

政宗 戰極

政宗 戰極

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2022/08

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



藍 7



金 7



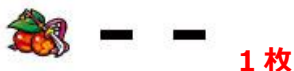
BAR



1 枚/9 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 點數滿或是特殊小役抽選 CZ
2. CZ 中抽選戰極
3. 特殊小役直擊或經由戰極抽選秀吉決戰

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為極秀吉決戰+
小十郎與愛姬參戰

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 500G，天井到達經由前兆當選 CZ 確定

CZ 連續失敗六次時，第七次 CZ 當選戰極以上確定

戰極連續失敗三次時，第四次當選秀吉決戰確定，或是有利區間消化 2000G 以上時

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上市論壇討
最廣大的電玩消費族
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



f 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



通常時首先左轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪上段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止紅櫻時為弱櫻，反之為強櫻

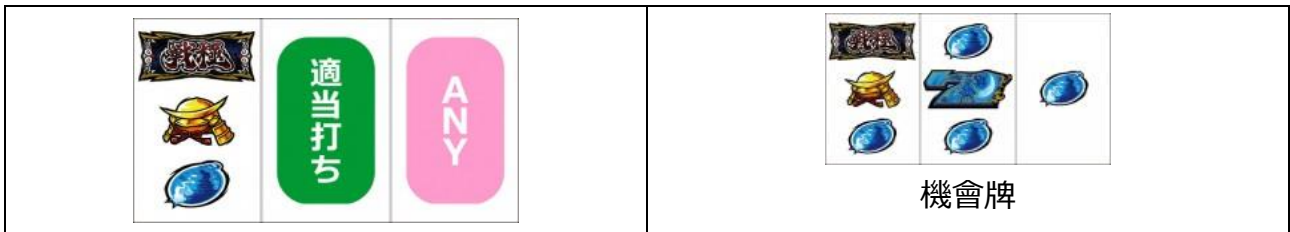


弱紅櫻

弱紅櫻

左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，轉輪全停止時轉輪燈閃爍的話為機會牌

下面右圖的牌型時為機會牌之一



機會牌

左轉輪上段西瓜停止時，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牌



西瓜

機會牌

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請照押順後全轉輪瞄押畫面中指定圖案

???出現時請猜押順後瞄押畫面中指定圖案，其餘演出時按照通常時打法即可

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 BONUS 介紹

通常時



天守閣(黃昏)



天守閣(夜晚)



進軍

通常時的內部狀態有通常/高確/超高三種，狀態越高越有機會當選單獨迎敵挑戰

場景會示唆內部狀態，天守閣可能滯在高確以上，進軍場景則為 CZ 前兆

單獨迎敵挑戰



特殊小役成立或是兵力點數到達 100 點時會進行突入抽選，會依照第一押順選擇演出內容
選到繼續時格子會前進且期待度也會上升，此 CZ 成功基本上會突入戰極，但偶而會直擊秀吉決戰

如果一直沒決定演出消化 30G 時則當選極秀吉決戰濃厚

戰極



CZ 成功或是 AT 結束後一定突入的 AT 高確率區間，持續 15G，全部小役都會進行金 7 的
連線抽選，切入演出時抓到金 7 連線則突入秀吉決戰，期待度約 50%，BGM 不同時為成功濃厚

秀吉決戰



AT 當選時一定突入，AT 中也有機會突入的 G 數上乘特化區間，藍 7 連線時會獲得家紋
秀吉決戰結束時會將家紋變成上乘 G 數，一個家紋為 30.50.100.200.300G，顏色會示唆 G 數
瞄押藍 7 時沒成立連線的話則結束，繼續率約 57~83%，極秀吉決戰則約 94%

隻眼之亂



純增 2.4 枚/G 的 G 數管理型 AT，消化中天下激鬪勝利，或是炎高確率當選 7 連線時會進行 G 數上乘或是突入秀吉決戰。結束後一定會突入戰極

通常時的演出

龍魂



假前兆結束時、CZ 失敗時、戰極失敗時獲得的決戰點數會累積在龍魂裡，到達 100 點時則次回 CZ 為超單獨迎敵挑戰，有利區間重置時會抽選初期點數

兵力計數器



畫面右方的計數器在 RP/銅鐘/一枚役時會進行點數獲得抽選，到達 100 時抽選 CZ 期待度約 50%，有利區間重置一樣會抽選初期點數，但是真實點數會先暫時隱藏一陣子

