

真風林火山 2

真モグモグ風林火山 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



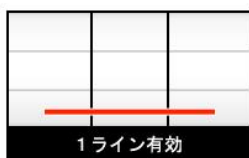
導入年月 2015/02

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



下段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



REPLAY



9 枚/REPLAY



3 枚



1 枚



1 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

| | | | |
|----|---|---|---|
| 20 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 19 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 18 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 17 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 16 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 15 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 14 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 13 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 12 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 11 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 10 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 9 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 8 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 7 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 6 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 5 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 4 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 3 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 2 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |
| 1 | 🍀 | 🍀 | 🍀 |

開獎條件

- 經由週期 CZ「打地鼠合戰」
- 經由亂入 CZ「提督來襲」
- 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

只在通常時成立中段櫻發生 (確率 1/16384)
 特典為突入 98%繼續率的獎賞亂打
 最低保證 100G

天井情報與恩惠

天井為突入 CZ「打地鼠合戰」15 次, 天井到達時當選 AT 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
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



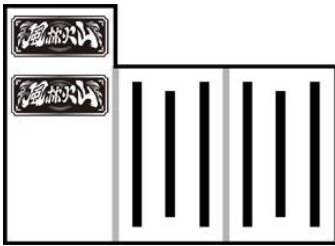
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上方到上段瞄押黑 BAR 圖案



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪瞄押 BAR 可形成連線

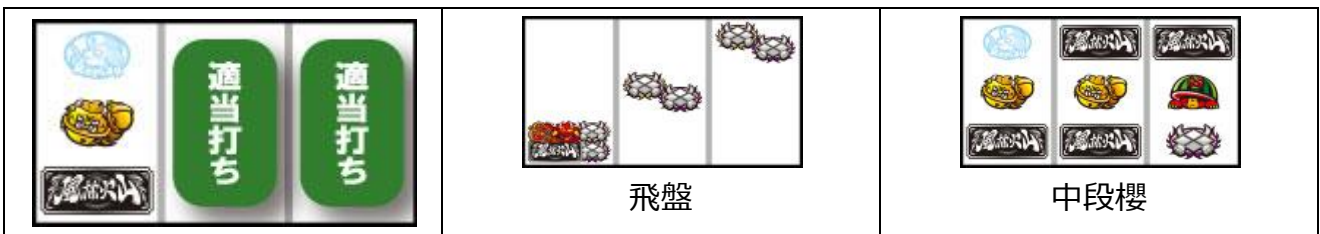
左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪瞄押雙 BAR 帶銅鐘，右轉輪適當停止

中轉輪有停止雙 BAR 帶銅鐘時為強紅櫻、反之未停止時為弱紅櫻



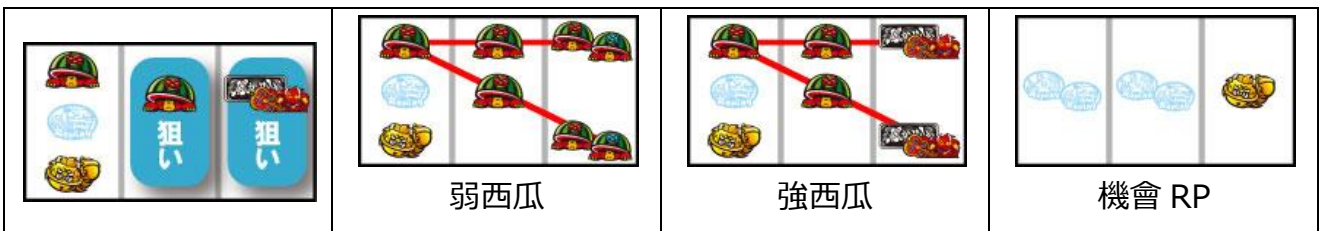
左轉輪黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，形成大牌/飛盤.飛盤.飛盤連線時為飛盤役

BAR 形成下圖右邊的排列時為內部成立中段櫻



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪瞄押大牌圖案，中段再再鐘連線為機會 RP

一般西瓜連線時為弱西瓜，瓜瓜大牌連線時為強西瓜



ART 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按通常時打法即可

各種演出說明

通常場景與模式介紹

場景演出



通常場景有上面的五種，越右邊的場景突入荒修行或是提督來襲的期待度較高

荒修行



突入率 1/84 的能量條高確區間，滯在中會發生
押順指示使飛盤小役的連線確率上升到 1/2.5
押順指示最低兩次，特殊小役成立會抽選增加
標題文字顏色會示唆剩餘次數

提督來襲



10G 繼續的亂入 CZ，提督發現モグ玄後
モグ玄能將提督擊破的話則突入 AT
期待度約 45%，全部小役都會進行傷害抽選
モグ玄大臉演出發生時為擊破確定!?

