

阿茲特克 太陽的紋章

アステカ - 太陽の紋章 -

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



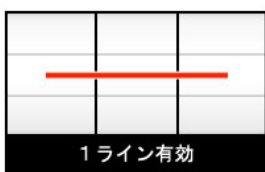
導入年月 2016/04

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

中段一線有效

50枚約可遊技轉數 34G

小役構成



阿茲特克 BONUS

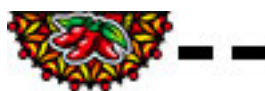
獲得枚數超過 216 枚時結束



9枚



3枚



2枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「巨獸バトル」
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

BONUS 突入時的一部分發生
(設定一確率 1/104858)
特典為魂的祭壇突入+ART 2SET 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1180G, 天井到達時當選 ART 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的中文機台攻
最即時的線上市論壇討
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



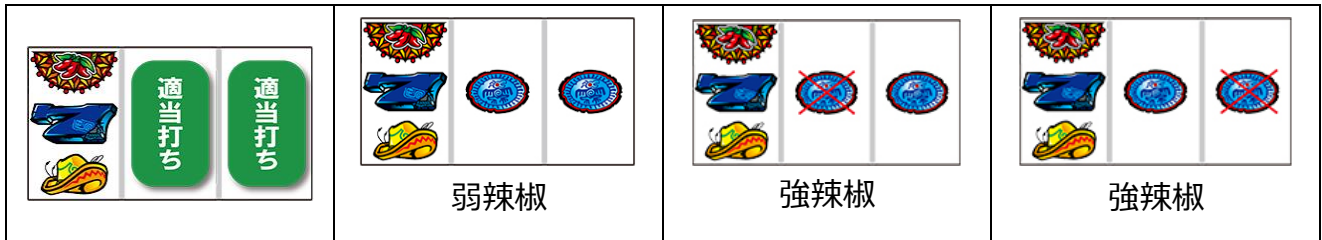
小役種類及瞄壓方式



通常時先瞄押左轉輪的藍七圖案，約在上段附近瞄押

左轉輪中段藍七停止時，中右轉輪適當停止，中右轉輪中段皆有青再停止時為弱辣椒

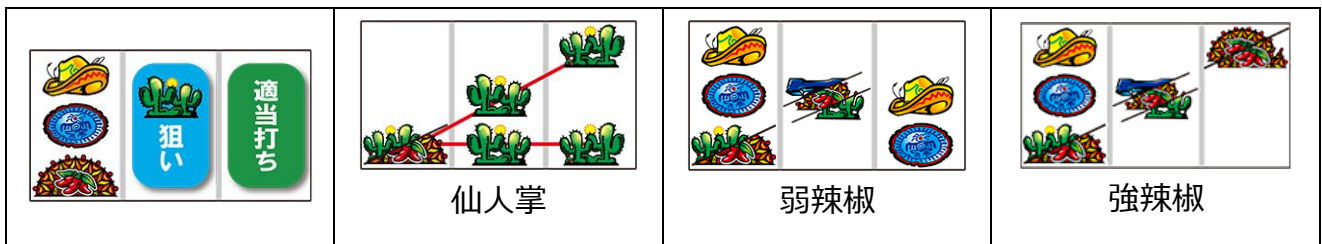
反之只有一個青再停止時為強辣椒



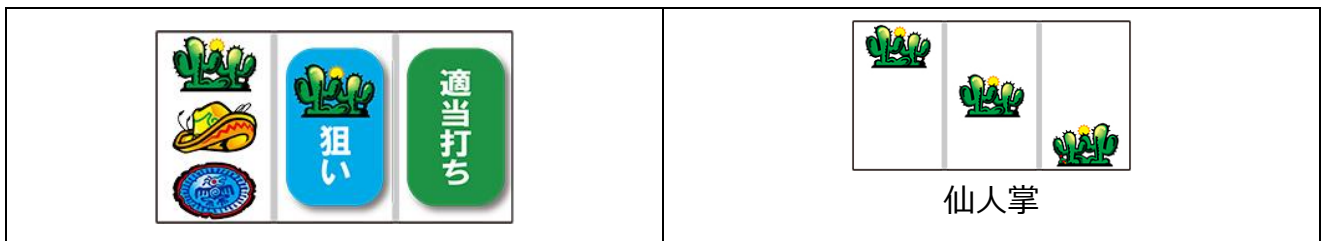
左轉輪下段上半辣椒停止時，中轉輪瞄押仙人掌，右轉輪適當停止，左轉輪辣椒可代仙人掌

