

八通屋

吉宗 A3  
(大都技研)



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※

2003 年之 SLOT 4 號機時代最高人氣名機-大都技研『吉宗』，  
睽違 10 年後，除了更華麗的演出與畫面外，更搭載著強力 AT 在 5  
號機登場了!!

新的遊戲數管理系統，搭配特化上乘在5號機重現經典的MAX 711枚  
獲得。

### 【機械割】

設定1 : 96.9%

設定2 : 98.8%

設定3 : 100.7%

設定4 : 104.4%

設定5 : 108.5%

設定6 : 113.9%

### 【ART概要】

- 1 次遊戲中獎約2.8枚的純增
- 1 回合40次遊戲 +  $\alpha$
- 遊戲數上乘（最大300次遊戲）& 繼續率 & 累積類型

### 【BONUS的純增枚數】

純BONUS不存在、搭載了2種類的疑似BONUS。

● BB : 200枚 +  $\alpha$

● RB : 20G繼續的AT（純增約56枚）

## 【天井】

BONUS間最大1036G消化為BONUS當選。(根據滯留的內部模式不同，天井遊戲數不同)

### ●內部模式別天井遊戲數

天國A/B模式：128G

通常模式：1036G

### ●遊戲數之期待度分配表

G數	通常	天國A・B
0-128	高	確定！
129-200	低	-
201-300	高	-
301-400	高	-
401-500	低	-
501-600	高	-
601-700	高	-
701-800	低	-
801-900	高	-
901-1000	高	-

## 【遊戲流程】

- 疑似BONUS和爆走大盤振舞(AT)為出玉增加的類型。
- 搭載3種類的高確率「高確率」「劍舞高確率」「家紋高確率」。
- 搭載上乘特化區域「万両乱舞(BONUS中)」「極大盤振舞(AT中)」「將軍RUSH(AT中)」。

## 【通常時】

在通常時關上門的**[高確率]**、吉宗揮舞劍的**[劍舞高確率]**、家紋出現的**[家紋高確率]** 3個高確率存在。

高確率2個重疊的話為**[超高確率]**和**[鷹狩り]**演出發展的機會。

## <<通常時的舞台>>

從滯留舞台不同，突入高確和大當的期待度有變化。

高**[天守閣]**

↑**[殿の間]**

低**[茶屋]** **[城下町]** **[城內]**



## <<前兆演出>>

奧方、御庭番、流鏝馬等演出發生的話為高確突入的機會。

## <<連續演出>>



機器代官演出



打倒百人演出



惡者成敗演出



追趕演出



拍賣大會演出



滅火演出



### <<好機演出>>

各式各樣的演出中，小判柄出現的話是機會。

次回預告、直擊告知是發生的話為刺激，凍結演出是超刺激。

### 【關於高確率】

通常時/AT中是有不同的3種突入契機

(高確率・劍舞高確率・家紋高確率)的高確率存在。

#### ・高確率

能期待遊戲數解除的前兆模式。

主要是規定遊戲數消化為突入的高確率區域。

液晶下的高確窗閃亮的話為突入機會。展開令人懷念的門扉動作。



### ・劍舞高確率

自力解除區域。從儀REPLAY的連續成立突入的10次遊戲的高確率。

REPLAY以外的小役成立時有提高的可能性

液晶上方的儀表越提高的話，大當期待度越高。

劍的顏色是 [ 白 < 青 < 黃 < 綠 < 紅 < 彩虹 ] 的順序提高期待度。



### ・家紋高確率

自力解除區域。從特定小役成立突入的10次遊戲的高確率區域。

保留玉的顏色為期待度變化、家紋連線為大當。

保留玉的顏色是 [ 白 < 黃 < 青 < 綠 < 紅 < 紫 ] 的順序提高期待度。

### ・超高確率

高確率2個重複的話為超劍舞高確率or超家紋高確率的機會。(當選期待度約60%)

高確率3個以上重複為鷹狩り演出發展。(當選期待度約70%)

