

# 麻雀格闘俱樂部 3

## 麻雀格闘俱樂部參

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

**KONAMI**

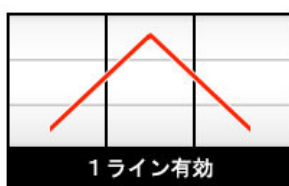
導入年月 2019/08

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

特殊一線有效

50枚約可遊技轉數 50G

小役構成



格鬥俱樂部 RUSH

轉輪配列

リール配列

20	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
19	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
18	役滿	役滿	役滿
17	役滿	役滿	役滿
16	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
15	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
14	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
13	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
12	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
11	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
10	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
9	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
8	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
7	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
6	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
5	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
4	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
3	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
2	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH
1	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH	格鬥俱樂部 RUSH

### 開獎條件

1. 小役抽選 AT
2. 特殊週期中抽選 AT

### 轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，特典為役滿獲得確定  
(役滿為 360 枚以上的格鬥俱樂部 RUSH)

### 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 AT 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



首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連為強櫻，反之為弱櫻



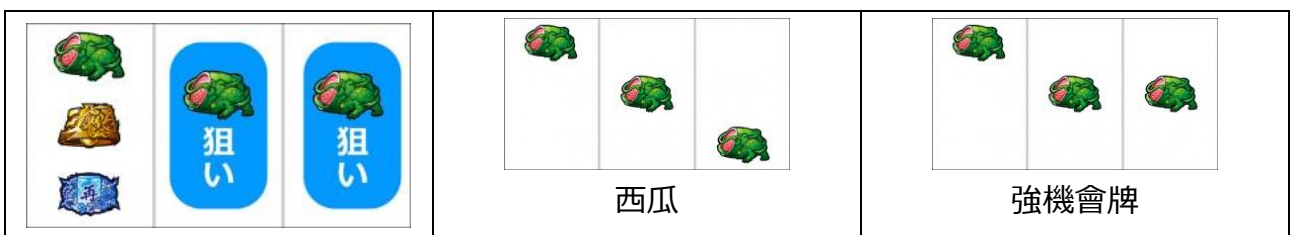
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再櫻再連線時為強 RP

其他的下面停止牌型時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有聽牌且確實瞄押但沒連線時為強機會牌



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，沒有押順時則照通常時打法瞄押



## 各種演出說明

### 模式介紹

#### 決定對戰對手



募集對戰者



稍微休息



格闘俱樂部機會



度假機會



雀牌輪盤

週期開始時，基本上會從募集對戰者後突入對局，這裡發生機會演出時為特殊模式突入的好機  
稍微休息如果成立 RP 或特殊小役則突入特殊模式!?!、格闘俱樂部機會中最後留下來的圖案  
則突入該模式、度假機會為突入度假模式或浴衣模式的好機、雀牌輪盤會以輪盤演出決定模式

#### 鋼珠雀牌模式



為特殊模式的一種，為有效牌獲得的高確率場景，相同牌三個連線時則可獲得該牌  
RP 與特殊小役獲得有效牌濃厚，其他也會進行有效牌獲得抽選（期待度約 25%）  
特殊小役成立時也會上升自摸運!?! 12G 消化後移行對局，經由此模式的聽牌期待度為 80%

#### 小雀士猜拳對決



為特殊模式的一種，為自摸運上昇的高確率場景。1SET 為 3~9G，勝利的話則自摸運上昇且  
突入下一 SET，勝利條件為 RP/銅鐘連線/特殊小役成立，平手則繼續，敗北則對決結束  
自摸運到達 MAX 的話則移行聽牌後的對局、自摸運 9 以下則移行聽牌前的對局  
經由此模式的 AT 當選期待度約 28.4%

