

SmartSlot 戰國 BASARA GIGA

スマスロ 戦国 BASARA GIGA



導入年月 2023/08
六號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR

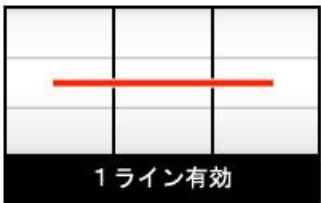


手機掃描 QR 進入機種介紹

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



轉輪配列



開獎條件

- 累積步數抽選 CZ/AT
- 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 699G 或累積到達 999 步，天井到達時經由前兆當選 CZ 以上確定 CZ 連續六次失敗時，之後的第七次 CZ 當選夜晚 AT 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



首先約在左轉輪上段附近瞄押黑 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，右轉輪中段青再停止時為弱紅櫻

反之沒有停止中段青再時為強紅櫻

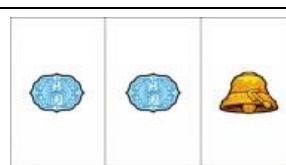


弱紅櫻



強紅櫻

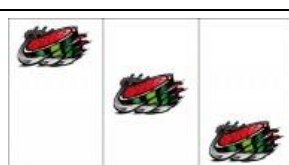
左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



機會牌

左轉輪西瓜上段停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線時為西瓜，有確實瞄押但是西瓜沒連線時為機會牌



西瓜



強機會牌

AT 中的打法

有押順指示照押順指示停止，切入演出發生時全轉輪瞄押畫面中指定圖案

其他演出發生時則按照通常時打法瞄押即可，以下戲畫(雙 BAR)圖案停止時為 BASARA 目



弱 BASARA 目



強 BASARA 目

各種演出說明

模式介紹

通常場景



伊達場景



真田場景



前田場景

通常時內部有五種模式，會管理規定步數與 CZ 當選時對決的武將，通常 A 最大 999 步
通常 B 最大 800 步，前兩個每 200 步為好機。通常 C 最大 549 步，每 150 步為好機，CZ 有優遇
天國最大 149 步，裏模式最大 999 步，當選 CZ 時為信長對決或一觸即發濃厚。設定變更時容易
選到通常 C 與天國。場景移行依序為伊達、真田、前田、伊達，順序不同時可期待滯在通常 C

足利場景



AT 結束後或 CZ 失敗後，最大到達 150 步時移行的拉回場景，越早到達則期待度越高

100G 以內的當選率約 40%

前兆場景



單騎特攻



奥州流星群



乙女の晩宴

主要每消化 200 步突入的前兆場景，收集星星使期待度上升，最後連續演出成功則當選 CZ 或 AT
約九成機率突入單騎特攻，奥州流星群為前兆期待大。乙女の晩宴為 CZ 濃厚，可期待直擊 AT

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>

CZ



武將對決



一觸即發

武將對決為期待度約 50% 的 CZ，為 5G EXGAME 與 4G STGAME 所組成的 ST 行自力對決

ST 中小役成立時會給予對方傷害且重置轉數。將敵人體力歸零則當選 AT

上位 CZ 的一觸即發為 15G 間每轉抽選夜晚 AT，期待度約 80%

BASARA FEVER



白天 AT



夜晚 AT

純增 3.1 枚/G 的差枚數管理型 AT，有 7 連線開始的白天 AT 與 BAR 連線開始的夜晚 AT

通常時的演出

單兵突擊 ICON



通常時小 V 銅鐘或特殊小役會抽選此 ICON
獲得時會先庫存，突入前兆場景時會放出加步數

步數高確



RP 的一部分突入，通常時基本 1G 加 1 步
高確中則會大量增加，超高確則增加的更多

戰火 ZONE



單騎特攻失敗時有機會突入，突入時下一次的
前兆場景為大好機

連續演出



前兆場景結束後發展演出，成功則當選 CZ 以上
前兆中如何收集越多星星為重點

武將對決中的演出

對決武將



前田慶次 vs 豊臣秀吉



伊達政宗&真田幸村 vs 織田信長

會依照對決武將有勝率的不同，約 40~60%，與信長對決勝利時則當選夜晚 AT 確定

小役成立時重置 ST 轉數



ST4G 間小役成立時給予傷害且轉數重置

傷害期待度依序為：押順銅鐘<RP/小 V 銅鐘<

弱櫻<西瓜<機會牌<強櫻

將敵方體力歸零時當選 AT



對方武將體力歸零時則當選 AT

BASARA FEVER 中的演出

初回特化區間



劍帝演舞(白天 AT)



魔王的一擊(夜晚 AT)

