

政宗 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



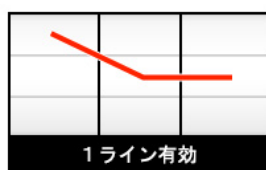
導入年月 2017/08

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50枚約可遊技轉數 44G

小役構成



秀吉決戦



隻眼ノ乱



奥州BONUS



1 or 10枚



1枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	金	赤	金
19	青	青	青
18	青	青	青
17	青	青	青
16	赤	金	金
15	金	赤	赤
14	青	青	赤
13	奥州	赤	青
12	赤	奥州	金
11	赤	金	奥州
10	金	青	赤
9	青	青	青
8	金	青	金
7	青	金	青
6	赤	金	金
5	金	青	青
4	青	青	金
3	青	赤	赤
2	赤	青	赤
1	赤	金	青

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「愛姫演舞」抽選

轉輪凍結特典與確率

中段紅櫻成立時的一部分發生
特典為為超秀吉決戰突入確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G

天井到達時經由前兆當選 ART「隻眼之亂」或擬似 BONUS「奥州 BONUS」

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上文機台攻
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

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



首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR



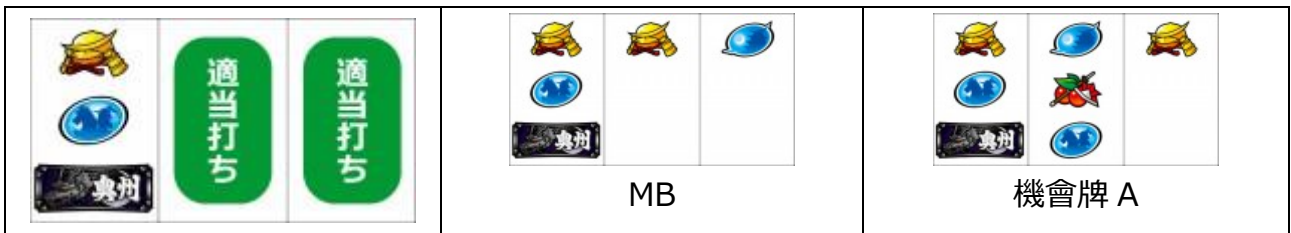
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，上段鐘鐘再連線時為 MB

形成下圖最右邊的牌型時為機會牌 A

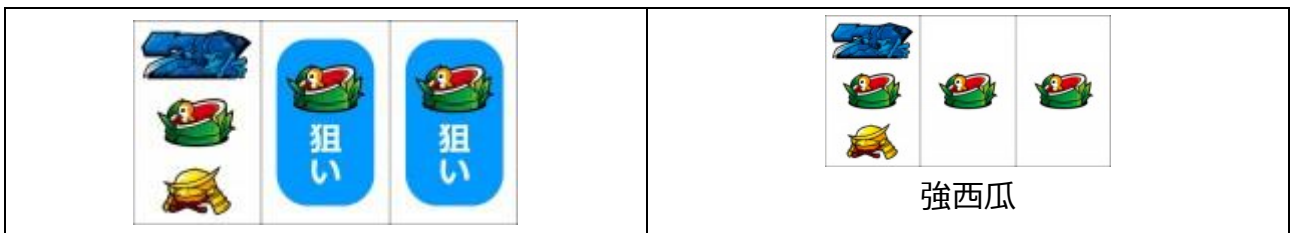


左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜斜線連線為弱西瓜

形成下圖右方兩種牌型時為機會牌 B 與機會牌 C (機會牌 C 只在 MB 中出現)



左轉輪中段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜平行連線為強西瓜



擬似 BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示則照押順停止，切入演出發生則全轉輪按照押順瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時則照一般打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

高確率



武將對決勝利期待度上升的前兆場景
與較弱的武將對決時則期待度上升，右上角出現黃色的小役會使戰況變化時則抽選到對應小役時為好機，最後會發展武將對決，勝利則當選 ART

