

# 戰國 BASARA GIGA

# 戦国 BASARA GIGA



導入年月 2023/08

六號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR

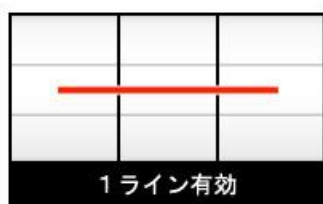


手機掃描 QR 進入機種介紹

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



BASARA FEVER(白天 AT)



BASARA FEVER(夜晚 AT)



11 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



## 開獎條件

1. 累積步數抽選 CZ/AT
2. 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  
最有效的活動廣告平台

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

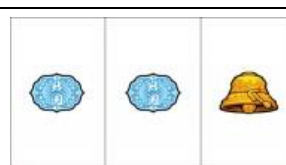


弱紅櫻



強紅櫻

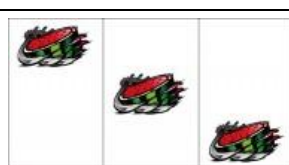
左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



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。乙女的晚宴為 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