

八通屋

吉宗~極~  
吉宗~極~  
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※

2013年納品開始的<大都技研>的新機種「吉宗 A3」。

本次的「吉宗 A3」的新規格，2014年2月只有<大都技研>的直營店限定導入的「吉宗～極」預計是在6月8日開始導入普通店舖。

令人注目的遊戲性，是比「吉宗 A3」的 AT「爆走大盤振舞」和疑似 BONUS「BIG」的出玉性能大幅強化（AT「爆走大盤振舞」1 回合 40 次遊戲→80 次遊戲以上、疑似 BONUS「BIG」初期獲得枚數 200 枚→320 枚，以及突入時必定經由上乘特化區域）。

### 【機械割】

設定1：96.2%

設定2：98.2%

設定3：100.6%

設定4：103.3%

設定5：106.5%

設定6：110.9%

### 【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的純增
- 1回合80次遊戲 +  $\alpha$
- 累積方式+繼續率方式(最大80%)+遊戲數上乘方式

### 【BONUS的純增枚數】

純BONUS不存在、搭載了2種類的疑似BONUS。

- BB：320枚 + 上乘特化區域
- RB：20G繼續的AT

## 【天井】

BONUS間1400G +  $\alpha$  消化為天井到達，BONUS突入。

## 【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。

## 【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)」。

## 【通常時的構成】

### @通常時的舞台

根據滯在舞台，高確突入與大當期待度有變化。



低 城下町 = 城内 = 茶屋 < 殿之間 < 天守閣 高

## @高確率

通常時是快門關閉的高確率、吉宗劍揮舞的劍舞高確率、家紋出現的家紋高確率的3個存在。

2個的高確率重複為期待度提高的超高確率，3個高確率重複為鷹狩突入。

## @前兆演出

奧方、御庭番、流鏑馬等的演出發生為高確突入的機會。

## @連續演出

演出成功為高確突入or大當。



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

演出中，小判柄出現のと機會。

次回予告、直撃告知是刺激、凍結演出是超激！！

## 【機會區域的構成】

### @關於高確率

通常時/AT中是有3種不同的突入契機

(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。

●儀REPLAY2連時 ⇒ 至5%~8%為劍舞高確率突入（越高設定越優遇）

●儀REPLAY3連時 ⇒ 至約50%為劍舞高確率突入

●儀REPLAY4連以上 ⇒ 至劍舞高確率突入確定

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。



高確窗



劍舞高確率



家紋高確率

## • 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的構成】

### @BONUS的種類

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(BIGBONUS)：藍7連線・姬連線

320枚+ $\alpha$  ( $\alpha$  = 上乘枚數)超過為付出終了。

BONUS累積保有時是1G連發生。

▼RB(REGBONUS)：BAR連線

20G消化為終了。

進行高確率獲得抽選or遊戲數上乘抽選。(BB有昇格的機會)

### <<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

『ちーん!』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。



## 姬 --- 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 --- [姬札ちゃんす]

姬札ちゃんす是連線的姬札暗示上乘期待度。



### <<RB中的抽選>>

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。



### 【AT的構成】

#### @爆走大盤振舞(AT)解說

1回合80G+  $\alpha$  ( $\alpha$  = 上乘遊戲數)繼續抽選轉落後的SET累積消化為止繼續。

AT中是遊戲數與SET累積的上乘抽選、至極大盤振舞(上乘)與將軍RUSH(上乘高確)的移行抽選發生。

突入條件：BIG中的抽選 / 通常時的鷹狩演出

終了條件：獲得遊戲數消化後的繼續抽選轉落為累積消化

繼續率：循環抽選的繼續率是最大80%。

## @AT中的特定小役成立時進行的抽選

- 家紋高確率抽選
- 疑似BONUS抽選
- AT遊戲數上乘抽選
- 上乘特化區域移行抽選

## @AT拉回抽選

AT終了後是進行拉回抽選。

拉回當選時，AT終了後一旦至通常時轉落，之後32G以內，再度至AT突入。

## 【上乘特化區域的構成】

### @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。



【轉輪排列】

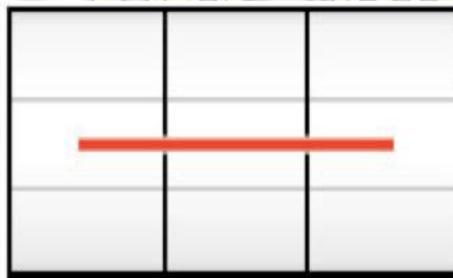
【役構成】

21	🍌	🍌	🍌
20	🍌	🍌	🍌
19	🐙	將軍	將軍
18	🐙	🐙	🐙
17	將軍	🍌	🐙
16	🍌	🍌	🍌
15	🍌	🍌	🍌
14	🍌	🍌	🍌
13	🍌	🍌	🍌
12	🍌	🍌	🍌
11	🍌	🍌	🍌
10	🍌	🍌	🍌
9	🍌	🍌	🍌
8	🍌	🍌	🍌
7	🍌	🍌	🍌
6	🍌	🍌	🍌
5	🍌	🍌	🍌
4	🍌	🍌	🍌
3	🍌	🍌	🍌
2	🍌	🍌	🍌
1	🍌	🍌	🍌

		<b>BIG BONUS</b>
		<b>REG BONUS</b>
		3枚
		1枚
		<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



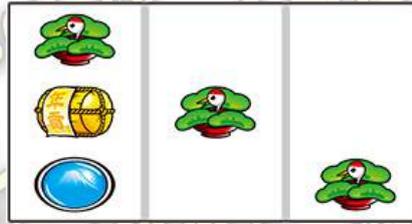
#### AT 中

跟從導航使轉輪停止就 ok，  
無導航時實踐小役瞄準

@機會役



共通俵



松



弱櫻桃



強櫻桃



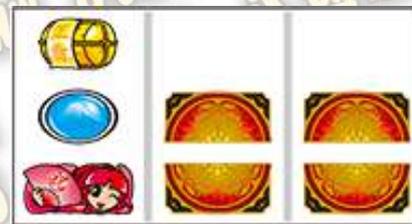
強櫻桃



機會項目



機會項目



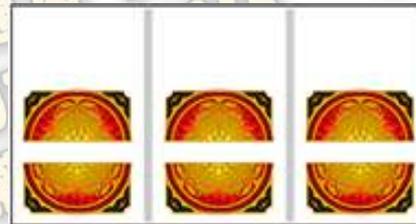
強機會項目



強機會項目



強機會項目



強機會項目