

# 忍者外傳

## PACHISLOT NINJA GAIDEN

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

**NANASHOW**

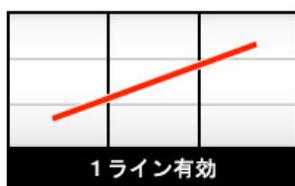
導入年月 2016/02

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



超忍道



GIANT CRUSH



NINJA BONUS



Σ 連線



1 枚/REPLAY



3 枚



7 枚/3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Bell	Blue Eye	Blue Eye
20	Blue Eye	Bell	Bell
19	Green Fruit	Purple Fruit	Green Fruit
18	Blue Eye	Blue Eye	Blue Eye
17	Red Fruit	Red Fruit	Blue Eye
16	Bell	Blue Eye	Red Fruit
15	Blue Eye	Bell	Bell
14	Green Fruit	Purple Fruit	Blue Eye
13	Bell	REPLAY	Purple Fruit
12	Blue Eye	Green Fruit	Bell
11	REPLAY	Blue Eye	Green Fruit
10	Purple Fruit	Bell	Blue Eye
9	Green Fruit	Green Fruit	Blue Eye
8	Bell	Blue Eye	Purple Fruit
7	Blue Eye	Bell	Bell
6	Green Fruit	Blue Eye	Green Fruit
5	Blue Eye	Blue Eye	Blue Eye
4	Green Fruit	Green Fruit	Blue Eye
3	Bell	Blue Eye	REPLAY
2	Blue Eye	Bell	Bell
1	Green Fruit	Purple Fruit	Blue Eye

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 規定轉數到達抽選模式後抽選 CZ
3. 經由 CZ「冥府魔道 ZONE」

### 轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，特典為 AT+上乘特化區間的  
巨人粉碎（女神銅像）確定

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達時為 AT 當選確定



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 巴子スロ・柏青斯洛



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



### 樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 忍者外傳[附機台小介紹]

[https://www.youtube.com/watch?v=zpkCPSP6\\_v8](https://www.youtube.com/watch?v=zpkCPSP6_v8)

## 小役種類及瞄壓方式



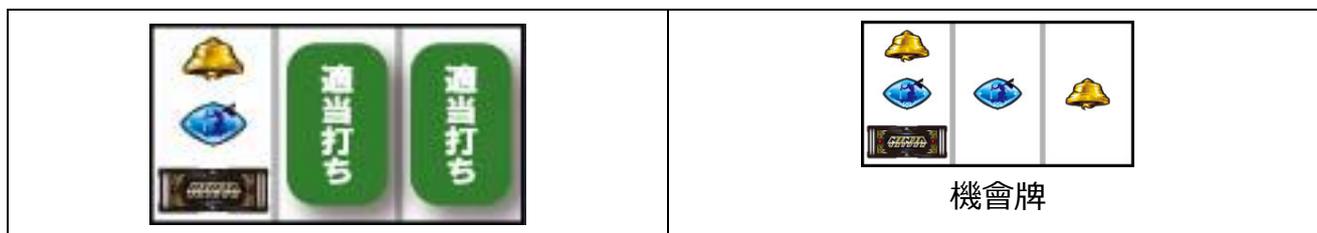
首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



左轉輪上段卷物停止時，中右轉輪瞄押卷物，卷物連線時為卷物

有確實瞄押但是未連線時為機會牌



### AT (擬似 BONUS) 中打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘時間照一般打法即可

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

# 本機基本演出說明

## 通常場景與模式介紹

### 通常場景



基本的場景有「忍の里」「アマゾン」「ベニス」的三種  
「東京摩天楼」與「ニューヨーク」為機會場景

### 焦炎落城模式



為 AT 當選機會的前兆場景，最後必定往  
VS 幻心決戰發展，第 8 或 12G 以外發展為好機

### 刀劍的墓標



移行時則為大好機的前兆場景  
最後一樣會往 VS 幻心決戰發展

### 冥府魔道 ZONE



最大 24G 繼續的自力 CZ，AT 當選期待度 30% 以上，會依照成立小役獲得點數  
點數獲得越多則期待度越高，點數多少會以轉輪周圍的特效顏色來示唆  
最後發生的決戰勝利的话則突入 AT，決戰對手有兩個，對決魔神御婆時為大好機  
決戰中標題文字紅色、影片演出發生、絕招發動時為好機，敗北時也有復活的演出

