

# 天晴!風林火山 全國制霸版

## 天晴!モグモグ風林火山 全国制覇版

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2019/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 43G

小役構成



**BIG BONUS**

小役遊戲消化 40G 或是  
JAC GAME 消化 2 次後結束



**REG BONUS**

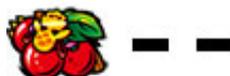
銅鐘指示出現 8 次後結束



10 枚



3 枚



1 枚/3 枚/REPLAY



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	鐘	雪	鐘
19	雪	鐘	雪
18	櫻	櫻	櫻
17	櫻	櫻	櫻
16	櫻	櫻	櫻
15	鐘	雪	鐘
14	雪	鐘	雪
13	櫻	櫻	櫻
12	櫻	櫻	櫻
11	櫻	櫻	櫻
10	鐘	雪	鐘
9	雪	鐘	雪
8	櫻	櫻	櫻
7	櫻	櫻	櫻
6	櫻	櫻	櫻
5	鐘	雪	鐘
4	雪	鐘	雪
3	櫻	櫻	櫻
2	櫻	櫻	櫻
1	櫻	櫻	櫻

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ/擬似 BONUS
2. 規定轉數到達時抽選 CZ
3. CZ 中抽選擬似 BONUS

### 轉輪凍結特典與確率

通常時中段紅櫻成立時發生 (設定 1 約 1/47859)  
特典為全國制霸確定+複數 BONUS 庫存

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化約 500G (請以畫面中轉數為準), 天井到達當選 CZ「提督襲來」確定  
此 CZ 勝利則為全國制霸, 敗北時則當選再起之刻

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

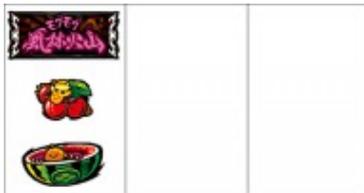
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上方到上段瞄押黑 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，中右轉輪適當停止，紅櫻三連、右轉輪三連紅大牌停止，右轉輪停止中段西瓜時為強紅櫻，右轉輪停止中段銅鐘時為弱紅櫻（得分 3 分為弱、REPLAY 為強）



左轉輪下段黑 BAR 停止時為一般小役，中右轉輪適當停止

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押西瓜但是沒有連線時為機會牌



### 擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，沒有押順時則照通常時打法瞄押小役

切入演出發生時右轉輪瞄押三連紅大牌圖案

JAC 指示發生時順押則直接順押就可以，逆押指示時需要迴避 JAC IN 有兩種迴避方式

逆押後左轉輪上中段精準瞄押兩連藍 7，有精準瞄押時一定停止

逆押後左轉輪瞄押三連紅大牌時，則有一定機率會停止三連大牌，停止時才能迴避 JAC IN

# 各種演出說明

## 模式與 BONUS 介紹

### 場景演出



野營場景



行軍場景



特訓場景

基本的場景有野營場景與行軍場景兩種，特訓場景移行時為合戰突入高確  
特殊小役成立時可期待突入合戰

### 抽籤演出



通常時押順發生的話為投入香油錢的好機，畫面右下角的數字減少時可以獲得籤  
會突入合戰突入的超高確狀態

### 決戰前夜



為突入合戰的前兆場景，小役獲得時有機會發生敵國攻擊演出後  
使敵方戰力減少，所以希望能將敵方戰力減少的越多越好  
發生流星群或是陣幕上有熊女將花紋時為好機  
如果沒有突入合戰的話就結束決戰前夜時  
減少的敵方戰力會繼承到下次使用

### 真決戰前夜



為決戰前夜的上位版本  
屏風完成時會升格  
合戰突入期待度上升

## 合戰



全國制霸為 BONUS 當選的主要演出，主要在特殊小役抽選後突入，有 15G 以上的轉數可以敲擊敵方地鼠使敵方戰力降低，將其歸零後打到敵方武將則勝利後可獲得敵方領土持續勝利後全國制霸的話則當選 BONUS，敵方的強度會影響勝利期待度，平均都有 60% 以上勝利的話則合戰還有機會 LOOP! 合戰中如果突入擊破特化區間時為一口氣減少敵方戰力的好機

## 日本地圖場景



規定轉數到達時突入，日本各地會發生敵方武將的合戰，如果分出勝負後該敵人的領土會擴大也就是我方要打倒的敵方武將數會減少，使全國制霸的道路會進一些，邊框有火焰時則機會上升

## 提督來襲



日本地圖場景中 MOGU 提督來襲時為好機，與提督的對決勝利時則一口氣全國制霸確定但是與提督的對決是決戰之刻時則要注意，勝利一樣是全國制霸，但敗北時會突入再起之刻的 AT (約可獲得 40 枚)，再起之刻結束後會回到通常時且重置