AT 的初期枚數會經由特化區間來決定，劍帝演舞為 5G 繼續，會依照足利放出的招式來上乘枚數

平均上乘枚數約 200 枚以上。魔王的一擊為 1G 完結，平均上乘枚數 300 枚以上

夜挑戰



7 連線告知後有機會發生，挑戰猜押順
猜中時會突入魔王的一擊=突入夜晚 AT

戰量表上升



小 V 銅鐘或特殊小役會抽選戰量表上升
每獲得 8 點有機會使量表破壞，24 點必破壞
破壞時發展連續演出，成功則獲得上乘特化區間

場景



戰量表點數獲得期待度會依照滯在場景有變化
期待度：関ヶ原<大坂城<安土城<永祿の宮

連續演出



戰量表破壞後發展的連續演出有四種
成功時則當選倍倍對決、戲畫 RUSH 或粹的極致

粹的極致



對決三次中勝利時枚數會倍數上升，且乘上倍數後會直接繼承到下一戰，初期枚數 20~100 枚

戲畫 RUSH



停止戲畫圖案演出

成立 BASARA 目

發生落雷演出

會依照三個轉輪上的數字相乘後決定上乘枚數的特化區間，初期數字為全部 5 或 7
至少 10G 間，押順指示發生時會使第一押順轉輪的數字上升，停止戲畫圖案演出時停止的轉輪數字
會上升，成立 BASARA 目則全部數字上升，發生落雷演出則該轉輪數自大上升

粹的極致



1SET 6G 或 8G 繼續的 ST 型特化區間，繼續率 90%或 95%，消化中高確率出現紅櫻

紅櫻或特殊小役成立時會獲得上乘+特化區間抽選率上升 10%+ST 轉數回復

特化區間抽選率會顯示在畫面上，最終會依照獲得的%數抽選特化區間，超過 100%零頭部分

也會額外抽選。假設是 260%的話則獲得兩次+60%再抽選

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/256.7	1/249.8	1/227.3	1/205.2	1/200.0	1/197.2
AT	1/529.6	1/504.0	1/443.4	1/390.6	1/363.6	1/347.4
機械割	98.1%	99.6%	102.0%	105.0%	107.0%	110.0%

小役確率

小役	小 V 銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	中段櫻
確率	1/16.4	1/69.8	1/99.3	1/258	1/439.8	1/16384

步數加算抽選

會依照成立小役與是否滯在步數高確率抽選增加步數

通常狀態

步數	1	6	11	31	51	101	301	1000
小 V 銅鐘	62.5	36.3	0.4	0.4	0.4			
西瓜		59.8	25	11.3	3.1	0.8		
機會牌			40.6	39.8	12.5	6.3	0.4	0.4
弱櫻		75	14.8	8.2	1.6	0.4		
強櫻				48.4	37.5	12.5	0.8	0.8
其他小役	100							

步數高確

步數	1	6	11	31	51	101	301	1000
RP/小 V 銅鐘		97.7	0.8	0.8	0.8			
西瓜			67.2	25	6.3	1.6		
機會牌				60.9	25	12.5	0.8	0.8
弱櫻		46.1	37.5	12.5	3.1	0.8		
強櫻					71.9	25	1.6	1.6
其他小役	87.5	12.1	0.4					

步數超高確

步數	1	6	11	31	51	101	301	1000
RP/小 V 銅鐘		95.3	1.6	1.6	1.6			
西瓜				46.9	37.5	12.5	1.6	1.6
機會牌					68.8	25	3.1	3.1
弱櫻				67.2	25	6.3	0.8	0.8
強櫻						75	12.5	12.5
其他小役	75	23.4	1.6					

內部模式與規定步數相關

通常 A 天井為 999 步，每 200 步為好機

通常 B 天井為 800 步，每 200 步為好機，比起通常 A 比較容易選到少步數

通常 C 天井為 549 步，每 150 步為好機，武將對決對手抽選優遇，設定變更時較易選到

天國天井為 149 步，設定變更時較易選到

裏模式天井為 999 步，較易選到高步數，當選 CZ 時為信長或一觸即發濃厚

CZ 等級抽選

CZ 等級有四階段，等級 2 對決秀吉以上、等級 3 對決信長以上、等級 4 為 AT 確定

當選 CZ 時會依照滞在模式抽選 CZ 等級

CZ 等級	1	2	3	4
通常 AB/天國	98.4		1.2	0.4
通常 C		98.4	1.2	0.4
裏模式			96.9	3.1

步數高確移行抽選

RP 成立時會抽選狀態上升，當選時保證滯在 10G，之後會抽選轉落，平均滯在 20G

設定	1	2	3	4~6
通常跳高確	2	2.3	3.1	3.9
高確跳超高確	3.9	5.9	7.8	11.7

CZ「武將對決」中的抽選

對戰對手	石田三成	德川家康	豐臣秀吉	織田信長
對手 HP	20	18	16	13

消化中會依照成立小役抽選 HP 減少

減少 HP	1	2	3	5	7	10	20
RP		78.5	15.6	5.9			
小 V 銅鐘		35.1	46.9	17.6			0.4
西瓜				81.3	12.5	3.1	3.1
機會牌					75	12.5	12.5
弱櫻			67.2	25	6.2	0.8	0.8
強櫻						75	75
其他小役	50	41.8	7.8	0.4			