愛姬演舞



突然發生的六擇押順正確時則突入，10G 以上繼續，會發生猜 7 押順的演出，押順正確則突入 ART，ART 中炎能量條全點亮時也有機會突入

奧州 BONUS



BAR 連線時當選的 20G 以上繼續的擬似 BONUS，消化中 BAR 連線則當選天下道金 7 連線則獲得秀吉決戰！？

天下道



為 15G 的 CZ，消化中顏色上升則突入秀吉猿舞期待度上升最後的判定成功則突入

秀吉猿舞



突入時則為 ART 確定，且猜中六擇押順則當選秀吉決戰切入演出發生時則為獲得押順指示的好機

ART「隻眼之亂」



1SET 50G 以上繼續，純增 2.0 枚的上乘型 ART。ART 中銅鐘為政宗軍攻擊、RP 為敵軍攻擊政宗軍的勢力擴大時則畫面右邊的龍玉會發光，抽選到發光的對應小役時則約 50% 會發展武將對決押順 RP 與共通銅鐘成立時會進行炎能量條的點燈抽選六個全亮時則突入 6G 間的炎高確率（藍 7 連線高確率）或是愛姬演舞

小十郎強襲



類似為 ART 中的奧州 BONUS，為 20G 間的兵力獲得區間，RP 以外則兵力上升
BAR 連線則獲得大量兵力，20G 消化後則往武將對決發展

秀吉決戰



瞄押 7 演出



秀吉覺醒



上乘亂舞

本機最大注目點的上乘特化區間，7 連線的一部分突入，瞄押 7 演出發生時則按照押順瞄押 7
連線則上乘 30~300G，金 7 連線則獲得秀吉決戰的庫存！? 7 連線最大繼續率為 80%
上乘的轉數不會立刻告知，而是以圖案種類示唆上乘轉數，最後會以上乘亂舞來告知
秀吉決戰中轉輪出現 V 型的 7 時則突入秀吉覺醒，猜二擇押順到失敗前，只要 7 連線則上乘三位數

超秀吉決戰



秀吉決戰中炎能量條 MAX 時突入，為上位版本。會以 85%繼續率成立 7 連線
結束後則突入超秀吉猿舞，在這裡猜中押順的話則拉回超秀吉決戰！

通常時演出

浮世繪演出



發生時則為大好機
且繼續的話則期待度更高

秀吉回想演出



為前兆演出的一種，發生時則
為大好機，並且要注意之後的
演出內容

轉輪凍結演出



發生時為金 7 連線確定的
稀有演出

連續演出

一般連續演出



中毒演出



採掘演出



修行演出

全部有三種演出，演出成功則開獎確定，期待度上面越右邊的演出則期待度越高
但是整體期待度算低的，期待失敗後突入高確率

武將對決



トシエ



ウキタ



イエヤス



カゲカツ



モウリ

勝利則開獎確定，對決中小役成立時會進行勝利置換抽選，抽選到武將對應的小役時為好機
期待度為：トシエ（對應竹）<ウキタ（對應紅櫻）<イエヤス（對應銅鐘）<
カゲカツ（對應 REPLAY）<モウリ。對決モウリ時為超好機！對應役以外的機會牌/強櫻/強竹
成立時為好機。標題文字顏色會示唆勝利期待度，金色文字則當選秀吉決戰確定！
ART 中發展的武將對決，勝利的話則上乘轉數，且勝利時的一部分突入秀吉決戰

