

# CR 筋肉人 夢的雙超人組合篇

## CR ぱちんこキン肉マン 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 2014/05

MAX TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

68.8 轉

大當圖案



### 基本 SPEC

賞球數 3&3&15

通常時大當確率 1/397.2

確變中大當確率 1/47.6

確變率 77%

### 平均出玉

4~13R : 約 600~1950 個

16R : 約 2400 個

ROUND 數 2~16

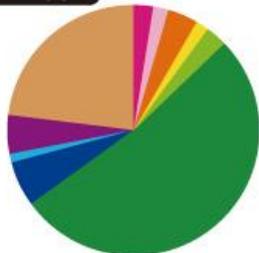
1R COUNT 數 10

### 時短

全部大當結束後 10 回

### 大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

へソ入賞時



正義超人 RUSH 實質 13R	2.5%
正義超人 RUSH 8R	2%
正義超人 RUSH 6R	4%
正義超人 RUSH 4R	1.5%
實質 13R 確變	3%
實質 7R 確變	52%
4R 確變	6%
4R 確變(時短ナシ)	1%
出玉ナシ確變(初回のみ時短ナシ)	5%
4R 通常(時短ナシ)	23%

5.5% 13R 確變、2% 8R 確變

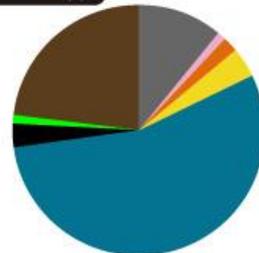
52% 7R 確變、4% 6R 確變

7.5% 4R 確變、1% 4R 確變無時短

5% 無出玉確變初回無時短、23% 4R 通常

### 大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



正義超人 RUSH 16R	11%
正義超人 RUSH 8R	1%
正義超人 RUSH 6R	2%
正義超人 RUSH 4R	4%
16R 確變	55%
出玉ナシ確變	3%
出玉ナシ確變(時短10回)	1%
出玉ナシ通常(時短10回)	23%

66% 16R 確變、1% 8R 確變

2% 6R 確變、4% 4R 確變

3% 無出玉確變、1% 無出玉確變電嘴 10 轉

23% 無出玉通常

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  
最即時的的線上海壇討  
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



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

### 通常場景



通常場景有好幾種，天上界場景會出現特殊圖案的演出

### 友情試煉之刻



為潛伏確變或是通常，聽牌失敗停止友情試煉之刻圖案後突入背景顏色會有確變期待度不同

### 筋肉雙人錦標賽



主角挑戰對決的確變模式，對戰對手會有勝利期待度的變化，我方勝利則獲得大當  
敗北的話則突入數 10 下機會

### 數 10 下機會



筋肉雙人錦標賽的對決敗北時所突入的 10 轉時短模式，有可能為潛伏確變，如果筋肉人能將獎盃拔起則拉回確變模式

10 轉結束後移行雌伏之刻

### 雌伏之刻



數 10 下機會結束後或特訓失敗後突入，有可能為潛伏確變  
持續越多期待度越高

## (HYPER) MUSCLE BONUS



通常時圖案連線所當選的大當，HYPER 的為 13R 確變、一般的為 7R 確變

## 正義超人 RUSH



通常時的友情力量機會成功或是確變中的友情發酵復活後所當選的 RANK UP 式大當  
正義超人能成功使出招式的話則會繼續下一 ROUND，會獲得 4~13R（電嘴補助中為 16R）的出玉

