

筋肉人~夢之超人雙人組篇~

パチスロキン肉マン~夢の超人タッグ編~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



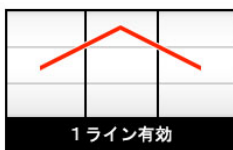
導入年月 2017/04

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有効

50枚約可遊技轉數 46G

小役構成



3枚



9枚/3枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 經由 CZ「火災現場的怪力模式」
2. 經由 CZ「惡魔的小箱」
3. 特殊小役直擊

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1200G, 天井到達時經由前兆後當選 ART 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



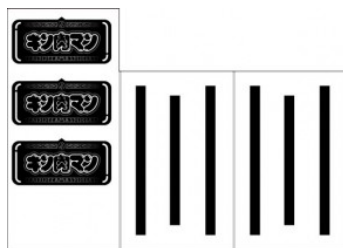
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在上方到中段附近瞄押黑 BAR 圖案



左轉輪紅櫻出現時為紅櫻確定，中右轉輪適當停止



左轉輪下段黑 BAR 停止時為一般小役或 MB，中右轉輪適當停止

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

中段銅鐘連線時為稀有銅鐘，有確實瞄押西瓜但是沒有連線時為機會牌 (MB)

	<p>西瓜</p>	<p>稀有銅鐘</p>	<p>機會牌</p>
--	-----------	-------------	------------

BONUS 中的打法

BIG 基本上適當消化即可，BIG 前 14G 右轉輪上段精準瞄押紅七時可以判斷設定

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，瞄押演出發生時則全轉輪瞄押黑 BAR，其餘演出照一般打法即可

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

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



ニューマシンガンズ



超人師弟コンビ



モーストデンジャラス
コンビ



2000万パワーズ

全部的場景有四種，會有不同的對應 TAG 役，ニューマシンガンズ為稀有銅鐘、超人師弟コンビ為西瓜、モーストデンジャラスコンビ為機會牌、2000 万パワーズ為紅櫻

在各場景中成立對應的特殊小役時則為 TAG 亦，內部抽選會以強小役抽選且移行 TAG 狀態

特殊高確場景



はぐれ悪魔超人コンビ的場景跟其他場景不一樣

全部特殊小役都為 TAG 役

期待特殊小役成立後能夠突入惡魔的小箱

火災現場的怪力模式



為一發告知型的 CZ，最大 6G 繼續，RP 或特殊小役成立時為好機，發動火災現場的怪力的話則突入 ART，ART 當選期待度約 50%



友情模式



突入時為 ART 前兆、CZ、ART 高確率的其中之一確定，期待度約 25%，氣的顏色變化時

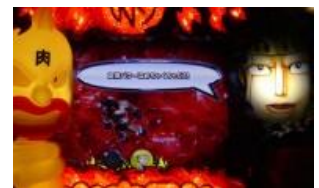
則期待度上升

惡魔的小箱



最大 20G 繼續的 STEP UP 型 CZ

ART 當選期待度約 50%，銅鐘或特殊小役成立時為好機，背景顏色上升時則期待度上升



ART「MUSCLE TIME」



MUSCLE TIME



超人 TAG 對決

為純增 2.0 枚/G 的 ART，為 MUSCLE TIME（G 數不固定）與超人 TAG 對決（5~41G 繼續）的兩部份所組成。MUSCLE TIME 中抽選到對決目（逆押銅鐘不中）則突入超人 TAG 對決我方勝利的話則前進到下一關並回到 MUSCLE TIME，對決的平均勝利期待度約 75% MUSCLE TIME 中抽選到特殊小役的話會抽選 STEP UP，後面的對決勝利期待度會上升

