

# 麻雀物語 3 役滿亂舞的究極大戰

# 麻雀物語 3 役滿乱舞の究極大戰

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



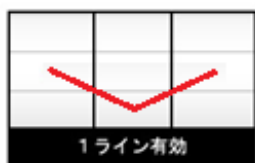
導入年月 2015/03

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



SPECIAL REPLAY



SPECIAL REPLAY



8 枚



竹



紅櫻



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	散	散	散
20	散	散	散
19	散	散	散
18	散	散	散
17	散	散	散
16	散	散	散
15	散	散	散
14	散	散	散
13	散	散	散
12	散	散	散
11	散	散	散
10	散	散	散
9	散	散	散
8	散	散	散
7	散	散	散
6	散	散	散
5	散	散	散
4	散	散	散
3	散	散	散
2	散	散	散
1	散	散	散

## 開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「麻雀挑戰」
3. 規定轉數到達

## 轉輪凍結特典與確率

為中段櫻或是凍結役成立(通常時 1/34241、AT 中 1/32768)  
 特典為中段櫻時為超麻雀 BONUS  
 凍結役為絕頂役滿 RUSH

## 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1500G, 天井到達時經由前兆後突入 AT  
 CZ 中到達天井時, 成功的話則 AT 庫存+1、失敗則回到通常後再突入 AT



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  
最有效的活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO 柏青斯洛



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



### 樂都頻道相關機台影片推薦



五號機稀有迷機？名機！列傳 第 12 章

「麻雀物語 3 役滿亂舞的究極大戰」

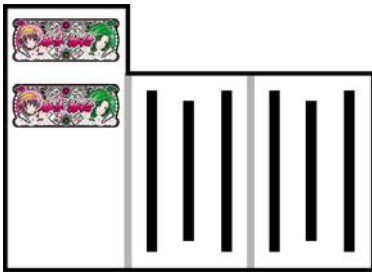
<https://www.youtube.com/watch?v=Yt7qCpsJ364>



奈落葉斯洛小賣部 麻雀物語 3 役滿亂舞的究極大戰

<https://www.youtube.com/watch?v=Txw9olQKyLQ>

## 小役種類及瞄壓方式

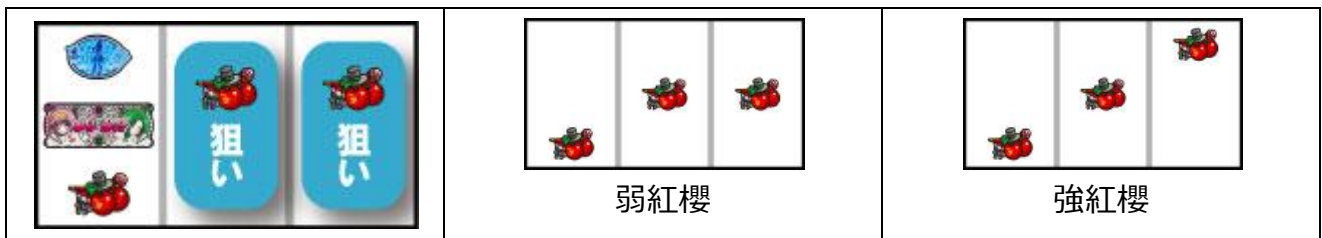


通常時左轉輪約在上方到上段附近瞄押 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

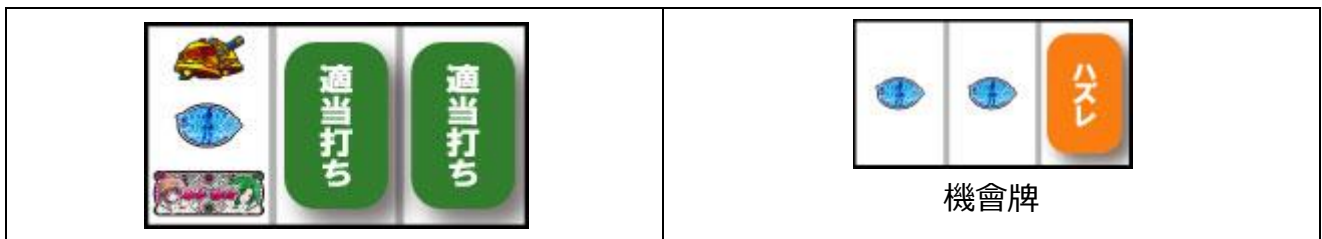
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，三連紅櫻停止為強紅櫻、未三連時為弱紅櫻