打地鼠合戰



通常狀態 50G 經過時必定突入的週期 CZ，會發生本系列作品一定會有的打地鼠演出
合戰 G 數消化前將敵方武將打倒的話則突入 AT，會依照成立小役而有不同的攻擊方式
合戰 G 數會依照獲得的士氣能量增加、武力能量則是會在與剩餘 G 數相同時發動使攻擊力上升

獎賞亂打



打地鼠合戰或是提督來襲勝利後突入
按鍵連打可使初期 AT G 數增加
最大繼續率 98%，最低保證 30G

AT 霸業之路



純增約 2.4 枚/G，消化指定 G 數後會突入決定
是否能當選上乘特化區間的一騎決戰
一樣要武力或士氣能量越多則勝利期待度越高

電光石火



AT 中的特殊小役抽選移行，跟通常時的荒修行一樣為增加能量條的特化區間
但是週期減算跟平常時不一樣會照樣減少

忍 ATTACK



AT 中特殊小役抽選突入的亂入挑戰
達成設定 G 數繼續則為闇討成功並突入上乘特化區間

一騎決戰



AT 中週期消化突入，モグ玄與敵方武將一對一對決，將敵方武將 HP 歸零則突入上乘特化
モグ玄 HP 歸零時則敗北。攻防會依照成立小役決定，RP 與一枚役成立時為敵方攻擊
其餘小役則為モグ玄攻擊，士氣能量會增加モグ玄的 HP、武力能量則是在モグ玄的 HP
小於 5 時發動，會依照武力能量數量減少敵方的 HP，有俘虜的武將在時會發動武將技能
技能有攻擊力上升或是受到的傷害減半等等，還有決戰地點在天守閣時為大好機

風林火山宴武「風」



風林火山宴武有四種不同的上乘區間
會依照モグ玄圖案的連線方式分配
風為每次上乘 5~50G、繼續率 50~90%
最低六次上乘保證

風林火山宴武「林」



林為把潛伏在森林中的士兵打倒時則上乘
10~50G，繼續率為 10%或 90%
上乘次數最低保證三次

風林火山宴武「火」



連打起動桿後，モグ玄將城門打破時則增加上乘 G 數，一次上乘 30~200G
門的裂痕越大時上乘大轉數的機會越高

風林火山宴武「山」



反擊敵人的攻擊之後則發生上乘
 一次上乘 30~100G、繼續率為 10%或 80%
 最低也會有 40G 以上的上乘

覺醒艷舞



將全武將打倒全國制霸時突入
 一次上乘 100G 或 300G!
 繼續率為 10%或 50%

通常演出

モグ公主輪盤



會根據輪盤停止的內容
 示唆期待度或是模式移行

轉輪鎖定



起動時出現モグ玄大臉時發生
 RL 演出，可期待特殊小役

モグ玄鍛鍊



モグ玄鍛鍊成功則突入荒修行
 上面的演出在柵欄比較低時
 成功的期待度較高

轉輪凍結



中段櫻成立時發生，轉輪凍結演出後突入 98%繼續率的獎賞亂打

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>

打地鼠合戰

攻擊方式



會依照モグ玄的攻擊方式而會有不同的受傷害期待度的變化

最右邊的大扇子演出發生時為勝利確定!?

