

花之慶次~貫穿天之戰槍~剛弓版

戦国パチスロ花の慶次~天を穿つ戦槍~剛弓 ver.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



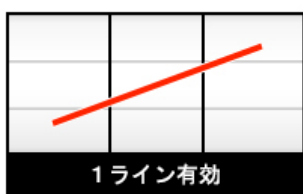
導入年月 2019/01

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



單線：大合戦 BONUS

雙線：惡鬼羅刹



大合戦 BONUS 庫存



惡鬼羅刹



MB (上段或中段)



MB (中段)



8/11/12 枚



3 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
20	Green Bell	Yellow Bell	Blue Bell
19	Blue Bell	Red Cherry	Green Bell
18	Blue Bell	Blue Bell	Yellow Bell
17	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell
16	Blue Bell	Red Cherry	Blue Bell
15	Green Bell	Blue Bell	Green Bell
14	Yellow Bell	Green Bell	Yellow Bell
13	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
12	Red Cherry	Yellow Bell	Blue Bell
11	Red Cherry	Red Cherry	Green Bell
10	Green Bell	Red Cherry	Yellow Bell
9	Yellow Bell	Green Bell	Red Cherry
8	Blue Bell	Blue Bell	Blue Bell
7	Green Bell	Yellow Bell	Green Bell
6	Yellow Bell	Large Battle Bonus	Yellow Bell
5	Large Battle Bonus	Large Battle Bonus	Large Battle Bonus
4	Yellow Bell	Large Battle Bonus	Blue Bell
3	Blue Bell	Blue Bell	Green Bell
2	Green Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
1	Yellow Bell	Red Cherry	Yellow Bell

開獎條件

1. 消化特定轉數抽選 ART
2. 經由 CZ 抽選 ART
3. 特殊小役直擊抽選 ART

天井情報與恩惠

本機沒有搭載天井

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
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/>