弱紅櫻

強紅櫻

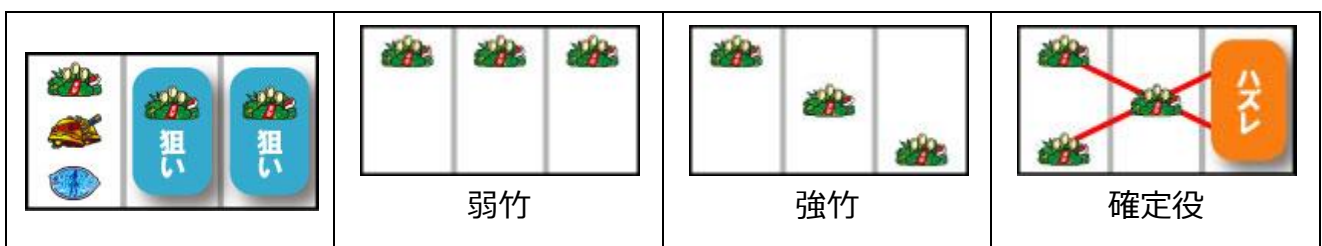
左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段青再聽牌不中時為機會牌



機會牌

左轉輪竹出現時，中右轉輪瞄押竹，平行竹連線時為弱竹，斜線竹連線時為強竹

有確實瞄押竹但是未連線的話為確定役



弱竹

強竹

確定役

## BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押紅七，其餘演出按一般時打法即可

# 各種演出說明

## 基本場景與模式介紹

### 特殊小役 COMBO



特殊小役成立時，畫面左下方會出現 5G 份的保留框，熊貓保留消化前如果再度出現特殊小役的話則 COMBO 加算然後再度出現 5G 保留框，COMBO 越高的話則期待度越高，5COMBO 為 AT 確定 COMBO 越高時強特殊小役出現出現率也會上升，此時會進行 AT 直擊抽選

昇華之刻移行時則 COMBO 必定繼續確定!?

### 通常場景



通常場景有上面的三種，演出各有不同

### 荒野場景



移行時可期待突入 CZ 的高確場景  
有白天、黃昏、夜晚，越接近夜晚期待度越高

### 練氣之刻



為 AT 當選機會的前兆場景，期待度會跟隨氣的顏色上升，還有 AT 當選確定的幸福之湯!?

### 麻雀挑戰



主要在特殊小役 COMBO 時抽選突入的自力 CZ，AT 間 400G 消化時也會進行突入抽選有三種類型可選擇，さやか選擇時為 11G 繼續，小役成立時則集氣，最後將鳳凰玉破壞則當選 AT まどか選擇時為 20G 繼續，將黑牌人殲滅的話則當選 AT，特殊小役成立時為大好機 あやか選擇時為 2G 繼續，先連打按鍵充電，之後敲下起動桿時鳴叫燈亮的话則當選 AT

### 先走 PATO RANRAN 機會



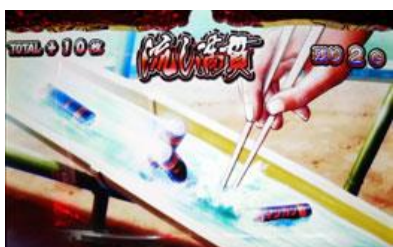
通常時 PATO 點數到達規定數後直接突入為 AT 當選確定而且直接突入上乘特化區間  
5G 間全小役抽選上乘 100 枚以上