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>



## 浴衣模式



跟高宮まり雀士進行浴衣約會，為特殊模式的一種，為自摸運與翻數上升的超高確率

RP 與特殊小役成立會進行兩方的上升抽選，繼續轉數為 25G

結束後移行聽牌後的對局，AT 當選期待度約 44%

## 特訓



為特殊模式的一種，AT 當選期待度約 33.4%。橘色人進行修行後使自摸運上昇

25G 間 RP 與特殊小役會進行自摸運上昇抽選，特訓結束後移行聽牌後對局

通常 RP 成立時會進行十四人組手抽選，勝利的話直擊當選 AT

## 度假模式



為特殊模式的一種，跟前幾代一樣是翻數上升高確率模式，RP 與特殊小役會進行翻數上升抽選

25G 消化後移行聽牌後對局，經由度假模式當選 AT 的話有 60%為跳滿以上

## 對局



本機的主要基本模式，如果沒經過特殊模式的話則會從聽牌前對局開始

RP 與特殊小役會摸進有效牌，25G+a內目標為聽牌，沒聽牌則會流局或是其他家胡牌

特殊小役成立時還會使自摸運上昇!通常對局的聽牌率約 40%，聽牌時會突入 25G 的

聽牌後對局，這裡 RP 與特殊小役成立時會依照自摸運等級進行胡牌抽選

沒胡牌也會進行自摸運上昇抽選。最後一轉除了一般抽選以外還會進行海底抽選

弱特殊小役為 50%、強特殊小役為 100%胡牌，所以最後一轉很重要！



## 昇龍挑戰



AT 直擊期待度 37%的大好機模式，繼續轉數為 6G，第一轉為導入演出  
後面 5G 則會從滿貫依序讓牌型上升，如果在該轉抽到特殊小役則為該牌型胡牌確定  
第一轉則會隨機抽選滿貫以上的牌型。RP 成立時也會進行胡牌抽選

## 特殊對局



三人麻將



役満機會

三人麻將可期待胡到大牌型、役満機會胡牌的話為役満確定！

## 格闘俱樂部 RUSH



純增為 5.0 枚/G 的差枚數管理 AT，初期枚數會依照胡的牌型獲得的點數決定  
100 點則為 1 枚，例如胡子加滿貫 8000 點時則為 80 枚。胡牌最低也會有 3900 點  
親家胡牌時當然是 1.5 倍、要是有其他家立直時還會多加上立直棒的點數  
AT 中約 1/8.9 會發生枚數上乘，不中/RP 為上乘的好機、特殊小役為上乘濃厚  
高確率中連不中都是上乘濃厚，上乘發生率會上升到 1/5.2，高確率會在 AT 開始時或是  
每獲得 100 枚時會進行移行抽選（移行率約 10.2%），枚數上乘時為 10~573 枚的上乘  
強小役則上乘最低保證枚數會比較高，西瓜雖然有 10 枚上乘，但是三位數上乘很多



## 真龍之路



AT 結束後所突入的 40G 的拉回對決，一定從聽牌狀態的親家開始

此真龍模式目標為 AT 的連莊，連續第八次胡牌的話則為八連莊，獲得親家役滿 48000 點確定

## 通常時演出

### 對戰組合



對戰對手有巨匠的話則胡牌一定滿貫以上

2 人的話為跳滿以上，3 人為胡牌濃厚！

二階堂姐妹兩人集合或是傳說的雀士登場時

也為胡牌濃厚

### 鬼自摸機會



聽牌後對局中 RP 成立時有機會發生的

猜三擇押順演出，中轉輪中段停止紅櫻時

為正確，當下為胡牌確定

## 聽牌前背景



肯亞



中國



阿拉伯聯合大公國



宇宙

聽牌前的背景會示唆下一週期所突入的特殊模式，上面的背景出現時則不要太快棄台

肯亞與中國則下週期為特訓/度假模式/浴衣模式/昇龍挑戰/AT 其中之一

阿拉伯聯合大公國則下週期為浴衣模式/昇龍挑戰/AT，宇宙的話則突入 AT 確定

## 役滿轉輪凍結



轉輪鎖定後發展的特殊演出，發生時胡親家的役滿濃厚，RP 的下一轉會進行此抽選

所以 RP 後發生轉輪鎖定的話則為激熱！

## 設定示唆要素

### AT 結束畫面



黃昏背景



月夜背景



銀河背景

AT 結束畫面黃昏背景為一般背景，夜晚背景出現時為設定 1 否定!?

