

八通屋

バジリスク絆 SK～甲賀忍法帖 3

BASILISK～絆 SK～甲賀忍法帖 3

(エレコ ELECO)



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※



●甲賀忍法帖系列第三彈，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。

兩族忍者，分別為甲賀卍谷眾和伊賀鏢隱組，戰鬥在這二十名忍者間展開。

●遊戲性是和初代甲賀忍法帖相近，從疑似BONUS連接AT的配置

### 【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.6%

設定3：102.0%

設定4：106.6%

設定5：112.1%

設定6：119.2%

### 【AT概要】

●1次遊戲中獎約2.8枚的增加

●1回合約40次遊戲（「追想之刻」和「爭忍之刻」2部份構成）

●遊戲數上乘&循環率（25 or 33 or 50 or 66 or 80%）&回合數類型

●通常時是主經過「バジリスクチャンス(BASILISK機會)」（鈴鐺導航8回終了了的疑似BONUS）突入AT

●「バジリスクチャンス(BASILISK機會)」中的告知是「弦之介BC(機會告知)」「朧BC(後告知)」「天膳BC(完全告知)」3種類

●「爭忍之刻」中的「バジリスクチャンス(BASILISK機會)」當選為AT繼續確定

●「爭忍之刻」開始時小角色特定組合成立為「絆系統」發動「バジリスクチャンス(BASILISK機會)」期待度提高

●「バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)」中的「バジリスクチャンス(BASILISK機會)」是有「無想一閃」突入的可能性

●「無想一閃」突破（期待度約40%）的話，「真瞳術機會」突入確定



## 【BONUS的純增枚數】

單純BONUS未搭載，搭載以下兩種疑似BONUS

- ・プレミアムバジリスクチャンス(高級BASILISK機會) 純増約100枚
- ・バジリスクチャンス(BASILISK機會) 純増約50枚

## 【天井】

### ●天井①：遊戲數天井

バジリスクチャンス(BASILISK機會)間500G天井到達、バジリスクチャンス(BASILISK機會)當選確定。

### ●天井②：バジリスクチャンス(BASILISK機會)通過天井

AT未當選的バジリスクチャンス(BASILISK機會)規定回數到達為天井到達。

バジリスクチャンス(BASILISK機會)為AT確定。

規定回數分配是1回～11回。奇數回（1回/3回/5回/7回/9回）選擇的情況是次回的AT當選率優遇。

### ●朧選擇時的月亮暗示通過天井

バジリスクチャンス(BASILISK機會)時，朧選擇時，終了畫面的月亮暗示天井期待度は「弦月<滿月<半月<紅滿月」依順序提高期待度。

紅滿月的話，次回バジリスクチャンス(BASILISK機會)為AT當選可能性大！

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押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。

### ●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。



## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時は内部的バジリスクチャンス(BASILISK機會)(BONUS)獲得期待度不同的低確和高確存在。

### @小役別高確移行期待度

通常時の特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低[槓龜]<[REPLAY]<[機會REPLAY]<[機會役]<[共通鈴鐺]<[弱櫻桃]<[強櫻桃]高

### @舞台別高確期待度

通常時根據滯在舞台，高確期待度變化。

土岐峠是高確移行的機會，彈正屋敷是高確濃厚，駿府城はバジリスクチャンス(BASILISK機會)(BONUS)orバジリスクタイム(BASILISK時間-AT)前兆濃厚。

低[甲賀卍谷] / [伊賀鏢隠れ]<[土岐峠]<[彈正屋敷] <[駿府城]高



### @高確機會演出

液晶圖案の停止型為高確期待度變化。

REPLAY圖案的同色連線、槓龜時的好機圖案出現、槓龜時的絆圖案出現時是高確的機會。

### @バジリスクチャンス(BASILISK機會)(BONUS)當選契機

通常時の特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低[機會役]<[槓龜]<[REPLAY]<[弱櫻桃]<[共通鈴鐺]<[強櫻桃]<[機會REPLAY] 高