角色通過



畫面最裡面出現モグ忍者，粉紅色的為好機

猴子主公通過時為勝利確定

軍配機會



會發生猜二擇押順的演出

成功則發動大扇子而勝利確定

AT 中的演出

小役指示演出



AT 中的演出主要為小役指示系的演出，會進行成立小役的告知或是獲得能量

直上乘機會



AT 中剩餘 G 數很少時移行(平均 8G)
滯在中成立特殊小役時必定當選直上乘
不過直上乘機會中只會進行直上乘抽選

モグ玄復活機會



AT 結束後次 G 發生切入演出時則突入
連打按鍵使能量到達 MAX 後，則 AT 會持續到
下一次的一騎決戰突入為止，期待度 50%

基本 SPEC

各種確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|
| AT 初當 | 1/266 | 1/256 | 1/247 | 1/231 | 1/207 | 1/186 |
| 機械割 | 96.8% | 98.3% | 99.5% | 102.2% | 106.6% | 114.8% |

小役確率

通常時 RL 小役成立時會發生轉輪鎖定演出

| | | | | | | |
|----|-------|-------|---------|--------|--------|--------|
| 小役 | RP | 一枚役 | 銅鐘 | 弱櫻 | 弱西瓜 | 飛盤 |
| 確率 | 1/3.9 | 1/9.2 | 1/14.2 | 1/50.4 | 1/65.5 | 1/16.0 |
| 小役 | 強櫻 | 強西瓜 | 中段櫻 | RL 紅櫻 | RL 西瓜 | |
| 確率 | 1/345 | 1/345 | 1/16384 | 1/6555 | 1/6555 | |

AT 中

| | | |
|----|-------|-------|
| 小役 | RP | 銅鐘 |
| 確率 | 1/3.0 | 1/2.2 |

荒修行中/電光石火中：飛盤 1/2.5

武力士氣能量條 UP 抽選

通常時/AT 中飛盤成立時會進行武力/士氣上升抽選，荒修行/電光石火中飛盤連線確率會提升，所以當然為大量上升的好機會，一次最多可獲得兩個武力與四個士氣

以下列出飛盤成立時獲得的武力與士氣分配率以及平均可獲得多少個

| 滞在 | 通常(含荒修行) | | AT 一般中 | | 電光石火中 | |
|-------|----------|---------|--------|---------|-------|---------|
| 能量種類 | 抽選率 | 平均 | 抽選率 | 平均 | 抽選率 | 平均 |
| 武力 | 54.69 | 1.0 | 39.06 | 1.0 | 54.69 | 1.0 |
| 士氣 | 43.75 | 1.6 | 59.38 | 1.1 | 43.75 | 1.1 |
| 武力+士氣 | 1.56 | 1.0&1.6 | 1.56 | 1.0&1.1 | 1.56 | 1.0&1.1 |
| 滞在 | 地鼠合戰中 | | 一騎決戰 | | | |
| 能量種類 | 抽選率 | 平均 | 抽選率 | 平均 | | |
| 士氣 | 25 | 2.5 | 3.13 | 10 | | |

AT 中上乘區間中跟“通常時”的抽選一樣

武力士氣顏色抽選

武力與士氣有三種不同的顏色，顏色越高的效果越好：白 98.24%、藍 1.56%、紅 0.2%

打地鼠合戰中的抽選

打地鼠合戰為主要初當契機的週期 CZ，將敵方武將打倒則突入 AT 確定

以下為對戰各武將時的勝利期待度與王&雜魚的 HP

| 武將 | 月野 | 上杉 | 島津 | 長宗我部 | 毛利 | 独眼竜 | 徳川家 | 織田 |
|---------|------|------|----|------|----|------|------|------|
| 勝利期待度 | 79.4 | 40.6 | 26 | 23.4 | 22 | 20.5 | 17.4 | 15.4 |
| BOSS HP | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 雜魚合計 HP | 20 | 24 | 27 | 30 | 32 | 34 | 39 | 43 |

士氣能量發動時的 CZ G 數加算抽選

| G 數 | 1 | 2 | 3 | 5 | 7 | 8 | 10 |
|-----|-------|------|-------|-------|------|----|-----|
| 白 | 71.78 | 12.5 | 9.38 | 6.25 | | | 0.1 |
| 藍 | | | 68.65 | 18.75 | 12.5 | | 0.1 |
| 紅 | | | | 50 | | 25 | 25 |