ガガガ GUTS!! BONUS



超人 TAG 對決勝利時的一部分所當選的 30G 的擬似 BONUS 消化中瞄押筋肉人連線時可獲得對決的勝利庫存，抽選到 TAG 役則會突入連線的高確率

夢之超人雙人錦標賽



與惡魔將軍對決勝利後突入為故事與對決的兩部分組成勝利後則故事會進行，且超人必殺技的繼續率會上升結束後突入超人必殺技

超人必殺技



為對決勝利庫存的上乘特化區間，為繼續率管理，只要成功使出必殺技的話則獲得庫存平均獲得的庫存數約六個

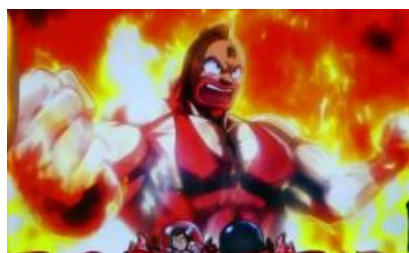
通常時演出

輪盤演出



會依照停止的圖案告知機會或是連續演出，ART 中發生的話為好機！？

切入演出



起動時發生切入演出為特殊小役成立濃厚

拳按鈕



連續演出或是對決中出現要按框體右邊的拳按鈕的話則為大好機

連續演出

突破巨大迷宮



雙人挑戰巨大迷宮，到達終點的話則突入友情模式或 CZ/ART 紅色切入演出發生或是挑戰的是マッスルブラザーズ為好機

EPISODE



組成 TAG 的話則當選 ART，NEXT 的文字是紅色時則為好機會依照 EPISODE 的不同而期待度有不同，依序為：「筋肉人 GREAT 誕生」<「雙人的羈絆」<「往超人之路」<「冰的精神」<「從最強的男人來的信」

正義超人對決



マッスルブラザーズ勝利的話則突入 ART，會依照對戰對手而有勝利期待度的不同依序為：2000 万パワーズ<超人師弟コンビ<ニューマシンガンズ<モーストデンジャラスコンビ<ビッグボンバーズ，與ビッグボンバーズ對決的話則為大好機

ART 中的演出

場景演出



MUSCLE TIME 中特殊小役成立使場景上升的話則之後的超人 TAG 對決的勝利期待度會上升上面越右邊的場景則期待度越高，火炎場景滯在中成立特殊小役必定獲得勝利庫存！？

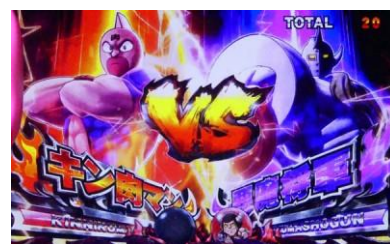
主題歌場景突入的話則次回對決勝利確定

48 招殺人技



ART 中有機會發生，發生時則為好機

惡魔將軍對決



為超人對決勝利後的一部分突入，勝利則突入夢之超人雙人錦標賽，勝利期待度約 40%

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/428	1/414	1/415	1/383	1/373	1/357
機械割	97.5%	98.6%	99.6%	105.1%	112.1%	112.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
稀有銅鐘	1/89.8	1/88.6		1/87.3		1/85.1
西瓜	1/89.8	1/88.6		1/87.3		1/85.1
機會牌	1/89.8	1/88.6		1/87.3		1/85.1
紅櫻	1/216	1/214	1/212	1/210	1/205	1/200
共通銅鐘	1/16384	1/4096	1/8192	1/2979	1/5958	1/2048

ART 中小役確率

設定	1-3		4-5		6
對決目	1/40.2		1/40.9		1/41.7
小役	RP A	RP B	RP C	RP D	RP E
確率	1/11.6	1/63.4	1/6.4	1/256	1/2.5

通常時模式移行抽選

通常時有四種模式，會影響 ART 初當確率以及 ART 中的出玉性能

模式	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
初當確率	1/448	1/419	1/356	1/298
ART 期待值	354 枚	509 枚	682 枚	848 枚

設定變更時模式移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	71.9	64.1		46.9	37.5	44.5
通常 B	15.2	20.3	15.2	20.3	25.0	30.1
通常 C	12.5	15.2	20.3	12.5	25.0	15.2
通常 D	0.39			20.3	12.5	10.2