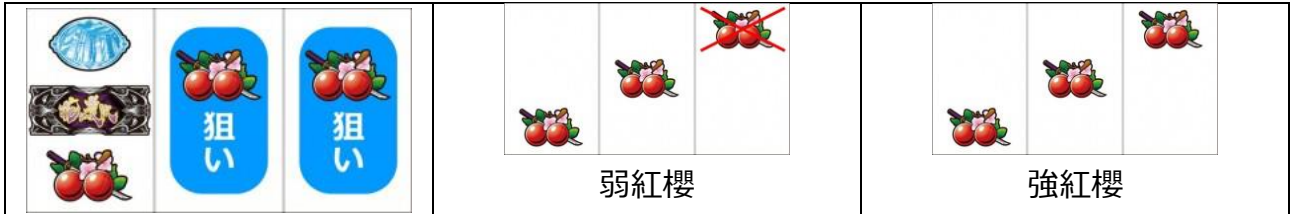


小役種類及瞄壓方式

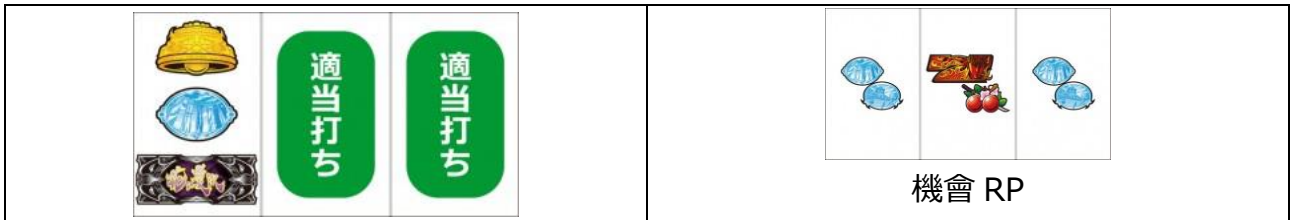


首先左轉輪在轉輪內瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連為強紅櫻，反之沒三連為弱紅櫻

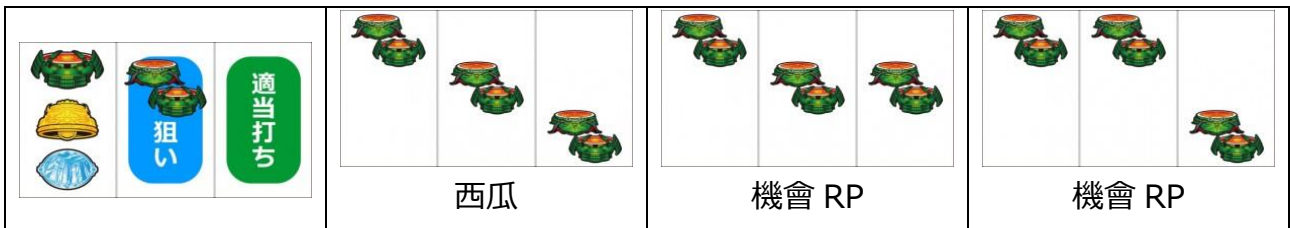


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再.(紅七/紅櫻).再.連線時為機會 RP



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是沒有連線時為機會 RP



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他演出發生時則照通常時打法瞄押即可

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

各種演出說明

模式與 ART 介紹

通常場景



櫻花樹林場景



遊郭場景



鎧甲場景



月夜城場景

鎧甲場景為高確示唆場景，移行時為好機。月夜城則為移行時為大好機的超高確場景

特殊小役成立時會依照滞在狀態進行 CZ 與 ART 抽選

傾奇挑戰



喧嘩祭 ZONE



皆朱之刻



千年櫻 ZONE

強櫻以外的特殊小役成立時所抽選的自力 CZ，CZ 有上面的三種，上面越右邊的 CZ 期待度越高

CZ 前兆中特殊小役成立時會進行確定的千年櫻 ZONE 的升格抽選，強櫻成立則升格濃厚

大合戰 BONUS



純增約 2.0 枚/G 的繼續型 ART，繼續轉數為變動型，敵方兵力歸零則繼續

我軍的戰況能量條沒有的時候為 ART 結束的危機，基本上 RP 三連時為戰況能量條減少的危機

銅鐘與特殊小役成立時為低方兵力減少的好機！

武功挑戰



勝利之宴



極大當



風雲繚亂之陣



天槍炎武

ART 初當時的 1/2，或是 ART 繼續時有機會突入的庫存上乘特化 ZONE 或是 CZ

勝利之宴為 10G（初當時為 20G），特殊小役會進行庫存抽選

極大當則為 20G 繼續，一定會獲得庫存

風雲繚亂之陣為 20G 以上繼續，銅鐘與特殊小役會進行家紋獲得抽選，獲得四個則突入天槍炎武

天槍炎武為 10G 繼續，全部小役都會進行庫存抽選的本機最強特化區間，而且有機會連續突入

花計數器抽選時的演出

花計數器起動



起動時為 ART 突入的好機

畫面右下角的花計數器起動時
必須要注意演出

前兆場景



蒼炎的前兆

主要在花計數器起動時所移行的前兆場景，顏色會示唆期待度
右邊的紅色移行時為好機，前兆場景消化後會往連續演出發展



紅焰的轟動

四武將連續演出



連續演出成功則突入 ART 濃厚，標題顏色與台詞顏色要注意，上面越右邊的期待度越高

故事連續演出



連續演出成功則突入 ART 濃厚，還可期待從武功挑戰開始

最右邊的黃金煙斗的演出期待度最高

傾奇挑戰中的演出

CZ 對應的連續演出



主要在特殊小役成立後有機會發展，成功時突入 CZ 濃厚的連續演出

(超) 高確中發展或是從機會 RP 發展時則成功期待度高

喧嘩祭 ZONE 中的演出



15G 繼續，ART 期待度約 32.5~35.1%，銅鐘與特殊小役成立時慶次與其夥伴會進行攻擊

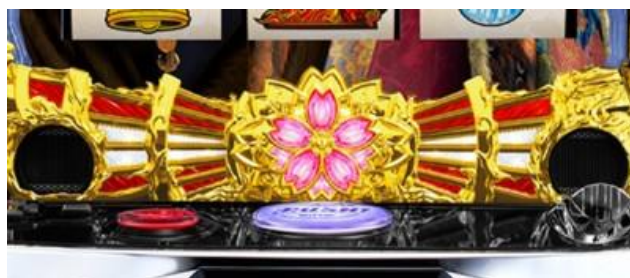
