

戰國 BASARA2

戦国 BASARA2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



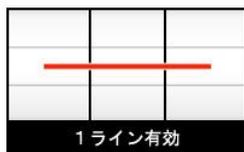
導入年月 2011/02

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 28G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 345 枚時結束



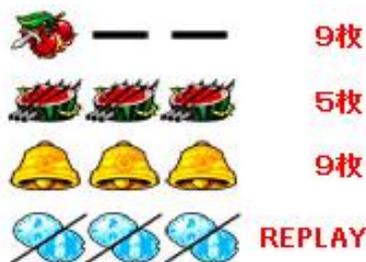
BIG BONUS

獲得枚數超過 240 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 81 枚時結束



轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	櫻桃	鈴	鈴
20	鈴	櫻桃	鈴
19	慶次	慶次	慶次
18	鈴	鈴	櫻桃
17	鈴	鈴	櫻桃
16	櫻桃	櫻桃	鈴
15	鈴	櫻桃	鈴
14	鈴	櫻桃	櫻桃
13	藍	鈴	鈴
12	鈴	鈴	鈴
11	櫻桃	櫻桃	櫻桃
10	鈴	櫻桃	櫻桃
9	鈴	藍	櫻桃
8	櫻桃	鈴	鈴
7	櫻桃	鈴	鈴
6	櫻桃	櫻桃	櫻桃
5	鈴	櫻桃	櫻桃
4	鈴	鈴	藍
3	櫻桃	鈴	鈴
2	鈴	櫻桃	鈴
1	鈴	鈴	櫻桃

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ 「一觸即發高確率」 突入 ART

轉輪凍結特典與確率

為強櫻 D 成立時發生(確率 1/65536)
特典為慶次 BIG+ART 3SET 以上確定

天井情報與恩惠

天井有兩種，第一天井為 BONUS 間 1059G

天井到達後成立的 BONUS 消化後突入 ART 確定

第二天井為 BONUS 間 1598G，天井到達後經由前兆突入夜 ART 200G

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



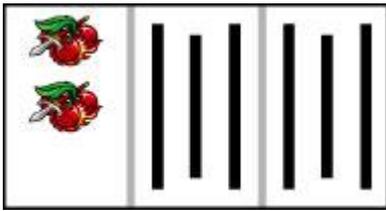
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



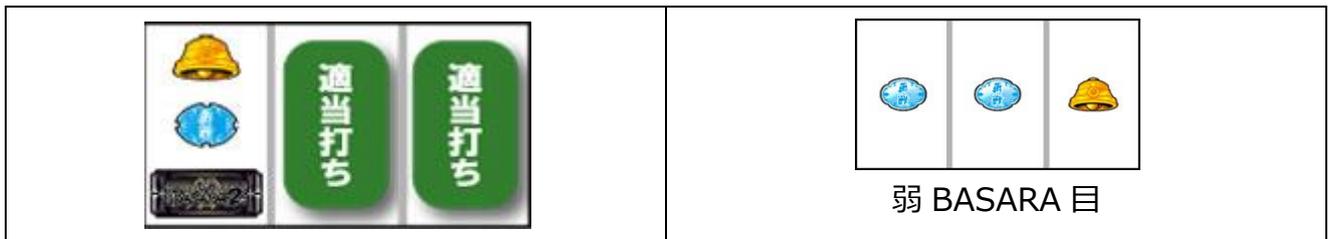
首先瞄押左轉輪的紅櫻(黑 BAR 下方), 約在上段處瞄押

左轉輪中段紅櫻停止時, 左右轉輪適當停止即可, 此為中段櫻(非 CT 消化中為確定櫻)

