

超人力霸王太郎 暴君 SPEC

ぱちスロ ウルトラマンタロウ 暴君 SPEC

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



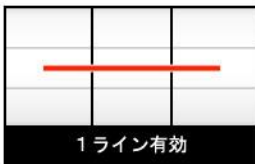
導入年月 2022/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



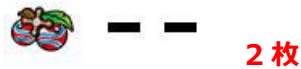
中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



ULTRA REPAY



轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	🍌	🍉	🍉
19	🍌R	🍉	🍉
18	🍌	🍌	🍌
17	🍌	🍌R	🍌R
16	🍌	🍌	🍌
15	🍌	🍌	🍌
14	🍌R	🍌	🍌
13	🍌	🍌	🍌
12	🍌	🍌R	🍌R
11	🍌	🍌	🍌
10	🍌	🍌	🍌
9	🍌R	🍌	🍌
8	🍌	🍌	🍌
7	🍌	🍌R	🍌R
6	🍌	🍌	🍌
5	🍌	🍌	🍌
4	🍌R	🍌	🍌
3	🍌	🍌	🍌
2	🍌	🍌R	🍌R
1	🍌	🍌	🍌

開獎條件

1. 週期抽選突入 CZ
2. CZ 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為消化 9 週期，天井到達時當選 CZ 確定，本機沒有保證突入 AT 的天井

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇消費族平
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

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



通常時首先約在左轉輪上段附近瞄押藍 BAR

左轉輪角紅櫻出現時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止西瓜時為弱櫻，反之為強櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中轉輪上段停止銅鐘但不中

或是中轉輪中段停止西瓜時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 型時機會牌



AT 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按照一般打法即可

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>

本機演出說明

模式介紹

週期抽選



ZAT 點數

雷雲

通常時的抽選採用一週期約 78G 的週期抽選，畫面下方的 ZAT 機器人走到最右邊時則會經由 ZAT 模式後發生 ZAT BATTLE，勝利則突入 CZ。影響 ZAT BATTLE 勝利的關鍵為 ZAT 點數

每獲得 2000 點時 ZAT 機器人會強化而 ZAT BATTLE 的勝利期待度會上升

ZAT 機器人升格到スカイホーエール時則直接突入 ZAT BATTLE 後並且勝利濃厚

下方 MAP 的背景會示唆內部模式：白天<黃昏<夜晚<雷雲，雷雲則為大好機

高模式時的恩惠為 ZAT 點數獲得率上升以及怪獸對決的突入率上升

ZAT 作戰



ZAT 點數獲得特化區間
5G 間每轉都會獲得點數
被選到的機器人種類要注意

ZAT 模式



週期最後突入，在這 ZAT
點數獲得率會上升，10G 後
突入 ZAT BATTLE

ZAT BATTLE



會依照 ZAT 機器人種類抽選
勝敗，打倒怪物的話則突入
CZ「暴君擊破挑戰」

機器人計數器

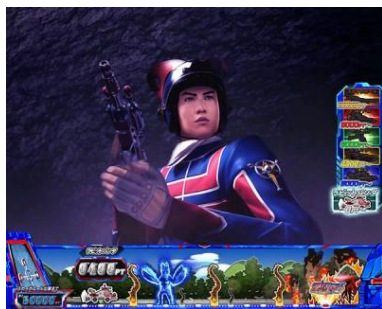


畫面左下方表示的機器人計數器跟 ZAT 機器人上表示的不一樣，在特定契機發生時會減少點數

從 30000 點開始，扣到零點時則スカイホーエール會出擊後突入 CZ 濃厚

點數減少契機為機會牌出現以及 ZAT BATTLE 敗北時兩種，後面會直接減少該週期獲得的 ZAT 點數

怪獸探索場景



特殊小役成立後為怪獸對決突入的好機

發現洞窟時則移行怪獸探索場景

發現怪獸則突入怪獸對決

怪獸對決



打倒怪獸則突入 CZ 濃厚

除了週期抽選以外的另外一個 CZ 突入路徑

巴爾坦星人襲來 ZONE



巴爾坦星人格畫面會切換成上空後移行
為特殊 CZ「巴爾坦星人擊破挑戰」的好機

巴爾坦星人擊破挑戰



期待度約 40% 的特殊 CZ，擊破則突入 AT 濃厚

AT 結束後突入暴君擊破挑戰濃厚

暴君擊破挑戰



對決告知



機會告知



一發告知

各對決勝利或是 AT 結束時一部分突入的 CZ，期待度約 40%，擊破暴君則突入 AT

CZ 中 RP 或特殊小役出現時則期待度上升，演出有上面三種可以選擇

ULTRA RUSH



前半



後半(繼續對決)



