

八通屋

アステカ 太陽の紋章 AA  
阿茲特克 太陽的紋章 AA  
(エレコ(ELECO))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



- 4號機時代風靡一時的CT機「アステカ(AZTECA)」的正統後繼機。
- 機種類型是BONUS + ART。
- 從純增150枚的BONUS「アステカ(AZTECA)BONUS」或自力CZ「巨獸BATTLE」至ART當選為目標。
- ART「アステカラッシュ(AZTECA RUSH)」是純增1.5枚/1G的回合數繼續 + 遊戲數上乘類型。
- 1回合50G繼續，消化中是至上乘特化區域的「CT (CHALLENGE TIME)」的突入為目標。
- ART中，聽牌目停止的話，BONUS or CT突入確定。
- 聽牌目是許多是承襲初代アステカ(AZTECA)。
- 高確率為完整辣椒連線，能期待大量遊戲數的上乘。

### 【機械割】

|              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|
| 設定1 : 99.3%  | 設定2 : 99.5%  | 設定3 : 101.9% |
| 設定4 : 103.8% | 設定5 : 106.0% | 設定6 : 109.0% |

### 【AT概要】

#### @AZTECA RUSH

- 1回合50G+  $\alpha$  (上乘遊戲數)繼續
- 回合繼續 + 遊戲數上乘類型
- 1G中獎的純增枚數是約1.5枚。(包含BONUS純增為約1.9枚)

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS為純粹BONUS，非疑似BONUS。  
有白7・藍7計2種類。純增為150枚。



## 【天井】

BONUS & ART間1180G為天井到達，經由前兆至ART當選。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是有「市街地」「森林」「荒野」「石獸警戒區域」「壁畫」等舞台。

根據滞在狀態，自力CZ與ART的當選期待度不同。

「荒野舞台」移行時是至高確的可能性大。

「石獸警戒區域舞台」・「壁畫舞台」的話，有前兆期待。

與ART當選相關的內部狀態是有高確・通常的2種類存在。

小役成立時、CZ・BONUS・ART終了時、設定變更時，進行移行抽選。

高確是10G的保証存在，在這之間是不進行移行抽選。



通常舞台

### @通常時的演出



誘惑演出

信賴度:1.0

被女生誘拐入店，請注意拿出的商品種類與顏色。



TURBO 加速演出

信賴度:1.0

荒野舞台專用演出，切入為機會。



買東西演出

信賴度:2.0

根據買的武器種類與數量暗示期待度。買兩把槍為機會，機關槍為超激！





### 子彈演出

信賴度:2.0

若子彈為 MISSION，至連續演出發展，紅背景為奇待度增加。



### 雜魚擊破演出

信賴度:2.0

根據滯在舞台有不同的攻擊角色，越本上越華麗的招式越是機會。



### 巨獸預兆演出

信賴度:3.0

湖面上為情侶、荒野為冒險家登場時為巨獸戰鬥發展的機遇，失敗也可能演出連續發生。



### 次回預告演出

信賴度:4.0

巨獸戰鬥的發展處暗示的刺激預告，其中也可能出現次回 BONUS 確定模式。



### 凍結演出

信賴度:4.5

高級 BONUS・魂之祭壇當選濃厚的超級刺激演出。從 ART 中也有發生的可能。



### 舞台變換演出

阿茲特克圖案覆蓋全螢幕的話為舞台移行，「WARNING」文字出現為連續演出發展濃厚。



### @發展演出



### 打倒牛型石獸

信賴度:2.0

發展演出中期待最低，全發展演出共通點為背景與文字顏色「藍<紅<花火」依順序增加機會。



### 打倒蜘蛛型石獸

信賴度:2.0

與其他演出發展一樣，請注意標題種類，也請注意武器顏色期待度有變化。







### 突破石獸群！

信賴度:3.0

夥伴人數越多越是突破的機會，3人  
全員攻擊為大機會。

演出是突破或是逮捕敵人為止繼續。

### 討伐猿型石獸

信賴度:4.0

發展演出中期待度最高，成功也可  
能為 ART 直擊當選!?