左轉輪角紅櫻停止時, 中右轉輪適當停止, 中轉輪中段銅鐘停止為弱紅櫻、反之為強紅櫻

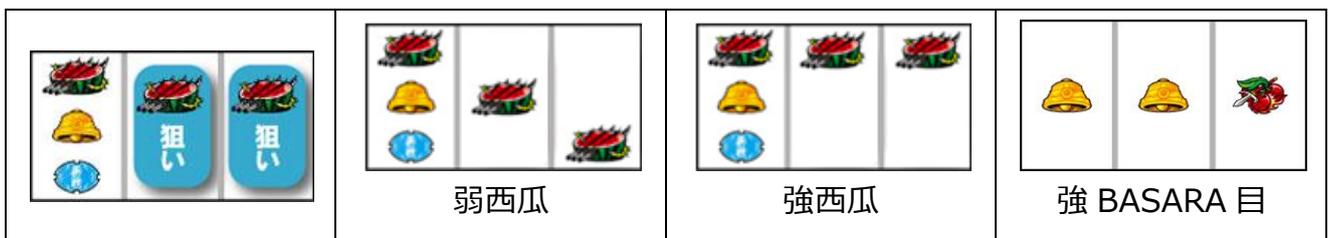


左轉輪下段 BAR 停止時, 中右轉輪適當停止即可, 中段再再鐘連線為弱 BASARA 目



左轉輪西瓜出現時, 中右轉輪瞄押西瓜, 斜瓜連線時為弱西瓜、平瓜連線時為強西瓜

鐘鐘櫻連線時為強 BASARA 目, 再再鐘連線時為弱 BASARA 目



BONUS&ART 中的打法

畫面有指示時瞄押指示的圖案, 有押順指示時照押順停止, 其餘照一般時打法即可

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

通常時的演出

燈籠告知



燈籠的顏色對應各種小役

寶箱告知



被一字斬破壞後剩下的寶箱
該顏色對應各種小役

火炬告知



其中一把火熄滅之後剩下的
火顏色對應各種小役

雪上畫演出



依照圖不同有不同期待

發掘演出



寶箱顏色對應各小役

投射演出



投射物品有期待度不同

灑傳單演出



煙的顏色對應各小役

門演出



門中會出現各種文字
文字內容及顏色有期待度高低

中段紅櫻機會



通常時 BASARA 目出現後
發生的中段紅櫻機會

轉輪凍結演出



發生為慶次 BIG 確定
而且 ART 也確定的超激演出

一觸即發高確率演出



斜線 REPLAY 成立的一部份突入，滯在中的 20G 轉轉都會進行 ART 突入抽選



畫面中只要出現整個 BASARA FEVER 圖案則 ART 突入確定!



單騎特攻演出

ART 前兆演出場景



立牌演出



台詞演出



敵人登場



此為 ART 突入前兆演出的場景，立牌的內容與對話的內容都會示唆期待度
之後敵人登場後進行對決，勝利的話則 ART 確定

連續演出說明

從まつ的手中逃走!



如果慶次能逃走的話則成功

將石龍像給破壞!



政宗將石龍像破壞則成功

突破巨大門!