### AT 麻雀大賞



純增約 2.9 枚/G 的差枚數管理 AT  
初期枚數由配牌挑戰給予(最低 100 枚)  
AT 中有直上乘或突入特化區間等等演出

### 麻雀 RUSH



麻雀 BATTLE 勝利時的一部份突入的上乘特化區間，1SET 4G 繼續，每轉都會上乘枚數  
會依照胡牌的翻數而有不同的上乘次數、兩翻就上乘兩次，六翻則發生上乘連打  
50~70%抽選 SET 繼續，可期待大量上乘，裏怒亂打發生時會追加上乘的枚數

### 絕頂役滿 RUSH



以 0G 連方式形成  
BAR 連線後出現役滿  
之後每次上乘三位數

### 麻雀 BONUS



AT 中紅七連線時突入  
繼續 G 數 20/40/60  
100G，會依照選擇角  
色而有不同上乘方式

### 本場棒機會



麻雀 BATTLE 勝利時的一部份突入  
8G+a繼續，銅鐘或特殊小役成立時必上乘  
且獲得本場棒，獲得八根本場棒後則  
八連醬登場!之後每上乘都必定 100 枚以上

### 燒雞機會



沒進打架+沒上乘+沒 BONUS  
時 AT 結束後 10%發動  
必定發生三位數以上的上乘

### PATO RANRAN 機會



無條件 AT 結束時約 16%  
突入的拉回區間，5G 繼續  
每叫一次上乘 100 枚以上

### 初代模式



AT 結束時有可能突入的  
4G 拉回區間，期待度 50%  
三個相同圖案則 AT 確定

## 天運招來



上乘特化區間當選時的一部分發動，上乘性能全部大幅上升，超配牌挑戰每次必上乘三位數  
 超 PATO RANRAN 機會變 10G 繼續+上乘率上升，超麻雀 BONUS 同時進行三姊妹的上乘抽選  
 超連莊棒機會中八連醬必定出現，超初代模式突入時必定拉回三次+70%LOOP  
 麻雀 RUSH 發動時直接變成絕頂役滿 RUSH

## 通常演出

### 觸摸骰子



任何時間只要發生觸摸框體右邊骰子的演出  
 出現的話為大好機

### 虎紋



平和系機種特有的激熱花紋  
 任何時間點出現的話期待度大上升!

## 連續演出

### 目標球門! さやかの麻雀足球



為運動繼續演出的一種  
 成功射进球門則突入麻雀挑戰

### 投進好球! まどかの麻雀棒球



如果能成功制服打者的話  
 則突入麻雀挑戰確定

### 灌籃成功! あやかの麻雀籃球



如果あやか成功灌籃的話  
 則突入麻雀挑戰確定

### 聯繫三姊妹的羈絆! 麻雀排球



運動演出中期待度最高的一個，三姊妹成功殺球的話則突入麻雀挑戰

**女僕任務 掃除垃圾魔人**



**神樂任務 封印惡鬼**



**阿米任務 打倒巨大導彈**



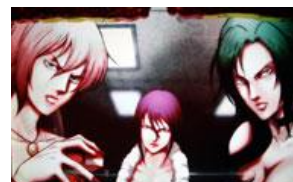
以上皆為試煉演出，己方達成任務的話則 AT 當選確定

**麗莎與雷姆任務 將巨大機器人擊破**



為三姊妹協力的試煉演出，期待度較高

**極密任務 打倒傳說的雀士**



港片劇畫型的演出，為確定的試煉演出

**AT 中的演出**

**配牌挑戰**



為 AT 初期枚數獲得的上乘特化區間  
BAR 連線一次則上乘枚數，直到未連線為止  
最低保證上乘 100 枚

**楓降臨**



麻雀 BATTLE 結束時會進行楓降臨抽選  
降臨後到麻雀 BATTLE 勝利前，特殊小役確率  
上升到 1/4，如果再搭配上乘特化區間的話...

