

戰國 BASARA 英雄之宴

戦国 BASARA HEROES PARTY

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



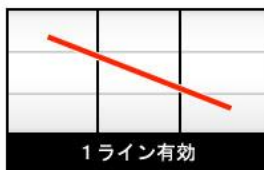
導入年月 2019/01

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



BASARA BONUS

獲得枚數超過 210 枚時結束



BASARA CHALLENGE

BASARA EPISODE

獲得枚數超過 50 枚時結束



10 枚



3 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	REPLA	水melon	水melon
19	水melon	水melon	水melon
18	水melon	水melon	水melon
17	水melon	水melon	水melon
16	水melon	水melon	水melon
15	REPLA	水melon	水melon
14	水melon	水melon	水melon
13	水melon	水melon	水melon
12	水melon	水melon	水melon
11	水melon	水melon	水melon
10	REPLA	水melon	水melon
9	水melon	水melon	水melon
8	水melon	水melon	水melon
7	水melon	水melon	水melon
6	水melon	水melon	水melon
5	REPLA	水melon	水melon
4	水melon	水melon	水melon
3	水melon	水melon	水melon
2	水melon	水melon	水melon
1	水melon	水melon	水melon

開獎條件

1. 轉轉抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 ART 或 CZ
3. CZ 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

本機沒有搭載天井

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



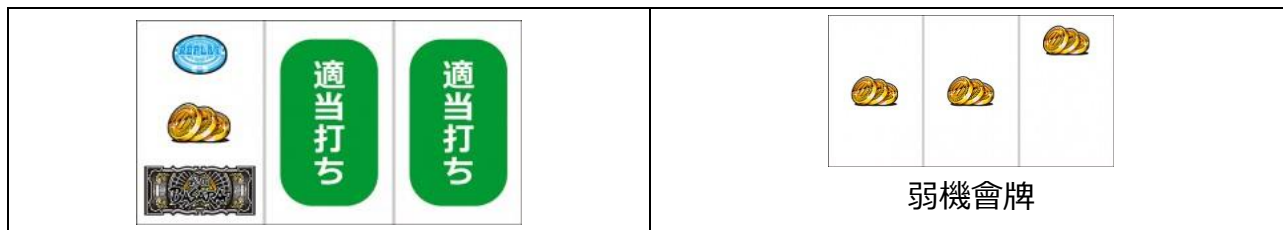
首先左轉輪約在上段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）

左轉輪紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止大牌或是白牌圖案的話為強紅櫻

右轉輪中段停止其他圖案時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成下圖排列時為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