## BIG BONUS



純增約 2.9 枚的擬似 BONUS 的 AT，小役遊戲消化 40G 或是 JAX GAME 消化兩次後結束獲得枚數約 150 枚，小役遊戲中 JAC IN 入賞會突入 JAC GAME，此時小役遊戲轉數會停止減少 JAC GAME 可獲得八次銅鐘押順指示，突入第二次 JAC GAME 前必須實行迴避 JAC IN 的打法盡量消化多點小役遊戲再進入 JAC GAME 可使獲得枚數增加，剩餘 10 轉再進入 JAC GAME 最好 BIG 中特殊小役成立時會進行 1G 連抽選，初當以外時可選擇告知類型

## REG BONUS



銅鐘押順指示發生 8 次後結束的 BONUS，約可獲得 46 枚，雖然枚數少但是 1G 連期待度較高角色介紹的背景顏色有什麼秘密存在!?

## 天下泰平模式



BONUS 後突入的 32G 拉回模式，會依照滯在場景示唆 BONUS 期待度上面越右邊的場景期待度越高，演出成功或是 32G 消化後的合戰勝利時則當選 BONUS 濃厚初回突入的時候一定會再突入一次 BONUS，所以不可能會有肉包的且 LOOP 率高達 86%，所以可期待大量獲得代幣，平均可獲得約 1000 枚

## 通常時演出

### 風林火山演出



MOGU 玄的切入演出發生後  
依照風林火山順序  
前進越多期待度越高

### 熊女將花紋



本機的大好機花紋  
在合戰的標題中出現的話…

### 轉輪凍結



通常時中段紅櫻成立時發生!?  
為直擊全國制霸+BONUS  
複數庫存獲得

## 合戰中的演出

### 擊破地鼠不倒翁



為擊破特化區間的一種，敵兵  
會一直線疊上去，連打按鍵後  
從下方一隻一隻擊破

### 忍者 ATTACK



為擊破特化區間的一種，忍者  
MOGU 會替我方進行攻擊

### 巨大扇子攻擊



巨大扇子攻擊全部的洞！  
發生時為大好機

### 風林火山亂舞



風林火山的其中一種攻擊一口氣將敵兵擊破的擊破特化區間，有時還會連續發動！？



### 瞄押三連 MOGU 玄!!演出



發生時則逆押且全轉輪瞄押三連 MOGU 玄圖案，圖案停止的地方會進行攻擊  
且會伴隨大量洞的演出，有機會一口氣擊破大量的敵兵，全轉輪都停止三連圖案則一擊必殺確定

### 決戰之刻



只剩下敵方武將時會發生的一對一對決，抽到特殊小役或是發生我方的反擊時為好機，敗北時也是有復活演出

### 勝利之扇在何方…!?



MOGU 姬與 MOGU 玄相會時則獲得領土

## 天下泰平模式中的演出

### MOGU 姬祈願演出



向家紋祈願後，表示的數值越高則期待度越高

### 海邊放閃演出



MOGU 玄追到 MOGU 姬的話則當選 BONUS，紅色標題時則期待度上升

### 瞄押三連 MOGU 玄!!演出



逆押瞄押三連紅色大牌全部轉輪都停止時為確定 MOGU 姬的切入演出為好機

### 樂獅演出



發生時期待度高，樂獅國王醒來的話則會發生告知後當選 BONUS



### 一統天下的成敗關鍵一戰



天下泰平模式消化 32G 後發生的最後機會與提督的對決勝利時則當選 BONUS 如果蛇大王亂入的話…



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>

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
全國制霸	1/817.7	1/795.3	1/753.3	1/707.1	1/646.4	1/560.1
再起之刻	1/1196	1/1228	1/1292	1/1384	1/1541	1/1941
初當合算	1/485.6	1/482.7	1/475.9	1/468.0	1/455.4	1/434.6
BIG 出現率	1/181	1/180	1/174	1/169	1/163	1/152
REG 出現率	1/485	1/454	1/415	1/383	1/343	1/289
BONUS 合算	1/132	1/129	1/122	1/117	1/110	1/99
機械割①	97.8%	98.2%	99.0%	99.9%	101.0%	103.0%
機械割②	100.8%	101.2%	102.2%	103.0%	104.1%	106.3%

機械割②為完全攻略時的機械割

### 小役確率

小役	RP	押順一枚役	押順銅鐘	共通銅鐘		
確率	1/7.5	1/6	1/2.0	1/436.9		
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌		
確率	1/69	1/242.7	1/69	1/145.6		
設定	1	2	3	4	5	6
中段櫻	1/47859	1/48065	1/48289	1/48135	1/49588	1/51575

