

政宗

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

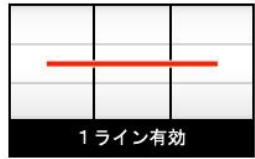


導入年月 2011/08
五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 280 枚時結束



奥州 BONUS

得分 8 次或是消化 12G 時結束



超再遊技



10枚



5枚



1枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	金	雲	雲
20	水	水	水
19	水	水	水
18	水	水	水
17	水	水	水
16	水	水	水
15	水	水	奥州
14	奥州	奥州	水
13	水	水	水
12	水	水	水
11	水	水	奥州
10	水	水	水
9	水	水	水
8	水	水	水
7	水	水	水
6	水	水	水
5	水	水	水
4	水	水	奥州
3	水	水	水
2	水	奥州	水
1	水	水	水

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「愛姬演舞」突入 ART

轉輪凍結特典與確率

為凍結 RP 成立 (確率 1/65536)
通常時或 BIG 中為秀吉決戰+高繼續率 ART 確定
ART 中為大量上乘確定

天井情報與恩惠

天井為通常時 900G 消化, 天井到達時經由前兆後突入 ART 確定

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



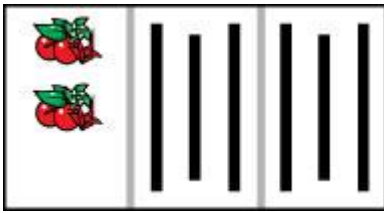
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押紅櫻(黑 BAR 下方), 約在上段處瞄押

左轉輪角紅櫻停止時, 中右轉輪瞄押大牌圖案

中右轉輪中段皆大牌停止的話為強紅櫻, 只有一個大牌停止時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 圖案停止時, 中右轉輪適當停止即可

形成下面圖案排列時為機會牌(轉輪會閃爍)



左轉輪西瓜出現時, 中右轉輪皆瞄押西瓜, 瓜連線時為西瓜, 西瓜聽牌不中時為機會牌



BONUS 與 ART 中打法

有押順指示時必須按照押順瞄押, 畫面中出現瞄押藍 7 圖案時請按照押順瞄押藍 7

驚嘆號出現時務必第一轉輪要瞄押黑 BAR, 其餘演出和一般時打法相同

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

通常場景介紹

城下町場景



城內場景



天守閣場景



ART 抽選狀態有低確、通常、高確的三種狀態，上方越右邊的場景高確滯在期待度越高

通常時演出說明

STEP UP 演出



STEP UP 越高當然期待度越高

如果出現跟平常不同的 STEP UP 畫面為好機

哪裡都有いろは演出



各種時間點出現的政宗的小女兒いろは

主要是前兆滯在時會頻繁地出現

拉門演出



天守閣場景限定演出

拉門的顏色必須要注意

交易品演出



城下町與城內的限定演出

帽子的顏色對應各種小役

愛姬回想演出



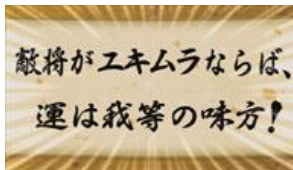
光愛姬登場時就為好機

可以期待成立特殊小役

高確率場景



ART 突入的前兆場景，會看到大家紋等一些懷念的演出，最後的連續演出成功時突入 ART

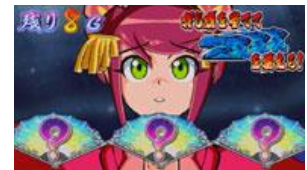


愛姬演舞



通常時鐘再再的特殊 REPLAY 成立時突入

10/20/無限繼續的自力猜六擇押順 CZ



愛姬輪盤演出



扇子的圖案會有期待度的變化
停止的扇子所寫的文字要是…

愛姬突發確定演出



全部的演出中都有可能出現的
一發告知確定演出

轉輪凍結演出



發生時為 BONUS+100G ART
以及秀吉決戰突入確定!

連續演出說明

參陣



政宗要是突破城門的話為成功
政宗使用槌子時為好機

絕景



如果能看到愛姬的入浴為成功
人增加或是快速攀登時為好機

修行



政宗與小十郎的演出
延長戰突入時為超激熱!?