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>

ART 中的場景

場景演出



荒野場景



森林場景



河場景



城內場景

ART 中規定轉數消化時會往城內場景移行，之後發展武將對決確定，另外的三個場景會示唆城內場景的突入期待度，依序為荒野<森林<河

勝利之時演出



小十郎強襲突入期待度大的大好機演出

本陣急襲演出



發生時為大好機，遇到秀吉的話則突入秀吉決戰

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
奥州 BONUS	1/706.8	1/680.0	1/687.0	1/586.3	1/617.5	1/482.5
隻眼之亂	1/587.8	1/556.9	1/571.6	1/475.9	1/525.0	1/375.7
初當合算	1/320	1/306	1/311	1/262	1/283	1/211
機械割	98.1%	99.4%	101.7%	105.5%	110.2%	115.8%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱紅櫻	1/78.6	1/76.7	1/75	1/73.3	1/71.7	1/69.6
弱西瓜	1/107	1/104	1/102	1/98.7	1/96.1	1/89.3
機會牌 B	1/312	1/298	1/285	1/273	1/262	1/252
小役	共通銅鐘	強紅櫻	中段櫻	強西瓜	機會牌 A	MB
確率	1/20.1	1/273	1/65536	1/377	1/345	1/15.9

MB 中的機會牌 C 出現率

會依照當下滯在的 RT 狀態而有所變化

RT1.2 主要為通常時滯在、RT3 為愛姬演舞突入前的 RT 狀態、RT4 為 ART 中的狀態

設定	1	2	3	4	5	6
RT1 中	1/49.7					
RT2 中	1/49.7			1/41.4		
RT3 中	1/182	1/156	1/137	1/121	1/109	1/58.4
RT4 中	1/25.0					

各 RT 狀態的 RP 確率

設定	1	2	3	4	5	6
RT1 中	1/7.3	1/7.28	1/7.26	1/7.25	1/7.23	1/7.21
RT2 中	1/7.29	1/7.28	1/7.26	1/6.16	1/6.15	1/6.13
RT3.4 中	1/1.49					

通常時狀態移行抽選

以下小役成立時會進行高確移行抽選

設定	135	2	4	6
弱紅櫻	40.2	45.3	47.7	50
強紅櫻	16.8	20.3	22.7	25
西瓜	5.1	7.8	10.2	12.5

高確滯在時每一轉會進行轉落通常抽選：設定 135 **1/6**、設定 24 **1/8**、設定 6 **1/16**

通常時的直擊抽選、對決抽選

通常時特殊小役成立時會直接進行開獎抽選，當選時會往開獎前兆移行

滞在	通常				高確			
	設定	135	2	4	6	135	2	4
弱紅櫻/弱西瓜	0.4	1.2	0.8	1.6	0.4	1.2	0.8	1.6
強紅櫻/強西瓜	1.2	3.5	2.3	4.7	3.1	9.4	6.3	12.5
機會牌	1.2		2.3	4.7	3.1	9.4	6.3	12.5

上面的直擊前兆沒當選時，會進行對決前兆抽選

小役	弱紅櫻	弱西瓜	強紅櫻	強西瓜	機會牌
通常	5.1	12.5	50	66.8	40.2
高確	50	75	100		

開獎前兆與對決前兆當選時會進行演出抽選，抽選到 SHORT 時為御家騷動演出

抽選到 LONG 時會往高確率（非發展時會演出確定對決）

	演出	弱紅櫻	弱西瓜	強紅櫻	強西瓜	機會牌
開獎前兆	SHORT	66.4		66.4		
	LONG	33.6	100	33.6	100	100
對決前兆	SHORT		36.3		36.3	36.3
	LONG	100	63.7	100	63.7	63.7

對決前兆中會進行開獎抽選

非高確率/非對決中

小役	RP/銅鐘	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜/機會牌
當選率	1.2	10.2	20.3

高確率中

高確率的任務發生時會依照畫面右邊的卷物顏色來進行開獎抽選

卷物色	RP	銅鐘	弱紅櫻	弱西瓜	強紅櫻	強西瓜	機會牌
綠	1.2	1.2	10.2	20.3	25	50	25
紅	1.2	1.2	25	50	10.2	20.3	25
黃	1.2	12.5	10.2	25	10.2	25	25
藍	50	16.8	25	25	50	50	33.6

