

麻雀物語 2

麻雀物語 2 激闘!麻雀グランプリ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



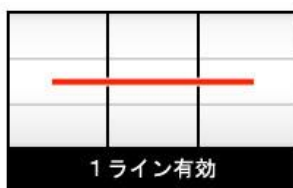
導入年月 2012/11

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



麻雀 BONUS

SPECIAL REPLAY



SPECIAL REPLAY



CHANCE REPLAY



9 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue Circle	Red Cherry	Yellow Bell
20	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
19	Red Cherry	Blue Circle	Red Cherry
18	Red Cherry	White Square	Red Cherry
17	Red Cherry	Red Cherry	Red Cherry
16	Blue Circle	Yellow Bell	Yellow Bell
15	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
14	Red Cherry	Red Cherry	White Square
13	Red Cherry	White Square	Red Cherry
12	White Square	Red Cherry	Red Cherry
11	Blue Circle	Yellow Bell	Yellow Bell
10	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
9	White Square	White Square	Red Cherry
8	Blue Circle	Red Cherry	Red Cherry
7	Yellow Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
6	Red Cherry	Blue Circle	Blue Circle
5	White Square	Red Cherry	Red Cherry
4	Blue Circle	Red Cherry	Yellow Bell
3	Yellow Bell	Red Cherry	White Square
2	Red Cherry	Yellow Bell	Blue Circle
1	White Square	Blue Circle	Red Cherry

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「麻雀挑戰」或「夕陽場景」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

中段紅櫻成立時發生(確率 1/65536)
特典為超麻雀 RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1280G, 天井到達時經由前兆轉數突入 ART

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論族群
最報台壇消費廣告
最情機論壇消費廣告
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



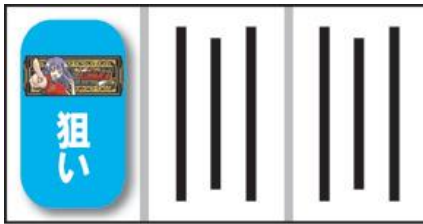
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上方到上段時瞄押



中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止

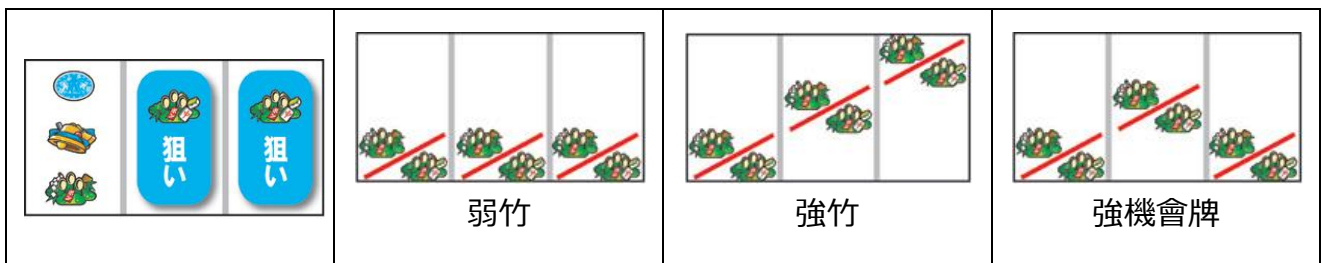
角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段銅鐘停止時為弱紅櫻