仙人掌連線時為仙人掌，仙人掌/辣椒.仙人掌/藍七/辣椒.辣椒連線時為強辣椒

右轉輪中下段銅鐘青再停止時為弱辣椒確定



左轉輪仙人掌上段停止時，中轉輪瞄押仙人掌，右轉輪適當停止，仙人掌連線時為仙人掌



BONUS&ART 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般打法即可

本機演出說明

演出說明

通常時

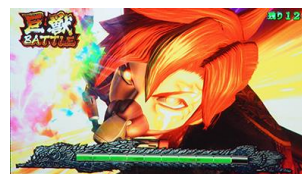
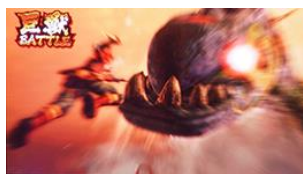


有街道、森林、荒野、石獸警戒地區、壁畫的五個場景，各場景會示唆內部狀態

荒野為高確，石獸警戒地區與壁畫滯在時可以期待前兆

特殊小役為場景移行的契機，成立後要注意場景的變化

CZ「巨獸對決」



對決勝利的話則當選 ART 的 CZ，對決的巨獸期待度依序為：獸型<魚型<鳥型

鳥型巨獸發展時為 ART 確定，且對決勝利的話會突入挑戰時間的特別對決

哪個對決中小役抽選很重要，獸型巨獸會依照成立小役進行勝利期待度的上乘，最後依照期待度抽選

魚型巨獸在小役成立時會削減敵人體力，此時期待度會上升。特殊小役成立時則期待度大幅上升

ART AZTECA RUSH



純增 1.5 枚/G，1SET 50G+a 繼續的 ART，滯在中特殊小役會進行模式移行、G 數上乘、CT 突入的

三重抽選，立直目出現則當選挑戰時間或 BONUS 濃厚，滯在模式會根據所在的場景示唆

期待度依序為：第一階層<第二階層<第三階層<遺跡最深部

模式越高則立直目出現率也會上升，可以期待突入挑戰時間

上乗特化區間 挑戰時間



8G+a繼續的上乗特化區間，滯在中大辣椒圖案連線的確定，三個連線時則上乘 10G 以上確定
上乘發生的時候此上乘區間不會進行減算，所以上乗發生次數越多則可以撐得越久
立直目機會發生時如果出現立直目的話，則庫存挑戰時間或是 BONUS 當選
如果突入上位版的超級挑戰時間的話，則上乘每一次最低都是 50G 的超級好機

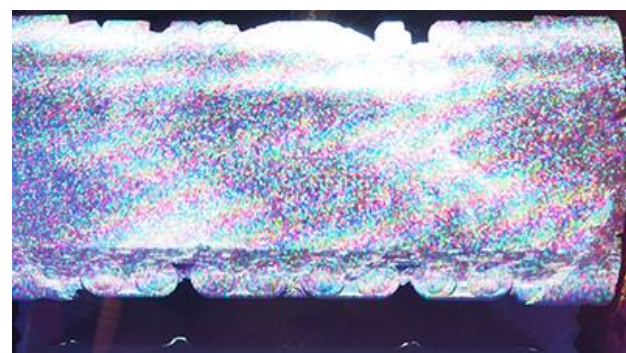
BONUS 介紹

AZTECA BONUS



約可以獲得 150 枚的純正 BONUS，通常時與 ART 會有抽選內容以及畫面螢幕變化
通常時平面螢幕中會進行 ART 抽選，ART 中曲面螢幕會進行 G 數上乘抽選
切入演出發生時白七連線的話則當選 ART 或是 G 數上乘，切入演出的背景顏色也會有期待度的變化
還有 ART 中的 BONUS 結束後則會突入期待度 50% 的 CT 輪盤