能將 100 人打倒的話則突入 ART 濃厚，擊破人數期待度為：捨丸<岩兵衛<慶次

皆朱之刻中的演出



15G 繼續，ART 期待度約 55~58%，銅鐘與特殊小役成立時會獲得點數，最後一轉會依照點數一轉有一秒可以長押大朱槍役物，役物落下的話則突入 ART，獲得點數會由背景顏色來示唆

千年櫻 ZONE



15G 繼續，ART 期待度約 88.5~89.3%，銅鐘與特殊小役成立時會獲得點數，轉輪下方的櫻花燈亮則突入 ART 濃厚，基本上到達 10 點時就會進行當選告知

大合戰 BONUS 中的演出

戰況能量條



畫面左方的戰況能量條會依照成立小役進行增減抽選上升時則結束的危險度就下降

敵軍兵力



開始時會決定初期值，當然越小則期待度越高，期待成立特殊小役給予大傷害

武將參戰



武將參戰時會回覆戰況，且會依照參戰武將來發動能力此時的繼續期待度會上升

惡鬼羅刹



開始時雙七連線或是惡鬼羅刹圖案連線時所突入的傷害特化區間，可一口氣給予大傷害

一騎驅 ZONE



本陣急襲發生後發生無禮講機會後突入，15G 間銅鐘與特殊小役會進行一擊勝利抽選

城門突破



敵軍殲滅後會發生，通常突破則突入勝利之宴，極突破則突入武功挑戰

天下無雙模式



15 戰突破後所突入的特殊模式，此模式中城門突破後一定發生極大當，且 RP 三連時戰況也不會惡化，也就是一定到達 ENDING

ART 結束畫面



結束畫面會進行設定值示唆
秀吉出現的話則盡量打吧！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART	1/692	1/691	1/683	1/677	1/669	1/664
機械割	98.2%	99.3%	100.8%	102.1%	104.0%	105.3%

通常時小役確率

小役	通常 RP	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻
確率	1/8.7	1/3.8	1/109.2	1/64
小役	強櫻	西瓜	機會牌 A	機會牌 B
確率	1/1024	1/71.2	1/799.2	1/266.4

ART 中小役確率

小役	通常 RP	惡鬼羅刹 RP
確率	1/1.5	1/5461

通常時 CZ/ART 直擊抽選

會依照成立小役與滯在狀態進行 CZ 與 ART 直擊抽選

狀態	CZ 抽選			ART 抽選			
	弱櫻	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
白天	2.5	2.5	20.3		18.8		0.1
黃昏	6.2	6.2	50		18.8		0.1
夜晚	12.5	12.5	100	0.1	50	0.1	0.2

CZ 當選時會進行 CZ 種類分配

CZ 種類	喧嘩祭	皆朱之刻	千年櫻	確定千年櫻
分配比例	65.2	31.3	3.1	0.4

CZ 前兆中成立特殊小役時會進行往確定千年櫻的升格抽選

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
升格率	0.4	100	0.4	1.6

CZ 中的抽選

首先會依照滯在的 CZ 種類進行點數獲得抽選

點數	喧嘩祭/皆朱之刻					千年櫻		
	1	2	3	5	10	1	5	10
銅鐘	100					93.8		6.3
弱櫻/西瓜		93.4	6.4	0.4			75	25
強櫻					100			100
機會牌			96.5	3.1	0.4			100