## 特訓挑戰



通常時カメハメ出現時所當選的確變或通常 4R 大當

開獎中選擇特訓內容且演出成功的話則突入確變，失敗的話則移行雌伏之刻

## 2400 MUSCLE BONUS



確變中的大當的 66%都是 16R 大當，約可獲得 2400 個的出玉，大當時則會前進到下一回合  
獲得整個的優勝時則會升格下一個階級，被打倒的對手也會被重置

## RTC「友情火事場時間」



每一小時機台都會發動一次的模式，會播放名曲目同時進行專用演出

如果發生友情火事場的笨蛋之力發生時為大當濃厚

## 預告演出

### 斑馬紋



各種預告中都有可能發生的激熱花紋，發生時則期待度大幅上升

### 友情力量區間



突入時則期待度大幅上升的先讀區間

### 火事場的笨蛋之力



立直發展前所發生的期待度高的演出，通常時大當時會發生

### 火事場加速



旋轉越多次則等級會上升的預告，火事場的笨蛋之力發動時則期待度大幅上升

### 大回轉先讀預告



畫面會以 90 度為一格的先讀演出，轉到 270 度時為期待大

### 獎盃閃光預告



變動開始時獎盃役物發光的預告演出，出現肌肉人背景或是紅色的話則期待度高

### 29 計數器預告



突然畫面下方出現計數器數字到達 29 時為好機立直中也是會繼續增加

29 機會



29 計數器數字到達 29 時發展，有連打肌肉力量與一發 29 面板

會依照選擇的圖案而有發展的不同，連打的期待度比較高，突入時的標題是紅色時為好機

正義超人集結預告



畫面兩端六個的肌肉 ROCK 役物全部動作的演出 會發展友情力量機會

超人強度 SLOT 預告



畫面上出現的數字超過 2000 萬 會發生疑似連的演出 背景顏色會有期待度變化

入賞時拉門預告



入賞時出現拉門，按鍵按下後 會發生保留顏色變化的 先讀預告

煽動 V 預告



突然播放影片，可期待發展決戰雙人 VS 立直或是故事立直發展的高期待度演出



雙人結成故事預告



會播放我方雙人組合的結成秘辛的疑似連預告，持續越多則期待度越高

### 故事連續預告



有上面的三種預告，哪一個故事都是持續越多期待度越高

### 立直演出

#### 長立直



有上面的三種演出，哪個演出中物品是紅色時則期待度上升

#### 超人 SP 立直



有上面的四種演出，氣的颜色會有期待度的變化，紅色時為好機

#### VS 立直



全部有四種的演出，演出中出現獎盃的話則往決戰雙人 VS 立直

## 決戰雙人 VS 立直



總共有上面的四種演出，期待度除了最右邊的演出期待度較高以外，其他的期待度都差不多  
立直中切入演出出現紅色或是斑馬紋時則期待度高，發生火事場的笨蛋之力時則勝利濃厚

### 二代 GREAT 誕生立直



### MASK THE END 立直



### APORON WINDOW LOCK 立直



上面三個演出為故事立直，上面越右邊的演出期待度越高，演出成功則獲得大當

## 確變中的演出

### 魂填充預告



發生時有可能往右邊  
兩個的演出發展

### 筋肉球



超人力量傳達到的話則  
為正義超人 RUSH 突入  
的好機

### 集結挑戰



全員集合的話則有可能  
突入正義超人 RUSH

### FIGHT 文字



對決開始時的文字出現  
GO FIGHT 則期待度  
上升

## 筋肉人對決



有最大三次的攻防，筋肉人攻擊的話則獲得大當，受到對方攻擊時如果能承受下來則接近勝利

如果承受下三次攻擊的話則勝利濃厚。火事場的颜色會有期待度的變化

第三次的攻擊時如果體力條是紅色以外的話則勝利就在眼前！？

還有對方的攻擊有強攻擊、連擊、踢擊、雙人攻擊等必殺技，希望是使出弱的踢擊

### 火事場連打



筋肉人對決的最後發生的連打演出，成功的話則獲得 2400 MUSCLE BONUS。除了連打以外還有火事場肉擊，驚喜按鍵也有可能跳出來

### 友情發酵



筋肉人倒下後有可能發生的復活演出  
集結的人數越多則期待度越高  
成功站起來的話則突入正義超人 RUSH

### GREAT BATTLE



勝利即為 2400 MUSCLE BONUS 濃厚的對決演出。開始時發生的演出期待度依序為：影子對決<閃電發展<比力氣。GREAT 攻擊時則為勝利濃厚，受到敵人攻擊要是發生切入演出時也有機會復活  
要是出現正義超人的話則突入正義超人 RUSH，敵方的台詞是紅色字時為好機

### 雙人機會



各種場面都有可能發生的雙人演出，亂入方式的演出會有期待度的不同  
要是出現兩次相同背景顏色的亂入時則為激熱！？

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>

## 各演出期待度

### 決勝雙人 VS 立直

演出種類	ニューマシンガンズ	超人師弟コンビ	2000 万パワーズ	マッスルブラザーズ
期待度	23.5%	23.5%	23.5%	40%

### 故事系立直

演出種類	二代 GREAT 誕生	MASK THE END	APORON WINDOW LOCK
期待度	33.1%	50%	71.1%

### 友情力量機會

演出種類	藍色	黃色	綠色	紅色
期待度	16.2%	18.1%	29.8%	80.3%

### 保留變化演出

	藍色	綠色	紅色	金色
通常保留	3%以下	4.1%	32.0%	56.1%
キューブマン	3%以下	3.4%	29.1%	51.6%
アシュラマン	3%以下	4.1%	32.7%	56.4%
キン肉マン	超激熱		34.4%	75.2%

### MUSCLE CHANGE 擬似連演出

擬似連 x3 時 17.5%

### 火事場の笨蛋之力

期待度 54%

### 斑馬紋

期待度 62.6%

### 確變中對戰組合的期待度

敵方組合	強雙人組	中雙人組	弱雙人組	最弱雙人組
筋肉人對決	44.2%	45.5~81.2%	86.4~86.7%	勝利濃厚
GREAT 對決	44.8%	71.7~91.7%	91.8~100%	勝利濃厚