西瓜連線時為西瓜，西瓜聽牌但是沒中時為強機會牌



BONUS 中的打法

全部順壓適當消化即可

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他則照通常時打法即可

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

模式介紹

通常場景



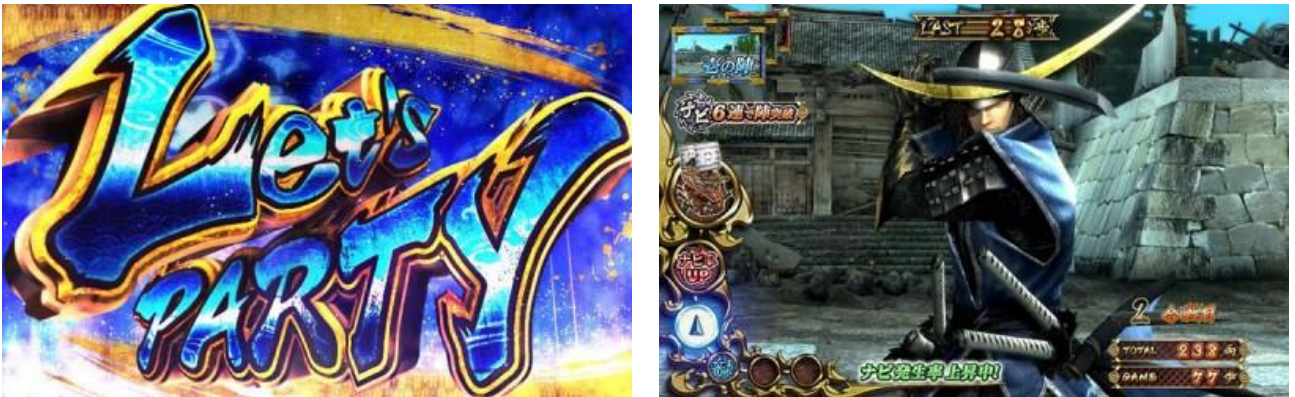
通常時的場景為日本戰國創世場景+藍綠紅紫所組成，綠紅紫滯在時為有利區間濃厚

有利區間在 SB 成立時的 33.6%移行，總移行率約 1/48，基本上滯在 30G

有利區間有通常、高確、超高確的模式，越高的模式越有機會當選 CZ 或 ART

黃色的青葉城場景為 BASARA CHALLENGE 失敗後移行，特殊小役成立時為 ART 當選的好機

ART 「Let's PARTY」



ART 初當時所突入的 Let's PARTY 為 G 數上乘型，純增約 1.7 枚 G (含 BONUS)

為 40G 以上繼續，壹貳參的三個陣全部都突破的話會往最終決戰發展，勝利則突入上位版 ART

陣營突破契機為押順指示連續發生，六連時一定突破成功!?

ART 「HEROES PARTY」



為上位版本的 ART，純增跟 Let's PARTY 一樣但是變成 SET 數管理，消化中收集「天貨」

獲得 10000 以上時則會發生 SET 數抽選的 BASARA 輪盤。這裡押順指示連續一樣很重要

連續次數越多則獲得的天貨也會越多

JACKPOT



HEROES PARTY 中有機會當選的最強 ART，ART 完走確定!?

BONUS 說明

BASARA 輪盤



BONUS 連線時要注意畫面上方的輪盤，針停止的格子是 V 的話則當選 ART

紅色格為 CZ，黑色格則為 BASARA 故事

BASARA BONUS



為藍七連線的 BASARA BONUS，獲得枚數為 154 枚的稀有 BONUS（確率 1/1598）

通常當選此 BONUS 都是 ART 確定，但是前一轉要是 SB 連線的話則不會有 ART 必須要注意

BASARA CHALLENGE



宿命之戰

出陣之刻

回胴之儀

為類似 CZ 的 BONUS，可以選擇上面的三種演出。宿命之戰中真田幸村勝利的話、出陣之刻中伊達政宗開眼的話、回胴之儀中 Let's PARTY 圖案連線的話則當選 ART，期待度高於 50%

BASARA 故事

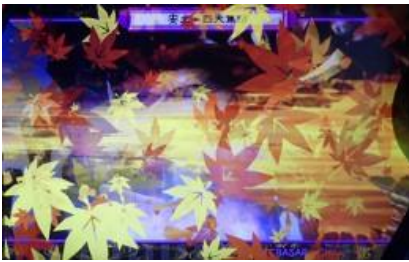


BASARA 輪盤後停在黑色格突入的 BONUS

雖然不會抽選 ART，但是消化中會有設定示唆的角色登場必須要注意

通常時演出

紅葉紋



通常時基本顏色對應小役
紅葉紋出現的話則期待度大

旋盤之間



通常時發生的 BASARA 輪盤
期待度非常高，旋轉方向也有
期待度變化，最後停在 V 則
當選 BONUS 確定

安土 四天集結



發生時為期待度大
四人集結的話則 ART 確定!?

ART 中的演出

押順指示連續



ART 中押順指示連續出現非常重要，六連時在 Let's PARTY 一定能突破陣營
在 HEROES PARTY 能獲得大量的天貨

獨眼龍王！伊達政宗進軍



Let's PARTY 突入時一定會從此開始，目標是發展最終決戰

小士郎登場時在壹貳陣時為突破確定，特殊小役成立時在第參陣也有機會直擊發展

最終決戰



足利義輝登場，勝利的話則突入 HEROES PARTY，沒勝利也會獲得 30G 以上的上乘
勝敗會以 TABLE 來管理，好的 TABLE 比較容易勝利，決戰中押順指示五連為勝利確定

特殊小役成立時會進行置換抽選

BASARA 輪盤



天貨 10000 以上獲得時會突入，黑色格為沒中、紅色格則獲得庫存、V 則為 JACKPOT

紅色格也有機會獲得複數庫存，發展時的天貨越多則當選率越高

粹の至り



ART 中 BONUS 成立時，消化後到回到 ART 之間為 Let's PARTY 中的押順獲得特話區間

HEROES PARTY 中為天貨獲得的特化區間

大亂鬥！乙女的集結



Let's PARTY 兩連後就可以選擇的模式，抽選內容都一樣，但是會變成獲得愛心
獲得越多越有機會突入上位版的 ART。HEROES PARTY 的乙女版為乙女的晚宴