### @通常時的演出

偵察演出人越多越是機會。墨、鷹演出是紅色背景為機會。



★2[墨演出]/[偵察演出]/[簪演出]/[兄弟演出]

★3[切入演出]/[轉輪巨大化演出]/[螢輪盤演出]/ [鷹演出]

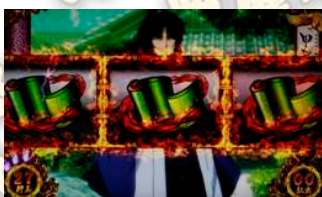
★4[畫面崩壞演出]/[刀輪盤演出]/[名台詞演出]/[人別帖疑似連演出]



墨演出



偵察演出



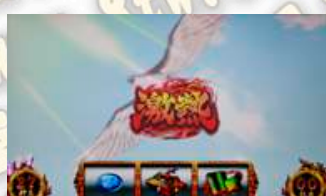
轉輪巨大化演出



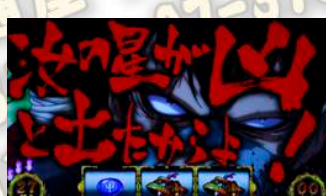
螢輪盤演出



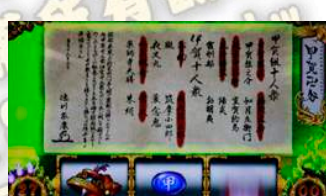
畫面崩壞演出



鷹演出



名台詞演出



人別帖疑似連演出

### @ 插曲演出

露天風呂是陽炎的切入發生為機會。花嫁修業是朱絹說話為機會。幼少期情節戰鬥發生的話，無想一閃突入機會。

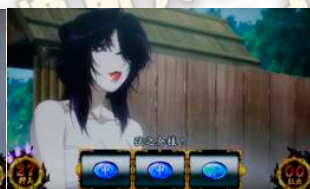
★2[朧的花嫁修業]/[陽炎、魅殺的露天風呂]

★3[打倒夜叉丸!]/ [打倒念鬼!]

★4[幼少期情節戰鬥]/ [打倒小四郎!]



朧的花嫁修業



陽炎 魅殺的露天風呂



打倒夜叉丸!



打倒念鬼!

### 【BONUS的構成】

@ 固定BONUS未搭載。

鈴鐺導航回數管理的疑似BONUS搭載。

▼ プレミアムバジリスクチャンス(高級BASILISK機會)

・ 白BAR連線

規定鈴鐺導航回數(20回)消化終了(純增約100枚)

バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)(高繼續率)當選確定。



幼少期情節戰鬥



打倒小四郎!



## ▼バジリスクチャンス(BASILISK機會)

紅BAR連線 / 藍BAR連線 /

[紅BAR・紅BAR・藍BAR]連線 / [藍BAR・藍BAR・紅BAR]連線

規定鈴鐺導航回數(8回)消化終了(純増約40枚)

バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)當選期待度は異色連線<同色連線。

※バジリスクチャンス(BASILISK機會)的部分為真瞳術機會突入。

## @バジリスクチャンス(BASILISK機會)(BONUS)解説

BONUS是全部鈴鐺導航回數管理的疑似BONUS。

### ・プレミアムバジリスクチャンス(高級BASILISK機會)

鈴鐺導航20回為止繼續的平均獲得枚數100枚のBONUS。

發生時為バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)突入確定，長凍結發生的話，循環率66or80%+祝福模式突入確定。



高級 BASILISK 機會

### ・バジリスクチャンス(BASILISK機會)

鈴鐺導航8回為止繼續的平均獲得枚數50枚のBONUS。

突入時，可以選擇AT獲得演出不同的3個演出。

機會告知是弦之介殲滅敵人切入發生時，弦之介開眼成功的話，AT確定。

開始時的敵人數少於1000人是機會，擊破時的剩餘人數是256、840等特定的數字的話是機會。

後告知是最終畫面為朧與弦之介相遇為AT確定，最終畫面沒有相遇時是月亮的模式為暗示期待度。

完全告知是天膳切入發生為AT確定。

同色連線のBONUS是異色連線BONUS也是AT突入期待度高。



## ・ムービーバジリスクチャンス(電影BASILISK機會)

バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)中のBONUS當選時發生。特定小役成立時，AT遊戲數和累積的上乘抽選發生。BONUS中，新規BGM「蛟龍の巫女」播放，終了畫面的角色和平常不同為機會。BONUS終了後は再次至追想之刻突入。



