

# 甲賀忍法帖~絆 2

## SLOT バジリスク~甲賀忍法帖~絆 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



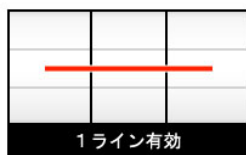
導入年月 2020/02

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 49G

小役構成



PREMIUM バジリスクチャンス



バジリスクチャンス



機會 RP



2 枚



1 枚



7 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	Blue	Green	Purple
19	Yellow	Yellow	Yellow
18	Purple	Purple	Grey
17	Red	Red	Red
16	Blue	Blue	Blue
15	Red	Red	Blue
14	Yellow	Green	Purple
13	Purple	Purple	Grey
12	Blue	Blue	Blue
11	Grey	Blue	Blue
10	Blue	Green	Purple
9	Yellow	Yellow	Yellow
8	Purple	Purple	Grey
7	Red	Red	Red
6	Grey	Blue	Blue
5	Blue	Green	Purple
4	Yellow	Yellow	Yellow
3	Purple	Purple	Grey
2	Red	Red	Red
1	Grey	Blue	Blue

### 開獎條件

1. 轉轉抽選 BC
2. 經由 BC 抽選 BT

### 轉輪凍結特典與確率

確率不明, 特典為 PREMIUM BC+絆模式確定

### 天井情報與恩惠

以下バジリスクチャンス簡稱 BC, バジリスクタイム簡稱 BT

天井為有利區間移行後通常時消化 800G (不含 BC 消化轉數), 天井到達時當選同色 BC 確定

BC 連續七次都沒有當選 BT 時, 第八次當選 BC 時此時當選 BT 確定

但是有利區間重置時此次數也要重算請注意

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢  
最專業的中機台攻  
最即時的線上論壇討  
最廣大的電玩消費族  
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



基本上全轉輪適當停止即可，不會有小役抓不到

以下看液晶畫面就可得知是成立何種小役

<p>弱櫻（紅櫻一個或兩個）</p>	<p>強櫻（紅櫻三個）</p>
<p>共通銅鐘（會發生特效）</p>	<p>機會 RP</p>

### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

## 各種演出說明

### 模式與 BONUS 介紹

#### 通常場景



甲賀卍谷



佐屋路



吉田宿

甲賀卍谷與伊賀鏢隠れ是基本場景，佐屋路與七里の渡し為高確場景，吉田宿移行為超高確濃厚  
駿府城本代也是當選 BC 的話則為 BT 突入的大好機，要是移行極駿府城則為 BC 確定  
且當選的 BT 為最強 TABLE 濃厚

## バジリスクチャンス (BC)



通常 BC



EPISODE BC



月下閃滅



PREMIUM BC

16G 繼續的通常 BC 跟前一代一樣會依照異色、同色、狀態、模式而有 BT 當選期待度的不同  
BT 告知演出跟前代一樣有三種可以選擇。EPISODE BC 當選時為 BT+絆高確確定，會依是哪種  
故事而絆高確的種類會有所不同。20G 繼續的月下閃滅為 SET 數上乘特化區間，平均上乘 4.8 個  
爭忍之刻中在甲賀 10 人狀態當選 BC 的話則一定突入。PREMIUM BC 為 30G 繼續，為絆模式+  
上位 TABLE 濃厚，當然當選時也會發生轉輪凍結演出

## バジリスクタイム (BT)



追想之刻



朧機會



爭忍之刻

BT 會從追想之刻開始，這次的追想之刻最少持續 10G 且為「絆玉」獲得區間  
獲得絆玉的話則次回爭忍之刻帶有絆高確濃厚，獲得的絆玉數量為絆高確的數量，獲得四個以上  
則為絆模式確定。朧機會為追想之刻的上位版本，BT 中當選 BC 時有可能升格此  
消化中約 1/4.5 獲得絆玉，且圖中當選 BC 的話則朧機會會再度突入  
爭忍之刻跟前一代一樣會發生迷你角色對決演出，要是庫存、當選 BC、或是繼續率抽選過關  
則會前進到下一 SET

