

CR 超人力霸王太郎 戰鬥吧!!超人力霸王六兄弟  
 CR ぱちんこウルトラマンタロウ 戦え!!ウルトラ6兄弟

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/06  
 MAX TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數  
 64.4 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&10&15  
 通常時大當確率 1/392.4  
 確變時大當確率 1/39.9  
 確變率 80%  
 平均出玉  
 約 500~2000 個  
 ROUND 數 4/7/16  
 1R COUNT 數 9  
 時短  
 全部大當結束後  
 20/40/60 轉

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



ウルトラ兄弟RUSH	14%
約2000個確變大当たり	10%
約900個確變大当たり	35%
約500個確變大当たり	10%
出玉ナシ確變大当たり	11%
約500個通常大当たり	20%

14% 超人力霸王兄弟 RUSH  
 10% 2000 發確變大當  
 35% 900 發確變大當  
 10% 500 發確變大當  
 11% 無出玉確變大當  
 20% 500 發通常大當

大當 ROUND 數分配比例-電チュー入賞時

電チュー入賞時



ウルトラ兄弟RUSH	5%
約2000個確變大当たり	52%
約900個確變大当たり	18%
出玉ナシ確變大当たり	5%
出玉ナシ通常大当たり	20%

5% 超人力霸王兄弟 RUSH  
 52% 2000 發確變大當  
 18% 900 發確變大當  
 5% 無出玉確變大當  
 20% 無出玉通常大當

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上網壇討  
最廣大的的電玩消費族  
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