剛敵



凶敵



激敵



武將對決演出，上方演出越右邊的期待度越高，每個場景皆有將期待度升高的演出
雖然剛敵最難獲勝，但是要是在 ART 中勝利的話為秀吉決戰突入確定!?

BONUS 中的演出說明

政宗 BIG



政宗 BIG 為機會告知

切入演出出現越多人時為好機
如果藍 7 連線成立的話則 ART 確定!

愛姬 BIG



愛姬 BIG 為後告知

消化中畫面上下方的邊框會依期待度變化顏色
最後將当玉拉起則突入 ART 確定

小十郎 BIG



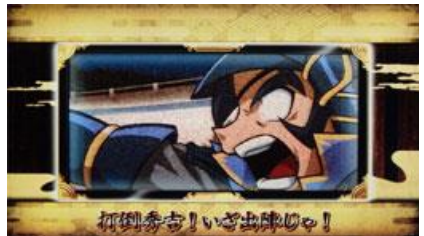
告知發生會伴隨著轉輪逆迴轉
的一發告知
逆迴轉時間較久時為雙線藍 7

奧州 BONUS



消化中要是抽到不中小役時
突入 ART 的期待度提升

決戰前夜凍結



奧州 BONUS 中抽到五次不中
所突入的超激演出
不過 BIG 消化中也有可能發生

ART 中的演出說明

城內場景



城內突入時為藍 7 連線的規定

G 數接近時的好機

五階到達時為超激熱!?

炎高確率



畫面下方合戰的火全點燈時

突入的高確率

此時藍 7 連線確率大幅提升

猜對押順的話則上乘確定

最終勝負



ART 轉數消化完畢時突入

?演出發生時猜對六擇壓順的話

則 ART 繼續確定

秀吉決戰



主要是藍 7 連線抽選的秀吉決戰，直到通常 REPLAY 成立秀吉逃走前會一直成立藍 7 連線

各種演出有不同的藍 7 連線是否成立的期待度

ART 中 G 數上乘期待度



弱紅櫻 < 西瓜 < 機會牌 < 強紅櫻

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/387.8	1/385.5	1/376.6	1/362.1	1/354.2	1/327.7
奧州 BONUS	1/809.1	1/712.3	1/789.6	1/712.3	1/789.6	1/655.4
BONUS 合算	1/262.1	1/250.1	1/255.0	1/240.1	1/244.5	1/218.5
ART 初當	1/510.9	1/442.4	1/474.7	1/351.5	1/360.4	1/245.5
機械割	97.38%	98.98%	101.51%	104.83%	109.58%	113.43%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
左銅鐘	1/20.33		1/20.08	1/19.16	1/18.72	1/18.1	
中右銅鐘	各 1/12.14		各 1/12.18	各 1/12.37	各 1/12.46	各 1/12.6	
西瓜	1/88.8	1/86.23	1/86.35	1/83.82	1/82.13	1/79.25	
機會牌 A	1/370.26	1/360.09	1/356.17	1/332.67	1/326.05	1/299.25	
小役	RP	特殊 RP A	弱櫻	強櫻	中段櫻	機會牌 B	轉輪凍結 RP
確率	1/7.3	1/100.98	1/128	1/256	1/4096	1/176.17	1/65536

CZ 中小役確率

CZ 中為特殊 RP A 成立到押順銅鐘錯誤的這段期間內

要是成立特殊 RP B 的話則突入愛姬演舞

設定	1	2	3	4	5	6
特殊 RP B	1/147.3	1/136.2	1/130.8	1/109	1/93.5	1/81.8

BONUS 同時當選確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	8.54	9.21	8.43	9.21	8.52	10.52
機會牌 A	18.64	20.88	21.2	23.86	22.89	26.94
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	機會牌 B	轉輪凍結 RP	
當選率	0.78	25	100	18	100	

