

CR 無敵戰鬥列傳 戰鬥吧零!年輕最強戰士

CR ぱちんこウルトラバトル烈伝 戦えゼロ!若き最強戰士

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/03

MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

65.6 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&3&14

通常時大當確率 1/392.4

確變時大當確率 1/42.3

確變率 83%

平均出玉

4R : 約 504 個

5R : 約 630 個

16R : 約 1939 個

以下 ULTRA 兄弟 RUSH

每 1R : 約 112 個

16R : 約 1792 個

ROUND 數

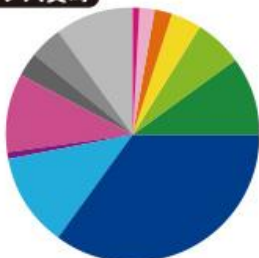
45/7/9/11/16

1R COUNT 數 8/9

時短 大當後 0/20/30/50 轉

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

へソ入賞時



ULTRA 兄弟 RUSH 16R	1%
ULTRA 兄弟 RUSH 11R	2%
ULTRA 兄弟 RUSH 9R	2%
ULTRA 兄弟 RUSH 7R	4%
ULTRA 兄弟 RUSH 5R	6%
16R 確變	10%
5R 確變	35%
4R 確變	12%
出玉ナシ確變(電サポアリ)	1%
出玉ナシ確變(初回のみ潜伏)	10%
4R 通常(時短 50 回)	3%
4R 通常(時短 30 回)	4%
4R 通常(時短 20 回)	10%

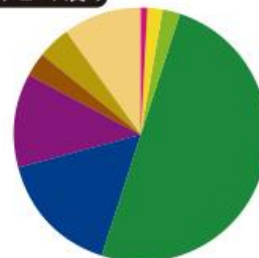
11% 無出玉確變 (1%有電嘴補助)

17% 4R 通常、57% 4-16R 一般確變

15% ULTRA 兄弟 RUSH

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



ULTRA 兄弟 RUSH 16R	1%
ULTRA 兄弟 RUSH 7R	2%
ULTRA 兄弟 RUSH 5R	2%
16R 確變	50%
5R 確變	16%
出玉ナシ確變	12%
出玉ナシ通常(時短 50 回)	3%
出玉ナシ通常(時短 30 回)	4%
出玉ナシ通常(時短 20 回)	10%

12% 無出玉確變

17% 無出玉通常、78% 4-16R 一般確變

5% ULTRA 兄弟 RUSH

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
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討論族群平台

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/>



各種演出說明

模式與大當介紹

通常模式



有「街道」「荒地」「指令室」「格納庫」等等的好幾個場景
要是突入先讀的「ベリアル區間」或是「ULTRA 區間」為好機

緊急警報模式



當選小當或是潛伏確變所突入的機會區間，期待是當選潛伏確變區域內避難對象者全員救出時則突入潛伏確變濃厚的零模式
還有突入時的避難人數較少時則潛伏期待度上升
緊急警報發生時役物動作的話則突入次元突破挑戰



零模式



緊急警報模式中全員救出所突入的潛伏確變濃厚模式

大當



有 16R 的 ULTRA BONUS、5R 的 REGULAR BONUS 以及最大 16R 繼續的 ULTRA 兄弟 RUSH，以上大當終了後必定突入確變無敵對決模式
ULTRA 兄弟 RUSH 會依照登場人數繼續 ROUNDS，六兄弟則 16R 確定
還有 4R 確變或是通常的次元突破挑戰存在

次元突破挑戰



為 4R 的大當，ROUND 中追到ベリアル然後次元突破的話則突入無敵對決模式，突破時要注意零的招式，期待度依序為：ゼロスラッガーアタック<ゼロツインソード<ゼロツインシュート，挑戰失敗時則突入確變或時短的無敵特訓模式

