

麻雀格闘俱樂部 真

麻雀格闘俱樂部 真

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



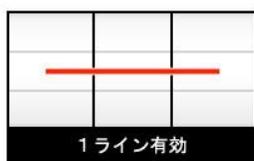
導入年月 2021/01

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 50G

小役構成



胡牌 or 上乘



四神闘技場庫存



9 枚



REPLAY



REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 週期消化抽選擬似 BONUS/AT
2. 開獎後突入拉回區間再度抽選開獎

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後通常時消化 777G

天井到達後該週期消化後當選格闘俱樂部 BONUS 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上論壇
最廣大的電玩消費族
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/>

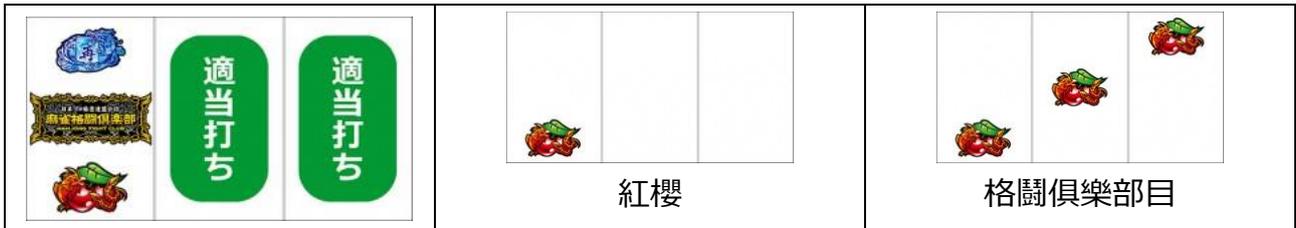


小役種類及瞄壓方式



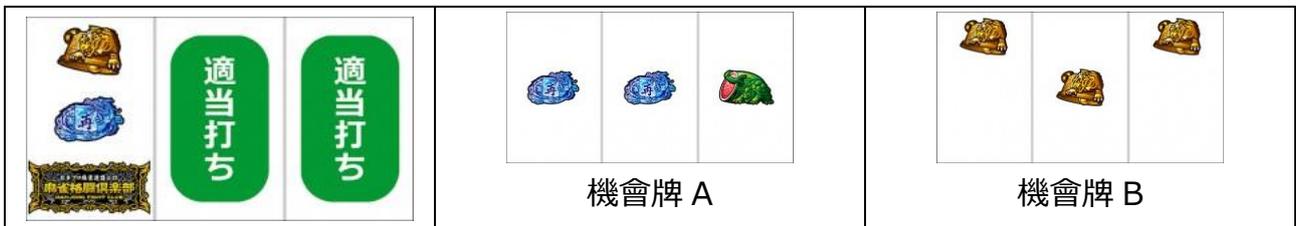
首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，紅櫻三連時為格鬪俱樂部目，沒連線則為紅櫻



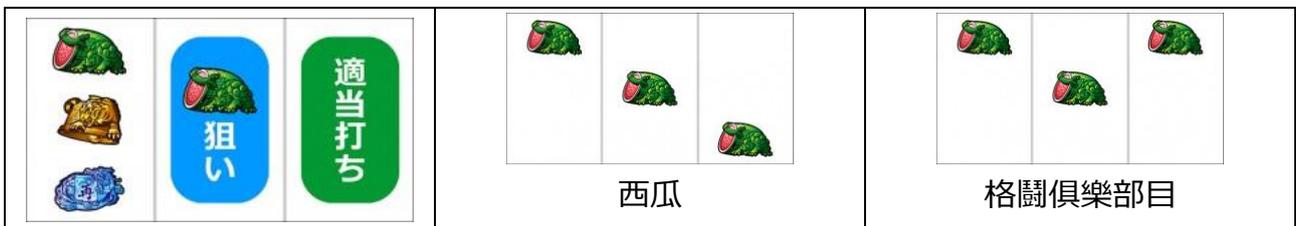
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再瓜連線時為機會牌 A