右轉輪中段白七/BAR/竹停止時為強紅櫻

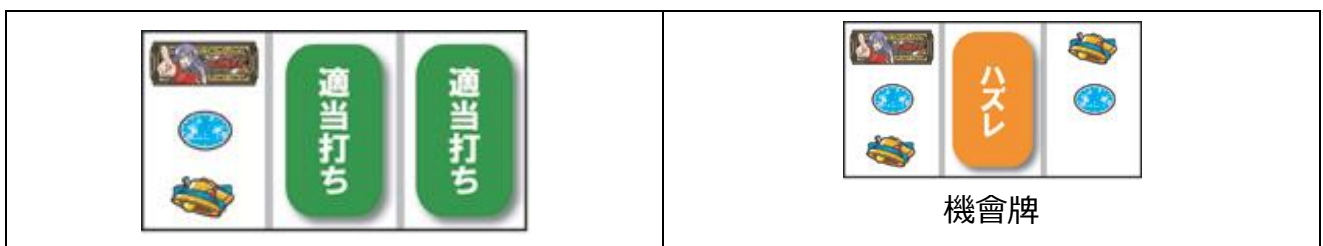


左轉輪竹出現時，中轉輪瞄壓竹（白七附近），右轉輪適當停止即可

竹上段或下段平行連線時為弱竹，其餘連線為強竹，如果瞄壓未形成小役連線時為強機會牌



BAR 上段停止時，中右轉輪適當停止即可，左右轉輪銅鐘青再雙聽牌不中為機會牌



ART 中的打法

基本上按照指示順序瞄壓即可，有演出時跟一般時瞄壓方式相同

本機基本説明

通常場景與模式介紹

通常場景



通常時場景為道場前與中華街場景，規定轉數消化時有可能突入其他的特殊場景

還有特殊小役成立時有可能突入 ART 自力解除 CZ 的麻雀挑戰

集中 STAGE



規定 G 數消化後突入的 ART 前兆場景，三姊妹身旁的氣顏色越上升的話期待度越高

還有巨大紋章出現時為好機、楓或鳳凰出現時為激熱演出

夕陽場景



跟集中 STAGE 一樣為規定轉數消化後突入，但是這是 ART 高確率抽選區間

滯在中特殊小役的 ART 直擊抽選率上升，期待度最低的弱紅櫻也有 60% 的 ART 當選期待度

麻雀 CHALLENGE



通常時特殊小役抽選突入的自力高確率 CZ，ART 突入期待度約 30%

10G 內 BAR 連線成立的話則突入 ART，切入演出紅色時為好機、金色時為超激熱!

連續演出

AYAKA 的牌人保齡球



將牌人全部打倒則演出成突入麻雀挑戰
球的顏色必須要注意

MADOKA 的頭皮保養術



將頭磨的很光亮則演出成功突入麻雀挑戰
使用的臘罐子顏色以及氣的颜色需要注意

SAYAKA 的黃金孔雀狩獵



成功抓到孔雀則演出成功突入麻雀挑戰，演出途中有出現其他人的話則期待度上升

牌人拳 百人斬



打倒所有牌人的話則演出成功突入麻雀挑戰，是突入麻雀挑戰前最有期待度的演出

登場的牌人臉上要是寫著弱的话為好機

敲響它！四槓子



演出成功的话則突入 ART 的連續演出，將銅鑼四個敲響的话則演出成功，第三個鑼上的文字要注意

停下來! 大三元



將飛過來的牌停下來則演出成功突入 ART

寫的文字要是鐵板的話為超激熱!

書寫它! 字一色



完成字一色則演出成功突入 ART

MADOKA 要是穿著特攻服的話為激熱!



點亮它! 九蓮寶燈



點亮全部的燈籠的話則演出成功突入 ART, 小師匠或是牌人通過的話為好機



傳授到! 天和



與天和進行麻將勝負的連續演出, 發展時已經為 ART 濃厚的演出!

ART 中的演出

麻雀 GP



1 SET 40G+a, 純增約 2.8 枚/G 的 G 數管理型 ART

特殊小役成立時會進行直上乘與麻雀 BATTLE 的抽選

對戰的組合與所選擇的角色會有不同的勝利確率變化

G 數消化完畢後還是有可能突入上乘區間或是拉回的初代模式

裏ドラ CHANCE



ART 中小役直上乘時可能發生，連打按鍵決定倍率後，上乘的 G 數乘上該倍率為總上乘轉數

潜伏告知



ART 中 G 數後上乘或是 BATTLE 庫存等等
有時會在左下角顯示出來

上乘麻雀 BATTLE



特殊小役成立時有可能突入的 BATTLE，勝利的話則 G 數上乘或是麻雀 RUSH
自己與對方角色的組合有所勝利期待度的不同，對手為パイコ時是大大好機

天運招來



麻雀 RUSH、麻雀 BONUS、パトランラン CHANCE、初代模式開始時都有可能出現天運招來
出現時會突入 超 模式，將各自的性能大幅增加

(超)麻雀 RUSH



麻雀 RUSH 為 1 SET 4G，每轉都會進行上乘的上乘特化區間，4G 消化後有 50%繼續下一 SET
超麻雀 RUSH 則為 70%繼續，且每一轉一定至少有 10G 以上的上乘!