無敵對決模式



到次回大當時都有電嘴補助的確變模式，滯在中主要會發生對決立直，打倒敵人則大當獲得

無敵特訓模式



主要在次元突破挑戰失敗或是無敵對決模式終了後所突入的確變或時短模式

電嘴補助為 20/30/50 回繼續，滯在中會有與師父的特訓演出

兩者的攻擊都是強的時候則特訓期待度上升，特訓成功則往立直或是突入無敵對決模式

攻擊不相上下的話則特訓繼續，敗北時則為模式終了了的危機

預告演出

連續系預告



有無敵連續預告、故事連續預告、でんぱ組.inc 連續預告的三種
兩轉持續時為好機
三轉持續時為激熱

保留變化預告



保留的顏色與形狀會示唆期待度的先讀預告，保留的顏色期待度依序為：閃爍<藍<黃<綠<紅
英雄保留變化時為好機
還有其他的特殊保留存在

無敵剪影預告



停止時圖案同色連線時主要的畫面或是無敵 vision 則會發生剪影，剪影的種類有四種
期待度依序為藍<黃<綠<紅

ベリアル按鍵預告



為突入ベリアル區域的示唆演出，按下按鍵後畫面中央出現ベリアル
ベリアルクロー發動時則突入ベリアル區域

ベリアル區域



發展 VS ベリアル立直的先讀區域

對決ナイザー模式



レイ發動對決ナイザー
呼叫出ゴモラ則繼續的演出，成功後ゴモラ登場破壞圖案時為大好機

英雄 STEP UP



登場英雄數越多則期待度越高，三人登場後的台詞顏色必須注意
紅色或格子紋為激熱

背景變化演出



有光、剪影、STEP UP、地球防衛隊等等的變化演出
期待突入 ULTRA ZONE

入賞時凍結預告



起動口入賞時發生特殊效果音且畫面凍結，之後畫面會展破後出現倒數，到數到零時則為零之閃光發生的大好機

ULTRA ZONE



背景變化演出或入賞時凍結預告等等契機所突入的激熱區間為四大無敵重點演出之一
發生後期待複合一些其他的高期待演出

群預告



圖案聽牌後或立直中發生時則期待度大上升
演出的種類有無敵兄弟群、英雄群以及でんぱ組.inc 群。為四大無敵重點演出之一

HYPER 零之閃光



突然畫面暗轉後落下零之臉役物，之後發生零與七的切入演出，為四大無敵重點演出之一
只要發生則立直期待度大幅上升

超絶切入演出



為期待度超絶上升的激熱切入演出，也有英雄們的版本

格子紋



白色與黑色的格子紋出現時則期待度大幅上升，比紅色系演出期待度還要高
四大無敵重點演出之一

サーガ機會



3.5.7 的三人英雄圖案停止時為好機到來，按下按鍵後會發展對應的英雄 SP 立直演出
サーガ登場時為超激熱

無敵 vision 演出



畫面下方搭載的無敵 vision 有多彩的演出種類存在，之中的ピグモン挑戰中，ピグモン會挑戰各式各樣的小遊戲，挑戰成功的話則發生連續預告。卡片演出的プレスレット機會則是卡片連線時會發生卡片內容的預告。展開中無敵 vision 上面的電燈點燈數以及顏色必須要注意

