亞歷山大)

反擊類型

接受敵人的攻擊並反擊。

●ズィーガー(罪伽) 攻撃類型

全力攻撃は最大特徴。

@神竜大戦時の敵人角色

神竜大戦時根據敵人，勝率不同。

●ヘリカルフォート

HP : 60 勝利期待度 : ★★★★★☆☆☆☆

●イノセントスター

HP : 50 勝利期待度 : ★★★★★★★☆☆☆☆

●ノーブルグローヴ

HP : 40 勝利期待度 : ★★★★★★★★☆☆☆

●ロードクリームゾン

HP : 30 勝利期待度 : ★★★★★★★★☆☆☆

●レルムレイザー

HP : 30 勝利期待度 : ★★★★★★★★☆☆☆

@Z/X RUSH

神竜大戦の戰鬥勝利時，至 Z/X RUSH 突入。

神竜大戦為獲得的累計遊戲數，每 G50~80%上乘。

(初回は必定繼續)

例)50G 獲得，神竜大戦終了→

Z/X RUSH 繼續(50G 獲得)→

Z/X RUSH 繼續(50G 獲得)...



■突入契機

神竜大戦勝利時(打倒神竜後突入)

「始まりの竜(初始之龍)降臨」終了後

@始まりの竜(初始之龍)降臨

不管通常時・ART 中，長凍結發生為突入の高級特化區域。

10G 間，毎 G 上乘，終了後は至 Z/X RUSH 突入。

神竜對戰中の敵人分配

敵人有 5 種類。

個別的 HP 與勝利期待度不同，ART 開始時與 ART 中當選の場合出現率不同。

【ART 初當時】

- ヘルカルフォート：32.8%
- インセントスター：32.8%
- ノーブルグローブ：25.0%
- ロードクリームゾン：7.8%
- レلمレイザー：1.6%



始まりの竜(初始之龍)降臨

【ART 中當選時】

- ヘルカルフォート：34.8%
- インセントスター：34.8%
- ノーブルグローブ：25.0%
- ロードクリームゾン：4.7%
- レلمレイザー：0.8%

【轉輪排列】

【役構成】

20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

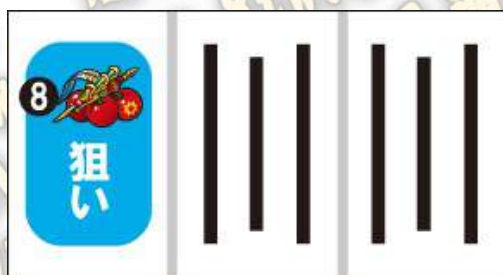
		SPECIAL REPLAY	
		REPLAY	
	REPLAY		9 or 11枚
	9 or REPLAY		3枚

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 8 號櫻桃。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 BONUS 圖案。



<停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

上段西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



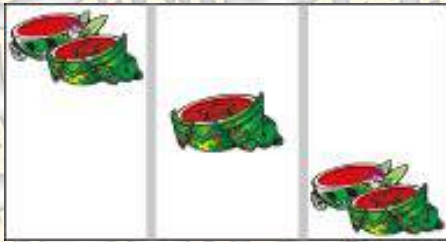
弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



中段のみ有効



SPECIAL REPLAY



機會目



機會目



機會目

【BONUS出現率】

●ART 初當

設定 1 : 1/493.5

設定 2 : 1/471.8

設定 3 : 1/442.4

設定 4 : 1/390.2

設定 5 : 1/368.1

設定 6 : 1/311.8

【小役確率】

@通常時

●西瓜

設定 1 : 1/92.04

設定 2 : 1/87.85

設定 3 : 1/84.02

設定 4 : 1/80.51

設定 5 : 1/77.28

設定 6 : 1/74.30

●強櫻桃

設定 1 : 1/762.05 設定 2 : 1/712.35 設定 3 : 1/668.73

設定 4 : 1/668.73 設定 5 : 1/636.27 設定 6 : 1/601.25

●機會目

設定1 : 1/546.13 設定2 : 1/546.13 設定3 : 1/546.13

設定4 : 1/546.13 設定5 : 1/546.13 設定6 : 1/541.62

●REPLAY1/7.9

●9枚or11枚鈴鐺 1/3.13

●強鈴鐺 1/4096.00

●弱櫻桃 1/96.09

●中段櫻桃 1/32768.00

●7連線REPLAY 1/32768.00

●MB 1/36.51 ✖中段[REPLAY · REPLAY · 西瓜]=MB

MB中是11枚役2回成立。

@ART中

●西瓜

設定1 1/92.04 設定2 1/87.85 設定3 1/84.02

設定4 1/80.51 設定5 1/77.28 設定6 1/74.30

●強櫻桃

設定1 1/205.40 設定2 1/201.77 設定3 1/198.27

設定4 1/198.23 設定5 1/194.84 設定6 1/191.56

●機會目

設定1 1/139.29

設定2 1/139.28

設定3 1/139.27

設定4 1/139.25

設定5 1/139.24

設定6 1/139.22

●REPLAY1/1.61

●9枚or11枚鈴鐺 1/3.25

●強鈴鐺 1/88.98

●弱櫻桃 1/96.12

●確定役 1/23037.19

●7連線REPLAY 1/34695.25

●槓龜 1/39.36

●MB 1/36.51

※確定役 = 中段櫻桃 or SPEICAIL REPLAY