(超)麻雀 BONUS



ART 中白七連線成立時突入的 30G 擬似 BONUS，期間內特殊小役成立時必定上乘
 有三種告知類型可以選擇，超麻雀 BONUS 突入時 RP&銅鐘也有機會抽選上乘

(超)パトランラン CHANCE



ART G 數消化完畢後有可能突入，5/10G 繼續，每轉都會進行 ART 的轉數上乘
 只要抽選到上乘一定是 50G 以上的上乘！，而且保證會上乘一次
 超パトランラン CHANCE 的話為 10G 繼續確定，而且最低上乘 G 數為 100G！

(超)初代模式



ART 結束後有可能突入的 4G 拉回模式，4G 間相同圖案連線的話則再次突入 ART
 如果突入超初代模式的話則為 80%以上 LOOP 的大好機！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 突入率	1/301.3	1/289.5	1/272.7	1/234.1	1/198.3	1/176.1
機械割	96.7%	98.0%	99.9%	105.1%	110.8%	115.0%

通常時小役確率

小役	RP	弱紅櫻	強紅櫻	中段紅櫻	1 枚役
確率	1/2.34	1/81.92	1/262.14	1/65536	1/5.54
小役	弱竹	強竹	弱機會牌	強機會牌	
確率	1/109.23	1/364.09	1/312.08	1/16384	

通常時的模式移行

ART 結束後會進行模式移行抽選

滞在	通常 A			通常 B		通常 AB		超 4G 連		
設定	通 A	通 B	天國	通 B	天國	4G 連	超 4G	4G 連	超 4G	
1	41.3	18.8	29.9	60	29.9	10	0.1	20	80	
2	40.9	19.1		59.5	30.4					
3	39.9	20.1		58.2	31.7					
4	35.4	24.6		52	37.9					
5	29.6	30.4		44	45.9					
6	26.2	33.8		40.7	49.2					
滞在	天國					4G 連				
設定	天國	通 A	通 B	4G 連	超 4G	4G 連	通 A	通 B	天國	超 4G
1-6	29.9	41.3	18.8	10	0.1	10	41.3	18.8	29.9	0.1

在設定一的狀態下，不論模式的整體 G 數解除率

G 數	1~4	5~128	193~256	257~320	385~448
解除率	10.5	30	4.8	4.2	6.8
G 數	449~512	641~704	705~768	769~1280	其他 G 數
解除率	11.1	2.7	5.3	24	0.1

通常時的麻雀挑戰（麻雀チャレンジ）抽選

通常遊戲中的特殊小役會進行麻雀挑戰的抽選

麻雀挑戰固定 10G、中間要是切有演出發生時的 BAR 連線成立確率為 1/29

各別小役的麻雀挑戰當選率

設定	弱紅櫻	強紅櫻	弱竹	強竹	弱機會牌
1	0.10	18.75	3.13	33.33	18.75
2	0.24	19.69	3.44	34.00	19.69
3	0.68	22.50	4.38	36.00	22.50
4	0.83	23.44	4.69	36.67	23.44
5	1.27	26.25	5.62	38.68	26.25
6	1.56	28.13	6.25	40.00	28.13

通常時的狀態與 ART 直擊抽選

通常時的狀態有「低確」跟「高確」2種，高確狀態畫面會往夕陽關卡移行

各別成立小役的 ART 當選率

滞在	設定	弱紅櫻	強紅櫻	弱竹	強竹	弱機會牌
低確	1	0.10	1.56	0.39	3.13	0.78
	2	0.13	1.82	0.45	3.63	0.91
	3	0.16	1.98	0.50	3.97	0.99
	4	0.37	3.44	0.86	6.88	1.72
	5	0.64	5.31	1.33	10.63	2.66
	6	1.17	6.64	2.34	12.50	3.91
高確		59.4	84.4	68.8	100	7.0