樂都



f 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



通常模式有好幾個街有對應的專用演出

### 暗黑倒數



有可能為潛伏確變，為無電嘴補助的通常或確變模式

### 脫出挑戰



20/40/60 轉的時短或是確變模式

### 無敵對決模式



有電嘴補助的確變模式  
對決勝利則繼續，敗北時突入脫出挑戰

### 無敵 BONUS



約可獲得 2000 個出玉的大當  
無敵對決模式中的大當有一半以上都是此大當

### ULTRA 兄弟 RUSH



兄弟們集結越多則出玉越多的 RANK UP 型大當  
最大可獲得 2000 個出玉

### 無敵 DARK KILLER 對決



約可獲得 500 個出玉的確變或通常大當，開獎中能承受下攻擊則突入無敵對決模式  
敗北則突入脫出挑戰

### REGULAR BONUS



約可獲得 900 個出玉的確變大當

### ULTRA BATTLE MODE FIN



無敵對決模式中對決敗北時當選的無出玉確變或通常之後突入脫出挑戰

## 預告演出

### 巡邏模式



### SOS ZONE



### 亞空間 ZONE



上面三個皆為先讀場景，SOS ZONE 的期待度較高，亞空間的背景是紅色的話則期待度高

### 標題預告



### 太郎連續預告



### 故事連續預告



標題出現播放歌曲後為發展各種演出的好機，標題與背景顏色會有期待度的不同

中間數字停止太郎圖案則進行擬似連預告，繼續越多當然期待度越高

故事標題出現所突入的連續預告，也有怪獸為主角的故事

### 視窗 STEP UP 預告



顯示對決的視窗進行 STEP UP 的預告  
到達 STEP4 為好機，紅色也是為好機  
變成斑馬紋則為激熱！

### 怪獸探索 STEP UP 預告



發現怪獸後的機會預告  
發展到 STEP4 則發展該怪獸的立直演出

### 螢幕 STEP UP 預告



螢幕照出的司令室進行演出的 STEP UP 預告  
到達 STEP4 全員出動時為好機

### 雷達 STEP UP 預告



雷達有反應時所突入的 STEP UP 預告  
到達 STEP4 發生事件讓 ZAT 出擊時為好機

### 無敵輪盤



用輪盤演出來決定演出  
期待發展期待度高的演出

### 全畫面切入演出



變動中全轉輪切入演出出現時  
則為好機，種類會有期待度變化

### 次回影片預告



播放影片示唆即將發展的演出  
為激熱預告

### 拉門預告



拉門關上時要注意  
紅色時為好機

### ZET 圖案預告



出現時為場景變化或是突入先讀  
場景，紅色時為好機

### 指令演出



會發生一些指令  
指令成功時為好機

### 立直 LOGO 預告



立直發生時要注意出現的 LOGO  
ULTRA 為大好機

### 熔岩預告



熔岩噴火時為好機  
期待能完成 RUSH 挑戰的標題

### 卡片挑戰



為 RUSH 挑戰之一，連打按鍵  
讓卡片連線，全員集合時則  
當選 ULTRA 兄弟 RUSH

### 填充挑戰



為 RUSH 挑戰之一，連打按鍵  
讓兄弟燈全點亮時則當選  
ULTRA 兄弟 RUSH

### 無敵挑戰



為 RUSH 挑戰之一，按下按鍵  
讓兄弟出現，使 MARK 實體化  
則當選 ULTRA 兄弟 RUSH

### 聽牌煽動演出



父母出現進行聽牌煽動演出  
立直成立時則為好機

### 怪獸圖案暗轉演出



圖案停止時圖案暗轉  
全部變暗則往怪獸系對決演出

### 黑暗圖案預告



圖案停止時變成黑暗圖案  
三個連線時為好機

### 按鍵演出



對話預告或按下按鍵  
有機會將畫面破壞

### 連打按鍵演出



連打按鍵讓故事連續預告的  
標題出現時為好機

### 流星 STEP UP 預告



宇宙場景限定的 STEP UP 預告，發展到 STEP5 的朝日奈隊長  
登場的話為好機，超人力霸王兄弟登場時為好機



### 隕石預告



雷達發現了什麼，發現隕石為  
好機，紅色隕石期待度更高

### 隊長預告



說出的隊員數量示唆期待度  
全員出動時為好機

### 解析預告



長壓按鍵讓解析結果出現  
出現的圖案示唆期待度

### 慰勞物品預告



森山拿的慰勞物品會示唆好機  
太即便當為太郎登場的大好機

### 斑馬紋演出



為此廠商的大好機花紋  
各種場面出現都為大好機

### 群預告



出現時期待度約 40%  
怪獸群出現的話...

### 眼睛閃光



畫面上面的眼睛發光時  
為立直的好機

### 臉閃光



發生眼睛閃光後整個臉發物  
落下時則期待度更高

### ストリウム光線役物



畫面右方的這個役物發光時  
則為好機

### 無敵徽章變身役物



ZAT 螢幕變成直的使此役物完成  
為期待度 40%的激熱預告

### ストリウム光線役物完成



完成此役物時會發生彩色光  
大當就在眼前了！

## ZAT 螢幕演出

### 基本演出



基本會發生一些好機演出  
必須要注意

### 保留變化預告



變成對決或是超人力霸王保留  
時為好機，種類有期待度不同

### 顏色倒數預告



閃爍並發出聲音時要注意  
出現 WARNING 時為好機

### 兄弟剪影預告



剪影出現時為好機  
不同的剪影期待度不同

### 怪獸遊戲



怪獸們挑戰遊戲的演出  
成功則為太郎連續預告的大好機

### ZAT 遊戲



ZAT 隊員挑戰遊戲的演出  
成功則為好機

## 立直演出

### ZAT 立直



期待度很低的演出，希望能往其他立直演出發展

### 變身演出



光太郎登場後變身則往  
高期待演出，變身役物發動  
時則為大好機

### モチロン立直



最後停止的圖案必須要注意，有機會發展其他演出

### ピッコロ立直



### 怪獸立直



基本上也是期待度很低的立直演出，期待能往其他演出發展

### 超人力霸王太郎 SP 立直



為主要的立直演出，上面四個的演出期待度較低，下面四個的期待度較高



### 超人力霸王兄弟 SP 立直-ACE 參戰 SP



VS アストロモンス中 ACE 參戰後突入，為大當の大好機

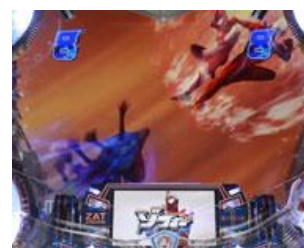
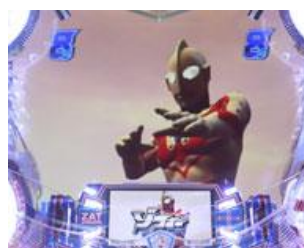
逐漸出現的驚喜按鍵按下的一瞬間為激熱！！

