

八通屋

戰國BASARA3
戰國BASARA3
(エンターライズ(ENTERISE))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

●是以日本戰國群雄爭霸為背景的《戰國 BASARA》系列最新作，時代邁入
終結戰國亂世的關原之戰，由企圖一統天下的東軍統帥德川家康與繼承豐臣
遺志的西軍統帥石田三成展開以天下為賭注的戰鬥。

自稱第六天魔王的梟雄織田信長，在本能寺之變遭明智光秀所弑，
不過經過 18 年後又再度於關原之戰的時代復活。承襲右手長劍左手散彈槍
並用的戰鬥招式，並能驅使「六魔之王」的力量來大幅提升自己的能力，展
現其「征天魔王」壓倒性的真正實力。

●疑似BONUS+ART類型

【機械割】

設定1：97.1%

設定2：98.8%

設定3：101.0%

設定4：105.9%

設定5：108.0%

設定6：113.3%

【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.2枚的增加
- 1回合40次遊戲 + α
- 遊戲數上乘（最大300次遊戲）& 回合數上乘類型
- 從自力高確率區域（「一觸即發」or「單騎特攻」）和BONUS中的抽選至
ART突入（「BASARA BONUS」中的紅7連線是ART確定）
- 「一觸即發」是10or20次遊戲or ∞ 繼續，ART期待度是約66%
- 「單騎特攻」是20次遊戲 + α 繼續，ART期待度是約40%
- ART突入時是從「石田三成」（上乘容易當選）or「德川家康」（上乘遊戲
數較大）等武將進行選擇
- 「夜ART」突入是上乘性能大幅提高
- 「戰刻Boost」突入時是1步為最大10次遊戲消化（10~30步消化為止繼續）
- 「戰刻Boost」中是ART遊戲數減算停止& 上乘優遇

- ART中逆押切入時的BAR連線為大量遊戲數上乘的大機會
- 有從「武將戰鬥」回合數上乘和「決戰模式」ART繼續（繼續率60~80%）的可能性
- 凍結演出「魔王降臨」發生為ART大量累積的大機會

【BONUS的純增枚數】

固定的BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS。

▼BASARA BONUS · 紅7連線

鈴鐺導航回數20回 or 30回 or 50回 or 100回為止繼續。

▼武將BONUS · [紅7 · 紅7 · BAR]連線

鈴鐺導航回數8回為止繼續。

【天井】

- 天井1：特定小役在50G~200G間沒成立時，特定小役天井到達，至自力機會區域「單騎特攻」突入。
- 天井2：996G消化，疑似BONUS與ART都沒中獎，經由前兆至ART突入。
- 天井3：疑似BONUS間1598G消化，70%繼續以上的決戰模式+100G以上的夜BASARAFever確定。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@櫻桃連中

BASARA目出現為櫻桃連中突入。櫻桃越連續，強櫻桃的出現率越高。

櫻桃5連續出現為BASARA FEVER(ART)當選濃厚

通常時是BASARA FEVER(ART)，ART中是戰刻Boost(上乘)突入的機會。

BASARA目

有弱跟強之分，從強BASARA目突入是連中期待度提高。

(除了下記以外，還有其他BASARA目存在。)

弱[REPLAY・REPLAY・鈴鐺] [鈴鐺・鈴鐺・REPLAY]

強[鈴鐺・鈴鐺・櫻桃]



櫻桃連中

@櫻桃累積

成立的櫻桃累積機會倍增的系統。顯示的遊戲數消化的話，累積的櫻桃放出，

在自力高確區域和BONUS中也可能發動。

顯示的色變化的話，是中段櫻桃的機會，

顏色是[藍<綠<紅]依順序期待度提高。



櫻桃累積

@自力高確

ART突入機會的自力高確是單騎特攻(自力高確)、一觸即發(自力高確)2種類。

單騎特攻是從特定役成立時抽選和特定役天井突入。

一觸即發是從斜線REPLAY成立突入。



德川家康專用舞台 石田三成專用舞台

@舞台別高確期待度

通常時是德川家康和石田三成個別有3個舞台存在。

能島海戰or上田城水攻戰移行的話，前兆or高確率的期待度提高。

德川家康：低 雜賀莊の戦い = 奥州走竜戦 < 能島海戦 高

石田三成：低 中富川海砦戦 = 巖島の戦い < 上田城水攻戦 高

@單騎特攻(自力高確)突入契機

特定小役成立時，單騎特攻(自力高確)的突入抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜<強西瓜<強櫻桃<中段櫻桃 高