月夜為偶數設定期待度高、銀河為設定 3.5.6 的期待度高

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/298.9	1/289.9	1/278.7	1/252.1	1/260.0	1/229.5
機械割	97.9%	98.9%	100.3%	103.1%	105.7%	110.2%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/131.1	1/125.1	1/117.0	1/111.1	1/105.7	1/100.8
西瓜	1/218.5	1/207.4	1/192.8	1/182.0	1/172.5	1/163.8
機會牌	1/167.2	1/160.6	1/151.7	1/145.0	1/138.8	1/133.2
一枚役	1/468.1	1/409.6	1/364.1	1/327.7	1/297.9	1/252.1
小役	強 RP		強櫻		強機會牌	
確率	190.3		1/399.6		1/655.4	



## 通常時的抽選

聽牌前的對局最低會進行 25G，聽牌機率約 40%

聽牌後對局會繼續 25G，RP 與特殊小役會依照自摸運等級進行胡牌抽選

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
Lv.1	0.4	0.4	0.4	6.3	0.4	0.4	12.5
Lv.2~4	0.4	3	5	12.5	3	6.3	25
Lv.5~7	5	15	20	40	15	33.4	66.7
Lv.8~9	33.4	66.7	100	100	100	100	100

最後一轉除了上面的胡牌抽選以外，還會多進行海底抽選

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌
當選率	16	25	50	100

點數表示畫面成立特殊小役時會進行役滿升格抽選

小役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌
當選率	1/64	1/8

## 自摸運上升抽選

自摸運為 Lv.1~10，Lv.10 為胡牌確定，聽牌前與聽牌後對局的抽選率會有不同

### 聽牌前對局

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
+1	24.3	90.6	75		50	87.5	
+2	0.6	9	24.6	75	37.5	12.1	50
+3	0.1	0.4	0.4	25	12.5	0.4	50

### 聽牌後對局

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
+1	49.4	90.6	75		50	87.5	
+2	0.6	9	24.6	75	37.5	12.1	50
+3	0.1	0.4	0.4	25	12.5	0.4	50

## 對戰對手示唆內容

### 三人麻將時

巨匠兩人：三倍滿以上的胡牌濃厚

二階堂姐妹兩人登場：胡牌濃厚

ジェン與ガス同時登場/男性雀士兩人：胡牌的話為倍滿以上

### 四人麻將時

巨匠一人/非經由度假模式或浴衣模式時出現女流雀士三人：胡牌的話為滿貫以上

巨匠兩人/男性雀士三人/ジェン與ガス同時登場：胡牌的話為跳滿以上

巨匠三人/傳說的雀士/二階堂姐妹兩人登場：胡牌濃厚

巨匠一人+男性雀士兩人/紺野與仲田同時登場：胡牌的話為倍滿以上

巨匠兩人+男性雀士一人：胡牌的話為三倍滿以上

## 特殊模式相關抽選

### 鋼珠雀牌模式

繼續轉數為 12G，聽牌機率上升到 80%，RP 與特殊小役以外都有機會獲得有效牌

### 小雀士猜拳對決

1SET 為 3~9G，AT 期待度上升到約 28.4%，勝利時則自摸運上升+繼續下一 SET、平手時則繼續下一 SET、敗北時則猜拳對決結束

### 昇龍挑戰

總共持續六轉，RP 成立時的 40%與特殊小役的 100%會進行胡牌抽選

第一轉胡牌時為滿貫以上確定，第二轉之後會依序從滿貫依序上升

第一轉胡牌	滿貫	跳滿	倍滿	三倍滿	役滿
分配比例	50	12.5	12.5	12.5	12.5

### 度假模式

25G 繼續，會依照成立小役進行翻數上升抽選

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
+1	49.2	98	93.7	75	87.5	96.9	50
+2	0.4	1.6	5.9	18.7	9.4	2.7	37.5
+3	0.4	0.4	0.4	6.3	3.1	0.4	12.5