### 【機會區域的構成】

#### @巨獸BATTLE

搭載稱為「巨獸BATTLE」的自力機會區域。

戰鬥勝利為ART確定的自力機會區域。

3種類的巨獸BATTLE(VS獸型巨獸・VS魚型巨獸・VS鳥型巨獸)存在，根據出  
現的巨獸，ART當選期待度不同。

※VS鳥型巨獸是突入時為ART確定，勝利為CT當選也確定。

#### 突入契機

主要是特定小役成立時進行抽選。



### 巨獸戰鬥



## ●VS獸型巨獸

繼續G數：最大12+ 3G

勝利期待度：約33%

- 液晶右下「現在的勝利期待度」，最低10%開始，100%到達為勝利確定。
- 消化中是對應成立役，進行勝率提高抽選。
- 通常REPLAY以外的小役為10%以上的勝率提高
- 通常REPLAY成立時是約25%為勝率提高
- 12G消化後是對應液晶顯示的勝率，進行ART抽選
- 最後3G間也是對應成立役，進行ART抽選。
- PUSH按鈕演出為勝利告知的期待大

## ●VS魚型巨獸

繼續G數：最大15+3

勝利期待度：約50%

- 越削減敵人的體力，勝利期待度越高。
- 最低從10HP開始，給予10傷害為ART確定。
- 消化中是對應成立役，進行傷害抽選。
- 通常REPLAY成立時為9成以上的確率為給予傷害
- 鈴鐺與特定役是一口氣給予2傷害以上的機會
- 15G以內，HP為0是根據累計的傷害，對應ART抽選
- PUSH按鈕演出為傷害的期待大



## ●VS鳥型巨獸

繼續G數：最大12G

ART期待度：100%

勝利期待度：50%

■特定役成立時是勝利期待大，通常REPLAY與鈴鐺也是相當有勝利機會。

■任何演出發生都是鳥型巨獸擊破的機會。

■突入是ART確定，消化中是進行CT抽選。

■勝利 → ART+CT確定

■敗北 → ART確定

■PUSH按鈕演出為勝率提高濃厚



## AZTECA BONUS

### 【BONUS的構成】

#### @アステカ(AZTECA)BONUS

BONUS是白7・藍7 2種類。都是純增150枚的BONUS。

消化中是白7連線為ART確定(ART中是遊戲數上乘)，終了時進行CZ抽選。

BONUS中的抽選內容是『通常時・ART中・CT中』變化。

契機：白7連線・藍7連線

獲得枚數：150枚



## 【抽選內容】

### 經由通常時

- 對應成立役，進行ART抽選
- BONUS消化中的7連線是ART確定（以後是G數上乘）
- BONUS終了後是至AZTECA輪盤

### 經由ART・CT中

- BONUS消化中的7連線是ART遊戲數上乘
- 終了後是50%為至上乘特化區域的(超)CT

## 【切入期待度】

BONUS中的切入發生時是7連線的機會，

依顏色為 藍 < 綠 < 紅 < 彩虹

### @CT輪盤

ART or CT中BONUS終了後，發生的4号機熟悉的AZTECA輪盤演出。輪盤成功為CT獲得。

### @告知模式

BONUS入賞時，長按PUSH按鈕，7連線切入為「完全告知」。

### @魂之祭壇

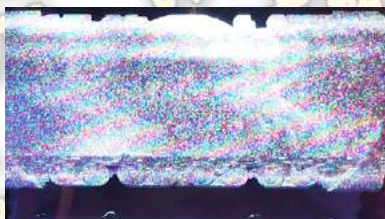
BONUS入賞時，液晶為「魂之祭壇舞台」時為ART當選確定。

消化中是每次遊戲上乘發生。

### 突入契機

BONUS當選時。

凍結發生時。



魂之祭壇



## 【ART的構成】

@AZTECA RUSH



## AZTECA RUSH

- 1回合50G+  $\alpha$  (上乘遊戲數)繼續
- 回合繼續 + 遊戲數上乘類型
- 1G中獎的純增枚數是約1.5枚。(包含BONUS純增為約1.9枚)
- 消化中的特定小役成立為進行三重抽選(模式移行抽選+遊戲數上乘抽選+CT抽選)。