**麻雀 BATTLE**



AT 中全部小役都會抽選突入的對決演出，勝利的話則直上乘或是突入上乘特化區間確定  
勝率約 55%，會根據選擇的角色與遇到的對手會有其勝利期待度的不同  
最右邊圖案的巨大牌子亂入時為大好機，勝利的話則麻雀 RUSH 以上確定

## 麻雀 BONUS 中的演出

さやか(機會告知型)



上乘枚數 30 枚保證，RP 與銅鐘也有機會上乘的安定型  
特殊小役則上乘期待大

まどか(枚數倍率變動型)



上乘枚數 10 枚保證，上乘枚數為配當 x 倍率，銅鐘成立十會加算銅鐘能量條，滿則上升配當、特殊小役時則上升倍率

あやか(一擊上乘型)



上乘枚數 30 枚保證，只要上乘必定是 100 枚以上  
特殊小役成立時為大好機

## 基本 SPEC

### 各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/530	1/507	1/465	1/402	1/343	1/293
機械割	96.5%	98.0%	99.9%	103.9%	107.7%	113.3%

### 通常時小役確率

特殊小役包含小役 COMBO 中的合算小役確率

小役	RP	一枚役	銅鐘	三枚役	弱櫻	強櫻
確率	1/6.61	1/3.01	1/9.87	1/9.78	1/53.8	1/546.8
小役	弱竹	強竹	機會牌	確定役	中段櫻	凍結役
確率	1/75.2	1/758.2	1/1027	1/16386	1/68482	1/68482

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>



## AT 中小役確率

### 非變動型小役

小役	RP	一枚役	銅鐘	三枚役	確定役	中段櫻	凍結役
確率	1/6.61	1/50.0	1/1.64	1/4.53	1/32768	1/65536	1/65536

### 變動型小役

AT 中會有管理小役狀態的三種狀態，分別為低確/高確 S/高確 L

高確中特殊小役的合算出現率為 1/3.94、主要在低確時成立機會牌時移行

低確中機會牌成立時：**96.8%**移行高確 S、**3.13%**移行高確 L

高確 S 平均滯在 6.3G、高確 L 平均滯在 20G

小役	弱櫻	強櫻	弱竹	強竹	機會牌
低確中確率	1/59.6	1/327.7	1/89.8	1/504.1	1/630.2
高確中確率	1/7.74	1/42.6	1/11.7	1/65.5	

## 通常時模式移行抽選

設定變更與 AT 結束會進行移行，通常時天井為 1500G+前兆、天國時天井為 150G+前兆

### 設定變更時

設定	通常 A	通常 B	通常 C	天國 A	天國 B
1-6	55.0	25.0	10.0	9.50	0.50

### AT 結束時

滯在	天 B												
設定	通 A				通 B				通 C				
1-5	61.7				2.50				2.50				
6	16.7				25.0				25.0				
滯在	通 A				通 B				通 C		天 A		
設定	通 B	通 C	天 A	天 B	通 C	天 A	天 B	天 A	天 B	通 A	通 B	通 C	
1	16.5	2.00	1.00	0.50	17.0	2.50	0.50	15.0	5.00	85.0	2.50	2.50	
2		2.50	0.90	0.10		2.90	0.10	19.5	0.75	90.0			
3	10.0	9.00	1.00	15.0	10.0	5.00	15.0	5.00	25.0	85.0			
4	14.0	20.0	0.90	0.10	17.5	12.4	0.10	34.3	0.75	90.0			
5	24.0	10.0	1.00	15.0	10.0	5.00	15.0	15.0	35.0	85.0			
6	15.0	25.0	9.90	0.10	25.0	24.9	0.10	74.3	0.75	35.0			25.0

## 通常時狀態移行抽選

通常時有四種狀態，通常/高確/超高確/無限超高確，會影響麻雀挑戰的抽選

### 設定變更時

設定	通常	高確	超高	無限
135	75	12.5	10	2.5
246	60	20	12.5	7.5

### AT/CZ 結束時

狀況	AT 結束時				CZ 結束時			
	通常	高確	超高	無限	通常	高確	超高	無限
1-3	65	25	9.9	0.1	65	27.5	2.5	5
45	50	37.5	12.4		60			10
6	45	35	19	1	55	25	10	