通常時狀態移行抽選

通常時有 LOW 與 HI 的兩種狀態，會管理 CZ 與 ART 的抽選

特殊小役成立時會進行升格抽選，跟前一次的特殊小役一樣時為 TAG 役，不一樣時為錯開役

錯開役成立時升格 HI 確率

小役	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
稀有銅鐘		25	33.2	50
西瓜/機會牌	25	33.2	33.2	50
紅櫻	50	50	66.8	66.8

TAG 役成立時升格 HI 確率

小役	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
紅櫻以外	40.2	40.2	50	60.2
紅櫻	50	50	66.8	66.8

LOW 轉落抽選

小役	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
RP	9.77	8.58	8.58	4.69
押順銅鐘	3.13	3.13	1.56	1.17

通常時特殊高確場景移行抽選

每消化一百轉會進行特殊高確場景的突入抽選

消化到第 400G 與第 800G 時突入確定（會經由前兆演出）

消化 G	100	200	300	500	600	700	900	1000
通常 A	17.6	20.3			37.5			43
通常 B	25.4	30.1		20.3	48			60.2
天國	40.2	55.1	15.2	30.1	45.3	20.3		55.1
超天國	50	65.2	35.2	50	64.1	40.2	25	70.3

CZ「火災現場的怪力模式」的抽選

會依照滞在狀態、模式、與成立小役進行此 CZ 抽選

錯開役成立時

小役	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
稀有銅鐘	HI			1.14	1.13
前次紅櫻以外	HI			1.14	1.17
本次紅櫻	HI	1.90	1.97	3.51	7

TAG 役成立時

西瓜					機會牌				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW	13.3	13.3	13.3	13.3	LOW	19.7	19.7	19.8	19.8
HI	15	15	15.2	15.3	HI	23.5	23.5	23.6	23.6
稀有銅鐘					紅櫻				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW	20.4	20.4	20.4	20.4	LOW	53.5	53.5	53.7	54.0
HI	24.0	24.3	24.4	24.5	HI	53.2	53.7	53.1	52.9

CZ 突入時首先會進行初期點數抽選

pt	0	1	2	3	4	5	6
分配比例	18.2	5.52	42.1	10.8	15.7	1.8	5.99

之後消化中會依照成立小役進行點數獲得抽選，到達六點時則當選 ART 確定

不中/銅鐘/MB					RP			
狀態	0pt	1pt	2pt	4pt	狀態	0pt	2pt	6pt
LOW	75	15.4	9.57		LOW	35.8	54.6	9.57
HI	50	33	15	1.95	HI	21.5	60.5	18
紅櫻以外的錯開役			紅櫻關聯錯開役			TAG 役		
狀態	4pt	6pt	狀態	4pt	6pt	狀態	6pt	
LOW	50	50	LOW	21.9	78.1	不論	100	
HI		100	HI		100			

CZ「惡魔的小箱」的抽選

會依照滞在狀態、模式、與成立小役進行此 CZ 抽選

錯開役成立時

西瓜/機會牌+前次非紅櫻					前次紅櫻				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW			0.8	1.61	LOW	0.79	1.63	3.16	3.18
HI	0.8	1.61	1.78	3.12	HI	8.93	10.1	12.4	12.5
稀有銅鐘+前次非紅櫻					本次紅櫻				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW	0.78	1.55	3.15	3.15	LOW	1.55	3.08	8.99	9.02
HI	8.99	10.4	12.5	12.5	HI	15.9	16	21.4	25.1

CZ 消化中會依照成立小役進行點數獲得抽選，到達 8 點或成立 TAG 役時則當選 ART 確定

小役	1pt	2pt	4pt	6pt	8pt
不中/RP	3.13	1.56	1.56		
銅鐘/MB/13 枚役	29.7	15.2	5.08		
西瓜/機會牌			69.5	20.3	10.2
稀有銅鐘			50	25	25
本次或前次紅櫻			25	50	25