對決中

會依照對決的武將種類來進行開獎抽選

卷物色	RP	銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌
トシイエ	1.2	1.2	10.2	20.3	25	50	25
ウキタ	1.2	1.2	25	50	3.1	8.2	25
イエヤス	0.4	12.5	10.2	25	10.2	25	25
カゲカツ	50	16.8	25	25	50	50	33.6

愛姬演舞抽選

RT3 狀態中六擇 RP 成立時猜中押順的話則會突入，以下為平均出現率

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1/3758	1/3770	1/3712	1/3501	1/3447	1/3373

愛姬演舞當選時會依照當下狀態進行秀吉猿舞的升格抽選

滯在狀態	通常時	對決前兆中	開獎前兆中
升格率	0.4	12.5	100

愛姬演舞繼續轉數分配

繼續轉數	10G	20G	無限
分配比例	87.1	12.5	0.4

愛姬演舞中特殊小役成立時會進行押順指示獲得抽選（金 7RP 出現率為 1/295）

未獲得任何押順指示庫存時

卷物色	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	金 7RP	其他小役
二擇押順	10.2	20.3	10.2	20.3	20.3		
全押順	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4

有二擇押順指示庫存時（進行抽選升格全押順指示）

卷物色	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	金 7RP	其他小役
全押順	10.2	20.3	10.2	20.3	20.3	50	0.4

奧州 BONUS 中的抽選

奧州 BONUS 準備中會依照成立小役進行往隻眼之亂的升格抽選

小役	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌
升格率	10.2	20.3	12.5

奧州 BONUS 消化中會依照成立小役進行天下道抽選

瞄押 BAR 連線的發生率為 1/6，連線成功的機率為發生瞄押演出的 3.9%

小役	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌	BAR 連線
當選率	1.2	15.2	12.5	100

金 7RP 約 1/295 成立，發生時必須猜中押順，猜中則突入秀吉決戰

天下道的抽選

通常時小役成立時會進行天下道直擊抽選，奧州 BONUS 裡的抽選請看上面

設定	135	2	4	6
弱櫻/弱西瓜	0.2	0.3	0.5	1
強櫻/強西瓜	0.6	0.9	1.5	3
機會牌	0.4	0.6	1	2
其他小役	0.02	0.03	0.05	0.09

天下道開始時會先以 40.2% 進行秀吉猿舞抽選，如果沒有當選則天下道中會進行抽選

小役	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌
當選率	5.1	10.2	10.2

秀吉猿舞中的抽選

突入時為 ART 當選確定，要是抓到 7 連線則突入秀吉決戰

愛姬演舞中特殊小役成立時會進行押順指示獲得抽選（金 7RP 出現率為 1/295）

未獲得任何押順指示庫存時

卷物色	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	金 7RP	其他小役
二擇押順	10.2	20.3	10.2	20.3	20.3		
全押順	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	100	0.4

有二擇押順指示庫存時（進行抽選升格全押順指示）

卷物色	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	金 7RP	其他小役
全押順	10.2	20.3	10.2	20.3	20.3	100	0.4

ART 中規定轉數抽選

ART 中 7 連線的相隔轉數最大為 448G，最大消化 448G 後一定會突入城內場景並上乘
以下為各轉數區間的城內突入期待度

轉數	0	1-64	-128	-192	-256	-320	-384	-448
設定 1	6.3	46.1	7.6	7.6	16.2	24	31.2	100
設定 2	7.8	48.1	8.4	8.4	17.3	25	33.1	
設定 3	4.3	44.6	7.8	7.8	16.4	24.2	31.3	
設定 4	7.8	48.3	8.6	8.6	17.5	25.1	33.2	
設定 5	6.3	46.3	8	8	16.6	24.3	31.4	
設定 6	7.8	48.3	8.8	8.8	17.6	25.3	33.4	