通常時到達特定 G 數(400/800/1200G)時會進行狀態移行抽選

滯在	高確	超高	無限
通常	90.0	9.50	0.50
高確	80.0	19.5	0.50
超高		95.0	5.00

通常時特殊小役 COMBO 當選會進行狀態移行抽選

COMBO	滯在	通常				高確			超高	
	設定	通常	高確	超高	無限	高確	超高	無限	超高	無限
1	1-3	65.0	30.0	4.95	0.05	76.1	23.8	0.10	97.5	2.50
	4-6	50.0	40.0	9.95		62.0	37.9			
2	1-3	61.8	31.9	6.16	0.23	74.2	25.0	0.77	95.1	4.94
	4-6	47.5	41.0	11.1	0.36	60.5	38.4	1.11		
3~	1-3	58.7	33.5	7.36	0.45	72.3	26.2	1.47	92.7	7.31
	4-6	45.1	41.9	12.3	0.71	58.9	38.9	2.13		

(超)高確移行時會決定保證 G，(超)高確中 1/8 進行轉落抽選，在保證 G 消化後轉落一階

保證 G	10G	20G	30G	50G
設定 1-3	75.0	20.0	4.00	1.00
設定 4-6	70.0		7.50	2.50

## 小役 COMBO 抽選相關

本機的特殊小役全部為擬似遊技，通常時特殊小役會進行 COMBO 抽選

最一開始的特殊小役為紅櫻時之後比較容易出現紅櫻，為竹時就比較容易出現竹

一開始是機會牌的話則 2COMBO 出現確定，第 5COMBO 必定出現確定役

一開始	COMBO	弱櫻	強櫻	弱竹	強竹	確定役	中段櫻	凍結役
紅櫻	2	93.7	4.93		1.3	0.002	0.02	0.02
	3-4	64.6	32.3		3.05			
竹	2		0.76	93.0	6.25			
	3-4		12.2	58.5	29.3			

## 通常時 PATO 點數獲得抽選

通常時發生對玩家不利的事情時會累積 PATO 點數

當累積到 100 點時，當麻雀挑戰失敗後會直接放出先走 PATO RANRAN 機會後突入 AT

(連續演出失敗後也有一定機率會放出，最多可累積到 300 點)

先走 PATO RANRAN 機會中有 0.78% 的機率為超 PATO RANRAN 機會

以下列出會獲得的契機以及累積量多少

**極少**：特殊小役天井、AT 間 100G、任務系演出失敗、1 COMBO 三連續、麻雀挑戰失敗

**少**：AT 間 500G、AT 間 900G

**多**：設定變更時、AT 間 1300G、AT 中勝利後連續兩次上乘 50 枚

**特多**：麻雀挑戰 EX 失敗、AT 中勝利後連續三次上乘 50 枚

### PATO 點數獲得詳細

設定變更時

pt	10	90	100	300
分配比例	90	7.5	2	0.5

AT 中勝利後連續上乘 50 枚時

pt	50 以下	50	80	100	300
兩連續	75	15	5	4.5	0.5
三連續	50		37.5	10	2.5

麻雀挑戰 EX 失敗時

pt	50	80	100	300
分配比例	65	20	12.5	2.5

## PATO 點數示唆演出

通常時出現 PATORANRAN 的時候，當轉觸摸旁邊的骰子時，點棒會顯示顏色

該顏色會依照內部的 pt 點數進行顏色變化

白變紅與白變紫為骰子連續觸摸超過兩秒以上時會有顏色的變化

顏色	白	綠	紅	白變紅	紫	白變紫
示唆	全對應	40pt 以上	60pt 以上	80pt 以上	90pt 以上	

各點數會抽選的顏色

pt	0-19	20-39	40-59	60-79	80-89	90-
白	100	100	50	30	25	20
綠			50	50	25	17.5
紅				20	30	17.5
白變紅					20	25
紫/白變紫						20