通常時模式移行抽選

通常時 BONUS/ART 結束後、設定變更時或是特殊小役成立時會進行模式移行抽選

BONUS 消化後高確移行率

未移行時為原模式滯在

BONUS 種類	BIG 後	REG 後
移行率	50	100

特殊小役成立時

小役	弱櫻		特殊 RP A			不中小役			
	低確	通常	低確		通常	通常	高確		
滯在	低確	通常	低確		通常	通常	高確		
往	高確	高確	通常	高確	高確	低確	低確	通常	
設定 1-6	2.5	2.5	2.5	1	25	4.88	2.62	1.87	
小役	強櫻		西瓜			機會牌			
	低確		通常	低確		通常	低確		通常
滯在	低確		通常	低確		通常	低確		通常
往	通常	高確	高確	通常	高確	高確	通常	高確	高確
設定 135	25	2.5	25	40	10	25	15	1	15
設定 246	20		20	33.3	5	20	12.5		12.5

ART 結束/設定變更後

設定	ART 結束後			設定變更後		
	低確	通常	高確	低確	通常	高確
1	70	5	25	70	5	25
2	68.75	6.25				
3	70	5		68.75	6.25	
4	63.75	6.25	30	63.75		30
5	61.67	5	33.33	60.42		33.33
6	60.42	6.25				

通常時的 ART 抽選

通常時的小役成立時會依照滯在模式以及有無與 BONUS 同時成立來抽選 ART

BONUS 非同時當選時

滯在	低確/通常				高確			
設定	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌
1	0.31	0.31	8	1	1	1	40	30
2			20					
3			10					
4			22.9	2.5	3	3	50	40
5			12.5	1.5	5	5		50
6	2.5	2.5	25	5			60	

BONUS 同時當選時

低確/通常

設定	弱櫻	西瓜	強櫻	中段櫻	機會牌
1	0.15	0.15	5	8	0.5
2			10	20	
3			5	10	
4			12.5	22.9	1.25
5			6.25	12.5	0.75
6	1.25	1.25	12.5	25	2.5

高確

設定	弱櫻	西瓜	強櫻	中段櫻	機會牌
1	0.5	0.5	25	40	15
2					16.7
3					
4	1.5	1.5		50	20
5	2.5	2.5			25
6					30

BONUS 中的抽選

BIG 中藍 7 連線成立時，通常時為 ART 確定，ART 中為 G 數上乘確定

藍 7 連線確率

種類	單線連線	雙線連線	轉輪凍結
確率	1/192.8	1/1638.4	1/8192

通常時 BIG 中 ART 當選時 G 數分配

上乘 G 數	50G	100G	200G	300G
單線連線	84.8	15	0.1	0.1
雙線連線		95	2.5	2.5
轉輪凍結		100		

ART 中 BIG 中藍 7 連線成立時上乘 G 數分配

上乘 G 數	30G	50G	100G	200G	300G
單線連線	69.8	25	5	0.1	0.1
雙線連線		50	45	2.5	2.5

通常時 REG 中會依照 REG 消化中不中小役的次數進行 ART 抽選

設定	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回
1	5	25	40	100	100 (+秀吉決戰)
2	12.5	13.4	43		
3	5	25	43.8		
4	12.5	13.4	53		
5	5	25	55		
6	20	33.3	60		

ART 中的 REG 會依照 REG 消化中不中小役的次數進行 G 數上乘抽選

次數	10G	30G	50G	100G	200G	300G
1	77.4	15	5	2.5	0.05	0.05
2		79.81	15	5	0.1	0.1
3			78	20	1	1
4				80	10	10
5				100		

ART 中 BONUS 成立時的 G 數上乘抽選

ART 中 BONUS 成立時會另外進行 G 數上乘抽選

上乘 G 數	10G	30G	50G	100G	200G	300G
一般 ART 消化中	81.3	12.5	5	1	0.1	0.1
藍 7 連線確定畫面中 秀吉決戰中		50	38	10	1	1
最終勝負中			88	10	1	1
轉輪凍結時				100		