各 CZ 的規定轉數消化時會依照獲得點數進行 ART 抽選, 0.1.10pt 的當選率為 100%

獲得點數	2	3	4	5	6	7	8	9
喧嘩祭	0.8	1.6	1.6	3.1	5	22.9	31.3	50
皆朱之刻	0.8	1.6	3.1	9.8	12.5	50	67	95.3
千年櫻	50							

ART 中戰況能量條抽選

會依照成立小役進行戰況能量條的上升抽選

當下戰況點數	銅鐘	銅鐘 2 連	銅鐘 3 連	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
0	4.9	12.5	25	50	50	100	50
1	3.1	4.9	7.4	50	50	100	50
2~4	0.8	0.8	0.8	12.5	12.5	25	6.3
5~6	0.1	0.1	0.1			3.1	

RP 三連時會一照抽選到的 MAP 種類進行戰況下降抽選

MAP	0~1	2	3	4~6	7~8	9	10
下降率	2.4	37.5	4.9	2.4	9.8	37.5	100

本陣急襲發生時的 ART 的結束抽選

MAP	0~1	2	3	4~6	7~8	9~10
結束率	99.6	90.2	95.1	97.6	90.2	0

ART 的 MAP 種類抽選

首先 ART 有 12 種的 TABLE，ART 突入時會進行 TABLE 抽選

TABLE	1	2	3	4	5	6
分配比例	21.6	21.6	4.3	11.5	11.5	7.2
TABLE	7	8	9	10	11	12
分配比例	2.9	11.5	2	1.9	2.8	1.1

接著會依 TABLE 與進行到第幾 SET 進行 MAP 種類分配（目前只有 TABLE 1.5.9 的資料）

以下橫向為第 1~16SET，最左邊那欄為 TABLE 編號

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16~
1	3	1	1	5	0	7	8	3	8	2	7	8	7	8	2	10
5	7	1	1	8	0	3	5	4	5	2	7	8	7	8	2	10
9	2	2	9	2	7	2	2	9	2	8	7	8	9	9	9	10

各 MAP 的敵方兵力抽選

MAP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30k	1.6	6.3	6.3	6.3	12.5	6.3	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5
40k	4.7	93.8	93.8	12.5	87.5	12.5	87.5	25	25	62.5	25
50k	93.8			81.3		81.3		62.5	62.5	25	62.5

各 MAP 開始時的惡鬼羅刹當選率

MAP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
當選率	0.4	0.4	12.5	100	100	0.4	0.4	100	25	50	50

各 MAP 開始時的武將參戰率

MAP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
當選率	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	100	100	25	100	50	50

一騎驅模式中的抽選

一騎驅模式中會依照成立小役進行勝利抽選

小役	銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
當選率	16.8	50	100	50	100

ART 中武將參戰抽選

會依照當下的武將人數與成立小役進行武將參戰抽選

當下人數	0		1		2		3	
追加人數	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2
銅鐘	33.6		12.5		12.5		6.3	
弱櫻	98.4	1.6	98.4	1.6	49.2	0.8	49.2	0.8
強櫻	50	50	50	50	50	50	50	50
西瓜	98.4	1.6	98.4	1.6	49.2	0.8	49.2	0.8
機會牌	96.9	3.1	96.9	3.1	96.9	3.1	96.9	3.1

武將人數會影響天槍演武的當選率

武將人數	0	1	2	3
當選率	0.8	3.1	12.5	33.6

初當時武功挑戰移行抽選

通常時 ART 當選時，到出現 RT 移行目前消化幾轉會影響是否當選武功挑戰

消化幾轉	未當選	勝利之宴	極大當	風雲繚亂之陣	天槍演武
0~8G		50		49.6	0.4
9~24G		93.4	3.1	3.1	0.4
25G~	93.4		3.1	3.1	0.4