### 賽錢箱點數相關抽選

#### 賽錢箱初期點數抽選

點數	98	88	78	68	58	48
分配比例	6.3	50	25	6.3	6.3	6.3

#### 押順一枚役成立時的減算點數抽選

點數	-0	-1	-5	-10	-50
分配比例	20.3	14.1	33.6	25.8	6.3

減到零點時可以抽一次籤，此時會進行超高確帶在的轉數抽選

帶在轉數	19G	15G	20G
分配比例	73.4	25	1.6

## 規定轉數消化時的抽選

本機有利區間開始時（重新設定後/天下泰平模式結束後/再起之刻失敗後）的前 50G

會決定初期轉數，初期轉數到達時與每 50G 消化時會進行戰況變化/提督來襲/合戰的抽選

轉數	~50	~100	~150	~200	~250	~300	~350	~400	~500
戰況變化	1.6	62.5	48.4	71.9	48.4	50	53.1	71.9	
提督來襲	11.7	12.5	1.6	3.1	1.6	25	1.6	3.1	100
合戰	86.7	25	50	25	50	25	45.3	25	

選擇戰況變化時會移行日本地圖場景，當選時其他國家會發生侵攻後始敵國數減少

轉數	~50	~100	~150	~200	~250	~300	~350	~400
變化期待度	100	24.3	100	0.2	24.3	0.2	24.3	0.2
減少 0 國		75.7		99.8	75.7	99.8	92.7	92.7
減少 1 國	50	19.5	79.7	0.02	19.5	0.02	6.3	6.3
減少 2 國	24.2	3.1	12.5	0.02	3.1	0.02	0.8	0.8
減少 3 國	25	1.6	6.25	0.02	1.6	0.02	0.2	0.2
減少 4 國	0.2	0.02	0.8	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02
減少 5 國	0.2	0.02	0.73	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02
減少 6 國	0.2	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02
減少 7 國	0.2	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02

## 提督來襲的抽選

提督來襲主要每消化 50G 會進行抽選突入，敗北時不會重置有利區間

設定	1	2	3	4	5	6
發生率	1/956.4	1/962.3	1/948.6	1/946.4	1/947.7	1/929.8
勝利率	22.8	22.8	22.9	23	23.1	23.2

## 決戰之刻中的抽選

主要在消化 400G 後會照消化轉數抽選突入，敗北後會突入再起之刻，之後重置有利區間突入時會依照剩餘的敵方國土數進行勝利抽選

剩餘數	1	2	3	4	5	6	7
設定 1	35.4%	24.1%	18.1%	17.5%	17.6%	18.2%	43.1%
設定 2	35.6%	24.0%	18.3%	17.7%	17.4%	17.7%	42.3%
設定 3	36.0%	24.3%	18.7%	17.9%	18.0%	18.0%	42.1%
設定 4	36.5%	24.9%	19.3%	18.0%	18.1%	18.5%	42.2%
設定 5	36.5%	25.4%	19.4%	18.5%	18.6%	19.3%	44.6%
設定 6	39.1%	28.0%	22.2%	21.3%	20.7%	20.9%	47.2%

## 再起之刻中的抽選

再起之刻中小役成立時會進行逆轉抽選，當選時會變成全國制霸確定

小役	押順一枚役	西瓜/弱櫻	機會牌/強櫻
當選率	0.05	0.8	10.2

## 真合戰系統相關

### 各敵方武將戰力與對決時勝率

武將	戰力	勝率	武將	戰力	勝率	武將	戰力	勝率
月野ワグマ	30	82%	島津モグ久	50	56%	徳川家モグ	60	71%
上杉モグ信	30	82%	毛利モグ就	50	56%	織田モグ長	80	33%
長宗我部モグ親	50	56%	独眼竜モグ宗	60	47%			

會依照狀態與成立小役進行合戰突入抽選

超高只在抽籤時會移行、高確在有利區間開始時與合戰輪盤中選擇特訓時移行

小役	通常	高確	超高	前兆中
弱櫻/西瓜	18.8	37.5	100	0.8
強櫻/機會牌	62.5	80.5		45.3

合戰當選時內部會進行確定合戰的抽選

設定	1-3	4	5	6
通常合戰	98.4	97.7	96.9	93
確定合戰	1.6	2.3	3.1	7

有利區間突入時（75%）與合戰突入時（0.8%）會進行敵方武將戰力減半抽選  
 然後（假）前兆移行時也會進行戰力減少抽選

戰力減少	-0	-5	-10	-15	-20
分配比例	21.9	35.9	26.6	10.9	4.7

合戰中的成立小役會進行各種抽選（特殊 2 比較容易當選強的特化區間）

小役	通常攻擊	延長 5G	特殊 1	特殊 2
西瓜/弱櫻		12.5	31.3	6.3
強櫻/機會牌			50	50
RP	86.7	6.3	6.3	0.8

### 其他小役的敵方戰力減少抽選

減少數	1	2	3	5	6	7	8
RP				79.7	12.5	6.3	1.6
其他小役	60.9	25	14.1				

瞄押三連大牌圖案演出發生時使用以下表格減算抽選，停止三排為勝利確定

但是剩餘 35 以上則用上面表格的「其他小役」進行抽選

減少數	3	5	7	12	20	28
未停止	31.3			68.8		
停止一排		25			75	
停止兩排			25			75

### 一發勝利抽選

會依照剩餘戰力數而有發生機率的不同

設定	1	2	3	4	56
剩餘 5 以下	1/32.0		1/25.6		1/21.3
剩餘 6 以上	1/1092	1/819.2	1/364.1	1/234.1	1/182