戰極鎖定演出



最大持續三階段的轉輪鎖定演出，發生時為機會牌以上濃厚，第二階為強櫻或強西瓜濃厚
第三階段為 BAR 連線直擊戰極濃厚

御家騷動



成功時當選 CZ 濃厚的連續演出，天守閣場景中的特殊小役可期待此演出

單獨迎敵挑戰中的演出

?指示



銅鐘連線時會進行演出面板升格抽選
升格時會將期待度最低的面板變成繼續以上

貓御前通過



敲下起動桿到告知押順時按下框體旁獨眼刀
貓御前通過的話則為繼續以上濃厚，第六格則
為最好的演出

超單獨迎敵挑戰



決戰點數滿時當選 CZ 時突入
當選(超)秀吉決戰濃厚

發展目標



剛敵



拔刀



激敵



愛姫艶舞



秀吉猿舞

上面哪個都是 10G 繼續，秀吉猿舞以外成功時皆為戰極突入濃厚
秀吉猿舞成功時直擊秀吉決戰，失敗時也會突入戰極

戰極中的演出

戰模式



為機會告知，告知時抓到金 7 連線則當選 AT
強櫻與強西瓜成立時當選金 7 濃厚
然後也有機會出現猜押順的演出

極模式



為一發告知，違和感演出發生時為大好機
顏色變化越多則期待度越高

秀吉決戰中的演出

夥伴參戰



小十郎參戰



愛姬參戰

小十郎參戰中不會結束，愛姬參戰中家紋顏色會上升一階，貓御前滯在中為上述兩人參戰的好機
銅鐘成立時期待貓御前登場，西瓜成立時期待小十郎參戰，紅櫻則期待愛姬參戰
機會牌當選參戰的話則為兩人同時參戰的大好機

無我之境



決戰中?指示抓到雙 7 連線時突入，3G 內
抽到金 7 的話則突入極秀吉決戰
特殊小役成立時也會抽選

上乘亂舞



獲得的家紋會在這裡演出上乘，告知有三種
可以選擇，出現包繃帶的秀吉或是輝宗的話…

極秀吉決戰



含夥伴參戰繼續率約 94%的最強特化區間，消化中貓御前會持續滯在為夥伴參戰高確率
突入時為大量上乘濃厚!!

隻眼之亂中的演出

場景



本陣前



城內

城內為天下激鬪高確率狀態，突入時保證 10G 且之後進行轉落抽選，轉落率有四種模式
有通常/SHORT/MIDDLE/LONG，LONG 則可期待長期志在

(紫)炎高確率



炎高確率



紫炎高確率

RP 成立時的一部份會點亮對應的炎燈，全點燈則突入炎高確率，這代有兩種
一般的 1/7.3 發生藍 7 六擇，紫炎為 1/7.3 發生金 7 六擇，猜中押順至少上乘 50G

天下激闘



6G 間對決勝利的話則藍 7 連線濃厚，為上乘
30~300G，全部小役都會進行勝利抽選
敵人種類也會有勝利期待度的不同

輝宗最終試煉



天下激闘勝利時的一部分突入，成功則當選
秀吉決戰，發生時下一轉抽到銅鐘或是特殊
小役的話即為成功

小十郎猛襲



BAR 連線時有機會突入，沒突入也會當選天下
激闘。此為 20G 間的天下激闘庫存高確率
全部小役都會進行庫存獲得抽選

銅鐘凍結



中段銅鐘的一部分發生，恩惠為秀及決戰+
小十郎與愛姬參戰+繼續率 74%以上

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	4	5	6
CZ	1/156.7	1/146.1	1/120.0	1/102.0	1/91.3
機械割	97.7%	98.9%	103.1%	105.1%	107.0%

本機有搭載設定非常低的設定 L，通常時下面板會消燈請注意

小役確率

小役	弱櫻	弱西瓜	機會牌	強櫻	強西瓜
確率	1/93.6	1/93.6	1/109.2	1/655.4	1/655.4

通常時狀態移行抽選

以下兩個結束時會抽選起始狀態

狀態	通常	高確
單獨迎敵挑戰結束後	75	25
戰極結束後	66.8	33.2

以下全部都是設定一的機率，且西瓜紅櫻不論強弱

移行(超)高確時會有 15G 的保證，(超)高確再度當選同一狀態時會追加保證轉數 5G

保證轉數消化後，特殊小役以外的小役成立時 1/4 轉落通常

滯在	通常		高確		超高確
	高確	超高確	高確	超高確	超高確
移行					
其他小役	0.2				
紅櫻	46.9	3.1	75	25	100
西瓜	12.5	12.5			100
機會牌			100		100