銅鐘形成小 V 型時為機會牌 B



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 型時為格鬪俱樂部目



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時瞄押畫面中指定圖案

沒有押順時則照通常時打法瞄押

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

通常時模式介紹

週期準備



決定對戰者



休憩時間



洗牌輪盤



真格闘俱樂部機會



小雀士輪盤

通常時採用週期抽選，週期準備中決定對戰者後就開始對決為基本流程

但是有時會突入休憩時間右邊的四個機會演出，會使對決有利或是突入直擊開獎模式？

對局



聽牌前



聽牌後



我的抉擇

週期抽選的基本模式，會展開跟實戰一樣的麻將對決，聽牌前 RP 與特殊小役成立則獲得有效牌

同時會進行自摸運的上升抽選。特殊小役有機會突入有效牌高確率!?高確中全部小役都會抽選

規定轉數(25G 左右)消化前聽牌的話則移行聽牌後，這裡 RP 與特殊小役成立時會根據自摸運等級

進行胡牌抽選，胡牌則當選格闘俱樂部 BONUS，不中時會進行自摸運上升抽選

等級上升到紅色成立特殊小役時為胡牌濃厚。聽牌後約繼續 20G，消化後會突入轉落準備狀態

轉落準備中超過 3G 則為胡牌濃厚!?對決中發生我的抉擇為大好機!是要逆押選擇安定胡滿貫跳滿

還是順押選擇波亂部一定會胡牌但是胡牌會是倍滿以上呢?

大龍壺



對局沒胡牌流局時，上升的自摸運也不會浪費

會累積大龍壺點數在右下角，到達 300 點時

則下一週期會出現役滿機會或是試煉之門

役滿機會



特殊對局的一種，流程跟通常對局相同

但是胡牌時一定是役滿確定

初當時就可以獲得大量枚數

小雀士任務



活動模式的一種，為自摸運上升與獲得點棒的高確率場景，會依照格子發生各種演出
寶箱格上小役連線時則獲得點棒，敵人格則自摸運上升，VS 格則雀士會登場後發生對決

2~4G 內小役連線則繼續+自摸運上升，對決敗北則移行聽牌前的對局

第 32 格則會登場 BOSS 雀士，勝利的話則自摸運 MAX+移行聽牌後對局

真小雀士猜拳對決



活動模式的一種，為自摸運上升高確率場景

小役連線猜拳勝利則自摸運上升

1SET 為 3~9G，勝利則往下一 SET

平手則繼續，敗北則往聽牌後對局

度假模式



活動模式的一種，為翻數上升高確率場景
RP 與特殊小役進行翻數上升抽選，內部也會
進行自摸運上升抽選，結束後移行聽牌後對局
跳滿以上的比例高達 67%以上

雀牌模式



為活動模式的一種，為有效牌獲得高確率場景

平均滯在 13G，全部小役都會進行抽選

以小鋼珠演出牌連線時獲得有效牌

背景要是是夜晚的話…

特訓



活動模式的一種，為自摸運上升的高確率場景
橘色人進行特訓，RP 與特殊小役進行自摸運
上升抽選，特殊小役則上升濃厚
結束後移行聽牌後對局

昇龍挑戰



為直擊當選模式的一種，為格闘俱樂部 BONUS 的高期待度場景，6G 內抽到特殊小役則當選濃厚，RP 也會進行抽選。胡牌的牌型越進行到後面則期待度越高，最後 1G 胡牌則為役滿
如果第一轉就抽到特殊小役則亂數抽選滿貫以上

回憶模式



直擊當選模式的一種，突入時為格闘俱樂部 BONUS 當選濃厚，跟女流雀士告白成功的話則胡牌的牌型會變大。AT 中也有機會突入，此時為上乘枚數濃厚

試煉之門



直擊當選模式的一種，為黃龍亂舞的高期待場景，RP 成立時為好機，特殊小役為當選濃厚
之後突入真格闘俱樂部 RUSH

BONUS&AT 介紹

格闘俱樂部 BONUS



通常時(除了試煉之門)或是四神闘技場對局胡牌時當選的差枚數管理擬似 BONUS
純增約 5 枚/G，初期枚數為胡牌點數/100，親家時胡牌當然會比較多，消化後突入四神闘技場
BONUS 中 RP 與不中小役會進行次回 BONUS 當選時的翻數上升抽選
瞄押演出時四神圖案連線的話則獲得次回四神闘技場的勝利庫存