@BONUS獲得抽選

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜=強櫻桃<中段櫻桃<強西瓜 高



Boost 燈役物

@通常演出

本多忠勝、大谷吉繼登場，至Boost燈役物攻擊，攻擊成功的話是機會。

前田慶次是登場演出為機會。

敵兵擊破演出是敵人的旗幟顏色依[白<黃<紅]順序

期待度提高。



敵兵擊破演出

@連續演出

根據技能種類和切入期待度有變化。本多忠勝和大谷吉繼參戰的話是機會。



德川家康： vs雜賀孫市



vs鶴姬



vs伊達政宗



石田三成： vs長曾我部元親



vs毛利元就



vs真田幸村

@特定役天井

一定遊戲數之間，特定役沒有成立，特定役天井發動，單騎特攻(自力高確)突入期待度提高。



特定役間天井

CHANCE按鈕長押為顯示特定役狀態，天井是最短約50G~最大約200G。

【機會區域(自力高確)的構成】

@單騎特攻(自力高確)解說

主要是從特定役成立時抽選突入，20次遊戲+ α 繼續的自力解除區域。

與武將的戰鬥勝利的話，BASARA FEVER(ART)確定，BONUS當選也可能ART獲得。

單騎特攻突入時的ART期待度是約40%。

突入條件：特定小役成立時抽選 / 特定役天井

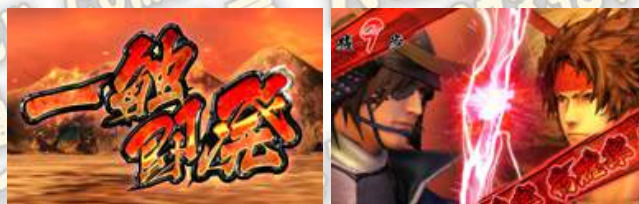
終了條件：規定遊戲數消化

演出：特定役成立時的抽選為帶子顏色越變化，期待度越高，彩虹是刺激！

風魔小太郎登場是機會。



單騎特攻



一觸即發

@一觸即發(自力高確)解說

通常時的斜線REPLAY成立突入，10Gor20GorART當選為止繼續的自力解除區域
每次遊戲全役為ART獲得抽選發生，一觸即發突入時的ART期待度是約66%。

突入條件：斜線REPLAY成立

終了條件：規定遊戲數消化

演出：夜背景當選的話，是夜BASARA FEVER(ART)的機會。

伊達VS真田決勝負的話，至決戰模式(ART)突入。

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

固定的BONUS未搭載，搭載2種類の疑似BONUS。

▼BASARA BONUS ・ 紅7連線

鈴鐺導航回數20回 or 30回 or 50回 or 100回為止繼續。

▼武將BONUS ・ [紅7・紅7・BAR]連線

鈴鐺導航回數8回為止繼續。

@BASARA BONUS

鈴鐺導航20or30or50or100回的疑似BONUS。

從通常時的突入是畫面右下的神籤暗示7連線的期待度。

通常時的BASARA BONUS中，7連線出現為ART當選。

ART中的BASARA BONUS中，7連線為遊戲數上乘發生。

(ART時的BASARA BONUS中，特定小役成立時，7連線高確率狀態移行的機會)



BASARA BONUS

武將 BONUS

@武將 BONUS

鈴鐺導航8回的疑似BONUS。

每次遊戲ART獲得抽選發生。

鈴鐺成立是根據登場的武將，ART突入和上乘期待度有變化。

通常時的武將BONUS中，每次遊戲進行成立役與武將(背景)對應的ART抽選。

ART時的武將BONUS中，每次遊戲進行成立役與武將(背景)對應的ART抽選。

鈴鐺導航消化，每次武將(背景)有變化。

前田慶次和織田信長登場的話是機會。

@BONUS終了特典

BONUS or BASARA FEVER(ART)終了後の第1G為特定役是ART獲得。

【ART的構成】

@BASARA FEVER(ART)解説

1回合40次遊戲+上乘遊戲數是ART累積消化為止繼續的ART。

ART也存在循環抽選為繼續的決戰模式(ART)。

回合數繼續 or 決戰模式(繼續率60%~80%為繼續抽選)。

BASARA FEVER(ART)的背景為夜背景，是長ART繼續期待大。



BASARA FEVER

▼武將選擇系統

• ART開始時，從石田三成 or 德川家康的其中一方任意選擇。

根據選擇的武將，ART性能有變化。

【石田三成】 上乘當選期待度：高

上乘遊戲數期待度：低

【德川家康】 上乘當選期待度：低

上乘遊戲數期待度：高

突入條件：從通常時的特定小役成立時抽選

自力高確中の抽選

BONUS中のART獲得

終了條件：獲得遊戲數消化後的累積消化



決戦模式

@決戦模式(ART)