## 通常時的演出

### 墨汁演出



墨汁演出跟前代一樣，文字的  
種類與墨汁的顏色會有期待度  
不同，煙火紋則為大好機

### 天膳宿怨之炎演出



天膳拿著刀使畫面一閃，出現  
的圖案會告知期待度

### 次回預告演出



本代通常時也有可能發生  
發生時當選 EPISODE BC 濃厚

### 發展演出



發展演出要注意標題顏色與各演出的 CHANCE UP 演出  
紅色標題為好機，煙火紋標題為大好機

### 轉輪凍結



發生時為 PREMIUM BC 當選  
濃厚，特殊小役的下一轉  
也有機會發生

## 通常 BC 中的演出

### 弦之介 BC



為機會告知 BC，1000 人擊破  
後逃出伊賀的房子則當選 BC  
擊破人數紅色字會示唆設定

### 隴 BC



為後告知 BC，本代一樣在最後  
一轉出現弦之介則當選 BT  
BT 非當選時當然也有模式示唆  
演出必須要注意

### 天膳 BC



為完全告知的 BC，天膳復活  
則當選 BT，發生時間點會示唆  
TABLE 種類

## 追想之刻中的演出

### 絆玉獲得



消化中主要在特殊小役成立時為絆玉獲得的好機  
畫面上覆蓋櫻吹雪畫面則獲得濃厚

### 次回預告



本代在追想之刻發生次回預告為繼續濃厚  
前一代絆高確也是濃厚，本代也是如此!?

## 爭忍之刻中的演出

### 決定人數



### 絆高確



人數的法則有繼承前一代，奇數 vs 奇數為絆高確發動

甲賀 10 人則為繼續濃厚+完全勝利的好機

絆高確發動時成立對應小役為

BC 當選的大好機，絆模式

當選 BC 時則次回絆模式濃厚

### 滯在場景



滯在場景會示唆繼續與繼續率

越接近夜晚期待度越高

駿府城為高 TABLE 期待大

### EPISODE BATTLE



發展時為 BC 當選的好機，當

然出現紅色台詞時期待度上升

### 天膳對決



最後發展的天膳對決當然也有

是故事型時則為高期待

弦之介勝利為繼續濃厚

## 月下閃滅中的演出

### 瞳術圖案瞄押切入演出



月下閃滅中會高確率發生此演出

瞳術圖案連線則獲得庫存

瞳切入演出發生則為瞳術連線的大好機

### 擊破演出



沒有發生切入演出時，發生此演出也為獲得

庫存的好機，按下按鍵發生告知則為獲得庫存

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BC 確率	1/139.4	1/132.8	1/134.1	1/128.1	1/125.4	1/110.2
BT 初當	1/525.6	1/453.3	1/457.7	1/371.4	1/370.9	1/235.7
機械割	97.4%	98.6%	102.0%	106.1%	110.1%	112.9%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/46.1	1/44.6	1/43.2	1/41.8	1/40.6	1/39.4	
共通銅鐘	1/83.0	1/82.3	1/84.2	1/83.0	1/82.3	1/84.2	
小役	不中小役		卷物		強櫻		機會牌
確率	1/17.6		1/72.8		1/131.6		1/202.3

### 通常時狀態移行抽選

通常時會依照滯在模式進行狀態移行抽選

小役	高確				超高確		
模式	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	其他小役	共通銅鐘	弱櫻	強櫻
A	9.4	16.8	89.8	0.4	0.8		10.2
B	9.4	16.8	89.8	0.4	0.8	1.6	10.2
C	14.1	20.3	88.3	0.8	2	3.9	10.2
D	9	18	88.3	0.4	0.8	1.6	10.2