四神闘技場



前半部分



後半部分

格闘俱樂部 BONUS 後突入，為格闘俱樂部 BONUS 的高確率狀態，有兩部分構成
前半部分為 1SET 5G 的 ST，為自摸運上升高確率，小役連線則自摸運上升+剩餘轉數重置
後半部分移行聽牌後對局，胡牌則當選格闘俱樂部 BONUS，持續連莊則會依照青龍戰、
朱雀戰、白虎戰、玄武戰進行，玄武戰勝利時則追加當選黃龍亂舞後突入真格闘俱樂部 RUSH

黃龍亂舞



AT 初當時一定突入的上乘特化區間，根據黃龍寶珠數上乘枚數，瞄押演出形成真圖案連線
則獲得枚數上乘+獲得黃龍寶珠

真格闘俱樂部 RUSH



純增約 3 枚/G 的差枚數管理 AT，AT 中全部小役都會進行規定點數減算抽選
畫面下方的數字歸零則會發生認真對決，對決勝利則獲得枚數上乘

認真對決



賭上枚數上乘的對局，RP 與特殊小役進行勝利抽選，勝利則獲得枚數上乘濃厚
不只有枚數上乘，有時還會獲得連戰或是突入回憶模式，有時還會突入黃龍亂舞

麒麟降臨



對局勝利的一部分發生的本機最強演出，獲得四神鬪技場的勝利庫存 4 個+黃龍亂舞+
突入真格鬪俱樂部 RUSH，期待枚數約 2000 枚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當	1/329.3	1/319.5	1/310.3	1/290.0	1/268.7	1/245.5
機械割	97.9%	98.9%	100.3%	104.1%	106.2%	108.5%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	1/98.6	1/96.4	1/92.0	1/88.2	1/85.2	1/82.4
西瓜 A	1/131.1	1/129.8	1/122.0	1/114.0	1/109.2	1/104.9
西瓜 B	1/655.4					
機會牌 A	1/885.6	1/851.1	1/789.6	1/736.4	1/697.2	1/662.0
機會牌 B	1/574.9	1/565.0	1/520.1	1/485.5	1/461.5	1/439.8
特殊一枚役	1/936.2	1/819.2	1/728.2	1/655.4	1/595.8	1/546.1
格鬪俱樂部目	1/16384					

BONUS/AT 中限定

小役	四神連線	真圖案連線 A	真圖案連線 B
確率	1/332.7	1/11.2	1/28.4

四神連線只在 BONUS 中出現、真圖案連線只在黃龍亂舞中出現，A 為平行線 B 為斜線

初期自摸運抽選

會依照是不是當選役滿機會進行抽選

初期自摸運	10	20	30	40	50
一般對局	87.4	6.3	3.1	1.6	1.6
役滿機會	20	20	20	20	20

自摸運上升抽選

對局前半

格鬪俱樂部目成立時自摸運 MAX 確定

上升自摸運	5	10	20	30	50
RP	12.5				
紅櫻		87.5	11.7	0.4	0.4
西瓜 A		75	24.2	0.4	0.4
西瓜 B			99.2	0.4	0.4
機會牌		98.8	0.4	0.4	0.4

對局後半

格鬪俱樂部目成立時胡牌確定

上升自摸運	5	10	20	30	50	MAX
RP	87.5	11.7	0.4	0.4		
紅櫻		75	24.2	0.4	0.4	
西瓜 A			75	24.6	0.4	
西瓜 B				99.2	0.4	0.4
機會牌		87.5	11.7	0.4	0.4	

對局前半有效牌庫存抽選

特殊小役成立時會進行有效牌庫存，不中/銅鐘/一枚役成立時會獲得有效牌後消化庫存

有效牌庫存數	紅櫻	西瓜	機會牌
1 個	75	98.4	50
2 個	25	1.6	50

對局後半胡牌抽選

格闘俱樂部目成立時胡牌確定，紅櫻胡牌率有設定差，下表分成設定 1~3 與 4~6

自摸運	RP	紅櫻 1-3	紅櫻 4-6	西瓜 A	西瓜 B	機會牌
1~29		6.3	12.5	0.8	1.6	12.5
30~59	0.8	12.5	20	1.6	6.3	25
60~79	3.1	33.3	50	12.5	25	50
80~99	25	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