## ART當選契機

- 通常時成立的特定小役。
- 自力CZ中的ART抽選中當選
- BONUS中的ART抽選中當選

## 根據舞台的聽牌目出現率

ART中是「第1階層→第2階層→第3階層→遺跡最深部」舞台越進階，聽牌目出現率增加。

聽牌目出現時是，BONUS or CT突入確定。

## 狀態移行抽選

鈴鐺(押順・共通)・特定役成立時，進行狀態升級抽選。

仙人掌・弱櫻桃為主要契機，沒獲得特定役也可能有鈴鐺升級。

低 鈴鐺 < 強櫻桃 < 仙人掌 < 弱櫻桃 高



## @演出



### 線框演出

信賴度:1.0

特定小役出現後容易發生的舞台升級演出。若顏色為紅色是刺激。



### 發光體演出

信賴度:1.0

請注意發光體數量，3個以上為機會。



### 突破演出

信賴度:2.0

3人通過關閉的門為CT or BONUS當選濃厚。



### 爆破演出

信賴度:2.0

請注意爆破點出現的項目，炸彈顏色為紅色是機會增加。



### 覺醒演出

信賴度:3.0

特定億成立時與CT發展時容易發生的刺激演出。光環越大期待度越高。



### 壁面輪盤演出

信賴度:3.0

四面螢幕展開的輪盤演出。紅色背景是其期待度增加。輪盤停止圖案暗示之後展開。



### 衝擊演出

信賴度:4.0

突然曲面螢幕出現為刺激！發展時能期待CT突入與BONUS當選。

## 【上乗特化區域的構成】

### @CT (CHALLENGE TIME)

在熟悉的四號機，阿茲特克著名的「CT (CHALLENGE TIME)」。

在本作中，即為上乗特化區域，主要介紹如下。

●CT是從ART中的特定役與ART中的BONUS突入的CHALLENGE TIME。



- 出現確率是約1/170，繼續遊戲數是8G+ $\alpha$ 間。
- 完整辣椒為高確率成立
- 完整辣椒連線成立（轉輪上的完整辣椒3個連線）為ART遊戲數上乘確定
- 遊戲數上乘時是剩餘的CT遊戲數無減算無

【完整辣椒連線時的上乘遊戲數】

完整辣椒連線成立，10G以上的ART遊戲數上乘確定。

11回以上完整辣椒成立為上乘性能增加，以後的完整辣椒連線時是20G以上的上乘。

21回以上的話，是上乘性能更高。



(SUPER) CHALLENGE TIME

@SCT (SUPER CHALLENGE TIME)

至上位CT的「SUPER CHALLENGE TIME」突入的話，完整辣椒連線時的上乘遊戲數最低50G以上。

@聽牌目機會

聽牌目機會演出發生時是能期待聽牌目出現。

聽牌目出現的話，BONUSorCT累積確定。

聽牌目出現時BGM停止為BONUS確定。

CT中的BONUS是超激！50%為至SCT昇格。



**【轉輪排列】**

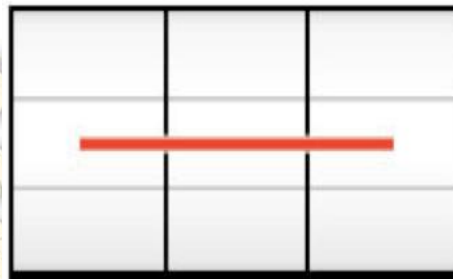
**【役構成】**



|                    |  |    |                  |  |        |
|--------------------|--|----|------------------|--|--------|
|                    |  |    | <p>阿茲特克BONUS</p> |  |        |
| <p>超過216枚付出為終了</p> |  |    |                  |  |        |
|                    |  | 9枚 |                  |  | 3枚     |
|                    |  | 2枚 |                  |  | REPLAY |