給予傷害抽選（會依照有沒有發動武力能量而有不同、以下為平均傷害值）

| 武力能量發動 | 無 | | 白色 | | 藍色 | | 紅色 | |
|----------------|------|------|-----|------|-----|------|------|------|
| | 全雜兵 | BOSS | 全雜兵 | BOSS | 全雜兵 | BOSS | 全雜兵 | BOSS |
| 小役 | | | | | | | | |
| 不中/一枚役 | 1.6 | 0.3 | 3.6 | 1 | 7.9 | 3 | 19.4 | 6 |
| RP | 2.9 | 0.7 | 4.9 | 1.6 | 8.5 | 3.6 | 22.5 | 6.7 |
| 銅鐘 | 3.5 | 1 | 5.3 | 2.4 | 9.4 | 4.4 | 26.2 | 7.8 |
| 飛盤 | | | 5.2 | 2.4 | 9.5 | 4.4 | 25.9 | 9.5 |
| 弱櫻/弱西瓜 | 6.5 | 2.5 | 8 | 3.8 | 17 | 6.3 | 50 | 10 |
| 強櫻/強西瓜 | 12.3 | 5 | 18 | 10 | 35 | 10 | | |
| RL 役/特殊 RP/中段櫻 | 50 | 10 | 50 | 10 | 50 | 10 | | |

其他抽選

勝利確定抽選：CZ 突入時會以 0.2% 進行勝利確定抽選

合戰開始時的抽選：合戰開始時抽選到特殊小役時會進行雜魚兵全滅的抽選

當選率為，弱櫻/弱西瓜 3%、強櫻/強西瓜 33%、RL 役 100%

復活抽選：合戰敗北時會依照敵方 BOSS 剩餘的 HP 進行復活抽選

| 剩餘 HP | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|-------|------|------|------|------|------|------|
| 3-5 | 1.56 | 1.95 | 2.34 | 2.73 | 3.13 | 4.69 |
| 1-2 | 4.69 | 5.47 | 6.25 | 7.03 | 7.81 | 9.38 |

通常時狀態移行抽選

通常時有低通高三種狀態，會影響荒修行及提督來襲的當選率

設定變更時

| 狀態 | 低確 | 通常 | 高確 |
|-----|------|----|------|
| 分配率 | 62.5 | 25 | 12.5 |

低確滯在時

| 移行\小役 | 銅鐘 | 弱櫻/弱西瓜 | 強櫻/強西瓜 | RL 役 |
|-------|------|--------|--------|------|
| 通常 | 12.5 | 25 | 6 | 6 |
| 高確 | 0.5 | 5 | 6 | 5 |

通常滯在時

| 移行\小役 | RP | 銅鐘 | 弱櫻/弱西瓜 | 強櫻/強西瓜/RL 役 |
|-------|----|------|--------|-------------|
| 低確 | 20 | | | |
| 高確 | | 12.5 | 25 | 6.3 |

高確滯在時，RP 成立時的 25%轉落通常

地鼠合戰敗北時/AT 結束時，21.9%上升一階、6.3%上升兩階

通常時荒修行、提督來襲的突入抽選

通常時特殊小役成立時會依照滯在狀態進行荒修行與提督來襲的突入抽選

可能同時當選或是複數當選，如果突入 AT 後還有剩餘庫存數的話

則荒修行全數變換成電光石火、提督來襲全數變換成忍 ATTACK

| 小役 | 弱櫻 | | | 強櫻 | | | RL 櫻 | | |
|-------|------|------|------|------|------|------|-------|------|----|
| | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 |
| 修行 x1 | 12.5 | 25 | 50 | 100 | 75 | | 50 | 50 | |
| 修行 x2 | | | | | 25 | 50 | 50 | 50 | 75 |
| 修行 x3 | | | | | | 50 | | | 25 |
| 小役 | 弱西瓜 | | | 強西瓜 | | | RL 西瓜 | | |
| | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 |
| 修行 x1 | 1.6 | 1.6 | 18.8 | 87.5 | 72.7 | 68.8 | 87.5 | 68.8 | |
| 修行 x2 | | | | | | | | | 50 |
| 提督 | 3.1 | 14.9 | 12.5 | 6.3 | 14.9 | 6.3 | 12.5 | 12.5 | |
| 修行+提督 | | | 6.3 | 6.3 | 12.5 | 25 | | 18.8 | 50 |

荒修行中的抽選

荒修行突入時會進行飛盤連線次數的保證抽選

保證次數消化後，成立不中/RP/銅鐘時的 **81.25%** 會進行轉落抽選

| 保證次數 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------|----|------|------|------|------|------|------|-----|-----|
| 分配比例 | 71 | 18.2 | 6.25 | 1.56 | 1.56 | 0.78 | 0.39 | 0.2 | 0.1 |