純增 2.7 枚/G 的 AT，前半為 30G 以上，場景升格時則繼續期待度會上升
特殊小役成立時為上乘 G 數或是獲得無敵庫存的好機，前半轉數歸零時則突入後半的繼續對決
會依照滯在場景出現對應的怪獸，我方沒被打倒則繼續濃厚，對決中出現 RP 或特殊小役時
則繼續期待度會上升。RP 為 25%、西瓜/弱櫻為 50%、強櫻/機會牌為繼續濃厚

DARK KILLER BATTLE



繼續對決時超人力霸王傑克參戰時突入的上乘特化區間，繼續越多則上乘越多，繼續率約 75%

ULTRA COMBO



繼續對決時ゾフィー參戰時突入的上乘特化區間，小役成立時則 COMBO 會繼續

COMBO 數則為上乘的轉數，繼續率約 87%

ENDING



有利區間完走時會發生 ENDING，之後會突入 CZ「暴君擊破挑戰 EXTRA」

期待度一樣為 40%，為再度拉回 AT 的好機

通常時演出

無敵等級示唆演出



無敵雷達



Lv2 以上



高等級濃厚

通常時無敵等級越高則突入 CZ 期待度會較高，無敵等級在 CZ 失敗或 AT 結束時會重新抽選等級從演出可以進行推測，第二週期後獲得無敵雷達時要注意框體上升，文字顏色會示唆等級 ZAT BATTLE 失敗或是 AT 結束時的過場畫面也要注意

ULTRA RUSH(前半)中的演出

瞄押演出



AT 當選時為紅 7 連線時則 AT 開始
這裡黑 BAR 連線則 AT 繼續期待度會上升

切入演出



突然發生瞄押藍 BAR 演出時為好機
成功連線時則獲得無敵庫存

無敵計數器



RP 連線時則畫面左下的無敵計數器會亮一個，三個亮燈時則會發生升格判定
成功則場景升格，升格到六兄弟場景時為繼續濃厚



無敵挑戰



特殊小役出現時為發生的好機，發現怪獸則發生無敵挑戰，擊破則獲得無敵庫存

繼續對決中的演出

標題畫面



通常標題



六兄弟機會



勝利確定!?

繼續對決開始時要注意標題種類，六兄弟場景一定會顯示六兄弟機會後則繼續濃厚
紅色標題出現不只勝利濃厚且兄弟參戰也濃厚

敵人攻擊時



丟石頭



拳擊



光線

敵人的攻擊種類上面越右邊的攻擊招式危險度越高

無敵兄弟參戰



繼續對決中無敵兄弟參戰時為繼續濃厚且獲得一些恩惠，例如獲得無敵庫存、擬似 BONUS
或是特化區間等

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	4	5	6
CZ	1/207.8	1/173.7	1/149.6	1/133.7	1/109.6
特殊 CZ	1/2167.3	1/1748.6	1/1470.1	1/1262.3	1/925.7
AT	1/472.0	1/341.8	1/264.7	1/212.8	1/152.
機械割	97.6%	98.8%	102.5%	106.4%	110.1%

小役確率

小役	RP		機會牌		強櫻
確率	1/7.2		1/313.6		1/595.8
設定	1	2	4	5	6
上段銅鐘	1/11.7	1/11.0	1/10.6	1/10.3	1/10.1
弱櫻	1/84.0	1/81.9	1/79.9	1/78.0	1/76.2
西瓜	1/78.0	1/75.5	1/73.1	1/70.9	1/68.8