通常時單獨迎敵挑戰的抽選

兵力點數到達 100 點時約 50%抽選單獨迎敵挑戰，特殊小役成立時也會依照狀態抽選

滯在狀態	通常	高確	超高確
弱櫻/弱西瓜	1.2	1.2	50
強櫻/強西瓜	50	70.3	50
機會牌	20.3	50	70.3

單獨迎敵挑戰中的抽選

會依照第一押順指示來決定獲得的面板，影響每一階段的面板種類 TABLE 有 11 種

以下為排版方便，只以第一個字來表示以下內容：

ケ	VS ケイジ郎	愛	愛姫艶舞	極	極秀吉決戰
小	小十郎	戰	戰極	繼	繼續
ナ	VS ナオ工	秀	秀吉決戰	+	繼續+

TBALE11 只在超單獨迎敵挑戰時抽選

No.	1			2			3			4		
第1格	ケ	ケ	繼	ケ	ケ	繼	ケ	ケ	繼	小	ケ	繼
第2格	ケ	ケ	繼	小	ケ	繼	小	小	繼	小	繼	繼
第3格	秀	繼	繼	ナ	小	繼	ナ	小	繼	ナ	小	繼
第4格	秀	繼	繼	愛	ナ	繼	愛	ナ	繼	愛	ナ	繼
第5格	秀	繼	繼	戰	愛	繼	戰	愛	繼	戰	愛	繼
第6格	秀	秀	極	戰	戰	秀	戰	戰	秀	戰	戰	秀
No.	5			6			7			8		
第1格	ケ	繼	繼	ケ	繼	繼	ケ	繼	繼	繼	繼	+
第2格	小	ケ	繼	小	小	繼	小	繼	繼	小	小	繼
第3格	ナ	小	繼	ナ	小	繼	ナ	小	繼	ナ	繼	繼
第4格	愛	ナ	繼	愛	ナ	繼	愛	ナ	繼	愛	ナ	繼
第5格	戰	愛	繼	戰	愛	繼	戰	愛	繼	戰	愛	繼
第6格	戰	戰	秀	戰	戰	秀	戰	戰	秀	戰	戰	秀
No.	9			10			11					
第1格	繼	繼	+	戰	繼	繼	秀	繼	繼			
第2格	繼	繼	+	戰	繼	繼	秀	繼	繼			
第3格	ナ	繼	繼	戰	繼	繼	秀	繼	繼			
第4格	愛	ナ	繼	戰	繼	繼	秀	繼	繼			
第5格	戰	愛	繼	戰	繼	繼	秀	繼	繼			
第6格	戰	戰	秀	戰	戰	秀	秀	秀	極			

特殊小役前進格數：弱特殊小役 1 格、強特殊小役 2 格、機會牌 75%1 格、25%2 格

VS ケイジ郎 10G 間依照成立小役進行成功抽選

小役	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強櫻/強西瓜
當選率	10.2	25	50

VS ナオ工

10G 間依照成立小役進行 ICON 獲得抽選，獲得 10 個以上則成功

10 個以下時第 11G 成立強櫻或強西瓜時也強制成功

小役	銅鐘	弱櫻/弱西瓜/機會牌	強櫻/強西瓜
至少獲得 ICON 數	1	2	3

愛姬艷舞

選擇此面板時有 1/8 機率升格成秀吉猿舞，成功時直擊秀吉決戰確定

10G 間依照成立小役進行成功抽選，第 10G 還會額外以 10.2% 進行成功抽選

小役	銅鐘	弱櫻/弱西瓜	機會牌/強櫻/強西瓜
當選率	25	50	100

單獨迎敵挑戰中面板 TABLE 的詳細抽選

首先設定變更、戰極失敗時會抽選單獨迎敵挑戰 TABLE

設定變更/AT 後的戰極失敗後

TABLE 編號	A1.2	A3.4	A5.6	B1.2	B3.4	B5.6	C1	C2.3
設定 1	11	4.4	2.2	6.6	6.6	4.4	2.3	1.8
設定 2	10	4	2	6	6	4	2.7	2.1
設定 4	9	3.6	1.8	5.4	5.4	3.6	3.1	2.3
設定 5	7.5	3	1.5	4.5	4.5	3	3.9	2.9
設定 6	5.9	2.3	1.2	3.5	3.5	2.3	4.7	3.5
TABLE 編號	C4.5.6	D1	D2.3	D4.5.6	E	F	G	
設定 1	1.2	2.3	1.8	1.2	3.1	6.3	1.6	
設定 2	1.4	2.7	2.1	1.4	3.9	7.8	2.3	
設定 4	1.6	3.1	2.3	1.6	4.7	9.4	3.1	
設定 5	2	3.9	2.9	2	5.5	10.9	4.7	
設定 6	2.3	4.7	3.5	2.3	6.3	12.5	6.3	