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>

ART 中 G 數直上乘抽選

純槓上乘 300G 確定

G 數	弱櫻	強櫻	弱竹	弱機會牌	強竹	強機會牌	銅鐘/通常 RP	押順 1 枚役
上乘率	1.56	6.25	1.56	3.13	12.5	100	0.01	0.08
30G	86.33		71.1	71.1	25			
40G	6.25		12.5	12.5	25			
50G	3.13	6.25	6.25	6.25	25	89.84	33.33	46.15
60G	1.56	3.13	3.13	3.13	6.25			
80G	0.78	0.20	0.20	0.20	0.78			
90G	0.39		3.13	3.13	6.25			
100G	0.20		0.20	0.20	0.78	6.25	33.33	30.77
120G			1.56	1.56	3.13			
150G			0.20	0.20	0.39			
160G			0.78	0.78	3.13			
200G			0.20	0.20	0.39	3.13	33.33	15.38
240G			0.39	0.39	3.13			
250G			0.20	0.20	0.39			
300G			0.20	0.20	0.39	0.78		7.69

ART 中麻雀 BATTLE 抽選

ART 中所有小役都會進行麻雀 BATTLE 的抽選

BATTLE 勝利後一定會上乘或是突入麻雀 RUSH

如果在同一次 ART 中 BATTLE3 連敗時，第四次 BATTLE 時楓會登場，此時勝利確定

各別小役的 BATTLE 當選率

小役	通常 RP	銅鐘	1 枚役	弱紅櫻	強紅櫻	弱竹	強竹	機會牌
當選率	0.59	0.14	1.56	12.5	25	25	75	50

對戰對手的各別勝率

VS	アミー	神楽詩音	MEI-DO	リサ如月	Dr.レム	雀神パイコ
さやか	30%	54%	40%	70%	90%	50%
あやか	40%	30%	54%			
まどか	54%	40%	30%			

麻雀 BATTLE 相關

ART 突入時會先抽選對戰對手的 TABLE，會直接決定好之後六戰要對到的對手

六戰全部對戰完畢後會重新抽選 TABLE

TABLE 會依照所選角色以及該角色所對到的對戰對手組合勝率作分配

對戰編號	1	2	3	4	5	6
角色	勝率 30%的對手	勝率 40%的對手	勝率 54%的對手	リサ	レム	パイコ

TABLE 選擇率以及對戰順序組合

TABLE	確率	對戰順序	TABLE	確率	對戰順序	TABLE	確率	對戰順序
1	11.9	325146	10	4.00	432165	19	0.39	545454
2	12.0	341526	11	1.50	452631	20	0.39	325656
3	4.00	325164	12	1.50	432615	21	0.39	346656
4	4.00	341562	13	10.0	514236	22	0.39	436456
5	1.50	325614	14	10.0	542316	23	0.39	456456
6	1.50	341652	15	4.00	514263	24	0.39	516456
7	10.0	452316	16	4.00	543261	25	0.39	546456
8	10.0	432156	17	1.50	514623	26	0.39	666666
9	4.00	452361	18	1.50	543621			

對戰勝利後的上乘分配

對戰角色	G 數上乘	麻雀 RUSH
パイコ以外	85.0	15.0
パイコ		100

楓登場時的對戰角色勝利時的上乘分配

對戰相手	G 數上乘	麻雀 RUSH	超麻雀 RUSH
勝率 30%的對手	85.00	14.90	0.10
勝率 40%的對手	82.50	17.40	0.10
勝率 54%的對手	80.00	19.90	0.10
リサ	77.50	22.40	0.10
レム	75.00	22.40	0.10
パイコ		99.90	0.10

G 數上乘時的G數分配

G數	30G	50G	70G	100G	120G	150G	200G	250G	300G
勝率 30%的對手		50	36.7	9.38	0.78	0.39	1.56	0.39	0.78
勝率 40%的對手		75	21.5	1.56	0.39	0.39	0.59	0.2	0.39
勝率 54%的對手	60	33.8	3.91	1.17	0.2	0.2	0.39	0.2	0.2
リサ	80	16.3	2.34	0.59	0.15	0.15	0.2	0.15	0.15
レム	95	2.46	1.56	0.39	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1