荒修行滯在中成立特殊小役時會進行保證次數加算抽選

| 加算次數 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|------|----|----|----|
| 弱櫻/弱西瓜 | 12.5 | | | |
| 強櫻/強西瓜 | | 50 | 50 | |
| RL 櫻 | | | 75 | 25 |
| RL 西瓜 | | 75 | 25 | |

提督來襲中的抽選

提督來襲為週期到達以外另外抽選的 CZ，10G 間擊破提督的話則突入 AT

CZ 中全部小役都會進行給予傷害的抽選，以下列出給予傷害的機率與傷害點數

| 小役 | 不中/一枚役 | RP | 銅鐘 | 飛盤 | 弱櫻/弱西瓜 | 強櫻/強西瓜 | RL 役/中段櫻 |
|-------|--------|-----|-----|----|--------|--------|----------|
| 給予傷害率 | 25 | 75 | 100 | | | | |
| 平均傷害點 | 0.3 | 1.1 | 2.1 | 1 | 4.8 | 7.4 | 10 |

提督來襲當選時會進行勝利確定的抽選，當選時則勝利確定

| 勝利確定 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|------|------|------|------|------|------|------|
| 當選率 | 3.13 | 4.69 | 6.25 | 7.81 | 9.38 | 11.7 |

提督來襲開始的標題畫面出現時，成立特殊小役也會進行勝利確定抽選

| 小役 | 弱櫻/弱西瓜 | 強櫻/強西瓜 | RL 役 |
|-----|--------|--------|------|
| 當選率 | 12.5 | 50 | 100 |

提督來襲敗北時，會以 **1.56%** 進行復活抽選

天井週期數抽選

天井週期數會在 AT 結束與設定變更時進行抽選，最大 15 週期消化就會當選 AT

第 5、第 10 週期消化時有比較大的機會到達天井

AT 結束時

| 週期 | 設定 12 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | 各 0.59 | 各 0.78 | 0.78 | 0.78 | 0.78 |
| 2 | | | 1.56 | 1.56 | 1.56 |
| 3-4 | | | 各 0.78 | 各 0.78 | 各 0.78 |
| 5 | 3.13 | 3.13 | 4.69 | 5.47 | 6.25 |
| 6-9 | 各 0.59 | 各 0.78 | 各 0.78 | 各 0.78 | 各 0.78 |
| 10 | 6.25 | 6.25 | 7.81 | 8.59 | 9.38 |
| 11-14 | 各 0.59 | 各 0.78 | 各 0.78 | 各 0.78 | 各 0.78 |
| 15 | 83.59 | 81.25 | 77.34 | 75.78 | 74.22 |

設定變更時

| 週期 | 設定 12 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | 1.17 | 1.56 | 1.56 | 1.56 | 1.56 |
| 2 | 3.13 | 3.13 | 3.13 | 3.13 | 3.13 |
| 3-4 | 各 1.17 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 |
| 5 | 6.25 | 6.25 | 9.38 | 10.94 | 12.50 |
| 6-9 | 各 1.17 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 |
| 10 | 12.50 | 12.50 | 15.63 | 17.19 | 18.75 |
| 11-14 | 各 1.17 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 | 各 1.56 |
| 15 | 65.23 | 60.94 | 54.69 | 51.56 | 48.44 |

獎賞亂打

AT 突入時會決定初期 G 數的上乘區間，每按一下會上乘 1~100G，繼續率最大 98%

大部分的武將打贏時的保障 G 數皆為 30G，下方兩個會另外進行最低保障的抽選

| 最低保證 G 數 | 40G | 50G | 60G | 70G | 100G |
|----------|-----|-------|-----|------|------|
| 徳川家モグ | 50 | 50 | | | |
| 織田モグ長 | | 56.25 | 25 | 12.5 | 6.25 |