設定示唆要素

BASARA 故事中的角色



BASARA 故事中會有設定示唆要素，出現前田慶次為設定 4 以上，全員集合為設定 5 以上濃厚！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BB	1/1598.4					
BE/BC	1/186.2	1/180.0	1/171.6	1/166.8	1/158.7	1/151.0
BONUS 合算	1/166.8	1/161.8	1/154.9	1/151.0	1/144.4	1/138.0
ART	1/311.7	1/305.2	1/295.9	1/290.5	1/281.1	1/271.9
機械割	97.9%	99.1%	101.0%	103.2%	104.2%	108.4%

BB 為 BASARA BONUS、BE 為 BASARA EPISODE，BC 為 BASARA CHALLENGE

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	1/181.4	1/177.9	1/172.8	1/169.9	1/164.8	1/159.7
強機會牌	1/187.4	1/184.8	1/181.1	1/179.0	1/175.1	1/171.3
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	SB
確率	1/4.9	1/33.8	1/100.1	1/200.4	1/69.6	1/16.0

BONUS 同時成立期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	17.2	18.8	21.2	22.5	24.8	27.1
強機會牌	31.7	32.6	3.9	34.7	36.1	37.5
小役	弱櫻		強櫻		西瓜	
確率	3.4		33.6		10.7	

有利區間移行抽選

SB 成立時的 1/3 會進行有利區間移行，移行時會決定狀態，決定後會抽選滯在轉數

狀態	分配比例	5G	6G	8G	9G	13G	18G
通常	54.7	75	12.5	9	0.4	0.4	0.4
高確	30.1			94.9	2.7	1.6	0.8
超高	15.2					98.4	1.6

有利區間滯在時會依照成立小役進行保障轉數加算抽選與狀態升格抽選

小役	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	SB
+4G	12.5	59.8		50	59.8	12.5	30.1
+9G&升格抽選		39.8	87.5	44.9	39.8	62.5	0.4
+14G&升格抽選		0.4	12.5	5.1	0.4	25	0.4

上面有當選升格抽選時才會進行狀態升格抽選，但是也沒有保證一定升格

滯在	小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	SB
通常	高確	11.9	29.7	14.8	11.9	26	0.2
	超高	8.2	20.3	10.2	8.2	17.8	0.2
高確	超高	18.1	44.9	22.5	18.1	39.3	0.4

BONUS 成立時的抽選

有利區間中當選 BONUS 時為 CZ 以上當選確定，會依照滯在狀態進行抽選

滯在	通常			高確			超高		
	低 CZ	高 CZ	ART	低 CZ	高 CZ	ART	低 CZ	高 CZ	ART
1	57.1	22	20.9	35.1	35.1	29.9	11	33	56
2	55.4	21.4	23.2	34	34	31.9	10.7	32	57.3
3	53.1	20.5	26.5	32.6	32.6	34.8	10.2	30.7	59.1
4	51.8	20	28.3	31.8	31.8	36.4	10	29.9	60.1
5	49.5	19.1	31.4	30.4	30.4	39.2	9.5	28.6	61.8
6	47.4	18.3	34.4	29.1	29.1	41.8	9.1	27.4	63.5

非有利區間中則絕大部份會當選 BASARA 故事

設定	1	2	3	4	5	6
BASARA 故事	52.4	54	56.2	57.4	59.5	61.4
低 CZ	26	25.1	23.9	23.3	22.1	20.9
高 CZ	19.9	19.3	18.4	17.8	17	16.3
ART	1.7	1.6	1.5	1.5	1.4	1.4

ART 結束畫面示唆

			
基本畫面	基本畫面	設定 2 以上期待高	設定 3 以上期待高
			
設定 3 以上期待高	設定 4 以上確定	設定 5 以上確定	

JACKPOT 中的寶玉示唆

 <p>基本畫面</p>	 <p>基本畫面</p>	 <p>設定 2 以上期待高</p>	 <p>設定 3 以上期待高</p>
 <p>設定 3 以上期待高</p>	 <p>設定 4 以上確定</p>	 <p>設定 5 以上確定</p>	