PREMIUM BONUS 魂的祭壇



主要從凍結當選的 BONUS，獲得枚數跟一般 BONUS 時一樣為 150 枚
消化中每一轉都會發生 ART 轉數的上乘，結束後會發生 CT 輪盤抽選挑戰時間

通常時的演出

誘惑演出



キーン被女性誘惑帶去被推銷，要注意商品的顏色

加速演出



為荒野場景的專用演出
車子加速後所抵達的地點要注意，切入演出發生時則為好機

買東西演出



アル買的武器與數量示唆期待度，手槍是兩之的時候為好機，購入機關槍時為激熱

子彈演出



射出的子彈種類要注意有可能往其他演出發展紅色背景的話則期待度上升

雜魚擊破演出



會根據滯在場景而攻擊的角色有所不同，不過攻擊的方式都很重要，招式越大則期待度越高

巨獸預兆演出



胡中為情侶登場、荒野為冒險家登場時為巨獸對決發展的好機
失敗時演出有可能連續發生

次回預告演出



會示唆巨獸對決的發展目標
也有直接告知 BONUS 確定的

轉輪凍結演出



當選魂之祭壇確定的激熱演出
ART 中也有可能發生

場景變換演出



太陽紋章覆蓋全螢幕後發生，其他的買東西演出或是加速演出也有可能發生場景移行，如果出現 WARNING 文字時則為發展連續演出濃厚，是為一個好機



發展演出

將牛型石獸打倒



發展演出中期待度較低，アル攻擊時的背景以及攻擊方式必須注意，背景是紅色則期待度上升
發展演出的標題背景與文字顏色也要注意



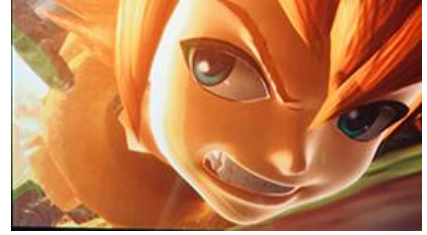
將蜘蛛型石獸打倒



一樣要注意標題背景與文字顏色，其他要注意的地方有ノラ攻擊時的武器顏色
紅色的武器期待度較高



突破石獸群



標題是紅色或煙火紋則機會上升，演出中己方的攻擊人數較多的話則為突破的好機
三人全員攻擊則為大好機，演出會持續到突破或是被敵人抓到

討伐猿型石獸



在四種發展演出中期待度最高的演出，除了注意標題以外，キーン攻擊時的背景顏色必須要注意
紅色背景的話則 CZ 就近在眼前！？有時候發展演出成功時會直接直擊 ART

ART 中的演出

電線框演出



特殊小役出現後比較容易發生的場景上升演出
顏色是紅色時為好機

發光體演出



螢幕裡面出現發光體，發光體的數量也要注意
出現三個以上時為好機

突破演出



主角三人能突破正在關閉的門
則當選 CT 或 BONUS 濃厚

ノラの爆破演出



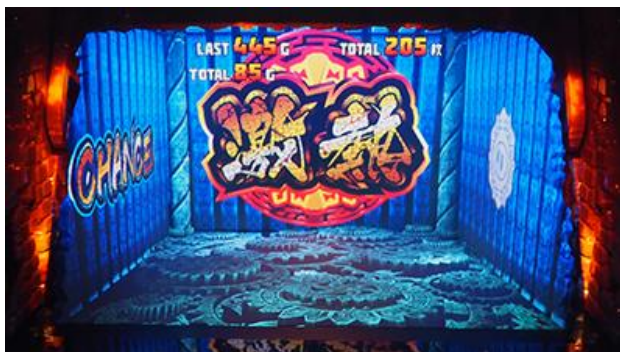
ノラ使用炸彈，爆炸之後出現
的 ICON 必須要注意
炸彈是紅色時則機會上升

キーン覺醒演出



特殊小役成立時高期待當選 CT
的激熱演出，周圍的氣越大
則期待度越高

壁面輪盤演出



四面螢幕展開的輪盤演出，紅色背景則期待度上升，輪盤停止的 ICON 會示唆之後的展開

衝擊演出



突然出現曲面螢幕的激熱演出，發生時可以期待當選 CT 或 BONUS

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/345	1/334	1/324	1/315	1/306	1/290
ART 初當	1/495	1/392	1/472	1/354	1/387	1/261
BONUS+ART 合算	1/203	1/180	1/192	1/167	1/171	1/137
機械割	99.3%	99.5%	101.9%	103.8%	106.0%	109.0%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱辣椒	1/75.0	1/72.2	1/69.6	1/67.1	1/64.9	1/62.8
押順銅鐘	1/4.16	1/4.16	1/4.18	1/4.16	1/4.21	1/4.20
強辣椒	1/194				1/178	1/170
小役	仙人掌	立直目役 A	立直目役 B	立直目役 C		
確率	1/82.0	1/21845	1/21845	1/10923		
小役	通常 RP	立直目 RP	共通銅鐘			
確率	1/7.32	1/2979	1/67.0			

