

超人力霸王

ULTRAMAN

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2024/06

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 34G

小役構成



ULTRA BONUS



無敵時間



最終決戰



3.11 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
19	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
18	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
17	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
16	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
15	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
14	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
13	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
12	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
11	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
10	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
9	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
8	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
7	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
6	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
5	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
4	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
3	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
2	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS
1	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS	ULTRA BONUS

開獎條件

1. 小役或規定轉數到達時抽選 CZ
2. CZ 中抽選 UBM
3. UBM 中抽選疑似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/47541.8~1/78484.1(設定差)
為超無敵目成立時抽選轉輪凍結
特典為直擊上位 AT「限制解除」

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 998G, 天井到達時經由前兆當選 ULTRA BATTLE MODE 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

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
最有效的活動廣告平台

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



通常時首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪建議瞄押紅色大牌圖案，中右轉輪停止任一個紅色大牌圖案時為無敵目，停止兩個時為超無敵目（不一定要左轉輪有紅櫻才會出現（超）無敵目）

	紅櫻	無敵目
	無敵目	超無敵目



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押紅色大牌圖案，西瓜連線時為西瓜

紅色大牌停止時參照上方的小役說明

		西瓜
--	--	-----------

BONUS 或 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則依照畫面指示瞄押指定圖案

其餘演出照通常時打法即可

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

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



學校



異星大街



科特隊基地



夜晚大樓間街道

通常時特殊小役會抽選初當或是移行高確，無敵目為好機，超無敵目為大好機，弱小役也會抽選會依照內部狀態有不同 AT 當選期待度，滯在中會示唆內部狀態，科特隊基地為高確示唆夜晚大樓間街道為高確以上濃厚。西瓜當選高確時較容易持續較久，超高確為規定轉數到達時抽選移行超高確後則到當選 AT 前都不會轉落，100G 內、400G、900G 到達時為移行超高確的好機

銅鐘點數



通常時銅鐘連線會獲得 1 點以上，累積在左邊的量表，到達 20 點時會發生艾德判定來抽選 CZ 或是 LOOP 庫存升格。銅鐘的一部分會抽選突入點數高確，高確中銅鐘與 RP 會+2 點以上

前兆場景



漫畫場景



SSSP 準備模式



黃金的城堡要塞模式

前兆場景有三種，漫畫場景為艾德判定抽選後突入的 CZ 前兆，SSSP 準備模式為 AT 前兆場景上升時為好機。黃金的城堡要塞模式也為 AT 前兆，如果將城堡破壞則當選 AT 且繼續率優遇
假前兆演出中成立特殊小役時會抽選置換成真前兆

RED ZONE



為 15G 繼續的 CZ，瞄押演出發生時為好機，中押後停止紅色大牌圖案時會發生計時演出之後當選移行黃金的城堡要塞模式、UBM、轉輪凍結其中一種，計時時間越長則越有機會凍結
如果 15G 都沒發生任何一次瞄押演出時會再延長 15G

蕾娜機會



機會告知



警示燈告知

為 15G 繼續的上位 CZ，有兩種告知可以選擇，機會告知中瞄押 7 演出成功的話則當選 UBM
警示燈告知則亮燈的話則當選 UBM。這裡當選 UBM 時會獲得 V 庫存一個

BONUS 與 AT 介紹

OPENING BONUS



無敵對決模式(UBM)初當時一定會經由這個 20G 的擬似 BONUS，純增 4.0 枚/G
突入時與特殊小役會抽選 V 庫存，LOOP 庫存等級越高時則突入時的 V 庫存抽選會有優遇
BONUS 中 7 連線時獲得 V 庫存濃厚

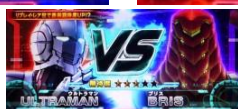
無敵對決模式



ベムラー



エースキラ



ブリス星人



エイダシク星人



ベロクロン

BONUS 結束後突入的 8G 對決，繼續率 60~91%，AT 等級(六階段)越高則繼續率越高
將敵方擊破的話則當選 BONUS 濃厚，有 V 庫存則為勝利濃厚。演出有對決、違和感、沖繩三種
模式可以選，選擇沖繩模式時會有不同演出，其他則會演出對決，下排越右邊的期待度越高
打贏エースキラ或是關數為 10 的倍數勝利時則突入最終決戰濃厚
對決中 RP 或特殊小役會抽選制換勝利，敗北後第一轉成立特殊小役為復活濃厚