電影 BASILISK 機會

## @疑似BONUS中的演出

疑似BONUS中的演出模式是可以從以下3類型選擇。

- 弦之介 機會告知類型。  
1000人斬成功為AT確定。
- 朧 最終告知類型。  
最終遊戲為與弦之介相遇為AT確定。
- 天膳 完全告知類型。  
在消化中切入發生的話，AT確定。



## 【AT的構成】

### @バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)解説

- ・1回合40次遊戲+上乘遊戲數循環抽選轉落後的累積消化為止繼續。
- ・バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)是追想之刻和爭忍之刻的2部分構成。  
追想之刻的規定遊戲數消化後，爭忍之刻突入。  
AT繼續時、AT中のBASILISK機會終了後は再次至追想之刻突入。
- ・在繼續抽選未當選的バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)中，バジリスクチャンス(BASILISK機會)當選的話，再次進行繼續抽選。(繼續當選時的バジリスクチャンス(BASILISK機會)當選時は次回合為止繼續確定)
- ・プレミアムバジリスクタイム(BASILISK時間-AT)是AT(高繼續率)當選確定。



## 突入條件

- プレミアムバジリスクチャンス(高級BASILISK機會)終了後
- バジリスクチャンス(BASILISK機會)中的獲得抽選

## 終了條件

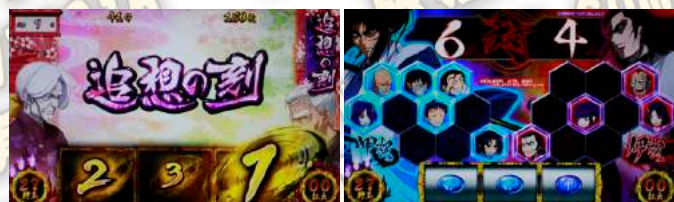
- 循環抽選轉落後的累積消化

## 繼續率

- 循環率是25 or 33 or 50 or 66 or 80%5階段。

## @追想之刻(AT前半部分)

- 10G or 20G or 30G or 50G or 100G繼續，全24話的原作故事各1話介紹。
- 角色的組合有期待度變化，次回予告發生是繼續確定。
- 終了時，有遊戲數的上乘發生的可能性。
- 追想之刻中，BASILISK機會當選的追想之刻遊戲數上乘。



追想之刻

争忍之刻

## @争忍之刻(AT後半部分)

- 争忍之刻はバジリスクタイム(BASILISK時間-AT)の後半部分(追想之刻消化後突入)，最終在バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)告知繼續與否。
- 争忍之刻突入時は選擇夥伴角色和敵人角色。根據角色的組合暗示繼續期待度。特定角色組合的話，絆系統發動。
- 繼續率是「25%」・「33%」・「50%」・「66%」・「80%」5種類。
- 從迷你人物展開戰鬥，甲賀眾勝利的話，AT繼續。
- 奇數對戰人數是機會，背景暗掉的話，高繼續率期待度提高。

## @絆系統

- 絆系統是根據争忍之刻突入時，特定角色的組合突入絆高確，根據絆高確的種類。争忍之刻中的バジリスクチャンス(BASILISK機會)抽選內容變化。



### ▼絆高確發動條件(特定角色選擇)

- 左衛門&お胡夷 緣模式 = 卷物機會REPLAY時的 BASILISK機會當選確率提高
- 夜叉丸&螢火 恋模式 = 押順鈴鐺、共通鈴鐺時的BASILISK機會當選確率提高
- 小四郎&朱絹 想模式 = 弱櫻桃、強櫻桃時的BASILISK機會當選確率提高
- 弦之介&朧 絆模式 = 全役為BASILISK機會當選確率提高