當選（超）高確時會進行（超）高確轉數分配，轉數消化後轉落通常

轉數	15G	25G	35G
高確	75	23.4	1.6
超高確	66.4	32	1.6

共通銅鐘/弱櫻/強櫻以外的小役，有機會抽選 5G 的超高確

模式 BD 中當選率 0.4%、模式 C 中當選率 0.8%

通常時模式 C 以上，以下小役成立時會進行無限高確抽選，會持續到當選 BC 為止

模式	共通銅鐘	弱櫻	強櫻
CD	0.4	0.8	1.6

## 內部模式管理 TABLE

通常時有 16 種 TABLE 管理模式，會依照 BC 非當選 BT 的次數來決定模式

模式 D 時當選 BC 的話則當選 BT 確定，有利區間重置時會重新抽選 TABLE

TABLE	BC 非當選 BT 次數							
	0	1	2	3	4	5	6	7
1	B	B	A	B	A	B	D	
2	B	A	B	A	B	A	D	
3	B	B	A	B	B	C	D	
4	B	A	B	A	C	B	D	
5	A	A	A	A	A	A	C	D
6	B	B	B	C	B	C	D	
7	B	A	C	B	C	B	D	
8	C	C	C	C	C	C	D	
9	C	A	C	A	C	B	D	
10	B	C	A	B	A	B	D	
11	C	B	B	A	B	A	D	
12	B	C	B	C	B	C	D	
13	C	B	C	B	C	B	D	
14	A	C	A	D				
15	A	D						
16	D							

通常時機會牌成立時會進行模式升格抽選

滯在	A			B		C
設定	B	C	D	C	D	D
135	48.4	1.2	0.4	33.2	0.4	25
246	64.4	2	0.4	49.6	0.4	33.6

設定 6 時不中小役也會以低機率抽選升格

滯在	B	C	D
A	0.4	0.4	
B		0.4	
C			0.4



通常時會依照進行設定值進行 TABLE 抽選

TABLENo.	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1	14.9	11.7	14.5	10.2	12.5	4.3
2	15.6	11.7	14.9	10.2	13.3	4.3
3	9.3	11.7	9.3	11.7	9.3	9.4
4	15.6	11.7	15.6	11.7	15.6	9.4
5	9.8	4.7	9.8	4.7	9.8	3.1
6	9.3	7.8	9.3	7.8	9.3	15.6
7	6.2	7.8	6.2	7.8	6.2	15.6
8	0.8	3.1	0.8	3.1	0.8	3.1
9	1.6	3.1	1.6	3.1	1.6	3.1
10	6.2	6.2	6.2	6.2	6.2	6.3
11	2.3	3.1	2.3	3.1	2.3	3.1
12	4.7	9.3	4.7	9.3	4.7	9.4
13	1.6	3.1	1.6	3.1	1.6	3.1
14	0.8	1.6	2.0	3.9	4.7	6.3
15	0.8	2.3	0.8	3.1	1.6	3.1
16	0.4	0.8	0.4	0.8	0.4	0.8

## BC 抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行 BC 抽選

### 不中小役成立時

設定	1	2	3	4	5	6
通常	0.04	0.05		0.06	0.07	0.1
高確	0.07	0.1		0.12	0.15	0.2
超高確	2.34	3.12	3.11	3.9	4.67	6.26

### RP A 成立時

	1	23	4	5	6
通常	0.002	0.003	0.005	0.006	0.008
高確	0.003	0.006	0.009	0.012	0.015
超高確	0.39	0.78	1.17	1.56	1.95

### 銅鐘成立時

	1	23	4	5	6
通常	0.002	0.003	0.005	0.006	0.008
高確	0.003	0.006	0.009	0.012	0.015
超高確	0.19	0.39	0.58	0.78	0.98

### 共通銅鐘成立時

設定	1	245	3	6
通常	0.08	0.16	0.08	0.24
高確	0.16	0.32	0.16	0.48
超高確	5.1	10.1	5	15.1

### 弱櫻成立時

設定	13	245	6
通常	0.02	0.03	0.05
高確	0.03	0.06	0.09
超高確	1.95	3.89	5.86

### 強櫻成立時

設定	1	2	3	4	5	6
通常	16.8			16.9	17	20
高確	16.8		16.9		17.3	20
超高確	67.5	67.7	69.2	66.2	70.8	79.2