沖繩蕾娜模式



UBM 中選擇沖繩模式時演出內容會有變化，星星役物亮燈或是蕾娜閃爍發生時則當選 BONUS

告知發生後出現的海報會示唆 AT 等級必須要注意

WAVE 系統



超人力霸王 WAVE



SEVEN WAVE



ULTRA WAVE

UBM 突入時約 50% 會滯在其中一個 WAVE，會依照滯在哪個 WAVE 有不同的恩惠

超人力霸王 WAVE 滯在時 RP 與特殊小役會較容易抽選置換勝利以及繼續率優遇

SEVEN WAVE 滯在時勝利的話則 AT 等級會上升，ACE WAVE 滯在時較容易突入最終決戰

ULTRA WAVE 滯在時為勝利保障+繼續率 91%!? WAVE 滯在時不會有告知但可看突入畫面來判斷

ULTRA BONUS



UBM 勝利時主要報酬，繼續 25G，純增 4 枚/G

RP 與特殊小役會抽選突入 SPECIUM ZONE

特殊小役會抽選 V 庫存

無敵時間



為 10G 的 ST，純增 0.7 枚/G，銅鐘或特殊小役

的一部分或是 7 連線則突入 EXTRA GAME

白 7 連線則獲得 2SET

SPECIUM ZONE



為 10G 的紅色大牌出現高確率，特殊小役的一部分或是紅色大牌圖案停止時會突入無敵時間

無敵時間突入期待度約 36%

EXTRA GAME



至少繼續 12G，純增 4.0 枚/G 的疑似 BONUS

特殊小役一部分或 7 連線會庫存 EXTRA GAME

到第十關則獲得最終決戰，平均繼續率 79%

最終決戰



為 10G 繼續的擬似 BONUS, 純增 4 枚/G
銅鐘或特殊小役會抽選 EPISODE BONUS
沒有當選的話則之後移行 ULTRA BONUS

EPISODE BONUS



繼續 30G, 純增 4 枚/G 的擬似 BONUS
結束後突入限制解除的 UBM

限制解除



為繼續率上升到 93%的 ULTRA BATTLE MODE, 結束時突入限制破壞



無敵英雄 BONUS



限制解除中的最終決戰勝利時當選濃厚的
LOOP 型 BONUS, 1SET 20G, 純增 4 枚/G
消化中全小役都會抽選繼續, 平均獲得 700 枚

限制破壞



為 5G 的拉回狀態, 發生轉輪凍結的話則再度
突入限制解除, 拉回期待度約 20%, 特殊小役
拉回濃厚, 最後一轉出現按鍵時為大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	4	5	6
AT 初當	1/320.2	1/308.7	1/271.9	1/247.3	1/222.8
機械割	97.7%	99.0%	104.1%	109.7%	114.9%

本機有搭載檢定試驗用的設定 0, 機械割非常低, 使用該設定時下面板會常駐消燈
且音量固定在 1, 轉輪停止鍵不能按的時候會亮綠色燈

小役確率

以下的(超)無敵目有分成三種，會依照左轉輪的停止小役種類分類

小役	RP	紅櫻無敵目	西瓜無敵目	黒 BAR 無敵目	
確率	1/7.3	1/385.5	1/618.3	1/799.2	
小役	紅櫻超無敵目	西瓜超無敵目	黒 BAR 超無敵目		
確率	1/16384	1/16384	1/16384		
設定	1	2	4	5	6
共通銅鐘	1/8.4	1/8.3	1/8.2	1/8.1	1/8.0
紅櫻	1/69.5	1/71.0	1/71.3	1/71.4	1/71.6
西瓜	1/102.7	1/104.9	1/105.4	1/105.6	
中押無敵目	1/1630.9	1/855.6	1/783.0	1/754.3	1/731.4

瞄押大紅色圖案演出



出現左圖的演出時則瞄押此圖案，會依照狀態抽選發生

狀態	瞄押發生率	停止確率	停止時 AT 當選率
通常	1/361.7	1/16098.9	40%
高確	1/26.9	1/132.5	40%
超高確	1/36.2	1/94.9	90%

特殊小役的 AT 直擊抽選

超無敵目成立時 100%當選，其他會依照滞在狀態抽選

滞在狀態	通常	高確	超高確
弱特殊小役	0.2	7.9	50.7
無敵目	19.5	39.1	100

銅鐘點數抽選

銅鐘成立時會抽選獲得 1 點以上，高確中 RP 也會獲得

累積到 20 點時會抽選 CZ(設定 1 當選率 34%)，且 23.4%抽選上升 LOOP STOCK 等級

非銅鐘點數高確中

設定	1	2	4	5	6
1 點	88.1	87.7	87.4	87	86.3
2 點	9.6	9.9	10.3	10.6	11.3
4 點	1.6				
6 點	0.8				