超高確率是比通常高確率BONUS當選期待度高。

## ・鷹狩り

「高確率」「劍舞高確率」「家紋高確率」全部的高確率重複為「鷹狩り」突入。

從高確率部分突入的刺激區域。

高確率越重複的突入期待度越高漲、高確率3個重複為突入確定。

鷹狩り成功的話是BB+爆走大盤振舞(AT)確定。

鷹狩り成功期待度是約70%。



### 【BONUS構成】

固定BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS。

(疑似BONUS是付出枚數管理)

▼BB(BIG BONUS)：青7連線・姫連線

基本上是200枚付出結束，消化中也會有枚數上乘發生。

▼RB(REG BONUS)：BAR 連線

20G消化後結束。純增約56枚。有可能至BB昇格的情況發生。

## <<BB中的抽選>>

BIG是差枚數管理的疑似BONUS、1G約2.8枚增加。

在BIG開始時是選擇吉宗、爺、姬的3種類型演出。

BIG的上乘特化區域是最大95.5%的繼續抽選轉落為止，

通常時是每次遊戲進行差枚數上乘、AT中是AT遊戲數的上乘。

至上乘特化區域是BIG中的機會役成立時進行突入抽選。

### ▼1G連抽選

BB中，青7連線的話，單連線為1G連確定、雙連線為1G連+AT確定

### ▼AT抽選

BB中，家紋連線的話，是AT當選確定。

### ▼枚數上乘抽選

BB中，特定小役成立是進行枚數上乘抽選，最大一擊711枚上乘。

### • BB中的告知模式

#### 吉宗 --- 機會告知類型

在逆押導航發生時，逆押按押指定的圖案(青7 or 家紋)

上乘特化區域為 --- [万両乱舞]

上乘特化區域突入時的門顏色暗示繼續率。





## 爺 --- 完全告知類型

『ㄉㄤ!』的聲音出現為青7連線確定。

家紋瞄準切入發生為家紋連線確定。

上乘特化區域為 --- [Gスプラッシュ]

Gスプラッシュ是保留玉暗示上乘期待度。



## 姫 --- 最終告知類型

最後的神籤轉盤告知當選處。

上乘特化區域為 --- [姫札ちゃんす]

姫札ちゃんす是連線的姫札暗示上乘期待度。



## <<RB中の抽選>>

REG是遊戲數管理的疑似BONUS，1G約2.8枚增加，20次遊戲繼續。

有至BIG昇格的可能性。

通常時的REG中是高確率抽選、

AT中是進行遊戲數上乘的抽選。



## 【爆走大盤振舞(AT)】

爆走大盤振舞(AT)是1回合40G+  $\alpha$  ( $\alpha$  = 上乘遊戲數)繼續。

到繼續未當選為止持續循環。在AT結束時進行拉回抽選。

AT繼續率是最大80%、1G中獎的純增枚數是約2.8枚。

### 突入條件

- BIG中的AT獲得
- 通常時的鷹狩り演出成功等等

### 終了條件

- 獲得遊戲數消化後的累積消化

### 上乘

- 即上乘・前兆上乘之存在。
- 遊戲數上乘的部分為至極大盤振舞(上乘)突入。
- 畫面下部的振舞箱演出的話為遊戲數上乘or回合上乘or大當的其中之一潛伏中。



## 【AT中的上乘特化區域】

### 極大盤振舞(上乘)

- 10or20ro50次遊戲繼續的連續上乘區域。
- 區域中是全役為上乘抽選發生。
- 至極大盤振舞是AT中的遊戲數上乘當選時的部分為突入。



### 將軍RUSH(上乘高確)

- 將軍RUSH是10G+  $\alpha$  繼續的上乘特化區域。將軍RUSH終了後是BB確定。將軍RUSH是10G消化後的家紋導航押順不正解為結束。
- 將軍RUSH中是全役為進行上乘抽選、高確率為家紋連線出現。(上乘當選率約1/2.7)
- 至將軍RUSH是、AT中的BB當選時的部分突入。
- 10G+  $\alpha$  之間、約1/2.7為上乘發生的上乘高確率區域。
- 從AT中的BONUS的部分突入、區域中是AT遊戲數減算停止。
- 機會役成立為上乘確定、家紋連線是超高確率狀態，最低20次遊戲以上的上乘確定。