隻眼之亂準備中的抽選

隻眼之亂準備中的特殊小役成立時會進行往秀吉決戰的升格抽選

小役	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜/機會牌
當選率	2.3	5.1

7 連線時的抽選

首先會抽選 7 連線的種類

7 連線種類	單線七	雙線七
ART 初當時	92	8
ART 中 7 連線當選時	87	13

7 連線時會進行秀吉決戰突入抽選

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	20.3	16.8	14.5	16.8	33.6	18.4

接著會依照連線種類與當下狀態進行上乘抽選

狀態	ART 初當時			ART 中/秀吉決戰中			秀吉覺醒中		
	單線	雙線	金 7	單線	雙線	金 7	單線	雙線	金 7
30G				83.2					
50G	98.8			12.9	75				
100G	0.4	95.7	89.8	3.1	19.9	89.8	89.8	50	50
200G	0.4	3.1	5.1	0.4	3.1	5.1	5.1	39.8	39.8
300G	0.4	1.2	5.1	0.4	2	5.1	5.1	10.2	10.2

炎能量條、炎高確率抽選

ART 中押順 RP 的 20.3% 會點燃相對位置的火，共通銅鐘的 1.2% 會全點亮

炎能量條全部點亮時會進行下列各個抽選

設定	12	34	5	6
炎高確率	94.5	94.1	93	87.5
愛姬演舞	5.1			10.2
秀吉猿舞	0.4	0.8	2	2.3

炎高確率的 6G 間要是成立藍七 RP 則會發生瞄押演出

合戰系統與龍玉點燈的抽選

ART 中搭載合戰系統，畫面左邊的小液晶畫面中會表示藍色與紅色領域

藍色政營擴大時則右邊的小液晶畫面會亮起龍玉（銅鐘成立時有機會擴大）

要是成立龍玉所對應的小役時則有機會發展武將對決

各龍玉顏色對應的小役：黃-銅鐘、紅-紅櫻、紫-機會牌、綠-西瓜、白-MB

ART 初當時的兵力抽選

我方兵力數	25000	27500	30000
分配比例	94	3	3

龍玉點燈抽選

黃色的在兵力到達 60000 時點亮、紫色的不論多少都會一直亮著

紅色、綠色、白色則會依照所抽選的 TABLE 進行點亮抽選

TABLE	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5
分配比例	64.7	14.8	3.9	14.8	1.5

各個 TABLE 的對應龍玉各有最低的點亮所需兵力數

TABLE	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5
紅色	20k~30k	15k~25k	25k~30k	25k~30k	15k~25k
綠色	15k~25k	20k~30k	15k~25k	20k~30k	25k~30k
白色	35k~55k	35k~55k	30k~35k	25k~30k	30k~35k

下克上抽選

ART 中政宗軍兵力低於 19000 時，RP 成立時會進行下克上抽選

當選時會發生轉輪凍結後突入秀吉決戰

我方兵力數	15000~19000	10500~14500	10000
當選率	0.02	0.12	0.78

小十郎強襲抽選

ART 中小役成立時會進行小十郎強襲的突入抽選

小役	弱櫻/弱西瓜	強櫻	強西瓜	機會牌
設定 1-3	1.2	25	33.6	2
設定 4	2.3	28.1	40.2	3.5
設定 5	1.2	25	33.6	2
設定 6	3.1	35.2	40.2	5.1

小十郎強襲中會依照成立小役進行兵力獲得抽選 (BAR 連線確率 1/233)

兵力	押順銅鐘	共通銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	BAR 連線
500	65.6	62.5						
1000	24.2	25	62.5		62.5			
2000	10.2	12.5	28.1	69.9	28.1	69.9	85.6	
3000			8.2	25	8.2	25	12.5	
5000			1.2	5.1	1.2	5.1	2	100

ART 中的武將對決抽選

對應龍玉有亮起且成立對應小役時會進行對決發展抽選

對應龍玉	黃	紅		紫	綠		白
小役	銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌	弱西瓜	強西瓜	MB
兵力<60k		50	100	66.8	50	100	37.5
兵力>=60k	50	100	100	100	100	100	50