幸村突破巨大門則成功

完成敲擊落下的不倒翁



如果敲擊中不倒塌
則演出成功

聚集 1000 名信眾



如果能聚集到一千名
信眾的話則成功

突破這片雪原



如果能平安無事的
滑出整片雪原則成功

留下上杉謙信的圖案



如果能選擇到謙信
的圖案則成功

決戰演出說明

神速聖將 上杉謙信



詭計智將 毛利元就



裂界武帝 豊臣秀吉



武將對決演出，只要我方的武將能勝利的話則 BONUS 或 ART 確定，上方越右邊的期待度越高

ART 中演出說明

前田慶次



伊達政宗



真田幸村



ART 突入時會依照選擇的武將有不同的上乘型態，慶次為上乘機率低，但一次上乘 G 數多的一擊型
政宗為上乘機率高但是比較難上乘高轉數，幸村就位於兩者中間的平衡型

各種演出告知上乘



連擊機會



上面的演出發生代表特殊小役成立濃厚=有機會上乘轉數

ART 中 BASARA 目
成立時發生
會形成連續的紅櫻
進行 G 數上乘抽選

門演出



上乘最大一次 300G



ART 剩餘零轉門關起來時要注意門的顏色

最高潮的字出現為激熱

一擊上乘的 G 數有 10~300G

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
慶次 BIG	1/1192	1/1192	1/1111	1/1074	1/1040	1/1192
紅/藍 BIG	1/618	1/618	1/596	1/585	1/565	1/504
REG	1/655	1/630	1/607	1/585	1/565	1/504
BONUS 合算	1/251	1/247	1/237	1/230	1/222	1/208
ART 初當	1/259	1/255	1/244	1/237	1/229	1/215
機械割	97.8%	99.3%	100.8%	105.0%	110.8%	116.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/90.0	1/89.8	1/89.0	1/88.6	1/88.1	1/87.1
強西瓜	1/328	1/324	1/315	1/309	1/301	1/285
小役	通常 RP	斜線 RP	確定斜線 RP	左第一銅鐘	弱櫻 B	強櫻 B
確率	1/7.47	1/320	1/2341	1/29.8	1/512	1/5041
小役	強櫻 C	強櫻 D	弱 BASARA 目	強 BASARA 目	中右第一銅鐘	共通銅鐘
確率	1/21845	1/65536	1/75.2	1/1024	各 1/11.5	1/257

一般狀態 CC 中

弱櫻 A	1/1.11	強櫻 A	1/10.0
------	--------	------	--------

特殊狀態小役確率

RT 中

小役	不中	CC 中弱櫻 A	CC 中強櫻 A
確率	1/32~1/26.2	1/3.44	1/1.41

BIG 中

小役	七連線	慶次 BIG 中中櫻	藍紅 BIG 中中櫻
確率	1/2048	1/200	1/400

REG 中

小役	三擇銅鐘	共通銅鐘
確率	各 1/6	1/2

小役與 BONUS 重複當選率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	8.79	9.04	9.78	10.3	10.8	11.7
強西瓜	32	32.7	34.6	35.9	37.6	40.9
小役	斜線 RP	確定斜線 RP	共通銅鐘	弱櫻 B	強櫻 B	強櫻 CD
當選率	2.38	100	3.14	32.8	92.3	100

通常時模式移行抽選

通常時特殊小役成立且未與 BONUS 同時成立時會進行模式移行抽選

小役	BASARA 目			弱櫻 A			強櫻 B		共通銅鐘
	低確		高確	低/高確		超高	不論		不論
設定	高確	超高	超高	超高	前兆 A	前兆 A	前兆 C	前兆 D	前兆 A
135	0.78	0.39	0.78	0.39	0.1	0.1	75	25	0.78
24	5	1.56	5	3.13	0.1				
6				3.13	0.39				

強西瓜成立時

低確滯在時

設定	高確	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
1-3	20	2.5	1.56	0.1	0.02	0.01
4-6		5	6.25			

高確滯在時

設定	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
1-3	12.5	10	0.1	0.02	0.01
4-6	25	25			

超高確滯在時

往	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
移行率	50	0.1	0.02	0.01

弱西瓜成立時

滞在	低確				高確			超高	
設定	高確	超高	前兆 A	前兆 B	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1-3	2.5	0.78	0.05	0.01	2.5	0.39	0.01	3.13	0.01
4-6	5	1.56	0.39	0.01	5	1.56	0.01	10	0.01

弱櫻 B/強櫻 A 成立時

低確滞在時

設定	高確	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
135	87.1	5	7.81	0.1	0.02	0.01
24	84.9	5	10			
6	74.9	12.5	12.5			

(超)高確滞在時

滞在	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
高確	25	25	0.1	0.02	0.01
超高		99.9	0.1	0.02	0.01