特殊胡牌與復活抽選

週期一開始時會先以一定機率進行胡牌確定抽選，如果對局中沒胡牌時會在最後一轉告知

當選率：設定 1~3 0.4%、設定 4~6 0.8%

對局敗北時會以 0.4%抽選復活

胡牌點數表示畫面中的抽選

會依照成立小役進行麒麟降臨與四神鬪技場勝利庫存的抽選

勝利庫存只在麒麟降臨抽選失敗時進行抽選

小役	紅櫻/西瓜 A	西瓜 B/機會牌	格闘俱樂部目
麒麟降臨	3.1	25	50
四神鬪技場勝利庫存	12.5	50	100

大龍壺相關抽選

對局沒胡牌時會將自摸運轉換成點數累積在大龍壺

到達 300 點滿的時候則當選役滿機會或是試煉之門確定

有利區間移行時會抽選大龍壺的初期點數

初期點數	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
30	57.8	38.3	57	37.5	56.2	45.3
50	39.1	57	38.3	56.2	37.5	45.3
100		3.1	1.6	4.7	1.6	4.7
150	3.1	1.6	3.1	1.6	4.7	4.7

雀牌模式中的有效牌獲得抽選

獲得率：銅鐘/不中/一枚役 16.7%、RP/特殊小役 100%、格鬪俱樂部目則自摸運 MAX

度假模式中的抽選

格鬪俱樂部目成立時翻數上升到役滿確定，且自摸運 MAX 確定

首先會依照成立小役進行翻數上升抽選

上升翻數	RP	一枚役	紅櫻	西瓜 A	西瓜 B	機會牌
+1	33.3		50	87.5	75	
+2	16.3	2.7	46.9	12.1	24.6	87.5
+3	0.4	0.4	3.1	0.4	0.4	12.5

之後依照成立小役進行自摸運上升抽選

上升自摸運	5	10	20	30	50
RP	33.3				
紅櫻		87.5	11.7	0.4	0.4
西瓜 A		75	24.2	0.4	0.4
西瓜 B			99.2	0.4	0.4
機會牌		98.8	0.4	0.4	0.4

真小雀士猜拳對決中的抽選

勝利時則前進到次 SET，第一 SET 一定 9G，之後則依照下表比例進行抽選

繼續 G 數	3G	6G	9G
分配比例	68.7	25	6.3

消化中會依照成立小役進行自摸運上升抽選

上升自摸運	RP	銅鐘連線	紅櫻	西瓜 A	西瓜 B	機會牌
5		93.7				
10	98.8	5.9	75			
20	0.8	0.4	24.2	75		50
30	0.4		0.4	24.6	99.6	49.6
50			0.4	0.4	0.4	0.4

特訓中的抽選

格闘俱樂部目成立時自摸運到達 MAX

內部狀態有低確與高確兩種，低確中一枚役成立時的一部分升格高確

高確中銅鐘/不中/一枚役成立時的一部分降格低確

上升自摸運	低確 RP	高確 RP	紅櫻	西瓜 A	西瓜 B	機會牌
5	37.5					
10	11.7	99.2	75			
20	0.4	0.4	24.2	75		50
30	0.4	0.4	0.4	24.6	99.6	49.6
50			0.4	0.4	0.4	0.4

試煉之門中的抽選

RP 成立時當選率 50%、特殊小役成立時當選率 100%

格闘俱樂部 BONUS 翻數上升抽選

以下兩個小役會進行翻數上升抽選：押順 RP 13.3%、一枚役 33.3%

四神鬪技場中的抽選

前半部分的轉數分配（初當時為 10G 確定）：5G 87.5%、10G 12.5%

前半與後半部分自摸運上升抽選，格闘俱樂部目成立時強制 MAX

上升自摸運	前半部分					後半部分				
	5	10	20	30	50	10	20	30	50	MAX
RP	39.8	58.2	1.6	0.4		87.5	12.1	0.4		
紅櫻			99.2	0.4	0.4		75	24.6	0.4	
西瓜 A			87.5	12.1	0.4		50	49.6	0.4	
西瓜 B				99.6	0.4			99.2	0.4	0.4
機會牌			50	49.6	0.4			87.5	12.1	0.4

