

八通屋

バジリスク〜甲賀忍法帖〜II  
BASILISK〜甲賀忍法帖〜2代  
(メーシー)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



●日本5號機超高人氣機種『甲賀忍法帖』。動畫中的故事發生在慶長十九年（1614年），伊賀與甲賀兩族忍者各代表德川幕府大將軍德川家康的孫子竹千代與國千代相互廝殺，來決定三代將軍的人選。而這兩族忍者，分別為甲賀卍谷眾和伊賀鑊隱組，戰鬥在這二十名忍者間展開。

●BONUS和BASILISK TIME（ART）為代幣增加的類型

### 【機械割】

設定1：97.4%

設定2：99.0%

設定3：103.3%

設定4：107.2%

設定5：112.9%

設定6：119.5%

### 【ART概要】

●累積方式＋繼續率方式＋遊戲數上乘

●1回合：不固定（大約40G）

●ART中的純增：1G中獎約2.7枚



## BASILISK TIME (ART)

從「特定小役成立」「開眼チャレンジ(開眼挑戰)」「BONUS  
結束後」等突入，前半部分「追想の刻(追憶之刻)」和後半部  
分「争忍の刻(争忍之刻)」構成的繼續率+累積型的押順ART。

※繼續率最高為80%。



追想の刻(追憶之刻)



争忍の刻(争忍之刻)

前半部「追想の刻(追憶之刻)」是全24話ART循環的故事繼續。

在追想の刻(追憶之刻)結束時ART遊戲數上乘有可能發生。

後半的「争忍の刻(争忍之刻)」為賭ART繼續的戰鬥，甲賀們勝  
利的話為ART繼續確定。

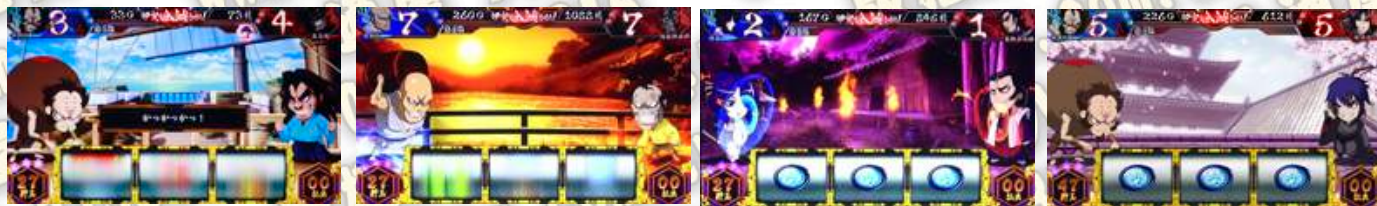
還有，ART中紅BAR連線的話，在上乘特化區域「瞳術チャンス  
(瞳術機會)」突入，如果瞳術チャンス(瞳術機會)中紅BAR連線  
的話，ART累積上乘確定。

每1G的純增枚數是約+2.7枚。



**ART當選期待度**：單櫻桃<機會REPLAY<強鈴鐺<好機<3連櫻桃

**各背景ART繼續期待度**：白天舞台<傍晚舞台<夜晚舞台<城舞台



白天舞台

傍晚舞台

夜晚舞台

城舞台

### 開眼チャレンジ(開眼挑戰)

通常時突入的ART超高確率區域。突入時是從「安定タイプ(穩定類型)」 「波乱タイプ(波折類型)」 「勝負タイプ(勝負類型)」的3種遊戲性能選擇挑戰。

安定タイプ(穩定類型)是固定15G，波乱タイプ(波折類型)是每次遊戲繼續抽選型，勝負類型是以一發告知失敗或ART突入為止繼續。

紅BAR連線、弦之介開眼的話為ART突入確定。

**開眼挑戰期待度**：強鈴鐺・單櫻桃<強櫻桃<好機<機會REPLAY

**開眼切入期待度**：弦之介<朧<豹馬



## エピソードバトル (小故事戰鬥)

争忍の刻(争忍之刻)中，特定小役成立的話，有可能發展到小故事戰鬥。

如果這個小故事戰鬥勝利的話，ART累積上乘確定。



## 真瞳術チャンス (真瞳術機會)

如果在瞳術チャンス(瞳術機會)突入時，『真』的文字出現的話為真瞳術チャンス (真瞳術機會)，為ART大量累積的機會



瞳術チャンス(瞳術機會)

真瞳術チャンス (真瞳術機會)