●區域中的家紋連線確率是約1/5。

●區域終了後必定突入至BIG。



### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

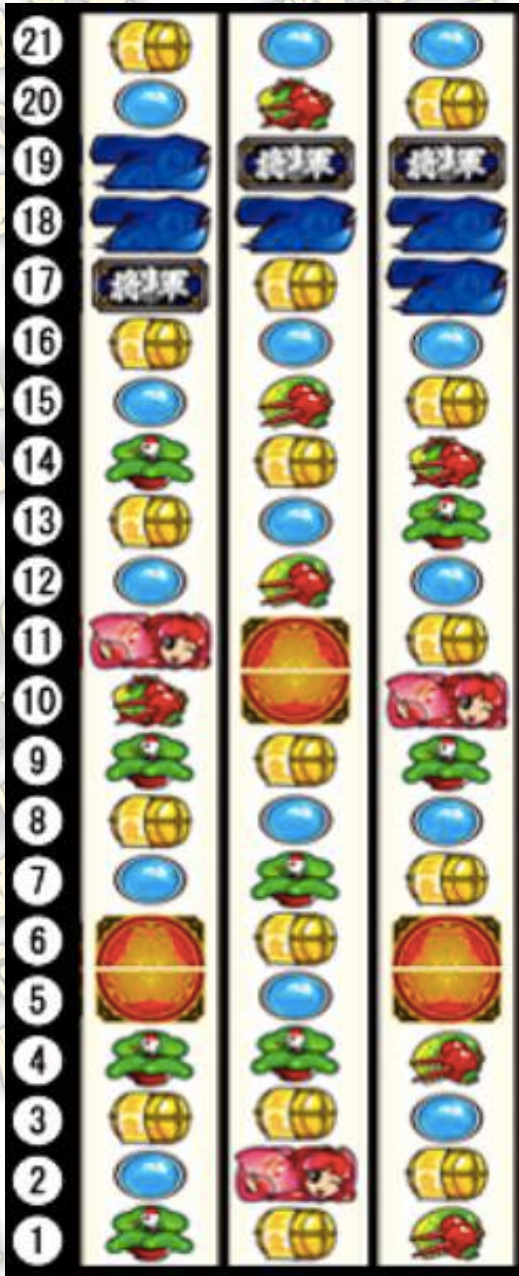
押順導航發生時以外是、務必從左轉輪停止。

#### ●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

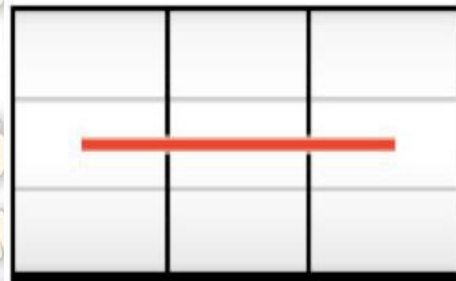
【役構成】



		<b>BIG BONUS</b>
		<b>REG BONUS</b>
	<b>8 枚 or REPLAY</b>	
	<b>1 枚</b>	
		<b>REPLAY</b>

【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>**

在左轉輪瞄準櫻桃。



**<停止模式 1>**

櫻桃在左轉輪下段停止時，中、右轉輪適當打擊。



**<停止模式 2>**

姬在左轉輪下段停止時，中&右轉輪適當打擊



**<停止模式 3>**

左轉輪松停止時，中&右轉輪瞄準松

**@BONUS・AT中的打擊方法**



**BONUS 中**

跟從導航使轉輪停止就 ok，切入發生時，瞄準指定圖案，無導航時實踐小役瞄準



**AT 中**

跟從導航使轉輪停止就 ok，無導航時實踐小役瞄準

@機會役



共通儀



松



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



機會項目



機會項目



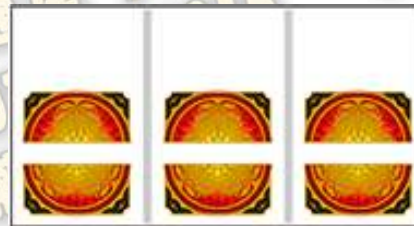
強機會項目



強機會項目



強機會項目



強機會項目