(超) 麻雀 RUSH 抽選

1 SET 4G 固定, 每轉所有小役都會進行上乘抽選

1 SET 消化後繼續時是以繼續率抽選 (麻雀 RUSH 50%、超麻雀 RUSH 70%)

麻雀 RUSH 中

G數	通常 RP	銅鐘	1 枚役	弱紅櫻	弱竹	強竹	弱機會牌	強機會牌
5G	66.7							
10G	25	66.8	93.4	54.1				
20G	6.25	25	2.34	25				
30G	1.56	6.25	1.17	15.6	82.8		63	
40G	0.39	1.56						
50G	0.1	0.39	1.17	4.69	12.5	35.9	25	
100G			0.59	0.39	3.13	31.3	6.25	53.1
150G			1.34	0.18	1.58	32.8	5.75	46.9

超麻雀 RUSH 中

G數	通常 RP	銅鐘	1 枚役	弱紅櫻	弱竹	強竹	弱機會牌	強機會牌
10G	75							
20G	21.1	75.4		67.2				
30G	3.13	21.1	97.3	25				
40G	0.39	3.13						
50G	0.39	0.39	0.78	6.25	87.1		51.6	
100G			0.39	0.78	6.25	6.15	25	
150G			1.5	0.77	6.7	92.9	23.5	100

(超) 麻雀 BONUS 抽選

ART 中隨機出現的擬似 BONUS, 白七連線成立時突入

30G 固定, 當中所有小役都會進行上乘抽選 (最低保證 10G 上乘)

ART 中的白七成立確率

小役	白 7 中段連線	白 7 斜線	假白 7
確率	1/550.7	1/3641	1/183.6

麻雀 BONUS 中的各成立小役 G 數上乘當選率

成立小役	麻雀 BONUS 時	超麻雀 BONUS 時
通常 RP/銅鐘	0.01	3.22
1 枚役	0.08	26.86
其他特殊小役	100	100

各別成立小役的 G 數上乘分配

分配	通常 RP/銅鐘		1 枚役		強紅櫻		弱機會牌	
	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀
30G	33.33	33.33	48.00	48.00	82.80		63.00	
50G	33.33	33.33	32.00	32.00	12.50	87.50	25.00	51.55
100G	33.33	33.33	16.00	16.00	3.13	6.25	6.25	25.00
150G			4.00	4.00	1.58	6.70	5.75	23.45
分配	弱紅櫻		弱竹		強竹		強機會牌	
	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀	麻雀	超麻雀
10G	54.12		53.54					
20G	25.00	67.20	25.00					
30G	15.63	25.00	12.50	66.73				
50G	4.69	6.25	6.25	25.00	35.94			
100G	0.39	0.78	2.71	6.25	31.25	6.15	53.13	
150G	0.18	0.77		2.02	32.81	93.85	46.88	100

(超) パトランランチャンス抽選

ART 突入時或者是上一次的パトランランチャンス結束時

就會進行下一次是否突入パトランランチャンスの抽選，當選率 15.63%

突入的時候 50G 保證上乘確定，之後在這之間的小役全部都會抽選上乘

固定 5G 或 10G（比例：99.22:0.78），超パトランランチャンス則是 10G 固定

各小役上乘當選率

成立小役	パトランランチャンス	超パトランランチャンス
通常 RP/銅鐘	9.38	12.5
1 枚役	100	100
其他特殊小役	100	100

上乘 G 數抽選

分配	通常 RP/銅鐘		1 枚役		弱紅櫻		強紅櫻	
G 數	パト	超パト	パト	超パト	パト	超パト	パト	超パト
50G	97.53		98.54		72.13		44.27	
100G	1.56	89.94	0.29	43.23	25.00	43.23	50.00	
150G	0.91	10.06	1.17	56.77	2.87	56.77	5.73	100
分配	弱竹		強竹		弱機會牌			
G 數	パト	超パト	パト	超パト	パト	超パト	パト	超パト
50G	68.23						37.24	
100G	6.25	62.37					12.50	24.74
150G	25.52	37.63	100	100			50.26	75.26

ART 後「終了待機中」抽選

終了待機中成立兩次 1 枚役或押順銅鐘錯誤時轉落通常，在轉落前的特殊小役會抽選拉回

小役	弱紅櫻	強紅櫻	弱竹	強竹	弱機會牌	強機會牌
當選率	3.13	25	6.25	50	12.5	100