### 巻物成立時

設定	1	2	3	4	5	6
通常	25.1	25.2	25.1	25.6	25.7	29.2
高確	50.2	50.3	51.5	50	52.7	56.8
超高確	72.4	72.5	74.3	75.6	76.1	85.8

### 追想之刻中

小役	不中小役	RP A	RP B	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	巻物
當選率	0.009	0.009	0.13	0.36	0.39	10	20

## 爭忍之刻中

### 非對應小役成立時

小役	不中小役	RP A	RP B	共通銅鐘
當選率	0.006	0.006	0.13	0.59
小役	押順銅鐘	弱櫻	強櫻	卷物
當選率	0.09	0.29	16.7	25

### 有對應小役成立時

高確種類	緣高確	戀高確		想高確	
小役	卷物	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	強櫻
當選率	100	0.4	66.7	18	100

### 祝言模式中

小役	不中小役	RP A	RP B	共通銅鐘
當選率	0.4	0.4	0.14	0.4
小役	押順銅鐘	弱櫻	強櫻	卷物
當選率	66.7	18	100	100

## BC 當選時的 BT 突入率

通常時當選 BC 時會依照狀態與模式進行 BT 突入抽選

模式 D 滯在時當選 BT 確定且第一戰發動某個絆高確確定

### 異色 BC 當選時

模式	A			B			C		
設定	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高
1	0.4	3.6	12	0.4	7.5	24	0.4	12.5	40.2
2	0.4	3.4	11	0.4	6.9	22.1	0.4	12.5	40.2
3	1.6	5.2	13.6	1.6	10.3	27.2	1.6	16.8	43.7
4	2.3	6	14.1	2.3	12	28.2	2.3	20.3	47
5	3.1	8	16	3.1	15.9	32	3.1	25	50
6	5.9	13.9	27.3	5.9	22.3	43.	5.9	32.4	63.7

### 同色 BC 當選時

設定	通常/高確	超高
135	50	75.2
246	66.7	80

## BC 中的 BT 當選率

會依照 BC 種類而有不同的當選率，RP B 當選時會發生瞳術圖案連線演出

小役	RP B	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	卷物	機會牌
異色	0.8	1.6	0.8	12.5	25	5.1
BT 中異色/EP	5.1	6.3	3.1	12.5	25	5.1
同色/PBC	10.2	6.3	3.1	25	50	5.1

## 絆高確 TABLE 抽選

絆高確總共有 10 種 TABLE，AT 突入時會重新抽選，以下表格內數字為等級

等級 3 以上會從絆玉 1 個以上開始，Lv4 為朧機會確定

以下表格最上面一列表示 TABLE 編號、最左邊一行表示第幾 SET

S\T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	3	2	1	1	1	3	3
2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3
3	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3
4	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3
5	1	2	1	2	2	4	1	1	4	3
6	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3
7	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3
8	1	2	1	2	2	1	4	1	2	3
9	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3
10	1	2	1	2	2	1	1	4	2	3
11	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3
12	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3
13	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3

## 絆玉獲得率

追想之刻中 Lv1~3 當選 BC 時 5.1%獲得 1 個、Lv4 當選 BC 時 100%獲得 1 個

爭忍之刻中絆模式以外當選 BC 時 25%獲得 1 個，絆模式中則獲得 4 個確定

## 龐機會突入抽選

追想之刻開始時會進行龐機會的升格抽選，約 0.4%

追想之刻中的 BC 當選後會再以 1.6%抽選一次

絆高確 TABLE 中 Lv4 時也會突入龐機會

## BT 繼續率 TABLE 抽選

BT 中每一 SET 的繼續率都是由 TABLE 管理，繼續期待度  $A < B < C < D < E$

第 14SET 後都固定為 C (TABLE10 固定為 D)