### AT 超忍道



1SET 30G+a，純增 3.0 枚/G 的 AT，每一 SET 的繼續率都會有變動，總繼續期待度超過 50%  
AT 開始時七連線後會獲得初期 G 數，紅七為 30G，藍七則會從上乘特化區間的巨人粉碎開始  
AT 中特殊小役會進行 G 數直上乘（最大 300G）與特化上乘區間的突入抽選  
Σ圖案連線成立時則次 SET 繼續確定

### 重鬼王對決



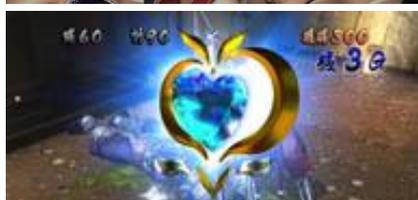
AT 剩餘 G 數歸零時所突入的繼續對決，我方勝利則次 SET 繼續  
標題出現時按下按鍵變成紅色時為好機，我方使出絕技則為大好機  
期待度依序為「疾風連斬」 < 「九頭龍亂舞」 < 「滅・龍飛鳳舞」

### 黃泉之門



重鬼王對決敗北時有機會突入，門打開的話則  
再度突入 AT

### 女忍者亂舞



1SET 4G 繼續，SET 繼續率為 50 或 75% 的上乘特化區間，每一轉都會進行上乘  
演出種類有三種可以選擇，一個是每轉告知，一個是結束後告知，一個是每 SET 結束後告知

平均上乘 G 數約 110G

### NINJA BONUS



AT 中Σ圖案連線時當選，或次回繼續確定狀態中當選 BAR 連線時所突入的擬似 BONUS  
會繼續到七枚銅鐘成立 12 次，三枚銅鐘成立時會上乘 10G 以上，特殊小役則上乘 30G 以上  
強特殊役則上乘三位數!?也會成立七連線，紅七則上乘 30G，藍七則突入巨人粉碎，平均上乘約 150G

### 巨人粉碎



會發生繼續率 50% 的 0G 連上乘，突入契機除上述的以外還有結局發生後  
敲下起動桿使轉輪回轉則上乘且繼續。上乘 G 數在地蜘蛛大佛為 50G，女神為 100G

## 連續演出

### デスメガロフライヤー襲来



為任務系的連續演出

演出成功時則突入冥府魔道 ZONE

### 地蜘蛛天狗襲来



將サンジ救出則任務成功

演出成功時則突入冥府魔道 ZONE

### 沙漠的強者



我方勝利的話則任務成功  
成功則突入冥府魔道 ZONE

### 龍的勾玉



あやね為主角的任務演出  
成功則突入冥府魔道 ZONE

### ダイダロス強襲



為任務系的連續演出，途中有機  
會發展成 VS 幻心決戰

## VS 幻心決戰

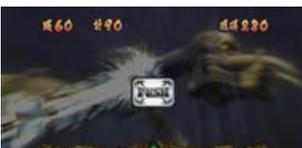


前兆場景的最後必定突入，期待度超過 50%的連續演出，跟任務系的演出不同，勝利則當選 AT



## AT 中的連續演出

### 將グアーザコアトル 給擊落



AT 中的連續演出成功  
的話則直上乘或突入上  
乘特化區間，這個演出  
要注意弓箭

### 殲滅地蜘蛛忍者



將敵方全滅則演出成功  
敵方數量越少則為好機

### 喚醒破碎牙閻魔



演出成功則獲得上乘  
按鍵長壓後  
全部點燈的話…

### 斬撃 IMPACT



特效的顏色示唆期待度  
演出成功的話則獲得  
上乘確定

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/475	1/457	1/438	1/393	1/343	1/317
機械割	97.4%	98.8%	99.8%	103.8%	107.8%	111.2%

### 通常時小役確率

小役	RP A	RP B	RP C	弱櫻	強櫻	三枚押順銅鐘
確率	1/6.32	1/655	1/328	1/80.0	1/400	1/12.7
小役	中段櫻	卷物	機會牌 A	機會牌 B	強銅鐘	七枚押順銅鐘
確率	1/16384	1/64.0	1/400	1/512	1/2048	1/1.35