瞄押三連大牌圖案演出發生時使用以下表格抽選

減少數	未停止	停止一排	停止兩排
剩餘 5 以下	0.4	4.7	12.5
剩餘 6 以上	0.1	0.8	1.6

### 特化區間中的各小役戰力減少數

合戰中特殊小役抽選當選特化區間時，當選特殊 1 時繼續率為 60.2%、特殊 2 為 75%  
但是 RP 與特殊小役成立時為繼續確定

減少數	5	6	7	8	9	10	13	16	20
西瓜/弱櫻			34.4	18.8	18.8	7.8	7.8	6.3	6.3
強櫻/機會牌						25	25	25	25
其他小役	80.5	12.5	4.7	1.6	0.4	0.1	0.1	0.1	0.1

### 決戰之刻突入時的勝利期待度

武將	期待度	武將	期待度	武將	期待度	武將	期待度
ワグマ	59.4%	長宗我部	55.5%	毛利	55.5%	徳川	80.5%
上杉	59.4%	島津	55.5%	独眼竜	50%	織田	50%

決戰之刻中會依照成立小役進行勝利置換抽選

小役	RP	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌
當選期待度	18%	0.8%	100%

合戰勝利後會進行下列各種的移行抽選

### 非 LOOP 狀態中

設定	1	2	3	4	5	6
高確	52.3	50.7	50.7	49.8	46.5	43
通常合戰	10.2	10.9	11.7	12.5	15.6	18
確定合戰	1.6	2.3	2.3	3.1	3.9	5.5
全國制霸	0.06	0.09	0.12	0.24	0.4	0.78

### LOOP 狀態中

上面選擇通常合戰或確定合戰時會進入 LOOP 狀態，之後只要一直勝利則會一直持續合戰

選擇內容	通常合戰	確定合戰	全國制霸
分配比例	94.5	0.8	4.7

## BIG BONUS 中的抽選

BIG 開始時首先會以 3.1% 進行 1G 連抽選，消化中會依照成立小役進行抽選

小役	一枚役	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌	三連大牌 (右)
小役遊戲中	0.02	0.8	7	0.8
JAC 中	0.05	1.6	11.7	3.1

## REG BONUS 中的抽選

BIG 開始時首先會以 0.8% 進行 1G 連抽選，消化中會依照成立小役進行抽選

小役	一枚役	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌	三連大牌 (右)
當選率	0.05	1.6	11.7	3.1

## BONUS 初當時的追加庫存數抽選

選擇到 200 個庫存等於實質有利區間完走確定

庫存數	1	2	200
分配比例	68	31.3	0.8

## 天下泰平模式中的抽選

天下泰平中當選 BONUS 時的種類抽選

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	60.2	58.6	57	55.5	53.1	50
REG	39.8	41.4	43	44.5	46.9	50

天下泰平中小役成立時會進行 BONUS 庫存抽選

小役	一枚役	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌
當選率	0.05	0.8	50

當沒有庫存時，會依照設定進行連莊抽選

設定	1-3	4	5	6
當選率	67.2	66.4	64.8	63.3

## 一統天下的成敗關鍵一戰

天下泰平模式結束後突入，勝利的話則拉回確定，以下為勝利期待度

設定	1-2	3	4	5	6
期待度	33.6	33.5	33.7	34.1	34.4

## REG 中的角色示唆

 奇數設定期待高	 偶數設定期待高	敵方武將全介紹 高設定期待高	 設定 4 以上確定
 設定 4 以上確定	 設定 4 以上確定		 設定 6 確定

## MOGU 公主訊息演出示唆



轉輪旋轉時發生的此演出，按下按鍵後會出現台詞內容，此內容會示唆設定

台詞	示唆
「今日も一日頑張るのじゃ！」	高設定示唆(弱)
「見守っているから安心するのじゃ！」	高設定示唆(中)
「うふふっ♪わらわが付いておるのじゃ！」	高設定示唆(高)
「今日は良い日になるとわらわは信じております！」	高設定示唆(激高)
「下の事は気にせず前だけを見て進軍するのじゃ～！」	設定 4 以上確定
「わらわと天下泰平の世を築くのじゃ！わらわ達なら大丈夫なのじゃ～！」	設定 6 確定