變身機會



立直成立後零之拉門關起時

為變身機會發生的預告

要注意變身的英雄，會發展對應的 SP 立直演出，如果發生拉下 ULTRA 拉桿演出時為大好機

立直線預告



圖案聽牌後要注意力直線的

特效種類，有藍綠紅三種

表示的文字是激熱時則為激熱 還有出現 OK 的彩色稀有演出

超人力霸王實寫背景預告



立直成立後實寫背景切入演出

發生時為大好機

有很多種實寫背景存在

立直演出

U ローター1 號機立直



1 號機追逐大當圖案的 低期待度立直，大當直 擊期待度較低，希望停 止其他特殊圖案，圖案 變身的話則往超人力霸 王 SP 立直發展

U ローター2 號機立直



2 號機將敵人擊落的話 則獲得大當，期待度低 這個也是要期待停止其 他的特殊圖案

でんぱ組.inc 立直



配合でんぱ組.inc 的 新曲 PV 而數字跳動 PV 有兩首不同的歌曲 但是比起直接開牌還是 期待發展其他演出

ベリアル進軍立直



ベリアルの軍勢の進軍 立直演出，立直演出失 敗時幹部出現則往 ウルティメイトフォー ス SP 立直，ベリアル 出現則往ベリアル SP 立直

PUSH 挑戰



挑戰演出有三種，期待度依序為：卡片挑戰<集結挑戰<填充挑戰，演出成功則當選
ULTRA 兄弟 RUSH

ウルティメイトフォース系立直



有三種立直存在，各個演出期待度都很低，可期待不中後的零之眼役物落下

ウルティメイトフォースSP立直



與三人的敵方幹部對決，對決中可期待 STEP UP，標題表示時的 VS 顏色與切入演出顏色是紅色時則期待度上升

英雄 SP 系立直



有對應各個英雄的三種立直存在，標題顏色與切入演出顏色會根據期待度變化，紅色為好機彩虹色則為超激熱，演出中出現變身的文字時則為發展其他 SP 立直的大好機

ウルトラマンコスモス

SP 立直



慈愛戰士與グビラ對決與グビラの突進交錯時則立直繼續，最終將攻擊擋下的話則大當繼續

ウルトラマンダイナ

SP 立直



基本跟左邊的立直一樣機會上升演出大致相同標題表示時的 VS 顏色與切入演出顏色要注意

ウルトラマンゼロ SP 立直



敵方有兩種，對決ハイパーエレキング的期待度較高機會上升演出有很多，標題的 VS 顏色與對話顏色還有切入演出的種類要注意

VS ベリアル SP 立直



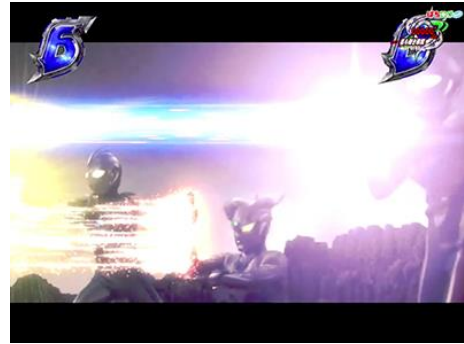
ゼロ VS ベリアル演出中セブン出現來當幫手時則發展ゼロ&セブン VS ベリアル機會上升演出大致上相同 ULTRA 拉桿演出發生時則期待度大幅上升

ウルトラセブン SP 立直



SP 立直中期待度特高的演出機會上升演出大致上相同對決中零參戰時的演出也存在

三位一體立直



進化成完全體的ハイパーゼットン與超人力霸王の三人の立直對決演出
三名攻擊時出現拉下 ULTRA 拉桿的演出則期待度大幅上升，立直的最後出現
「ゼロスラッガースパーク」の大絶招時為大當濃厚

確變中的演出

群預告



確變中也會發生群預告，發生時間點很多
立直時、聽牌時、或是立直中都有可能發生
只要出現則期待度大幅上升

ZERO 的領域



變動中時突入的大好機激熱區間，滯在中發生
立直則為大好機，立直中也有可能發生
都為大當濃厚的演出

倒數演出



女海盜的倒數預告，到
達零則發展立直濃厚

保留變化預告



保留的顏色會示唆期待
度，保留上出現 PUSH
則為保留變化的好機

女海盜演出



視窗中出現的女海盜
的台詞要注意，台詞的
顏色紅色時為好機

カイザーベリアル預告



與雷鳴一起出現，為示
唆即將襲來的演出
也有特殊的演出種類

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>

心情能量條



繼承前作的演出，期待度會以數值表示，數字轉動開始時會慢慢上升，超過 80 時為大好機

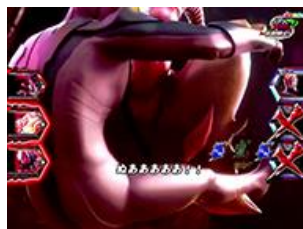
MAX 到達時則大當濃厚

殲滅立直



立直後沒有任何役物有動作時則可能發展，立直主要有「ダークロブス部隊」與「レギオノイド部隊」的兩種，失敗時則確變還是會繼續，所以不用擔心確變結束

ベリアル系立直



「VS ベリアル軍立直」與「VS カイザーベリアル立直」會在ベリアルクロー役物動作時發展
對決勝利則大當獲得，敗北的話則突入無敵特訓模式，VS ベリアル軍立直總共有兩階段
與敵方幹部對決終了後，剩下的敵人會與零對決。將前半戰的幹部打倒則期待度會上升

怪獸對決



零之臉役物有動作時則往怪獸軍團的對決發展，對決標題表示時的危險度較低時則期待度上升
與敵人的攻防還有零的攻擊次數與威力必須要注意，最後零所使出的必殺技種類必須要注意
期待度依序為：ゼロスラッガー<ワイドゼロショット<ゼロツインシュート

最終將怪獸給擊破的話則大當獲得，敵人攻擊如果我方沒倒下則模式繼續，倒下則往無敵特訓模式