### 特殊中小役確率

滞在	AT 中		忍者 BONUS 中	
小役	假Σ	Σ連線	紅七連線	藍七連線
確率	1/328	1/655	1/6.32	1/218

### SC 模式移行抽選

#### 設定變更時

設定	SC1	SC2	SC3	SC4
12	40.6	40.6	12.5	6.25
3	37.5	37.5	12.5	12.5
4-6	25.0	25.0	25.0	25.0

#### AT 結束時

滞在	SC1			SC2			SC3		SC4			
設定	SC2	SC3	SC4	SC1	SC3	SC4	SC3	SC4	SC1	SC2	SC3	SC4
1-3	93.4	6.25	0.39	93.4	6.25	0.39	25.0	75.0	46.7	46.7	6.25	0.39
45	89.2	10.0	0.78	89.2	10.0	0.78			46.7	46.7	6.25	0.39
6	85.9	12.5	1.56	85.9	12.5	1.56			43.0	43.0	12.5	1.56

## 通常時狀態移行抽選

通常時有管理 CZ 抽選的四種狀態(A-D)，狀態 D 滯在時約 1/40 當選 CZ

### 設定變更時

設定	狀態 B	狀態 C	狀態 D
1-3	62.5	25.0	12.5
4-6	50.0		25.0

### AT 結束時

設定	狀態 A	狀態 B	狀態 C	狀態 D
1-3	25.0	25.0	25.0	25.0
45	12.5	12.5	37.5	37.5
6		25.0	25.0	50.0

### 狀態移行抽選

強銅鐘成立、200.400.600G 消化時時移行狀態 D 確定

通常 RP 成立時，25%會直接轉落狀態 A

其他的特殊小役會進行昇格抽選(當選時會上升一階段直到狀態 C)

設定	弱櫻	卷物	機會牌	強櫻
135	1.56	50.0	50.0	100
246	3.13			

## CZ 抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行 CZ 抽選

小役	強銅鐘		弱櫻				強櫻		
	AB	CD	A	B	C	D	A	B	CD
設定 1	50.0	100	0.78	6.25	25.0	74.9	12.5	25.0	87.5
設定 2			3.13				20.0	50.0	93.8
設定 3			0.78			74.6	12.5	25.0	80.0
設定 4			3.13				20.0	50.0	
設定 5			0.78			72.5	12.5	25.0	75.0
設定 6			3.13				20.0	50.0	

小役	卷物				機會牌			
狀態	A	B	C	D	A	B	C	D
設定 1	0.10	0.20	25.0	49.9	10.0	12.5	50.0	99.2
設定 2	1.56	6.25		50.0	12.5	25.0		99.6
設定 3	0.10	0.20		49.6	10.0	12.5		99.2
設定 4	1.56	6.25		12.5	25.0			
設定 5	0.10	0.20		48.4	10.0	12.5		93.8
設定 6	1.56	6.25			12.5	25.0		

## AT 直擊抽選

會依照成立小役進行 AT 直擊抽選，中段櫻為 AT 直擊確定

設定	弱櫻	強櫻	卷物	機會牌
1	0.10	12.5	0.10	0.78
2	0.05	6.25	0.05	0.39
34	0.39	20.0	0.39	0.78
56	2.50	25.0	1.56	6.25

## CZ 中的抽選

CZ(含前兆)中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選，累計 6pt 獲得時則當選 AT

成立	RP	3 枚銅鐘	卷物/弱櫻	機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻
1pt		87.1	65.1				
2pt		12.5	25.0	65.2			
3pt		0.39	6.25	25.0			
4pt			3.13	6.25			
5pt			0.39	3.13	75.0	50.0	
6pt	0.78		0.10	0.39	25.0	50.0	100

## AT 庫存抽選

AT 前兆中與準備中，特殊小役成立時會進行 AT 庫存抽選

小役	弱櫻/卷物	機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻
當選率	6.25	12.5	31.3	50.0	100