BONUS 當選期待度

設定	仙人掌	弱辣椒	強辣椒	立直目役 ABC	立直目 RP
1	6.76	1.14	15.4	100	100
2		1.54			
3		1.91			
4		2.25	14.1		
5		2.57			
6		2.87			

ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
純槓	1/50.0	1/47.2	1/44.6	1/42.3	1/40.2	1/38.3

BIG 中小役確率

小役	銅鐘	假白 7	白 7 連線
確率	1/1.13	1/9.00	1/182

通常時狀態移行抽選

狀態分配

契機	通常	高確
BONUS 結束時		100
設定變更・CZ/ART 結束時	87.5	12.5

狀態昇格抽選

小役	共通銅鐘	弱辣椒	強辣椒	仙人掌
昇格率	7.0	37.5	9.8	16.4

押順銅鐘/通常 RP/不中時的 12.5%會進行轉落抽選

ART 直擊抽選

通常時每一轉不論成立小役會進行 ART 直擊抽選，當選時會經由最大 32G 的前兆後突入

設定	12	3	4	5	6
當選率	1/65536	1/32768	1/16384	1/5461	1/3277

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立時會進行 CZ 抽選

小役	弱辣椒	仙人掌					強辣椒/BONUS				
滯在	高確	通常		高確			通常		高確		
VS	鳥型	獸型	魚型	獸型	魚型	鳥型	獸型	魚型	獸型	魚型	鳥型
設定 135	0.78	7.03	2.34	30.5	9.77	0.39	18.8	6.25	37.5	12.1	0.39
設定 2		9.77	5.47	35.9	20.4		17.6	10.6	38.3	24.2	
設定 4		11.3	6.64	37.5	22.3		20.3	12.9			
設定 6		13.3	8.20	37.1	23.4						

CZ/ART 結束時會進行 CZ 拉回抽選

設定	VS 獸型	VS 魚型	VS 鳥型
12	11.3	1.17	
34	11.7	1.56	
56	14.8	4.30	0.78

CZ 前兆中昇格抽選

CZ 前兆中特殊小役會進行昇格抽選，當選時獸型會升格魚型、魚型則升格鳥型

但是弱辣椒當選時升格鳥型確定

VS 獸型前兆				VS 魚型前兆			
仙人掌	弱辣椒	強辣椒	BONUS	仙人掌	弱辣椒	強辣椒	BONUS
3.13	0.39	25.0	100	0.78	0.39	12.5	50.0

CZ 巨獸對決中的抽選

VS 獸型

繼續 G 數最大 15G、勝利期待度 33%，消化中的成立小役會進行勝利期待度「%」的

上升抽選（階段式抽選），最後會依照累計勝利期待度「%」進行 ART 抽選

成立役	導入部分			對決部分			
	1 階段	2 階段	勝利	1 階段	2 階段	3 階段	勝利
RP	15.6			15.6			
銅鐘入賞	100			100			
仙人掌/弱辣椒	92.6	7.42		92.6	6.25	0.78	0.39
強辣椒			100			87.5	12.5

累計勝利期待度個別勝利抽選

勝利期待度	10%	20%	30%	40%	50%	70%
勝利當選率	9.77	19.5	29.3	39.5	50.0	69.5

LAST BATTLE 中成立特殊小役時會進行勝利置換抽選

小役	仙人掌	弱辣椒	強辣椒
置換率	9.77	9.77	50.0

VS 魚型

繼續 G 數最大 18G、勝利期待度 50%

消化中會依照成立小役進行傷害抽選，體力總共 10pt，傷害超過 10pt 為勝利

傷害 9pt 以下會在最後進行勝利抽選，最後會依照累計傷害 pt 進行 ART 抽選

成立役	導入部分					對決部分					
	1pt	2pt	3pt	4pt	10pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	10pt
RP	85.2		8.59	6.25		85.2		8.59	3.13	3.13	
銅鐘	50.0	47.3	1.56	1.17		50.0	47.3	1.56	0.78	0.39	
仙人掌/弱辣椒		66.4	25.0	8.59			66.4	25.0	6.25	1.56	0.78
強辣椒					100					66.4	33.6