銅鐘成立時的 12.5%抽選移行點數高確，RP 成立時的一部分轉落

RP 在高確中成立時會獲得 1 點以上，以下為銅鐘在高確中的獲得點數分配

點數	2 點	5 點	6 點	10 點	20 點
分配比例	89.8	7.8	1.6	0.4	0.4

點數滿時當選 CZ 時的種類分配：96.8%RED ZONE、3.2%蕾娜機會

通常時狀態移行抽選

以下小役成立時會抽選移行高確，當選時會抽選滯在轉數

小役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
不中小役	1.6	66.7		33.3		
西瓜	20.3	69.9	27.2	1.9		0.1
紅櫻	40.2			84.6	11.5	3.8

超高確為通常時消化規定轉數後會抽選移行，移行後到當選 AT 前都不會轉落

設定	32G	64G	96G	200G	300G	400G	500G	700G	900G
1	7.5	1.3	12.3	0.4	0.4	12.6	0.9	0.9	100
2	7.6	1.4	12.5	0.8	0.8	13.5	1.8	1.9	
4	9.1	1.7	15.2	1.2	1.6	19.3	3	6.2	
5	9.4	1.7	15.8	1.6	2.4	22.8	4.2	13.2	
6	10.5	2	18	2.3	3.2	29.8	7.1	22.8	

CZ RED ZONE 中的抽選

消化中會抽選紅色大牌瞄押演出，演出發生時停止紅色大牌的機率為 48.8%

此區間消化中第一次瞄押演出發生率為 1/4.3，之後會下降到 1/7.1

瞄押演出發生後瞄押有停止紅色大牌圖案時會抽選發展目標

抽到黃金的城堡要塞時則會另外抽選是否當選 AT

抽選內容	黃金的城堡要塞	AT	轉輪凍結
分配比例	52.6	47	0.4

CZ 蕾娜機會中的抽選

消化中 1/5.2 抽選瞄押紅 7 演出，發生時 17% 會抓的到連線

紅 7 連線成立時則獲得 AT+V 庫存

LOOP STOCK 等級抽選

AT 初當會依照當下滯在的等級是先以該等級的繼續率抽選初期 V 庫存數

最大一次獲得 10 個庫存

等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
繼續率	0.4	25	50	80.1

AT 結束時會抽選下一次的起始等級，之後通常時消化中有機會抽選升格(請看前面攻略)

AT 連續三次肉包時則下一次當選 AT 時為 Lv.4 濃厚!

等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
分配比例	89.1	10.2	0.4	0.4

96G 以內當選超高確後當選 AT 時則照下表抽選等級

設定	1	2	4	5	6
Lv.1	50	48.4	32.8	18	12.5
Lv.2	38.3	39.1	39.8	40.6	41.4
Lv.3	10.9	10.9	23.4	33.6	36.7
Lv.4	0.8	1.6	3.9	7.8	9.4

通常時轉輪右邊的蕾娜出現的對話框顏色會示唆當下滯在等級

紫色為 Lv.4 濃厚、粉色為 Lv.3 以上濃厚、橙色為 Lv.2 以上濃厚

藍色為 Lv.2 以上期待度 50%、白色則全部等級都有可能

AT 等級相關抽選

AT 等級總共有六階段繼續率大約為下表中的，以下繼續率包含自力抽選到的

等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6
繼續率	60	64	69	74	82	91

AT 等級會在前一次 AT 結束時以及設定變更時抽選下一次的 AT 等級

等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6
AT 結束時	32	23	22	14.7	6.4	1.9
設定變更時	52.9	22.1	16.2	5.5	2.4	0.9