## AT 準備中的七連線抽選

紅七連線	藍七連線
1/7.2	1/218

## AT 中繼續率 TABLE 選擇抽選

AT 當選時會依照 SC 模式決定 TABLE

TABLE	1	2	3	4	12	13	14	15			
SC1	35.9	35.9	12.5	12.5	0.78	0.78	0.78	0.78			
TABLE	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SC2	62.5	25	6.25	3.13				0.78	0.78	0.78	0.78
SC3					78.1	12.5	6.25	0.78	0.78	0.78	0.78
SC4								61.7	25	12.5	0.78

### 繼續率分配

每一 SET 的繼續率皆為 TABLE 管理，第 10~15 章不論 TABLE 都是 80%繼續率

第 15SET 勝利的話則會發生 ENDING 且突入 GIANT CRUSH，之後會重新抽選 TABLE

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 章					80				5	80			80	100	
2 章				50	5	80	80			5	80		100	80	
3 章			50			5		80			5		80	100	
4 章		50					5					80	100	80	
5 章	50							5				80	80	100	100
6 章				80	50	50			80	80			100	80	
7 章						50	50				80		80	100	
8 章			80					50					100	80	
9 章		80											80	100	

AT 中Σ連線時為繼續確定：假Σ確率為 1/328，Σ連線確率為 1/655

## AT 開始時的框體顏色

AT 開始畫面，按下 PUSH 鍵後框體會有變化，會示唆抽選到的 TABLE

TABLE	1-5	6	7	8	9-10	11	12	13-14	15
藍	75.0	60.0	50.0	35.0	75.0	50.0	40.0	45.0	45.0
黃	25.0	35.0	35.0	35.0	25.0	25.0	35.0	25.0	25.0
綠		5.00	15.0	30.0		25.0	20.0	20.0	15.0
紅							5.00	10.0	10.0
彩虹									5.00

## AT 中上乘抽選

會依照滯在狀態進行上乘抽選，三枚銅鐘成立時 50%移行高確、通常 RP 50%轉落低確

### 上乘抽選

滯在狀態	低確			高確			
	G 直乘	女亂舞	G 直乘+ 女亂舞	G 直乘	GIANT	女亂舞	G 直乘+ 女亂舞
7 枚銅鐘/通常 RP				0.003			
3 枚銅鐘				0.003	0.50		
強銅鐘	87.5		12.5	87.5			12.5
西瓜	0.78		0.39	24.6			0.39
機會牌	10.0	1.56	1.56	96.9		1.56	1.56
弱櫻	3.13		0.39	49.6			0.39
強櫻	90.0		10.0	90.0			10.0
中段櫻			100				100

### 直上乘 G 數分配

成立役	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
銅鐘/通常 RP					100		
強銅鐘			73.3	20.0	6.25	0.39	0.10
弱櫻	73.3	20.0	6.25	0.39	0.10		
強櫻/機會牌/西瓜		73.3	20.0	6.25	0.39	0.10	
中段櫻					75.0	12.5	12.5

## 重鬼王對決中的抽選

重鬼王對決中是內部敗北時會進行勝利置換抽選，內部勝利時會進行女亂舞抽選

小役	弱櫻/卷物	機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻
敗北中勝利抽選	6.25	25	100	100	100
勝利中女亂舞抽選	6.25	12.5	25	50	100

## 女亂舞中的抽選

每轉會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，每四轉消化時會進行繼續抽選

繼續率分配比例：50%繼續率 **89.8%**、75%繼續率 **10.2%**

### G 數上乘抽選

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	通常 RP	7 枚銅鐘	3 枚銅鐘	卷物 機會牌	強銅鐘
10G				85.9	100			
20G				12.5		85.9		
30G	66.8			1.56		12.5	66.8	
50G	25.0	67.2				1.56	25.0	
100G	6.25	25.0	50.0				6.25	84.4
200G	1.56	6.25	25.0				1.56	12.5
300G	0.39	1.56	25.0				0.39	3.13

## NINJA BONUS 中的抽選

7 枚銅鐘以外為上乘確定，藍七連線則突入 0G 連「GIANT CRUSH」確定

### G 數上乘抽選

成立役	弱櫻	強櫻	中段櫻	卷物	機會牌	強銅鐘	3 枚銅鐘
10G							56.3
20G							25.0
30G	50.0			50.0			12.5
50G	25.0			25.0	50.0		6.25
100G	25.0	50.0	50.0	25.0	25.0	50.0	
200G		25.0			25.0	25.0	
300G		25.0	50.0			25.0	