S\T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	B	D	C	C	B	A	C	C	E	D
2	B	C	B	C	B	D	C	B	E	D
3	B	B	C	C	B	D	C	C	E	D
4	B	A	B	C	C	A	C	B	E	D
5	C	D	C	C	C	D	C	D	E	D
6	C	A	B	C	C	D	C	C	E	D
7	C	D	C	C	D	A	D	D	E	D
8	C	A	B	C	D	D	D	C	E	D
9	D	D	C	C	D	D	D	E	E	D
10	D	A	B	C	E	A	D	D	E	D
11	D	D	C	C	E	D	D	E	E	D
12	E	A	B	C	E	D	D	D	E	D
13	繼續確定									

會依照設定值進行 TABLE 抽選

設定	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	12.5	12.5	18.8	20.3	6.2	18.8	3.1	6.2	0.4	1.2
2	9.8	18.9	21.7	25	3.1	9.3	6.3	4.7	0.4	0.8
3	10.2	12.5	18.8	20.3	6.2	18.8	4.7	6.2	0.4	1.9
4	9	20.4	20.4	26.3	3.1	7.8	6.3	5.5	0.4	0.8
5	7	12.5	18.8	20.3	6.2	18.8	6.2	6.2	0.4	3.5
6	6.3	21.8	18.9	27.9	4.7	6.3	6.3	6.3	0.4	1.2

## 同色 BC 高確

BT 中機會牌與不中小役會進行同色 BC 高確抽選，此高確為轉數管理，重複當選時會上乘

高確轉數	5G	10G	15G	30G
機會牌	50	37.5	11.7	0.8
不中小役	7.8	1.6	0.4	0.4

同色 BC 高確中當選異色 BC 時 100%升格同色，且 25%當選龍機會

如果本來不是當選異色 BC 而是其他的 BC 時則 100%當選龍機會

## 爭忍之刻中 10 人狀態抽選

10 人狀態突入率為 1/1820.4，當選時會選擇滯在轉數，選擇 41G 時為完全勝利確定

滯在轉數	6~10G	11~15G	16~20G	41G
分配比例	9.4	37.5	50	3.1

10 人狀態時的爭忍之刻轉數分配

轉數	26~30G	31~35G	36~40G	41G
其他轉數	87.5	9.4	3.1	
選擇 41G 時	25	25	25	25

## LOOP 庫存抽選

以下的條件達成時會獲得 LOOP 庫存：50%LOOP 89.8%、80%LOOP 10.2%

1. AT 中的 BC 全部都是押順銅鐘後結束
2. 月下閃滅中沒有獲得任何庫存
3. 通常時抽到 TABLE5 且到達 BC 次數天井

## EPISODE BC 的絆高確抽選

絆高確	緣	想	戀	任兩個	三個全部	絆
BC 間天井	29.7	29.3	29.3	各 3.1	1.6	0.8
其他狀況	25	25	25	各 6.2	3.2	3.2

## PBC 當選時的祝言模式庫存抽選

設定	庫存 1 個	庫存 2 個
135	75	25
246	87.5	12.5

## 月下閃滅中的抽選

會依照成立小役進行庫存上乘抽選，RP B/強櫻/卷物/機會牌 100%上乘

小役	銅鐘	不中小役	弱櫻	共通銅鐘
上乘率	12.5	25	50	75

## ENDING 相關

以下三種條件達成時會發生 ENDING

1. BT 全 13 話完走後的 BT 庫存全部消化後
2. 有利區間剩餘轉數 40G 以下
3. 獲得枚數到達 2240 枚時

## 弦之介 BC 中的擊破人數示唆

以下的設定示唆皆為「濃厚」

222 人	222 人	333 人	444 人	456 人	555 人	666 人
偶數	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6

## 朧 BC 結束時的畫面示唆

結束畫面	星空	流星	流星群	月亮	紅色滿月
模式 A	50	50			
模式 B	15	25	60		
模式 C	10	15	33	42	
模式 D	12.5	12.5	12.5	12.5	50

## 爭忍之刻突入畫面示唆



## 通常時當選 BC 且未當選 BT 時的 LED 燈示唆

當選 BT 時不算請注意！抓到 BC 連線時框體上方左右燈閃紅色時為設定 4 以上確定



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>