通常時週期抽選

一週期約 78G，週期到達時會依照累積的 ZAT 點數進行 CZ 抽選

累積點數	0~	2000~	4000~	6000~	8000~	10000
當選率	50	20	33	55	80	100

RP 成立時會依照連續次數進行 ZAT 點數的獲得抽選

點數	100	200	300	500	1000	2000	4000
1 連	74.6	20.3	3.1	1.6	0.4		
2 連		82.4	12.5	3.1	1.6	0.4	
3 連			83.2	12.5	3.1	0.8	0.4
4 連~				79.7	12.5	6.3	1.6

機器人計數器減算抽選

機會牌成立時進行點數減少抽選

減少點數	0	1000	2000	3000	5000	10000
分配比例	50	12.5	12.5	12.5	6.25	6.25

ZAT 對決敗北時會減少該週期累積的所有 ZAT 點數

ZAT 作戰的抽選

會依照成立小役與滯在的無敵等級進行突入抽選(無敵等級分配率尚不明)

無敵等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6
共通三枚役	0.8	0.4	0.8	1.6	2	3.9
西瓜	25	25	27.3	30.1	33.2	35.2

ZAT 作戰當選時 1/8 會持續 10G, 其餘為 5G

消化中會依照成立小役進行 ZAT 點數獲得抽選

點數	200	300	500	1000	2000	4000
RP 以外其他小役	80.9	12.5	6.3	0.4		
共通三枚役		85.2	12.5	1.6	0.4	0.4
西瓜/弱櫻			72.7	25	1.6	0.8
強櫻/機會牌				92.2	6.3	1.6

通常時狀態移行抽選

特殊小役成立時會進行(超)高確移行抽選, 以下未列出比例為滯在原狀態

移行高確以上時有 10G 保證, 之後每轉特殊小役以外的 1/4 抽選轉落一階段

滯在	移行	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
通常	高確	30.1	1.2	9.8	18
	超高確	10.2	0.4	1.6	3
高確	超高確	50	1.6	10.2	20

CZ 直擊抽選

小役成立時會依照滯在狀態進行 CZ 直擊抽選，週期到達後的 ZAT 模式也為大好機

滯在狀態	其他小役	機會牌	強櫻
通常	0.4	1.2	10.2
高確	0.8	5.1	25
超高確	1.6	25	100

CZ 暴君擊破挑戰中的抽選

準備中會依照成立小役進行升格抽選，當選一次變 PLUS，兩次則直擊 RUSH

小役	其他小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	0.4	3.1	25	100

消化中會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	其他小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	0.4	14.1	20	100

當選 AT 時會進行追加報酬抽選

報酬	上乘 10G	上乘 20G	上乘 30G	上乘 50G
分配比例	25	12.5	3.1	0.8
報酬	無敵庫存	ULTRA BONUS	DARK KILLER	ULTRA COMBO
分配比例	6.3	5.1	3.5	1.2

CZ 巴爾坦星人擊破挑戰中的抽選

消化中會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	其他小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	1.2	20.3	33.6	100

AT 等級抽選

AT 突入時會先抽選初始 AT 等級

AT 消化中會進行 AT 等級上升抽選：弱櫻/西瓜 0.4%、機會牌 5.1%、強櫻 10.2%

AT 等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
分配比例	66.8	25	7.8	0.4

AT 中 G 數上乘抽選

上乘 G 數	10	20	30	50	100
共通三枚役			0.4		
弱櫻	28.1	3.1	1.6	0.4	
西瓜			6.3	1.2	1.2
機會牌	82.4	12.5	3.1	1.6	0.4
強櫻	57.8	25	12.5	3.1	1.6

AT 繼續對決中的抽選

對決中會依照成立小役進行勝利置換抽選

小役	其他小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	0.4	25	50	100

內部已經是勝利的話則會進行追加報酬抽選

小役	RP	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	1.6	33.2	100

AT 後拉回 CZ 抽選

會依照 AT 繼續的關數進行 CZ 暴君擊破挑戰突入抽選

繼續關數	1~5	6~10	11~	有利區間完走
當選率	0.4	3.1	25	突入 EXTRA

ULTRA COMBO 中的抽選

上乘 G 數	10	20	30	50	100
共通 1 枚役	2.3	1.6	0.4		
其他小役	66	30.1	3.1	0.4	0.4
弱櫻	50	25	12.5	6.3	6.3
西瓜	79.7			10.2	10.2
機會牌			75	12.5	12.5
強櫻				75	25

AT 結束畫面示唆

