

Daiichi

忍者

忍びの心

決戦!

忍びの心

からくり城

書

機種説明書

© 2004 Daiichi



5年ぶりの最新作

変幻自在の

超分身シンスロムを

搭載し

ハットリカンゾウ  
只今参上!!

# セールスポイント

① 中高年層にも馴染みやすい  
コンテンツとわかりやすいゲーム性



② 1500発出玉の限界を超えた  
次世代混合機『究極突破スペック』



③ 新感覚!!  
プレイヤーの任意でスペック選択が可能!?



# ゲームフロー

## 通常ステージ



かぶりモード



巻物モード



忍モード



## 大当り

右

開戦ボーナス



9R

超開戦ボーナス



9R

次回継続!?

## 先読みゾーン

忍獣ゾーン



ハットリ参上ゾーン



忍者ゾーン



## 超分身システム

左右キーで選ぶぞござる!



### 疾走モード

奇数回柄揃いで次回継続!?

右



継続率約76%

出玉約1000発



### 原爆モード

敵を撃破で大当り!?

右



継続率約57%

お宝の出現確率で勝利目前!?

出玉約2000発



EXTRA ROUND!?

# 四大注目演出



只今 参上

大  
チャンス  
目の色が  
炎だと  
その他の表情だと...

## 超ニッポン×2 フェイク



## ハットリ 参上ゾーン



## 群子告

横から出現でさらにチャンス



## 究極密術 リー子

# 通常演出

保留変化予告



押しちゃだめよ予告



タッチビジョン予告



中高年層が打ちやすい、  
シンプルで分かりやすい演出!

SU予告



集結チャンス



先読みゾーン



# 選べる3つのゲーム性(通常時)

最モード

賑やかし度

小

## シンプル is BEST!!

騒がしい演出は一切無し、リーチ後の予告に注目!

無駄な賑やかしは不要と感じるプレイヤーにオススメ★



標準モード

賑やかし度

中

## 巻物MAXを目指せ!

様々な予告演出から巻物をゲットし、ハットリくんを呼び出せばゲキアツの展開に。

派手すぎない演出が好きなプレイヤーにオススメ★



かきくろモード

賑やかし度

大

## 忍術満載!?

ハットリくんならではの様々なカラクリ演出でプレイヤーを盛り上げる!神出鬼没のハットリくん注目!

常に賑やかな演出で楽しみたいプレイヤーにオススメ★



# 超分身システム

継続率  
重視の

## 疾走



約1000発  
× 継続率約76%!!

高継続の安定モード。  
大当りの連打でドル箱を  
積み上げろ!

出玉力  
重視の

## 激闘



約2000発  
× 継続率約57%!!

ハラハラドキドキの  
バトルモード  
バトル勝利で2000発+α!?

プレイヤーの任意で  
モードを選択可能!



究極突破スペック(遊意モード)

新規則機  
なのに

大当り出玉 約 **2000発** が獲得可能!!

更に! 限界突破演出が発生すれば



約 **3000発 + α** の出玉が獲得可能!!

# 筐体・ギミック

## 超ニン×2 フェイス

様々なタイミングで完成し、  
ゲキアツ到来な展開に。  
目が炎、ハートなら  
更にチャンス!

## からくり 役物ギミック

激しく回転し、チャンス演出!



## セグ タイマー

カウントダウンが始まれば  
何かが起こる!?



## タイトル 導光板

ハットリくんの文字がガラスに  
出現すればチャンス!  
赤色なら更にチャンス!

## 参上ギミック

期待度の高い保留に変化など、  
出現すればチャンス!

## メギミック

保留入賞時に発光でチャンス!

# キャラクター・コンテンツ紹介



コミック連載開始から55年!

テレビアニメはテレビ朝日で6年間放送され、本編全694話+TVスペシャル11話+劇場版4作品

忍者の里、伊賀から忍術修行のため上京したハットリくんが、様々な騒動を巻き起こす物語。生活ギャグ中心のストーリーからスタートした原作も、様々な忍者のライバルが登場して戦ったり、連続物の冒険物語もあったりと、バラエティに富んだアニメ版とともに進化を遂げていった。作者である藤子不二雄Aは、自分の作品の中では一番のお気に入りだという。

# スペック表

大当り確率	1/319.7
右打ち中図柄揃い確率	1/5.3
タイプ	1種2種混合機
賞球	3 & 1 & 4 & 7 & 3 & 11
ラウンド／カウント	9 or 10R/10C
電サポ回数	1 or 99回
モード突入率	100%
モード継続率	疾走モード:約76% 懲悪モード:約57%

【特図1】



【特図2】  
(電サポあり時)



【特図2】  
(電サポ無し時)



※図柄当り時確率となり、電サポの有無は役物当りと同様です。 ※Rは電サポの表記になります。