WAVE 系統抽選

AT 突入時會抽選滯在某個 WAVE，當選時會依照下表抽選抽選 WAVE 種類

WAVE 種類	一般	超人力霸王	SEVEN	ACE	覺醒
分配比例	46.9	25	12.5	12.5	0.4

OPENING BONUS 中的抽選

當選 AT 時會依照剩餘的銅鐘點數抽選 V 庫存

點數	0	1~4	5~9	10~14	15~19	20
當選率	4.6	7.2	15.7	24.3	29.9	46.6

消化中成立特殊小役時會抽選 V 庫存

小役	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	0.8	12.5	100

AT 中對決中的抽選

以下為各對手的總合勝利期待度

對手	ベムラー	エースキラー	ブリス	エイダシク	ベロクロン
期待度	54	70.2	75.2	86.8	97.8

消化中會依照滯在的 WAVE 抽選置換成勝利，超無敵目成立時 **100%**勝利

小役	RP	弱特殊小役	無敵目
其他 WAVE	18.8	25	50
超人力霸王 WAVE	37.5	50	100
覺醒 WAVE	23.4	31.2	62.4

勝利時繼續的話會抽選 BONUS 種類，AT 第 10 戰勝利時當選最終決戰確定

抽選內容	ULTRA BONUS	無敵時間	最終決戰
其他 WAVE	89.5	10.2	0.4
ACE WAVE	71.3	8.1	20.6

內部已經抽選到繼續時，則對決中成立特殊小役會抽選升格，升格時會依照以下順序抽選
升格一階段：ULTRA BONUS→無敵時間→最終決戰→最終決戰勝利

超無敵目成立時 100%升格

目前當選內容	ULTRA BONUS	無敵時間	最終決戰
弱特殊小役	1.6	0.8	0.8
無敵目	25	10.2	6.25

ULTRA BONUS 中的抽選

消化中會抽選 SPECIUM ZONE

小役	RP	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	8.2	25	50	100

消化中還會抽選左轉輪瞄押雙 7 演出，成功抓到也為當選 SPECIUM ZONE

藍色切入演出發生率 1/22.6，成功率 22.1%

紅色切入演出發生率 1/408.8，成功率 100%

當選 SPECIUM ZONE 後則會抽選 V 庫存

小役	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
1 個	2.7	23	84.4
2 個	0.4	1.6	12.5
3 個		0.4	3.1

SPECIUM ZONE 中的抽選

消化中會發生瞄押紅色大牌演出，成功則突入無敵時間

瞄押演出發生率為 1/4.7，發生時成功期待度約 21%

無敵時間中的抽選

消化中銅鐘或特殊小役會抽選突入 EXTRA GAME，當選時滯在 12G

EXTRA GAME 滯在中成立小役會抽選 EXTRA GAME 的庫存

小役	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	3.1	12.5	100

瞄押 7 演出發生率與期待度會依照滯在第幾 SET 來抽選，但是連線成立率都是 1/16

第幾 SET	發生率	期待度
第 1~3SET	1/3.3	20.7%
第 4~9SET	1/4.7	29.5%

成功突入十次 EXTRA GAME 繼續 10SET 的話則當選最終決戰

最終決戰中的抽選

首先突入時會先以 3.1%抽選成功，消化中以下小役也會抽選成功

小役	銅鐘	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	5.5	25	67.2	100

成功後突入的 EPISODE BONUS 中會抽選 V 庫存

小役	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	0.8	12.5	100

上位 AT 中對決中的抽選

以下為各對手的總合勝利期待度

對手	ベムラー	エースキラー	ブリス	エイダシク	ベロクロン
期待度	85.5	91.2	92.6	95.7	100

消化中小役會抽選置換勝利

小役	RP	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	18.8	25	50	100

繼續時會抽選報酬種類

報酬內容	ULTRA BONUS	無敵時間	最終決戰~暗黒之星~
分配比例	84.8	10.2	5.1

內部已經抽選到繼續時，則對決中成立特殊小役會抽選升格，升格時會依照以下順序抽選
升格一階段：ULTRA BONUS→無敵時間→最終決戰→最終決戰勝利

超無敵目成立時 100%升格

目前當選內容	ULTRA BONUS	無敵時間	最終決戰
弱特殊小役	0.8	0.4	0.8
無敵目	12.5	5.1	6.25

LIMIT BREAK 中的抽選

消化中會抽選拉回上位 AT，最後一轉的當選率較高，特殊小役成立時 100%當選

成立小役	最後一轉以外	最後一轉
其他小役		4.7
RP	0.4	4.7

最終決戰～決戰暗黑之星～中的抽選

首先突入時會先以 3.1%抽選成功，消化中以下小役也會抽選成功

小役	銅鐘	弱特殊小役	無敵目	超無敵目
當選率	3.5	20.3	50	100

瞄押大紅色圖案會以 1/5218.8 抽選發生，發生時成功濃厚

通常時轉輪凍結發生抽選

超無敵目成立時會依照設定抽選發生

設定	1	2	4	5	6
當選率	6.3	7	7.8	8.6	10.9

小玉獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	斑馬紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定

金色獎盃為設定 4 以上濃厚+設定 5 以上期待度高

AT 結束畫面示唆

		
基本畫面	偶數設定期待度上升	奇數設定期待度上升
		
高設定期待度上升	高設定期待度大上升	設定 2 以上濃厚
		
設定 2 否定	設定 4 否定	設定 4 以上濃厚
		
設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚	
	此畫面實戰上為復活濃厚，但未確定是 100%復活請注意	

RED ZONE 中特定秒數停止時的示唆

04:56：設定 4 以上濃厚

05:55：設定 5 以上濃厚

06:66：設定 6 濃厚

獲得枚數顯示示唆

222 枚 OVER：設定 2 以上濃厚

456 枚 OVER：設定 4 以上濃厚

555 枚 OVER：設定 5 以上濃厚

666 枚 OVER：設定 6 濃厚