通常時的戰極失敗後

會依照前次 TABLE 抽選次回 TABLE，前次是 G 則不移行，是 E 則 1/8 往 G、7/8 往 F

前次 TABLE	A1.2	A3.4	A5.6	B1.2	B3.4	B5.6	C1	C2.3
A	11.7	4.7	2.3	7	7	4.7	3.1	2.3
B	7.8	3.1	1.6	2.3	2.3	1.6	9.4	7
C	11.7	4.7	2.3	2.3	2.3	1.6	9.4	7
D	7.8	3.1	1.6	2.3	2.3	1.6	9.4	7
F	3.9	1.6	0.8	2.3	2.3	1.6	3.1	2.3

前次 TABLE	C4.5.6	D1	D2.3	D4.5.6	E	F	G
A	1.6	2	1.5	1	3.1	1.2	0.4
B	4.7	3.9	2.9	2	6.3	2.3	0.8
C	4.7	2	1.5	1	3.1	1.2	0.4
D	4.7	3.9	2.9	2	6.3	2.3	0.8
F	1.6	1.6	1.2	0.8	6.3	50	

抽選完上述 TABLE 時會依照 TABLE 編號以及 CZ 連續失敗次數抽選 CZ 等級

TABLE	CZ 連續失敗次數							TABLE	CZ 連續失敗次數						
	0	1	2	3	4	5	6		0	1	2	3	4	5	6
A1	2	3	1	2	1	2	5	C2	3	2	3	2	3	2	5
A2	2	3	2	1	2	1	5	C3	3	3	2	3	2	3	5
A3	3	2	1	2	1	2	5	C4	4	3	3	3	3	3	5
A4	3	1	2	1	2	1	5	C5	4	2	3	2	3	2	5
A5	4	2	1	2	1	2	5	C6	4	3	2	3	2	3	5
A6	4	1	2	1	2	1	5	D1	2	3	1	1	5		
B1	2	1	1	1	2	3	5	D2	2	3	3	1	5		
B2	2	1	1	2	3	4	5	D3	2	3	1	3	5		
B3	2	1	2	3	4	4	5	D4	2	3	1	5			
B4	2	1	3	3	4	4	5	D5	2	3	5				
B5	3	1	1	1	2	3	5	D6	2	5					
B6	3	1	1	2	3	4	5	E	1	1	1	1	1	1	5
C1	3	2	2	2	2	2	5	FG	5						

通常時共通銅鐘成立時會抽選 CZ 等級上升，當選時上升一等

CZ 等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
當選率	2	1.2	0.8	0.4

CZ 真前兆中的特殊小役也會抽選 CZ 等級上升，當選時上升一等

CZ 等級	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌
Lv.1	0.4	10.2	3.1
Lv.2~4		3.1	1.2

超高確中當選 CZ 時也會抽選上升一等：Lv.1~3 25%、Lv.4 3.1%

最後依照抽選的等級來抽選 CZ 中的面板 TABLE

TABLE 編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lv.1	0.4	69.1	10.2	10.2	3.1	3.1	3.1	0.4	0.4	
Lv.2					49.2	25	25	0.4	0.4	
Lv.3								95.4	3.1	0.4
Lv.4									96.9	3.1
Lv.5										100

戰極中的抽選

會依照成立小役進行金 7 連線抽選，結束畫面當轉其他小役也會以 0.4%抽選

小役	銅鐘	共通銅鐘/弱櫻/弱西瓜	機會牌	強櫻/強西瓜
當選率	12.5	20.3	40.2	100

特殊小役當選金 7 連線時的 10.2%會抽選秀吉決戰中伙伴參戰

RP 成立時的 25%會發生猜押順的演出，猜中六擇押順則成功

秀吉決戰中的抽選

AT 初當時會依照當選秀吉決戰時當下滯在的單獨迎敵挑戰 TABLE 種類抽選秀吉決戰等級

TABLE 編號	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
其他 TABLE	61.7	25	10.2	3.1
C1~6	31.3	31.3	31.3	6.25
E		50	25	25

AT 中當選秀吉決戰時會依照當選契機抽選秀吉決戰等級

當選契機	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
其他契機	61.7	25	10.2	3.1
銅鐘凍結			50	50
經由紫炎高確		50	25	25