PATORANRAN 出現方向的獲得點數示唆

方向	左	右	上	下	巨大
獲得點數	全 pt 對應	10pt 以上	30pt 以上	50pt 以上	70pt 以上

## AT 結束第 101G

此轉 PATORANRAN 要是從左邊以外的地方出來的話則內部 100pt 以上確定

## PATO 點數減算抽選

AT 突入當轉會減少 0~100 點（約 23%不會進行任何減少）

## 通常時 AT 直擊抽選

5 COMBO 到達或是確定役成立時為當選確定，強小役成立時會進行 AT 直擊抽選

設定	強櫻	強竹
1-3	17.5	30
4-6	25	37.5

## 通常時麻雀挑戰突入抽選

當選契機有兩種：小役 COMBO 當選、AT 間消化 G 數當選

### 小役 COMBO

依照滞在狀態與 COMBO 數進行 CZ 抽選，4COMBO 當選 CZ 確定

狀態	通常			高確			超高			無限		
	COMBO	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2
設定 1-3	0.25	3.22	18.1	0.25	12.6	30.1	20.0	60.1	75.4	20.0	64.5	100
設定 4	0.25	5.69	21.3	0.25	19.5	38.1						
設定 5-6	0.50	8.61	30.1	0.50	21.6	41.5						

### AT 間消化 G 數

AT 間 400/800/1200G 消化時會進行 CZ 突入抽選

設定	400G	800G	1200G
1-4	15	35	15
5-6	20	50	20

**CZ 當選時的種類分配** 有通常麻雀挑戰與 EX 麻雀挑戰兩種

設定	135	24	6
通常	93.8	87.6	82.0
EX	6.2	12.4	18.0

## 麻雀挑戰中的抽選

麻雀挑戰準備中的特殊小役成立時會進行 EX 的升格抽選

小役	弱竹/弱櫻	強櫻	強竹	確定役
升格率	0.5	25	50	100

**さやか CZ** 中，前面 10G 會依照小役進行 pt 獲得抽選

pt	2	4	6	8	10	12	14	16	17
RP/銅鐘	90	7	2.85	0.1	各 0.01				
機會牌		79.96	15	5	各 0.01				
弱竹/弱櫻	49.95	35	10	5	各 0.01				
強竹					80	16.5	1.5	1	1
強櫻				70	20	5	2	2	1
確定役									100

第 11G 會依照獲得 pt 進行 AT 抽選，但是此轉剛好成立特殊小役的話也會另外抽選 AT

pt	4	6	8	10	12	14	16	18	20	21
當選率	5	7.5	10	20	25	40	55	70	85	100

弱竹/弱櫻/機會牌成立時 25%當選 AT、強竹/強櫻/確定役成立時 100%當選 AT

**まどか CZ** 中每一轉都會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	RP/銅鐘/三枚役	弱竹/弱櫻/機會牌	強櫻/強竹	升格役/確定役
當選率	0.83	25	70	100

**あやか CZ** 中第 1G 連打時，每連打一下都會進行%數上乘或結束抽選(10%最低保證)

然後第 2G 依照該%數進行 AT 抽選，兩 G 內如果有成立特殊小役的話，則會加算%數上去  
連打時的%數加算如下

11%~20%間：3.98%抽選結束、96.02%抽選加算 1%

21%以上

加算	結束	1%	10%	20%	30%	50%	80%
比例	11	85.5	2.5	0.5	0.25	0.15	0.1

### EXTRA STAGE

為 5G 繼續，只要成立一次 BAR 或 7 連線就會獲得獎賞一種，第 5G 連線期待度較高  
連線一次 AT、連線兩次再上乘、連線三次再加麻雀 RUSH、連線四次再加絕頂役滿 RUSH  
前四轉的 BAR 或 7 連線確率 1/7.5、第五次的 BAR 或 7 連線確率為 1/1.8