AT 中 CHANCE ZONE 當選率

AT 中一樣有低通高三種狀態，會依照狀態與成立小役進行抽選

AT 中有電光石火與忍 ATTACK 兩種 CHANCE ZONE，也是能複數當選

| 小役 | 弱櫻 | | | 強櫻 | | | RL 櫻 | | |
|-------|-----|------|------|------|------|------|-------|------|----|
| 滯在 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 |
| 電光 | 6.3 | 12.5 | 50 | 100 | 87.5 | | 50 | 50 | |
| 電光 x2 | | | | | 12.5 | 50 | 50 | 50 | 75 |
| 電光 x3 | | | | | | 50 | | | 25 |
| 小役 | 弱西瓜 | | | 強西瓜 | | | RL 西瓜 | | |
| 滯在 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 | 低確 | 通常 | 高確 |
| 電光 | 1.6 | 6.3 | 18.8 | 87.5 | 68.8 | | 68.8 | 37.5 | |
| 忍 | 3.1 | 6.3 | 12.5 | 6.3 | 6.3 | 12.5 | 12.5 | 12.5 | 75 |
| 電光+忍 | | | 6.3 | 6.3 | 25 | 87.5 | 18.8 | 50 | 25 |

一騎決戰中的抽選

一騎決戰為 AT 中的對決，將敵方武將打倒的話則突入上乘區間「風林火山宴武」

各武將有不同的體力以及勝利期待度，AT 中打第二隻之後的勝利期待度會比較低

| 武將 | 月野 | 上杉 | 島津 | 長宗我部 | 毛利 | 独眼竜 | 徳川家 | 織田 |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| HP | 40 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| 第一人期待度 | 53.8 | 26.7 | 22.3 | 21.1 | 20.8 | 19.9 | 19.3 | 14.6 |
| 二人後期待度 | 53.8 | 23.9 | 17.6 | 18.8 | 18.3 | 17.3 | 15.8 | 14.6 |

各武將的防禦力

| 武將 | 月野 | 上杉 | 島津 | 長宗我部 | 毛利 | 独眼竜 | 徳川家 | 織田 |
|-------|----|----|----|------|----|-----|-----|----|
| 第一人對決 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 第二人之後 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |

各武將的攻擊力

| 武將 | 月野 | 上杉 | 島津 | 長宗我部 | 毛利 | 独眼竜 | 徳川家 | 織田 |
|-----|----|----|----|------|----|-----|-----|----|
| 攻擊力 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |

敵方受到的傷害點數抽選

對戰中會依照敵方武將的防禦力以及成立的小役進行給予的傷害點數抽選

傷害在モグ玄的狀態為通常或瀕死時會有不同（以下表格皆為平均值）

| モグ玄狀態 | 通常 | | | | 瀕死 | | | |
|--------|------|------|------|------|-------|------|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 防禦力 | | | | | | | | |
| 銅鐘 | 4.25 | 4.03 | 3.56 | 3.28 | 5.94 | 5.47 | 5.16 | 4.84 |
| 飛盤 | 3.44 | 3.31 | 3.25 | 3.13 | 6.25 | | | |
| 弱櫻/弱西瓜 | 8.5 | 8.12 | 7.94 | 7.94 | 10.94 | | | |
| 強櫻/強西瓜 | 22.5 | 22.5 | 22.5 | 22.5 | 25 | | | |
| RL 役 | 100 | | | | | | | |

己方受到的傷害點數抽選

會依照武將的攻擊力，當 RP 與一枚役成立時會有不同的被攻擊率以及傷害點數

| 攻擊力 | 1 | 2 | 3 |
|--------|------|-------|-------|
| 被攻擊率 | 87.5 | 93.75 | 93.75 |
| 平均傷害點數 | 9.21 | 9.53 | 10.8 |

能量條抽選

當在一騎決戰中有士氣以及武力能量時，會依照顏色進行抽選

士氣為增加モグ玄的 HP、武力則會進行對方 HP 的減算

士氣

| 增加 HP | 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 8 | 10 |
|-------|------|------|------|------|----|------|------|
| 白 | 85.9 | 6.25 | 6.25 | | | | 1.56 |
| 藍 | | | | 62.5 | 25 | 6.25 | 6.25 |
| 紅 | | | | | 50 | | 50 |

武力

| 減算 HP | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 10 |
|-------|-------|----|------|----|------|------|------|
| 白 | 67.19 | 25 | 6.25 | | 1.56 | | |
| 藍 | | | | 75 | | 12.5 | 12.5 |
| 紅 | | | | | 37.5 | | 62.5 |