接著會依照前一次對決的武將種類進行這一次的武將抽選

前次\本次	トシイエ	ウキタ	イエヤス	カゲカツ	モウリ
トシイエ		64.5	25	10.2	0.4
ウキタ	62.5		16.8	5.1	0.4
イエヤス	75.4	20.3		2.7	0.4
カゲカツ	81.6	12.5	5.1		0.4
モウリ			49.6	50	

接著會依照抽選到的武將進行對決種類抽選

	トシイエ	ウキタ	イエヤス	カゲカツ	モウリ
通常對決	99.6	69.9	75	87.5	
確定對決	0.4	30.1	25	12.5	100

上面選擇通常對決時會在對決中進行開獎抽選

兵力	RP	銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	其他小役
トシイエ			1.2	10.2	33.6	100	10.2	
ウキタ			50	100	10.2	50	30.1	
イエヤス		37.5	10.2	20.3	10.2	25	37.5	
カゲカツ	33.6		10.2	20.3	10.2	20.3	25	25

秀吉決戰中的抽選

秀吉決戰中藍 7 連線時會進行秀吉決戰的庫存抽選

7 連線種類	單線七	雙線七
庫存當選率	1.2	5.1

秀吉決戰突入時會進行秀吉決戰的繼續率抽選

設定	1	2	3	4	5	6
50%	69.5	79.7	50	75	69.5	69.5
66%	25	16		20.7	10.2	24.6
75%	3.9	3.1		3.1	18.4	4.3
80%	1.6	1.2	50	1.2	2	1.6

秀吉決戰中會進行炎能量條點燈抽選，全點亮會突入超秀吉決戰

小役	7 連線	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌
當選率	100	25	25	50	100	100

立直目 (1/438.4) 成立時會突入秀吉覺醒，只要二擇押順猜對就會上乘三位數轉數且繼續

7 連線	100G	200G	300G
單線	89.8	5.1	5.1
雙線/金 7	50	39.8	10.2

決戰點數相關

決戰點數會在對玩家不利的狀況發生時進行累積



超過 200 點時則下次 7 連線必定突入秀吉決戰，255 點則必定突入超秀吉決戰

決戰點數獲得契機

契機內容	點數獲得期待度	獲得時的點數多寡
特殊小役間超過 100G	15%	小
確定畫面持續超過 20G	15%	小
對決敗北	100%	小
7 連線時沒當選秀吉決戰	100%	中
愛姬演舞中沒當選 ART	100%	中
ART 間的奧州 BONUS 1~2 連	100%	中
ART 間的奧州 BONUS 3 連	100%	中
ART 間的奧州 BONUS 4 連以上	100%	大

