

# 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



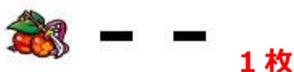
BAR



1 枚/9 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



### 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  
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

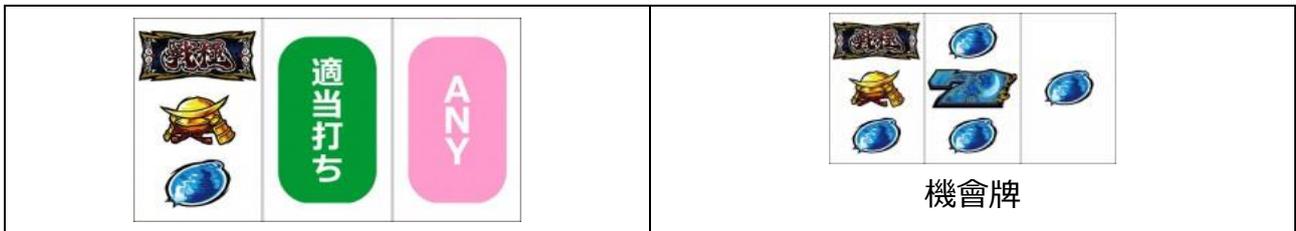


弱紅櫻

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

## 天下激闘中の抽選

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

## 本陣急襲中の抽選

AT 低轉數就結束時會抽選突入，此時會抽選恩惠

恩惠種類	勝利確定的天下激闘	秀吉決戰
分配比例	75	25

選擇到天下激闘時，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

## 無我之境中の抽選

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