風林火山宴武中的抽選

風林火山宴武為忍 ATTACK 成功時/一騎決戰勝利時所突入的上乘特化區間

會依照モグ玄圖案在左轉輪的出現數而進行哪一種的特化區間抽選

| 特化 Z | 風 | 林 | 火 | 山 |
|------|----|----|-------|-----|
| 2 連 | 35 | 35 | 11.25 | 0.5 |
| 3 連 | | | 13.75 | 4.5 |

風林火山宴武回數

會依照一騎決戰所擊破的武將不同而有不同的風林火山宴武的突入次數

| 武將 | 1 回 | 2 回 | 3 回 |
|-------|-------|-------|------|
| 徳川家モグ | 59.38 | 37.5 | 3.13 |
| 織田モグ長 | 50 | 46.88 | 3.13 |
| 其他武將 | 96.68 | 3.13 | 0.2 |

風林火山宴武回數加算抽選

一騎決戰勝利後到モグ玄圖案連線前這段期間，特殊小役成立時會進行回數加算抽選

| 小役 | 弱櫻/弱西瓜 | 強櫻/強西瓜 | RL 役 |
|-----|---------|--------|------|
| 當選率 | 2.0~2.5 | 33.3 | 100 |

風林火山宴武 風 中的抽選

繼續率抽選

| 繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% | 85% | 90% |
|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 分配比例 | 85.2 | 6.3 | 3.1 | 3.1 | 1.6 | 0.8 |

各轉輪演出的上乘 G 數

| 上乘 G 數 | 5G | 10G | 20G | 30G | 50G |
|---------|------|------|-----|------|------|
| 中轉輪比較快 | 97.3 | 1.6 | 0.8 | | 0.4 |
| 左右轉輪比較快 | 50 | 42.2 | 6.3 | 0.8 | 0.8 |
| 全部都很快 | | | | 87.5 | 12.5 |

風林火山宴武 林 中的抽選

繼續率抽選

| | | |
|------|------|-----|
| 繼續率 | 10% | 90% |
| 分配比例 | 96.9 | 3.1 |

各轉輪演出的上乘 G 數

| 上乘 G 數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G |
|--------|------|------|------|------|------|
| 轉輪搖晃一次 | 78.1 | 12.5 | 6.3 | 3.1 | |
| 轉輪搖晃兩次 | | 50 | 37.5 | 12.5 | |
| 轉輪搖晃三次 | | | | 50 | 50 |

風林火山宴武 火 中的抽選

直接抽選上乘 G 數

| 上乘 G 數 | 30G | 50G | 70G | 100G | 150G | 200G |
|--------|-----|------|------|------|------|-------|
| 分配比例 | 53 | 12.5 | 9.38 | 6.25 | 3.56 | 15.32 |

風林火山宴武 山 中的抽選

繼續率抽選

| | | |
|------|-----|-----|
| 繼續率 | 10% | 80% |
| 分配比例 | 75 | 25 |

上乘 G 數

前四次為上乘確定，第五次之後進行繼續抽選

| 繼續次數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G |
|---------|------|------|------|-----|------|
| 第 1.2 次 | 94.9 | | | | 5.1 |
| 第 3.4 次 | 81.3 | 12.5 | | | 6.3 |
| 第 5 次之後 | | | 90.6 | 7.8 | 1.6 |

覺醒艷舞中的抽選

繼續率抽選

| | | |
|------|------|------|
| 繼續率 | 10% | 50% |
| 分配比例 | 87.5 | 12.5 |

上乘 G 數

| | | |
|--------|------|------|
| 上乘 G 數 | 100G | 300G |
| 分配比例 | 75 | 25 |

直上乘場景的移行抽選

當 AT 剩餘 G 數小於距離一騎決戰 G 數時會突入的場景

當上乘之後，AT 剩餘 G 數大於距離一騎決戰 G 數時會回到通常畫面

以下小役成立時皆上乘確定

| 上乘 G 數 | 弱櫻 | 強櫻 | RL 紅櫻 | 弱西瓜 | 強西瓜 | RL 西瓜 |
|--------|-----------|-------|-------|-----------|-----|-------|
| 5G | 78.1-75.0 | | | 78.1-75.0 | | |
| 10G | 15.6-18.6 | 68.75 | | 15.6-18.6 | 75 | |
| 20G | 6.25 | 18.75 | | 6.25 | | |
| 30G | | 6.25 | | | 25 | |
| 50G | | 6.25 | 100 | | | 100 |