CZ「一觸即發高確率」中的抽選

每轉依照成立小役抽選 AT

小役	其他小役	RP	小 V 銅鐘	特殊小役
當選率	5.1	12.5	25	100

劍帝演舞中的上乘抽選

上乘枚數	30	50	70	100	300	500
RP	50	48.4	0.8	0.8		
小 V 銅鐘		87.4	6.3	6.3		
西瓜			49.2	47.6	1.6	1.6
弱櫻			87.4	11.8	0.4	0.4
機會牌/強櫻				87.4	6.3	6.3
其他小役	68	31.2	0.4	0.4		

魔王的一擊中的上乘抽選

上乘枚數	300	350	400	500
其他小役	89.8	8.6	1.2	0.4
西瓜/弱櫻			75	25
機會牌/強櫻				100

AT 中狀態移行抽選

不中小役成立時會進行狀態升格抽選，但有無押順指示會有不同抽選

移行通常/高確時有 5G 保證，超高確有 10G 保證，保證後每轉 1/10 抽選轉落

	無押順指示時			有押順指示時	
滞在	通常	高確	超高確	高確	超高確
低確	43.8	6.25		98.4	1.6
通常	75	25		98.4	1.6
高確		99.6	0.4	93.8	6.25

AT 中戰點數獲得抽選

會依照成立小役與滞在狀態抽選點數，超高確中與特殊小役成立時 100%獲得點數

其他狀況的獲得率如下

滞在	低確	通常	高確
RP	50	75	100
小 V 銅鐘	14.5	24.1	51

以下為當選後獲得點數的分配比例，BASARA 目簡稱 BSR

低確~高確中

獲得點數	1	2	3	4	8	16	24
RP/小 V 銅鐘	94.5	3.1	1.6	0.4	0.4		
西瓜			70.3	25	3.1	0.8	0.8
弱櫻/弱 BSR		60.1	25	12.5	1.6	0.4	0.4
機會牌				68.8	25	3.1	3.1
強櫻/強 BSR					75	12.5	12.5

超高確中

特殊小役獲得 24 點確定。RP/小 V 銅鐘時 87.5% 8 點、12.1% 16 點、0.4% 24 點

規定戰點數抽選

規定點數	8	16	24
初當時	33.6	66.4	
初當以外	33.6	33.2	33.2

AT 中上乘抽選

一般 AT

上乘枚數	20	30	50	100
弱櫻	6.3	6.3	0.4	0.4
西瓜	12.5		3.1	3.1
機會牌	37.5	37.5	12.5	12.5
強櫻		50	25	25

夜晚 AT

上乘枚數	10	20	30	50	100
弱櫻	86.6	6.3	6.3	0.4	0.4
西瓜	46.9	46.9		3.1	3.1
機會牌			75	12.5	12.5
強櫻				75	25

單兵突擊 ICON 的特殊上乘示唆

出現+222 步：設定 2 以上確定

出現+333 步：設定 3 以上確定

出現+444 步或+456 步：設定 4 以上確定

出現+555 步：設定 5 以上確定

出現+666 步：設定 6 確定

AT 中獲得枚數表示示唆

456 枚 OVER：設定 4 以上確定

555 枚 OVER：設定 5 以上確定

666 枚 OVER：設定 6 確定

CZ/AT 結束畫面示唆

基本畫面不列出

		
奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升	高設定期待度上升
		
奇數設定期待度大上升	偶數設定期待度大上升	高設定期待度大上升
		
模式 C 或裏模式	模式 C 濃厚	設定 2 以上濃厚
		
設定 3 以上濃厚	設定 3 以上濃厚+模式 C	設定 4 以上濃厚
		
設定 4 以上濃厚+模式 C	設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚

ENDING 中設定示唆

ENDING 中可以選擇三種演出模式

突然告知

發生時獅子導光板會發光後，第三停止後會出現獎盃，獎盃顏色會示唆設定

獎盃種類	銅色	銀色	金色	紅葉紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定

押順位置的卡片告知

		
奇數設定期待度微上升	偶數設定期待度微上升	奇數設定期待度上升
		
偶數設定期待度上升	奇數設定期待度大上升	偶數設定期待度大上升
		
高設定期待度上升	高設定期待度上升	高設定期待度大上升
		
設定 5 以上濃厚	設定 5 以上+可期待設定 6	設定 6 濃厚

特殊小役告知

特殊小役成立時會出現押順告知中的藍色卡片以上，示唆內容跟押順告知一樣