## 特訓模式

25G 繼續，會依照成立小役進行自摸運上升抽選

小役	通常 RP	強 RP	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
+1	66.2	90.6	75		50	87.5	
+2	0.6	9	24.6	75	37.5	12.1	50
+3	0.1	0.4	0.4	25	12.5	0.4	50

特訓滯在中 RP 成立時的 1/16 會移行「十四人組手」

突入時會以 37.5% 進行勝利抽選，消化中成立 RP 為勝利濃厚，勝利時為跳滿以上確定

牌型大小	跳滿	三倍滿	役滿
分配比例	80	15	5

## 浴衣模式

25G 繼續，會依照成立小役進行翻數與自摸運的上升抽選

## AT 中的上乘抽選

特殊小役成立時會進行枚數上乘抽選

枚數	10	20	30	50	70	100	120	150	573
弱櫻		92.8	1.6	1.6	1.6	1.6	0.4	0.4	
強櫻			50	25	12.5	6.3	3.1	2.7	0.4
西瓜	68.6		6.3	6.3	6.3	6.3	3.1	3.1	
弱機會牌		50	25	13.2	9.4	1.6	0.4	0.4	
強機會牌				50	25	12.5	6.3	5.8	0.4

AT 開始時與每獲得 100 枚會以 10.2% 進行高確率移行抽選，不中小役也會進行上乘

## 黃龍機會

??? 發生時為三擇押順挑戰，成功時會停止強 RP 牌型，而上乘 30 枚以上

黃龍機會當選時的一部分會給押順指示，通常狀態中為 10%、高確狀態中為 50%

上乘枚數	30	50	100
分配比例	70	20	10

## 真龍之路中的抽選

真龍之路突入時首先會進行 TABLE 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
一四七	73.8	73.8	69.9	63.3	55.1	30.1
高設定	6.3	6.3	10.2	16.8	25	50
TABLE	二五		三六		一步登天	八連好機
分配比例	6.3		6.3		6.3	1

接著會依照上面所抽選到的 TABLE 與第幾戰進行自摸運 MAP 分配

TABLE	第 1 戰	第 2 戰	第 3 戰	第 4 戰	第 5 戰	第 6 戰	第 7 戰	第 8 戰
一四七	C	B	A	C	B	A	C	B
二五	B	C	B	B	C	C	C	C
三六	B	B	D	B	B	D	D	D
高設定	C	C	B	B	A	A	A	A
一步登天	A	D	D	D	D	D	D	D
八連好機	D	D	D	D	D	D	D	D

接著會根據上面 MAP 分佈進行初期自摸運抽選

Lv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	100									
B	25	49.8	6.3	6.3	6.3	6.3				
C		6.3	6.3	12.5	18.6	25	25	5.5	0.4	0.4
D					6.3	12.5	31.2	25	24.6	0.4

真龍之路中的胡牌抽選跟通常時的一樣，自摸運上升以通常時聽牌後對局來抽選

## AT 結束畫面示唆





## AT 特別結束畫面示唆

真龍之路達成八連莊或是有利區間限制到達時，AT 結束畫面會出現特別結束畫面



## 真龍之路拉回失敗時示唆

真龍之路拉回失敗時的結束畫面輸入 KONAMI 密碼「上上下下左右左右 PUSH」時會出現設定示唆演出

格言「麻雀は門前を第一と考えるべし」：基本演出

格言「麻雀は格調だ。安い手ばかりでは意味が無い」：奇數設定期待度高

格言「一翻高い手を狙う余裕を持ちたいものだ」：偶數設定期待度高

格言「鳴いて降りるくらいなら動かない」：設定 1 或是設定 4 以上較容易出現

格言「押すべき時は押す。気持ちで負けない打ち手を目指せ」：高設定期待度高

## 結束畫面變化



## 胡牌畫面中稱號示唆

修行の身	新人	ひよっこ	上々	有頂天
奇數設定期待高	偶數設定期待高	設定 2 以上確定	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

## 初代 PV 出現示唆



胡到八連莊以外的役滿時，出現左邊的初代 PV 時會有設定示唆

設定	1	23	45	6
出現率	6.3%	12.5%	25%	50%