ART 直擊抽選

錯開役成立時（限定 HI 狀態，前一次紅櫻以外當選率 0.03%，以下為本次紅櫻的抽選）

通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
0.04	0.05	0.09	0.13

TAG 役成立時

西瓜					機會牌				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW	10.3	10.5	10.5	10.5	LOW	8.07	8.12	8.24	8.28
HI	10.5	10.6	10.8	11	HI	9.12	9.15	9.18	9.21
稀有銅鐘					紅櫻				
狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D	狀態	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
LOW	4.75	4.77	4.83	4.94	LOW	46.5	46.5	46.3	46
HI	8.07	8.12	8.24	8.28	HI	46.8	46.3	47	47.1

ART「MUSCLE TIME」中的抽選

ART 準備中的勝利庫存抽選

小役	西瓜/機會牌/稀有銅鐘	紅櫻	TAG 役 (紅櫻以外)	TAG 役 (紅櫻)
庫存率	0.39	33.6	66.5	100

MUSCLE TIME 消化超過所抽選的天井 G 數時，會獲得勝利庫存

滯在模式	300G	250G	200G	150G	100G
通常	50	39.8		5.08	5.08
天國		50	34.8	10.2	5.08
確定			100		
惡魔		19.9	50	19.9	10.2

對決模式移行抽選

ART 初當時

通常模式	ART 初當時				前兆中 TAG 役成立時			
	通常	機會	確定	惡魔	通常	機會	確定	惡魔
A	98		2		87.5		12.5	
B	80.5		7	12.5	25		25	50
C	50	15.2	27.7	7.1	9.8	30.1	35.1	25
D		34.7	50	15.3		60.1	25	14.9

MUSCLE TIME 繼續時 (沒有分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通常			機會	確定			惡魔			
	機會	確定	惡魔		通常	機會	惡魔	通常	機會	確定	
1	1.48	6.51	8.2	10.5	74.9	14.9	10.2	55	15	30.1	
2	1.5	6.71	8.42		74.8	15		54.9			
3	1.55	6.96	8.88		73.8	15.2		11			54.8
4	1.62	7.18	9.46		10.3	72.9		15.4			11.7
5	5.1	7.51	6.34	35.9	56.6	38.5	4.96	59.8	14.9	25.3	
6	1.67	7.77	10	10.2	72.1	15.5	12.5	51.7	15.1	33.3	

對決勝利天井 MUSCLE TIME 開始時會決定對決勝利次數，到達時則通常會換成機會

勝利次數	3	4	5	6	7
分配比例	5.08	5.08	14.8	25	50

TAG Lv.移行抽選

每一 SET 開始時

滞在モード	通常	機會	確定	惡魔
Lv1	69.9	69.9	98	69.9
Lv2	25	10.2		23.1
Lv3	5.1	14.8	2	7
Lv4		5.1		

小役成立時

小役	RP			紅櫻			西瓜/稀有銅鐘/機會牌			
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
Lv1	100			75	24.2	0.8	75	19.9	5	0.1
Lv2	6.7	93.3			87.5	12.5		94.9	5	0.1
Lv3		2.2	97.8		75	25			95.9	5.1
小役	TAG 役 (紅櫻以外)					TAG 役 (紅櫻)				
滞在	Lv3			Lv4			Lv3			Lv4
Lv1	75			25			25			75
Lv2	33.2			66.8						100
Lv3				100						100

Lv.3 滞在時勝利庫存抽選

獲得庫存數	1 個		2 個		3 個	
TAG 役 (紅櫻以外)	84.7		1.2		5.08	
TAG 役 (紅櫻)	50		39.8		10.2	
前一轉小役	當轉小役	1 個		2 個		3 個
紅櫻以外	紅櫻以外	100				
紅櫻	紅櫻以外	94.9		5.08		
紅櫻以外	紅櫻	94.9				5.08