- ART終了時，宿敵登場突入，不使用ART累積進行循環抽選繼續的ART狀態。
- 根據循環率是60%~80%為攻防展開，繼續期待度有變化。
- 在戰鬥沒有戰敗的話，是為ART繼續。

@夜BASARA FEVER

- 夜背景的夜BASARA FEVER是長繼續的期待度高。



夜 BASARA FEVER

@戰刻Boost(上乘)

- 10~30步(1步最大10G)之間，全役為上乘抽選發生的上乘特化區域。
- 從ART中的特定小役成立時抽選突入，戰刻Boost中是ART遊戲數減算停止。
- 越長的話，上乘期待度越高，BASARA目出現是機會。
- 特定役成立是3位數上乘的機會，奧義發動為3位數上乘濃厚。

▼突入契機

- ART中成立的特定小役。
- 櫻桃5連續成立



戰刻 Boost

(※通常時はART「BASARA FEVER」突入)

@連撃機會(上乘)

- CHANCE按鈕連打，砍倒敵兵，目標是上乘排行提高。
- 連打繼續的[Double!! < triple!! < BASARA!! < FEVER!! < SUPER FEVER!!]依順序期待度提高。最上位的SUPER FEVER!!為止到達的話，大量上乘濃厚。
- 究極連撃機會是刺激！



連撃機會

@連擊亂舞(上乘)

- 三成BAR是高速BAR連線的上乘亂舞，家康BAR是轉輪逆迴轉的一擊上乘。



連擊亂舞

▼突入契機

- ART中的家康BAR連線 or 三成BAR連線出現時

@武將戰鬥(上乘)

- 展開成立役對應的戰鬥，戰鬥勝利為ART回合數上乘發生。
- 鈴鐺成立為夥伴攻擊，特定役是大傷害的機會，REPLAY成立是敵人攻擊的危機。
- 勝利的話，ART累積的上乘發生。
- 根據對戰對手的特性，期待度有變化。



武將戰鬥

▼突入契機

- ART中的敵武將出現時

@魔王降臨(上乘)

- 從凍結發生征天魔王・織田信長登場的高級上乘演出。
- 轉輪迴轉，櫻桃停止時，ART累積上乘。
- 三成BARor家康BAR連線，上乘OG連突入。

▼突入契機

- 凍結發生時



魔王降臨

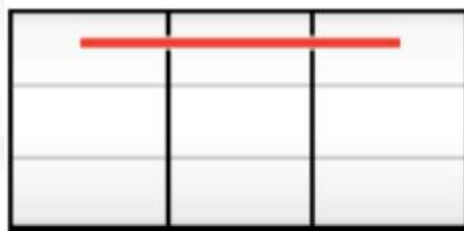
【轉輪排列】

【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	BASARA BONUS
	武将BONUS
6 or 9 枚	5 枚
- -	2 枚
櫻桃連中中或是櫻桃累積放出時的櫻桃是沒有付出枚數的	
	REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>



<停止模式 1>

首先在左轉輪上段瞄準 16 號 櫻桃，之後依照停止型，中、右轉輪有不同。

左轉輪櫻桃出現時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。



<停止模式 3>

該停止型出現時，中、右轉輪適當打擊。

@BONUS · ART中的打擊方法



<有導航時>

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止，否則可能有懲罰



<無導航時>

無導航時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱西瓜



強西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱 BASARA 目



弱 BASARA 目



強 BASARA 目

※BASARA 目還有其他組合，弱 BASARA 目與強 BASARA 目可以從轉輪閃爍觀察。

【BONUS出現率】

●擬似BONUS

設定1：1/315

設定2：1/300

設定3：1/285

設定4：1/252

設定5：1/227

設定6：1/204

●ART初當

設定1：1/355

設定2：1/328

設定3：1/327

設定4：1/282

設定5：1/258

設定6：1/209

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃

設定1：1/47.6 設定2：1/47.2 設定3：1/46.6

設定4：1/46.5 設定5：1/46.2 設定6：1/45.0

●強櫻桃

全設定共通：1/201.5

- 中段櫻桃 全設定共通：1/1585.0
- 弱西瓜 全設定共通：1/99.9
- 強西瓜 全設定共通：1/399.6
- BASARA目合算 全設定共通：1/118.3

@ART中

- 弱櫻桃 設定1：1/49.8 設定2：1/49.0 設定3：1/48.5
設定4：1/48.2 設定5：1/47.8 設定6：1/46.5
- 強櫻桃 全設定共通：1/106.5
- 中段櫻桃 全設定共通：1/389.2