累計傷害 pt 的勝利抽選

傷害 pt	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt
勝利率	100	12.5	6.25	6.25	12.5	19.5	29.3	39.5	50.0	75.0

LAST BATTLE 中勝利置換率跟 VS 獸型時一樣

VS 鳥型

繼續 G 數最大 12G、勝利（當選 CT）期待度 50%

突入時即為 ART 確定，消化中會依照成立小役進行勝利抽選

成立役	不中目	RP	銅鐘入賞	仙人掌/弱辣椒	強辣椒
導入部分		12.5		50	100
對決部分	0.78	9.76	25	50	50

ART 中 SET 數上乘抽選

每 SET 開始時會依設定進行 1SET 上乘抽選，當選率：奇數設定 16.4%、偶數設定 19.9%

還有在超高確中結束 ART 時也會強制上乘 1SET

ART 中 G 數上乘抽選

特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	300G
弱辣椒	0.3					80	20
仙人掌	16.1			62.1	31.1	6.2	0.6
強辣椒	100	50	35.5	10	3.1	1.3	0.1

ART 中的狀態移行抽選

每 SET 開始時、消化中、CT 當選時會進行狀態移行抽選

狀態升格後的 10G 間以及 ART 剩下 5G 以內不會進行轉落抽選

狀態會影響立直目 RP 確率、辣椒連線 RP 確率、CT 當選率等等

每 SET 開始時：低確 96.5%、高確 3.1%、超高 0.4%

特殊小役成立時

滯在	低確		通常		高確
	通常	高確	高確	超高	超高
成立役					
銅鐘	5.9		8.2		
仙人掌	39.8	0.4	40.2		0.4
弱辣椒	49.6	0.4	50.0		0.4
強辣椒		12.5	30.1	0.4	0.4

不中/RP 成立時的轉落抽選

通常轉低確 32%、高確轉低確 40.2%

CT 當選時

超高確以外滯在		超高確滯在	
維持	超高確	高確	超高確
99.6	0.4	25.0	75.0

ART 中 RP 確率

會依照滯在狀態而立直目 RP、辣椒連線 RP 確率會有變化

小役	立直目 RP				辣椒連線 RP	
	低確	通常	高確	超高確	低確/通常	高確/超高確
1	1/949	1/833	1/54.7	1/23.4	1/4760	1/2384
2	1/1262	1/1058	1/58.2		1/6713	1/3441
3	1/995	1/867	1/55.3		1/4910	1/2454
4	1/1139	1/972	1/57.0		1/6303	1/3247
5	1/1448	1/1182	1/59.4		1/6152	1/2963
6	1/3785	1/2331	1/67.0		1/11566	1/6594

ART 中的 CT 抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行 CT 抽選

成立役	其他小役	弱辣椒	仙人掌	強辣椒	BONUS	辣椒連線 RP/立直目 RP
低確		0.8	1.6	6.3	50	100
通常		1.6	3.1	12.5		
高確	0.4	6.3	12.5	50		
超高	1.6	6.3	12.5	100	100	

高確中當選 CT 時有 0.5% 為超級 CT、超高確中則有 0.1% 為超級 CT

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

CT 中的抽選

小役確率

設定	辣椒連線 RP	立直目 RP
135	1/3.9	1/62.4
246	1/4.6	

一般 CT 中的 G 數上乘抽選

辣椒連線 RP 成立次數會影響上乘 G 數的抽選

成立次數	-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-
10G	98.2					
20G	1.56	99.8				
30G			99.8			
50G	0.20			99.9		
100G	0.10			0.10	99.9	
300G	0.02					100

特殊小役成立時

成立役	10G	20G	30G	50G	100G	300G
弱辣椒/仙人掌	93.0	6.25		0.39	0.29	0.10
強辣椒			89.7	9.38	0.78	0.20

超級 CT 中的 G 數上乘抽選

成立役	50G	100G	300G
辣椒連線 RP/弱辣椒/仙人掌	97.5	2.34	0.20
強辣椒	74.2	25.0	0.78