各等級包含夥伴參戰時的約略繼續率

秀吉決戰等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
繼續率	57%	64%	74%	83%

貓御前參戰時會抽選滯在轉數

滯在轉數	4G	6G	10G
分配比例	62.5	25	12.5

愛姬與小十郎當選時會依照當選契機抽選滯在權利次數

權利次數	1次	2次	3次	5次
機會牌以外	62.5	27.3	9.4	0.8
機會牌	39.8	39.8	18.8	1.6

愛姬每 7 連線一次扣一次權利，小十郎為結束迴避的繼續率抽選失敗時扣一次，繼續率如下

繼續率	33%	50%	80%
分配比例	87.8	10.2	2

AT 中本陣前場景移行抽選

移行本陣前場景為規定轉數管理，AT 初當時規定轉數會比較短

規定轉數	20G	30G	40G	50G
AT 初當時	50	50		
其他	50	25	12.5	12.5

AT 城內場景的抽選

會依照是否滯在前兆中抽選天下激鬪

小役	押順銅鐘	其他銅鐘	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強櫻/強西瓜
非前兆中	1.2	25	50	66.4	100
前兆中		0.4	25	33.2	50

城內場景為每轉抽選轉落，會有四個模式管理轉落率，但至少要有保證滯在 10G

模式	通常	SHORT	MID	LONG
模式抽選比例	61.7	25	10.2	3.1
轉落率	1/1.2	1/4.8	1/11.9	1/38.6

天下激鬪結束後會抽選追加保證轉數，會依照滯在模式抽選

追加保證轉數	1G	5G	11G
通常	100		
SHORT 以上		89.8	10.2

AT 中場景移行次數天井抽選

場景移行次數有上限，到達上限時則獲得藍 7 連線權利確定，藍 7 連線後會重新抽選

天井次數	5	10	15	20	25	30
分配比例	1.2	2	3.1	6.2	12.5	75

AT 中各特殊模式的抽選

サイゾー模式

滯在時對手皆為サイゾー確定，AT 突入時與當選天下激闘時會抽選突入

當選時會抽選繼續率，對決結束時會抽選轉落

繼續率	66.8%	80.1%
分配比例	3.1	0.4

輝宗模式

天下激闘勝利時一定會發生輝宗最終試煉，AT 突入時與當選天下激闘時會抽選突入

當選時會抽選繼續率，對決結束時會抽選轉落

繼續率	66.8%	80.1%
分配比例	3.1	0.4

天下激闘天井模式

總共有 ABCDE 五種，模式 A 時天下激闘四連敗後次回一定勝利，模式 B 則為兩連敗後

模式 CDE 則只要突入天下激闘即為勝利確定

以下為模式移行抽選，AT 初當時一定從模式 B 開始，之後在天下激闘勝利時進行抽選

滯在模式	A	B	C	D	E
ABC	85.2	10.2	3.1	1.2	0.4
D	27	3.1	3.1	66.8	
E	13.7	3.1	3.1		80.1

天下激鬪中的抽選

會依照對手抽選勝利以及輝宗最終試煉

對手	マタベエ		サスケ		サイゾー	
	勝利	最終試煉	勝利	最終試煉	勝利	最終試煉
其他小役		0.4		0.4	10.2	
銅鐘	12.5		20.3		33.2	
弱櫻/弱西瓜	46.9	3.1	46.9	3.1	93.7	6.25
機會牌	93.7	6.25	93.7	6.25	87.5	12.5
強櫻/強西瓜	87.5	12.5	87.5	12.5	75	25

本陣急襲中的抽選

AT 低轉數就結束時會抽選突入，此時會抽選恩惠

恩惠種類	勝利確定的天下激鬪	秀吉決戰
分配比例	75	25

選擇到天下激鬪時，消化中特殊小役會抽選升格成秀吉決戰

小役	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強櫻/強西瓜
當選率	10.2	25	100

無我之境中的抽選

3G 以內抽到特殊小役時為好機，抽到 1/7.3 的 RP 則一定發生金 7 連線演出

戰極結束畫面示唆

		
基本畫面	設定 2 以上濃厚	設定 4 以上濃厚
		
設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚	設定 L 濃厚

ENDING 中圖示唆

ENDING 中特殊小役成立時會出現圖片來進行設定示唆

		
偶數設定期待度上升	奇數設定期待度上升	高設定期待度上升
		
設定 2 以上濃厚	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

7 連線時的上乘轉數示唆

G 數	示唆內容
藍色數字	秀吉決戰 Lv.4
+10	秀吉決戰
+4	設定 4 以上 + 秀吉決戰
+5	設定 5 以上 + 秀吉決戰
+6	設定 6 + 秀吉決戰
+7	設定 4 以上 + 秀吉決戰 Lv.4
+66	設定 6 + 秀吉決戰 + 100G 以上
+80	秀吉決戰 Lv.4 + 100G 以上