後半部分移行時約 1/8 抽選自摸運高確，此時 RP 的+10 部分則變成+20

後半中會進行胡牌抽選

格鬪俱樂部目成立時胡牌確定，紅櫻胡牌率有設定差，下表分成設定 1~3 與 4~6

自摸運	RP	紅櫻 1-3	紅櫻 4-6	西瓜 A	西瓜 B	機會牌
1~29		6.3	12.5	0.8	1.6	12.5
30~59	0.8	12.5	20	1.6	6.3	25
60~79	3.1	33.3	50	12.5	25	50
80~99	25	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

AT 中規定點數減算抽選

會依照成立小役進行規定點數減算抽選

減算點數	1	2	3	5	10	20	30
RP		90.7	3.1	3.1	3.1		
不中小役	50	25	12.5	9.4	3.1		
一枚役	50	25	12.5	9.4	3.1		
特殊一枚役					50	25	25
紅櫻					75	23.4	1.6
西瓜 A					87.5	10.9	1.6
西瓜 B						87.5	12.5
機會牌					50	25	25

認真對決中的抽選

發展時會先抽選勝利或敗北

抽選內容	敗北	勝利	勝利+連續對局	勝利+黃龍亂舞	勝利+回憶模式
分配比例	83.1	13.3	1.2	1.2	1.2

預先選擇敗北的認真對決中，會依照小役進行勝利置換抽選

抽選內容	勝利	勝利+連續對局	勝利+黃龍亂舞	勝利+回憶模式
RP	20.3			
一枚役	50			
紅櫻/西瓜 A	87.1	4.3	4.3	4.3
機會牌/西瓜 B/特殊一枚役	49.6	16.8	16.8	16.8
格鬪俱樂部目		33.4	33.3	33.3

預先選擇勝利的認真對決中，會依照小役進行勝利內容升格抽選

抽選內容	勝利+連續對局	勝利+黃龍亂舞	勝利+回憶模式
RP	0.8	0.8	0.8
一枚役	1.6	1.6	1.6
紅櫻/西瓜 A	11.3	11.3	11.3
機會牌/西瓜 B/特殊一枚役	22.3	22.3	22.3
格闘俱樂部目	33.4	33.3	33.3

勝利時會進行枚數上乘抽選

上乘枚數	20	30	40	60	80	120
分配比例	12.5	12.5	18.8	25	18.8	10
上乘枚數	160	180	240	320	360	480
分配比例	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4

黃龍亂舞中的抽選

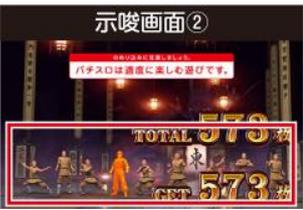
會依照成立小役進行枚數上乘抽選

小役	上乘枚數				獲得寶珠數		
	20	30	50	100	1	2	3
RP						75	25
銅鐘	93.7	6.3					
真圖案連線 A		87.4	6.3	6.3	100		
真圖案連線 B			75	25		87.5	12.5
機會牌/特殊一枚役			50	50	100		

麻將胡牌點數結果畫面的橘色人示唆

 <p>通常畫面</p>	 <p>設定 4 或 6</p>	 <p>設定 5 以上</p>	 <p>設定 6 確定</p>
---	---	---	--

格闘俱樂部 BONUS 結束畫面示唆

 <p>通常畫面</p>	 <p>偶數設定確定</p>	 <p>設定 346 確定</p>
---	---	--

四神闘技場結束畫面示唆



上面畫面出現時輸入 KONAMI 密碼(上上下下左右左右 PUSH)之後

會發生特殊台詞音效或是畫面變化，特殊音效雖有設定差但不大，以下為畫面變化示唆

 <p>設定 3 以上確定</p>	 <p>設定 13 否定</p>	 <p>設定 5 以上確定</p>	 <p>設定 46 確定</p>
--	---	---	---

有利區間完走時畫面示唆

 <p>設定 156 確定</p>	 <p>設定 236 確定</p>	 <p>設定 4 以上確定</p>	 <p>設定 6 確定</p>
--	--	---	--