三擇銅鐘押順錯誤時

超高確 20%轉落高確、高確 20%轉落低確

一觸即發高確率抽選

通常時斜線 RP 成立時會進行一觸即發高確率的突入抽選

設定	12	34	56
突入率	30.3	33.3	40

一觸即發高確率的 20G 間，全部小役都會進行 ART 的突入抽選

成立	弱櫻 B/共通銅鐘 BASARA 目 BONUS	強櫻 B 強櫻 D	強西瓜	弱西瓜	純槓	通常 RP
前兆 A	99.9		50	12.5	20	0.28
前兆 B	0.05		0.05	0.05	0.05	0.05
前兆 C	0.02		0.02	0.02	0.02	0.02
前兆 D	0.01	100	0.01	0.01	0.01	0.01

BONUS 的模式移行抽選

BONUS 成立時與 BONUS 消化中成立小役時會進行模式移行抽選

慶次 BIG 成立時

滞在	高確	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
低確(設定 1-3)	70	25	5	0.01	0.01	0.003
低確(設定 4-6)	65	25	10			
高確		25	20			
超高			50			

紅藍 BIG 成立時

滞在	高確	超高	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
低確(設定 1-3)	20	1.56	5	0.01	0.01	0.003
低確(設定 4-6)	20	1.56	10			
高確		20	20			
超高			50			

BIG 消化中

成立	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
中段紅櫻	98.9	1	0.1	0.01
轉輪凍結			75	25

REG 中的抽選

REG 成立時會依照滞在模式進行銅鐘押順發生率的抽選

押順發生率	3%	25%	50%	75%	100%
低確(設定 1-3)	82.8	12.5	3.13	1.56	0.01
低確(設定 4-6)	65.6	25	6.25	3.13	0.02
高確		71.6	25	3.13	0.25
超高			73.4	25	1.56

押順銅鐘成立並且押順正確時會進行領土數獲得抽選

獲得數	1	2	3	6	8
分配比例	69	25	5	1	0.05

REG 結束時會依照獲得領土數進行模式抽選，六個以上獲得為前兆確定

(7 個獲得時背景為火焰、8 個為彩虹色)

滞在	低/高確			超高		滞在	不論			
領土	高確	超高	前兆 A	超高	前兆 A	領土	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆
0	98.2	1.56	0.2	98.4	1.56	6	99	1		
1	96.5	3.13	0.39	96.9	3.13	7		99	1	
2	93	6.25	0.78	93.8	6.25	8			99	1
3	85.9	12.5	1.56	87.5	12.5					
4	71.9	25	3.13	75	25					
5	43.8	50	6.25	50	50					

還有要是在 REG 中 10G 之間全部都是共通銅鐘成立時，為前兆 D 移行確定

特殊狀態時的模式移行抽選

設定變更時

設定 12			設定 34			設定 56		
低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
76.9	20	3.13	68.8	25	6.25	50	33.3	16.7

BONUS 後 1G

成立	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
特殊小役	98.9	1	0.1	0.01
BONUS			75	25

ART 結束後

移行	設定 12	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確	71.9	63.8	62.5	48.5	46.7
高確	20	25	25	33.3	33.3
超高	3.13	6.25	6.25	10	10
前兆 A	5	5	6.25	8.13	10

其他狀況

強櫻 D 成立時(轉輪凍結)		第一天并到達後的 BONUS			
前兆 C	前兆 D	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D
75	25	98.9	1	0.1	0.01

前兆移行時的 ART SET 數抽選

前兆移行時為 ART 確定，此時會進行 ART 的 SET 數抽選

前兆消化最大 30G 的前兆之後突入 ART（一觸即發高確率中則是前兆 0G 直接突入）

前兆模式	A		B		C		D
設定	135	246	135	246	135	246	1-6
1 SET	93.7	99.2					
2 SET	3.13	0.39	87.5	95			
3 SET	3.13	0.39	12.5	5	87.5	95	
5 SET	0.01	0.01	0.02	0.02	12.5	5	87.5
10 SET	0.01	0.01	0.02	0.02	0.05	0.05	12.5