超人 TAG 對決中的抽選

超人 TAG 對決中有通常、機會、確定等共 72 種 TABLE 進行管理

會影響對決繼續 G 數以及機會跑馬燈發生次數，確定滯在時則對決勝利確定

對決中機會跑馬燈出現的下一轉約 1/3.6 會出現瞄押中轉輪合體大圖案的指示

合體大圖案會在 RP 成立時的一部分與 13 枚役成立時在中押時停止，停止時則勝利確定

小役	RP A	RP B	RP C	RP D	RP E
出現確率	1/11.6	1/63.4	1/6.4	1/256	1/2.5
抽選內容	中押後失敗	中押後失敗	中押後成功	成功+金七	不發生指示

對決中特殊小役成立時也會進行勝利抽選

以下抽選為「預備 BONUS」時，則勝利時會獲得 BONUS（也就是說不是直接當選勝利）

小役	錯開役		紅櫻以外 TAG 役		紅櫻 TAG 役	
	一般	下一轉	一般	下一轉	一般	下一轉
未當選	90	90	75		36.7	
預備 BONUS	9.9		24		25	
勝利	0.1	9	0.9	95	33.3	66.7
勝利+BONUS		1	0.1	5	5	33.3

惡魔將軍對決中的抽選

勝利期待度約 40%，會依照成立小役進行點數抽選（突入時 80%抽選機會）

累計獲得 4pt 則勝利確定，紅櫻 TAG 役成立時 100%獲得 4pt

滯在	一般			機會		
	1pt	2pt	4pt	1pt	2pt	4pt
其他 TAG 役		75	25			100
錯開役（含紅櫻）	89.8	10.2			94.9	5.08
錯開役（其他）	94.9	5.08			98	2
合體大圖案						100
假合體大圖案				3.13	1.86	0.1
其他小役				0.39		

最後一轉會依照成立小役進行逆轉勝利抽選

小役	其他特殊小役	紅櫻	TAG 役
逆轉率	2.3	5.1	100

EPISODE 中的抽選

EPISODE 中會進行超人必殺技的繼續率升格抽選

故事話數	1	2	3	4	5	6	7
升格率	33.2	90.3	78.2	100	66.8	100	50

EPISODE 中會進行超人必殺技的保證 G 數上乘抽選

小役	其他特殊小役	紅櫻	TAG 役 (紅櫻以外)	TAG 役 (紅櫻)
1G	20	40	84.8	
2G	5	10	10.2	80
3G			5.1	20

對決中的抽選

敗北對決中的成立小役會進行逆轉勝利抽選

小役	其他特殊小役	紅櫻	TAG 役
當選率	2.3	5.1	100

ENDING 中的抽選

ENDING 中會進行超人必殺技的保證 G 數上乘抽選

小役	非特殊小役	其他特殊小役	紅櫻	TAG 役 (紅櫻以外)	TAG 役 (紅櫻)
1G	0.8	15.9	22.6	56.3	50
2G	0.1	4	6	16	29.7
3G		0.4	1.5	7.8	20.3

超人必殺技中的抽選

超人必殺技中每一轉會依照繼續率進行繼續抽選，繼續時則獲得勝利庫存

小役	非特殊小役	其他特殊小役	紅櫻	TAG 役 (紅櫻以外)	TAG 役 (紅櫻)
1 個	84.8	85.5	59.8	19.9	
2 個	15.2	12.5	25	30.1	50
3 個		2	12.5	50	50

面具狩獵預告抽選

超人 TAG 對決敗北時會依照最後一轉的成立小役進行面具狩獵預告突入抽選

成立役	非特殊小役	錯開役非紅櫻	紅櫻關聯錯開役	TAG 役
突入率	0.39	25	50	100

面具狩獵預告中會依照成立小役進行 ART 拉回抽選

成立役	非特殊小役	錯開役非紅櫻	紅櫻關聯錯開役	TAG 役
突入率	15.2	50	66.8	100