ART 中炎高確抽選

炎高確在液晶左右兩個「合」「戰」文字的周圍 6 個火燈全部點亮時突入

炎高確為 6G 繼續，突入時的六擇挑戰發生率為 40%

六擇挑戰發生時要是猜中藍 7RP 的順序則上乘轉數

合戰燈點亮條件

合戰燈點亮條件為押順 RP/不中小役成立時進行點燈抽選

ART 結束、藍 7 連線成立、炎高確結束時會全部熄滅，必須重新點燈

合戰燈的點燈位置是與押順 RP 做連結的，只要押順 RP 有使該位置的點燈之後

該押順 RP 成立時就不會去點亮其他位置的燈

合戰燈點亮確率

押順 RP 成立時點亮對應位置的燈---20%，對應位置如下

左→中→右…「合」左上點燈

左→右→中…「合」下點燈

中→左→右…「合」右上點燈

中→右→左…「戰」左上點燈

右→左→中…「戰」下點燈

右→中→左…「戰」右上點燈

不中小役成立時點亮一個燈---33.33%

不中小役成立時點亮六個燈---5%

ART 中藍 7 連線上乘抽選

ART 中藍 7 連線是以 G 數做管理的

ART 突入時或是藍 7 連線成立時會進行下一次藍 7 連線成立必須要消化的轉數

ART 中每遊玩一轉時會減少規定轉數一轉，當規定轉數歸零時抽選藍 7 連線前兆轉數

前兆轉數消化完後則成立藍 7 連線並且告知押順

規定 G 數分配抽選

規定 G	1	2-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60
分配比例	7.02	2.5	2.5	2.5	1	2.5	2
規定 G	61-70	71-80	81-90	91-100	101-150	151-200	201-250
分配比例	1	2	1	1	2	3.13	3.13
規定 G	251-300	301-350	351-400	401-450	451-484		
分配比例	2.5	0.5	0.5	13.51	49.74		

ART 中特殊小役成立時會進行規定轉數短縮抽選，當選時會短縮一定的 G 數

抽選到短縮 10G 時為規定轉數減少 10G，抽到 100G 就是減少 100G

小役	短縮當選率	短縮 G 數分配							
		10G	30G	50G	100G	150G	200G	300G	500G
弱櫻	12.5	25	25	21.2	6.3	6.3	3.1	3.1	10
強櫻	100	30	20	17.5	12.5	2.5	2.5	5	10
中段櫻	100	30	20	17.5	12.5	2.5	2.5	5	10
西瓜	25			32	32	8	8	10	10
機會牌	50	25	25	10	5	2.5	2.5	10	20

藍 7 連線前兆 G 數分配

G 數	2G	3G	4G	5-8G	9-11G	12G	13G	14G	15G	16G
比例	1.6	6.3	10.9	各 3.1	各 3.9	3.1	3.9	18.8	25	6.3

前兆 G 數剩餘 5G 以下當選 BONUS 時會重新抽選一次前兆 G 數

G 數	3G	4G	5G	6G
比例	18.8	31.3	31.3	18.8

秀吉決戰抽選相關

秀吉決戰突入契機

- ①ART 中藍 7 連線時的抽選
- ②ART 中 BIG 消化中的藍 7 連線的 1/8 抽選
- ③REG 消化中不中小役成立 5 次
- ④BONUS 中/通常時轉輪凍結發生
- ⑤藍 7 連線規定 G 數剩餘 16G 以內成立特殊小役

秀吉決戰中繼續抽選

秀吉決戰中直到繼續抽選失敗以前會一直成立藍 7 連線，結束時會一次告知上乘 G 數

藍 7 連線比例：單線 1/2.18、雙線 1/189

繼續率有 50%/67%/75%/80%/85%的 5 種

契機	設定	當選率	繼續率分配比例				
			50%	67%	75%	80%	85%
轉輪凍結	1-6	100			75	25	
通常時 REG 中不中小役五次		100					100
ART 中 REG 中不中小役五次		100			75	25	
藍 7 連線時	1	25	50	25	15	10	
	24	20					
	3	29					
	5	30					
	6	18.3	65	20	10	5	
ART 中 BIG 中藍 7 連線	1-5	12.5	50	25	15	10	
	6		65	20	10	5	

藍 7 連線規定 G 數剩餘 16G 以內成立特殊小役的秀吉決戰當選率

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	機會牌
當選率	1	12.5	12.5	1	10