決戰點數示唆演出

ART 結束畫面

	
內部 100 點以上	內部 200 點以上

吸葫蘆演出

只有被吸進去 2 個葫蘆：獲得 1 點以上

吸進好幾個葫蘆：獲得 5 點以上

明顯的吸進演出非常長而且很多：獲得 10 點以上

秀吉聲音演出

上面的決戰點數獲得演出發生後且全轉輪停止時，按下方向鍵的右鍵時會示唆當下內部點數

「くるか小僧っ!」：內部 100 點以上

「余は待っておるぞ!」：內部 180 點以上

「余の本気を見せてやろう!」：內部 200 點以上

點數獲得時的秀吉燈

點數獲得時框體右上方的秀吉燈演出

燈要是緩慢點亮又緩慢的消燈：內部 200 點以上

閃爍三次：內部 250 點以上

兵力表示

秀吉軍兵力為 xx150 時：內部 150 點以上

政宗軍兵力為 xx200 時：內部 200 點以上

出現四個葫蘆時：內部 255 點

大都歷代女主角出現時的設定示唆

		
設定 4 以上確定	設定 5 以上確定	設定 6 確定

ART 結束畫面的設定示唆

		
基本畫面	偶數設定時較容易出現	設定 3 以上確定

奧州 BONUS 結束畫面的設定示唆

			
高設定較容易出現	設定 3 以上確定	設定 2 否定	高設定較容易出現
			
設定 3 否定	設定 5 以上確定	設定 6 確定	設定 4 否定

7 連線發生時的演出

- +4G/+7G 發生：秀吉決戰+設定 4 以上確定
- +5G 發生：秀吉決戰+設定 5 以上確定
- +6G：秀吉決戰+設定 6 確定
- +10G 發生：秀吉決戰確定
- +30G 發生（ART 初當時）：秀吉決戰確定
- +30G 發生（麻雀圖案）：超秀吉決戰確定
- +66G 發生：100G 以上的上乘+設定 6 確定
- +80G 發生：100G 以上的上乘+80%繼續率的秀吉決戰確定
- 數字是藍色文字：超秀吉決戰+50%以上會獲得該數字以上的上乘
- 政宗後方的月亮是紅色的：秀吉決戰確定
- 麻雀圖案的起動桿：可期待超秀吉決戰
- 初當時就出現巨大起動桿：秀吉決戰確定
- 愛姬的 7 圖案：100G 以上+設定 4 以上確定
- 押忍!上班族番長的金 7 圖案：100G 以上+設定 6 以上確定

兵力表示的相關演出

政宗軍兵力 777 : 50G 以內 7 連線規定轉數到達確定

政宗軍兵力 1537 : 50G 以內 7 連線確定或是 100G 以內秀吉決戰確定

政宗軍兵力 1598 : 100G 以內 7 連線或是秀吉決戰確定

政宗軍兵力 5106 : 小十郎強襲確定

政宗軍兵力 xxx46 : 城內場景突入確定

兵力 xxxxV : 小役使 7 連線規定轉數短縮確定或是規定轉數到達確定

秀吉軍兵力 xx150 : 決戰點數 150 點以上確定

政宗軍兵力 xx200 : 決戰點數 200 點以上確定

出現四個葫蘆 : 決戰點數 255 點確定

秀吉軍兵力 xxx10 : 對決確定

兩軍兵力 0 : 秀吉決戰確定

兩軍兵力 7 : 超秀吉決戰確定

戰況地圖的演出

ART 中左邊小液晶螢幕為戰況地圖

黃色敵人影子 : 基本演出

紅色敵人影子 : 跟政宗在隔壁的話則發展期待度高

黑色敵人影子 : 發展時トシイ工與ウキタ否定

出現敵方武將 : 則往該武將對決演出發展

秀吉 : 跟在秀吉隔壁的武將對決勝利的話則當選秀吉決戰確定 (突入城內場景時無效)

愛姬 : 前兆確定

保春院 : 小十郎強襲或前兆確定

輝宗 : 秀吉決戰確定

小十郎 : 小十郎強襲期待度高

戰況圖的演出

ART 中按下 PUSH 鍵時出現的戰況圖會有一些示唆

山上出現「大」的文字：前兆確定

山上出現「六」的文字：前兆確定+設定 6 確定

月亮變成絕頂 RUSH 的顏色：秀吉決戰前兆確定

秀吉的影子出現：秀吉決戰前兆確定

戰況圖上閃過秀吉的燈光：下次 7 連線時秀吉決戰確定

忍魂的楓出現：前兆確定+設定 3 以上確定

其他機種的角色出現：前兆確定

上乘亂舞中連擊時發生的演出

小十郎亂舞：上乘 500G 以上確定

愛姬亂舞：上乘 1000G 以上確定

出現「否咿」文字：設定 2 以上確定

出現「偶濃？」文字：偶數設定期待度高

出現クリア圖案：設定 4 以上確定

出現操圖案：設定 5 以上確定

出現吉宗公主圖案：設定 6 確定