ART 中抽選相關

ART 每一 SET 開始時會進行黃昏或夜模式抽選

夜模式有內部(背景為黃昏)、潛伏(從黃昏移行夜晚)、直接(一進 ART 就是夜背景)的三種

夜模式	設定 12	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
內部	0.07	0.07	0.62	2.5	5
潛伏	1.68	2.17	3.37	10	10.6
直接	5.24	5.23	6	7.5	9.38

ART 中特殊小役成立時會依照武將與模式進行 G 數上乘抽選

但是 ART 第 1G(還在選擇武將的時候)會使用專用下去做 G 數上乘的抽選

成立小役	強櫻 B		弱櫻 B/強櫻 A		純槓	
設定	1-5	6	1-5	6	1-5	6
上乘率	100		33.3	30.6	0.68	0.56
50G			83.6	91.1	97.3	96.7
100G	50	75	9.38	5.11	0.90	1.10
200G	25	12.5	4.69	2.55	0.90	1.10
300G	25	12.5	2.34	1.28	0.90	1.10

弱櫻 B/強櫻 A 成立時

模式	黃昏						夜		
	1-5			6			1-6		
武將	幸村	政宗	慶次	幸村	政宗	慶次	幸村	政宗	慶次
上乘率	26.8	66.8	10	25.3	65.3	9.52	34.8	90.1	12.5
10G		74.9			76.6			55.5	
30G	49	19.7		49.5	19.2		42.1	35.3	
50G	49	4.68	52.5	49.5	3.83	50.0	42.1	6.93	25
100G	1.46	0.58	21.0	0.77	0.30	21.1	8.99	1.73	25
200G	0.36	0.15	18.3	0.19	0.07	21.1	4.49	0.43	25
300G	0.09	0.04	8.21	0.05	0.02	7.81	2.25	0.11	25

純槓成立時

模式	黃昏						夜		
	1-5			6			1-6		
武將	幸村	政宗	慶次	幸村	政宗	慶次	幸村	政宗	慶次
上乘率	0.84	2.09	0.26	0.69	1.90	0.21	5.99	15.9	2.05
10G		75.2			82.3			78.6	
30G	48.9	18.7		48.7	12.2		45.1	15.7	
50G	48.9	5.25	28.6	48.7	4.50	35.3	45.1	2.03	25
100G	0.72	0.29	28.6	0.88	0.32	23.5	3.26	1.23	25
200G	0.72	0.29	28.6	0.88	0.32	23.5	3.26	1.23	25
300G	0.72	0.29	14.3	0.88	0.32	17.7	3.26	1.23	25

其他小役成立時(選擇武將不論)

成立小役	強西瓜		弱西瓜		共通銅鐘			
	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏		夜	
設定	1-6				1-5	6	1-5	6
上乘率	16.1	32.2	2.51	5.02	0.59	2.34	0.07	2.34
50G	77.6		79.6					
100G	19.4		15.6		33.3			
200G	2.42		3.89		33.3			
300G	0.61		0.97		33.3			

BONUS 成立時

BONUS 成立時會依照使其重複當選的小役是哪種還有滯在模式進行 G 數上乘抽選

當選小役	單獨		強弱西瓜		弱櫻 B		強櫻 B/C	強櫻 D/1G 連時	
	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜		設定 1-5	設定 6
模式	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	不論	不論	
10G	99.9	99.4	97.5	91.9	83.9	67.8			
50G			2.00	6.25	12.5	25.0	73.4		
100G	0.05	0.2	0.39	1.56	3.13	6.25	20.0	50	75
200G	0.05	0.2	0.10	0.20	0.39	0.78	5.00	25	12.5
300G	0.05	0.2	0.02	0.05	0.10	0.20	1.56	25	12.5