**【有效線】**

只有中線有效的 1 線機





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段附近瞄準藍  
7。



#### <9枚役導航發生時>

下辣椒圖案出現時，中、右轉輪  
適當打擊。



#### <9枚役導航發生時>

上辣椒圖案出現時，中轉輪瞄準  
仙人掌，右轉輪適當打擊。



#### <9枚役導航發生時>

仙人掌出現時，中轉輪瞄準仙人  
掌，右轉輪適當打擊。

### @BONUS & AT中的打擊方法



#### <BONUS 中>

基本上適當打擊消化即  
可。切入發生時，各轉  
輪瞄準指定圖案。



#### <阿茲特克 RUSH 中>

押順導航發生時，跟從  
導航消化，押順導航未  
發生時，實踐通常時的  
小役瞄準。

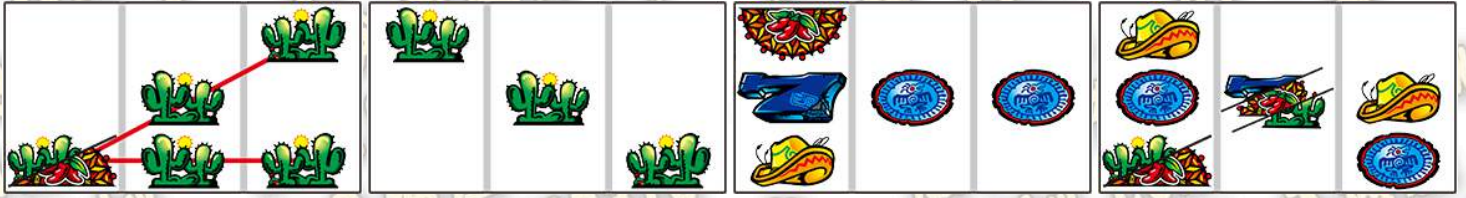


#### <挑戰時間中>

「デカチリを狙え」發  
生時，權轉輪瞄準完整  
辣椒圖案。「リーチ目  
CHANCE」可能有特定  
小役出現的可能性。



@機會役



仙人掌

仙人掌

弱辣椒

弱辣椒



強辣椒



強辣椒







強辣椒

@聽牌目(聽牌目包含REPLAY)





@機會役成立時的「BONUS抽選」期待度

低     高





弱辣椒

仙人掌

強辣椒

聽牌目

@機會役成立時的「機會區域-巨獸戰鬥抽選」期待度

低     高

弱辣椒

仙人掌

強辣椒

BONUS

@機會役成立時的「ART中模式移行抽選」期待度

低     高

帽子

強辣椒

仙人掌

弱辣椒

@機會役成立時的「ART中遊戲數上乘抽選」期待度



低    高

弱辣椒

仙人掌

強辣椒

@機會役成立時的「ART中-挑戰時間突入抽選」期待度

低      高

弱辣椒

仙人掌

強辣椒

BONUS

機會目



## 【BONUS出現率】

### ●アステカ(AZTECA) BONUS

設定1 : 1/345      設定2 : 1/334      設定3 : 1/324

設定4 : 1/315      設定5 : 1/306      設定6 : 1/290

### ●ART初當

設定1 : 1/495      設定2 : 1/392      設定3 : 1/472

設定4 : 1/354      設定5 : 1/387      設定6 : 1/261

## 【小役確率】

### @通常時

●REPLAY      全設定共通 : 1/7.3

●共通鈴鐺      全設定共通 : 1/67

●仙人掌      全設定共通 : 1/82

### ●弱櫻桃

設定1 : 1/75      設定2 : 1/72      設定3 : 1/70

設定4 : 1/67      設定5 : 1/65      設定6 : 1/63

### ●強櫻桃

設定1 : 1/194      設定2 : 1/194      設定3 : 1/194

設定4 : 1/194      設定5 : 1/178      設定6 : 1/170

●聽牌目REPLAY      全設定共通 : 1/2979

●聽牌目役A      全設定共通 : 1/21845

●聽牌目役B      全設定共通 : 1/21845

●聽牌目役C      全設定共通 : 1/10923



## @小役與BONUS的重複當選率

●仙人掌 全設定共通 : 6.8%

●弱櫻桃

設定1 : 1.1%

設定2 : 1.5%

設定3 : 1.9%

設定4 : 2.3%

設定5 : 2.6%

設定6 : 2.9%

●強櫻桃

設定1 : 15.4%

設定2 : 15.4%

設定3 : 15.4%

設定4 : 15.4%

設定5 : 14.1%

設定6 : 13.5%

●各聽牌目役 全設定共通 : 100%