※上記各模式，也有複合當選的情況。除了絆模式不受其他組合影響。



緣模式

恋模式

想模式

絆模式

複合模式

- 絆高確是在追想之刻的故事影響發生率變化。絆模式的組合關聯的故事和「相思相殺」「無明払暁」等，情節戰鬥標題的話數是容易發動絆系統。
- 絆高確是有連續性，在絆高確中バジリスクチャンス(BASILISK機會)當選的情況等是次回爭忍之刻為絆高確發生率提高。
- 絆高確的發生率是在AT當選時抽選的階段管理。從AT初回的最終話為止絆系統發動，在特定的話數也可能祝言模式突入。祝言模式移行為次回絆高確濃厚。



相思相殺



蝴蝶亂舞



無明払暁



仁慈流々

### 演出

- 斬擊演出、情節戰鬥、無想一閃等發生為BASILISK機會濃厚。

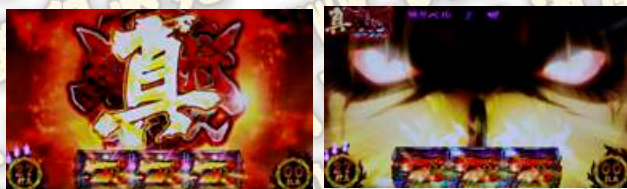


## @無想一閃



- 無想一閃是10G消化後的押順鈴鐺(2擇)失敗為止繼續，真瞳術機會突入的機會區域。
- 無想一閃中是REPLAY以外的小役為真瞳術機會突入抽選進行。(當選的主要契機是主要為押順鈴鐺)真瞳術機會未當選為無想一閃終了，同色バジリスクチャンス(BASILISK機會)移行。
- 至無想一閃是AT中的BASILISK機會當選時的部分突入。
- AT中的BONUS當選的部分為發生的真瞳術機會突入契機。
- 10G消化後的押順鈴鐺不正解為止，在這之間開眼成功的話，真瞳術機會(上乘)確定。
- 開眼失敗也有同色連線のバジリスクチャンス(BASILISK機會)確定。