### 超人力霸王兄弟 SP 立直-JACK 參戰 SP



VS エンマーゴ中 JACK 參戰時突入  
一起同心協力打倒エンマーゴ吧

### 超人力霸王兄弟 SP 立直-ZOFFY 參戰 SP



VS バードン中 ZOFFY 參戰時突入，使用  
雙重踢擊將バードン給擊破吧！

### 超人力霸王兄弟 SP 立直-ULTRA MAN x SEVEN 參戰 SP



VS タイラント中 ULTRA MAN 與 ULTRA SEVEN 參戰時突入，三兄弟協力將タイラント打倒吧

### 超人力霸王六兄弟 SP 立直



與強敵テンペラー星人進行對決而六兄弟集結，為本機的最強演出！

## 暗黑倒數中的演出

### 台詞預告



光太郎的視窗出現後  
出現台詞，會有一些  
好機演出

### 剪影預告



停下來的光太郎前面  
有人影登場

### 隊員台詞預告



出現的隊員的台詞會  
示唆潛伏確變期待度  
或是發展立直等

### 眼睛閃光預告



發生時為好機  
為其他預告發生前  
幾乎都會發生的演出

### 訊息預告



內容與顏色會有  
期待度的不同

### 切入演出預告



立直發生後出現切入演出  
則為好機

### 拉門預告



倒數到零時拉門會關上  
倒數的轉數增加則越有機會  
為潛伏確變

### EXTRA GAME



拉門演出出現+EX 則為潛伏  
確變濃厚！

### キラープラズマ撃破演出



全部擊破的話則突入  
無敵 DARK KILLER 對決

### 發現ウルトラダークキラー



各項演出中發現它的話則突入  
無敵 DARK KILLER 對決

## 無敵對決中的演出

### 落雷連續預告



發生落雷的先讀預告  
連續越多則為對決好機  
顏色有期待度不同

### ZAT 螢幕閃光



STEP UP 後為發生對決  
的好機，紅色突入的話  
則勝利期待度高

### ULTRA 先讀預告



出現 ULTRA 文字的先  
讀預告，連續越多次則  
越有機會突入對決

### 保留變化預告



畫面右方的保留顏色  
變化時為好機，顏色  
同時也示唆勝利期待度

### 切入演出預告



切入演出發生為突入對決的好機  
對決中的切入演出大小會有  
勝利期待度的不同

### 聽牌煽動演出



對決模式中直立成立則為大當  
聽牌的煽動演出與  
數字種類很重要

### 怪獸登場



對決的怪獸會有不同的勝利期  
待度，背景的閃電顏色也  
必須要注意

### 太郎攻擊



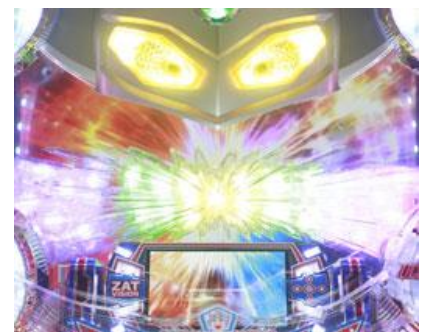
太郎攻擊命中則期待度上升  
ZAT 螢幕上表示的  
無敵能量也必須要注意

### 怪獸攻擊



怪獸攻擊命中太郎時為危機  
攻擊防下或是迴避時為好機

### ストリウム光線役物發動



對決最後使出此演出的話  
則為有出玉的確變大當

### ZAT 螢幕 MAX



無敵能量 MAX 時則對決  
勝利濃厚

### 兄弟參戰



對決中無敵兄弟參戰的話  
獲得大當濃厚

### ZOFFY 圖案出現



與怪獸對決敗北時出現此圖案  
則突入 ULTRA 兄弟對決

## 脫出挑戰中的演出

### 無敵影片預告



太郎注入的光束顏色  
會有期待度的不同  
紅色則為好機

### 落雷連續預告



發生落雷的連續預告  
閃電的顏色會有期待度  
的不同，紅色為好機

### 脫出 STEP UP 預告



STEP3 到達時按下按鍵  
脫出成功的話則突入  
無敵對決模式

### 拉門演出



每 20 轉會發生一次的  
演出，+20 出現則電嘴  
補助會繼續

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>