## 內部狀態

通常時是「低確率狀態」「高確率狀態」等的內部狀態存在。

越高級的狀態ART期待度越高。

土岐峠ステージ(土岐峠舞台)高概率狀態變得濃厚。

甲賀彈正屋敷ステージ(甲賀彈正屋敷舞台)和駿府城ステージ(駿府城舞台)為前兆舞台，特別是駿府城ステージ(駿府城舞台)更為刺激。



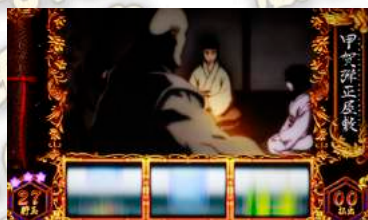
甲賀彈正屋敷舞台



伊賀錨隠れ舞台



土岐峠舞台



甲賀彈正屋敷舞台



駿府城舞台

狀態移行期待度：槓龜<好機・機會REPLAY<強鈴鐺

【BONUS的純增枚數】

●BIG：約336枚



## 【天井】

ART終了後1280G消化為天井狀態到達、經由潛伏遊戲，ART突入確定。

ART突入時は50% or 66% or 80%の繼續率被選擇。

### 天井到達時的繼續率分配

● 50% 繼續	全設定共通	50.00%
● 66% 繼續	全設定共通	46.88%
● 80% 繼續	全設定共通	3.13%

### 回合數累積分配

● 2回合	全設定共通	98.91%
● 3回合	全設定共通	0.78%
● 4回合	全設定共通	0.20%
● 5回合	全設定共通	0.10%



**【懲罰】**

● **通常時**

變則按押的話會有懲罰發生的情況。

押順導航發生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。



【轉輪排列】

【役構成】



 <b>BIG BONUS</b>	
345枚を超える払い出して終了	
 <b>超過 345 枚付出終了</b>	
 <b>15枚</b> ART中14枚or15枚	 <b>6枚</b> BONUS中12枚
 <b>2枚</b>	 <b>REPLAY</b>
 <b>CHANCE REPLAY</b>	

【有効線】





**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



**<最初瞄準圖案>**

BIG 成立時，全轉輪瞄準 BAR

通常時基本上適當打擊就 ok

**@BONUS中的打擊方法**



演出未發生時，適當打擊就 ok

切入發生時，逆押瞄準紅 BAR

**@ART中的打擊方法**



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止

演出未發生時，適當打擊就 ok

紅 BAR 瞄準的切入發生時，全轉輪瞄準紅 BAR



@機會役



強 or 確定櫻桃

6枚/強櫻桃。12枚/確定櫻桃



弱櫻桃

(單・2連櫻桃)



強 MB



弱 MB



強鈴鐺(付出音變化)



機會 REPLAY

@ART抽選符號



單櫻桃

機會 REPLAY

強鈴鐺

機會項目

3連櫻桃

@模式移行抽選符號



槓龜

機會 REPLAY&櫻桃&機會項目

強鈴鐺





單櫻桃&強鈴鐺 強鈴鐺 機會項目 機會 REPLAY

**【BONUS出現率】**

●BIG確率 全設定共通 1/32768.00

●ART初當確率

設定1	1/294	設定2	1/262	設定3	1/252
設定4	1/218	設定5	1/210	設定6	1/178

●BONUS +ART合成確率

設定1	1/292	設定2	1/260	設定3	1/251
設定4	1/217	設定5	1/209	設定6	1/177

**【小役確率】**

@通常時

●通常 REPLAY 全設定共通 1/8.24

●機會 REPLAY 全設定共通 1/64.00

●中第一停止押順鈴鐺

設定1	1/13.98	設定2	1/14.08	設定3	1/14.17
設定4	1/14.28	設定5	1/14.39	設定6	1/14.74



●右第一停止押順鈴鐺

設定1 1/13.98 設定2 1/14.08 設定3 1/14.17

設定4 1/14.28 設定5 1/14.39 設定6 1/14.74

●弱鈴鐺

設定1 1/17.35 設定2 1/17.13 設定3 1/16.91

設定4 1/16.70 設定5 1/16.50 設定6 1/15.92

●強鈴鐺

設定1 1/537.73 設定2 1/530.92 設定3 1/524.29

設定4 1/517.82 設定5 1/511.50 設定6 1/493.45

●弱櫻桃 全設定共通 1/81.92

●強櫻桃 全設定共通 1/163.84

●確定櫻桃 全設定共通 1/10922.67

●弱MB

設定1 1/18.54 設定2 1/18.31 設定3 1/18.08

設定4 1/17.86 設定5 1/17.64 設定6 1/17.02

●強MB

設定1 1/179.24 設定2 1/176.97 設定3 1/174.76

設定4 1/172.61 設定5 1/170.50 設定6 1/164.48

●MB合成確率

設定1 1/16.80 設定2 1/16.59 設定3 1/16.38

設定4 1/16.18 設定5 1/15.98 設定6 1/15.42



<MB中>

- 弱鈴鐺 全設定共通 1/1.03
- 強鈴鐺 全設定共通 1/32.00

@BONUS中

- 鈴鐺 全設定共通 1/1.16
- 赤BAR連線 全設定共通 1/24.00
- 赤BAR連線(假) 全設定共通 1/10.20

@ART中

- REPLAY 全設定共通 1/1.58
- 逆押赤BAR連線 全設定共通 1/819.20
- 逆押赤BAR(假) 全設定共通 1/163.84

<通常ART的MB中>

- 弱鈴鐺 全設定共通 1/1.01
- 強鈴鐺 全設定共通 1/128.00

<真瞳術機會中>

- 逆押赤BAR連線 全設定共通 1/4.00
- 逆押赤BAR(假) 全設定共通 1/8.00