## @真瞳術機會(上乘)

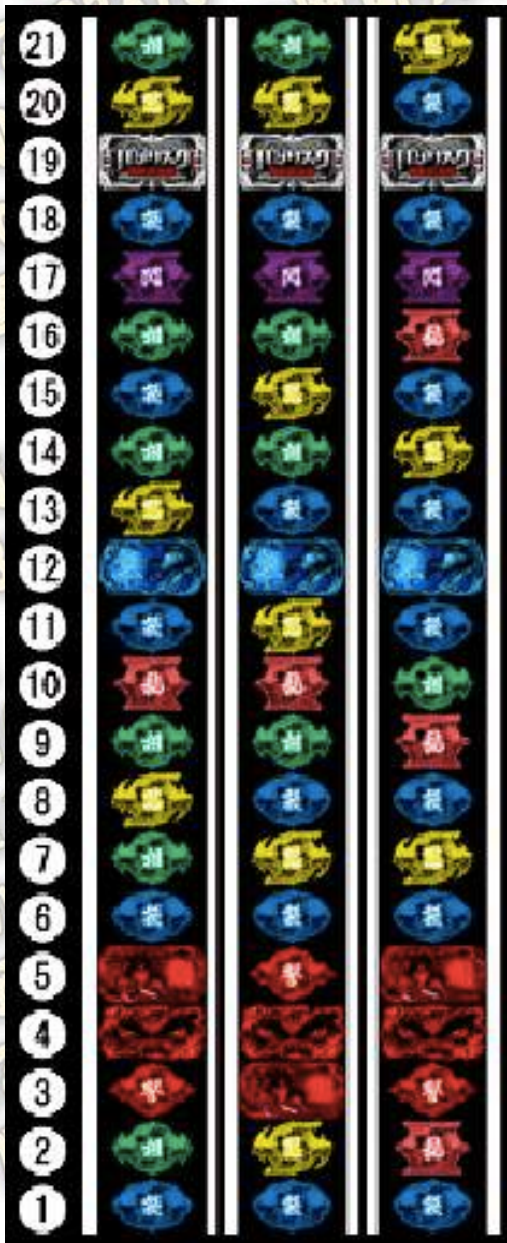


- 從情節戰鬥勝利和無想一閃成功突入的上乘BONUS。
- 真瞳術機會是規定鈴鐺導航回數(8回)消化為止繼續，在這之間，高確率為出現**瞳術圖案**，**瞳術圖案**連線為AT回合數上乘。
- ※**瞳術圖案**的小山型+**紅BAR**圖案的小V型出現時是真瞳術機會的1G連累積
- 真瞳術機會消化中的無上乘終了時是進行高繼續率AT+AT累積(也有多數累積)的抽選
- 鈴鐺導航8回為止繼續，機會中是紅BAR連線為AT累積上乘確定。
- 紅BAR連線確率大幅提高，平均5回合的上乘，液晶金7連線的話，真瞳術機會終了後，再度突入真瞳術機會。
- 至真瞳術機會是主要從無想一閃中的真瞳術機會抽選當選時突入。



【轉輪排列】

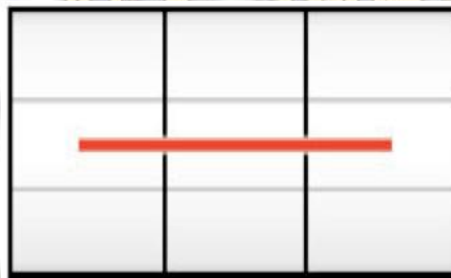
【役構成】



			プレミアムバジリスクチャンス (高級 BASILISK 機會)
			バジリスクチャンス (BASILISK 機會)
	8 枚		2 枚
	機會 REPLAY		REPLAY

【有效線】

只有中線有效的 1 線機





**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**

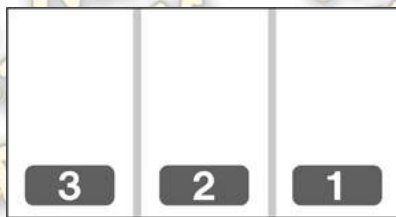


通常時は適當打擊（順壓 or 剪刀打法）就 ok



BASILISK 機會確定的話，跟從顯示的押順瞄準。

**@BASILISK機會・AT中の打擊方法**



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



切入發生的話，跟從押順導航瞄準瞳術圖案

**@特定役停止型**



機會 REPLAY



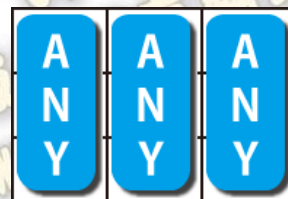
弱櫻桃



強櫻桃



共通鈴鐺(入賞音變化)



機會項目



## 【BONUS出現率】

● プレミアムバジリスクチャンス(高級BASILISK機會)  
全設定共通：約1/50000

● バジリスクチャンス(BASILISK機會)當選率(通常時)

設定1	1/139.4	設定2	1/138.7	設定3	1/137.9
設定4	1/130.6	設定5	1/130.1	設定6	1/118.6

● バジリスクタイム(BASILISK時間-AT)初當確率

設定1	1/441.3	設定2	1/377.9	設定3	1/403.4
設定4	1/303.9	設定5	1/343.1	設定6	1/245.1

## 【小役確率】

### @通常時

● REPLAY 全設定共通：1/2.6

● 機會REPLAY 全設定共通：1/67

● 押順鈴鐺合成 全設定共通：約1/1.8

● 共通鈴鐺 全設定共通：約1/80

● 弱櫻桃

設定1：1/44	設定2：1/43	設定3：1/42
設定4：1/41	設定5：1/41	設定6：1/40

● 強櫻桃 全設定共通：1/160

● 機會項目 全設定共通：1/200

● 凍結REPLAY 全設定共通：1/65536