上乘當選時的分配

枚數	100	150	200	250	300	500
分配	50	25	16.5	5	2.5	1

如果沒有獲得絕頂役滿 RUSH 的情況下，0.39%會進行逆轉抽選而當選絕頂役滿 RUSH

## (超)配牌挑戰中的抽選

為決定 AT 初期枚數的上乘特化區間，為 3G 保證繼續+繼續率抽選

配牌挑戰種類：50%繼續的配牌 89.7%、80%繼續的配牌 10.1%、超配牌 0.2%

配牌挑戰中每轉的上乘抽選狀態會有三種(低中高)

上乘抽選狀態有 A~F 的 TABLE 在管理，每消化 3G 抽選一次 TABLE (超配牌無 TABLE)

TABLE	初回				第二回之後			
	選擇率	第 1G	第 2G	第 3G	選擇率	第 1G	第 2G	第 3G
A	各 16.7	低	中	高	80	低	低	低
B		低	高	中	5	低	低	高
C		中	低	高	5	低	中	低
D		中	高	低	2.5	低	中	高
E		高	低	中	2.5	低	高	高
F		高	中	低	5	高	高	高

### BAR 連線抽選

結果	右斜下	右斜上	中段	復活	失敗
前 3G	2.34	25	72.66		
第 4G 之後、50%繼續率	1.56	7.81	32.81	7.81	50
第 4G 之後、80%繼續率	2.34	25	46.09	7.03	19.53

### 上乘枚數抽選

依照滯在的上乘狀態與連線種類進行上乘(右斜下連線會比較多、其他都一樣)

上乘狀態 枚數	低		中		高		超配牌	
	右斜下	其他	右斜下	其他	右斜下	其他	右斜下	其他
20		50.0						
30		44.0		75.0				
50		5.00		23.0		92.5		
100	93.0	0.79	93.0	1.79	93.0	7.29		72.5
150	3.50	0.10	3.50	0.10	3.50	0.10		10.0
200	1.25	0.04	1.25	0.04	1.25	0.04		10.0
250	1.00	0.03	1.00	0.03	1.00	0.03		5.00
300	0.75	0.02	0.75	0.02	0.75	0.02	75.0	1.50
500	0.50	0.01	0.50	0.01	0.50	0.01	25.0	1.00

## 麻雀 BATTLE 抽選相關

### BATTLE 突入抽選

會依照 AT 中的成立小役進行 BATTLE 突入抽選

小役	一般小役	弱櫻	弱竹	強櫻	強竹	昇格強櫻	昇格強竹
當選率	0.1	18	28	50	70	75	100

### 敵方角色選擇抽選

敵方角色選擇是以 TABLE 管理的，在 AT 突入時或是 TABLE 走完時依照剩餘人數進行抽選  
打倒四人之後會出現双子（マリー&エリー）

將其打倒之後會出現最後 BOSS マリア・エリザベス，打倒時突入上乘特化區間確定

### 敵方角色對應表

アーニャ/よしこ/双子以外的敵方角色會依照自己選擇的角色而有所變化，以下以代號表示

自己的角色	A	B	C
さやか	ローズ	ドロシー	リリー
まどか	ドロシー	リリー	ローズ
あやか	リリー	ローズ	ドロシー

以下"アーニャ"以 D 表記

### 剩餘四人時

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
選擇率	2.49	2.5	2.5	2.5	5.5	5.5	3.75	3.75	3.75	3.75	5.5	5.5
第 1 人	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B
第 2 人	B	B	C	C	D	D	A	A	C	C	D	D
第 3 人	C	D	B	D	B	C	C	D	A	D	A	C
第 4 人	D	C	D	B	C	B	D	C	D	A	C	A
TABLE	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
選擇率	3.75	3.75	3.75	3.75	5.5	5.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
第 1 人	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D
第 2 人	A	A	B	B	D	D	A	A	B	B	C	C
第 3 人	B	D	A	D	A	B	B	C	A	C	A	B
第 4 人	D	B	D	A	B	A	C	B	C	A	B	A



### 剩餘三人時

選擇率	已打倒	D			C			B			A		
	TABLE	第 1	第 2	第 3	第 1	第 2	第 3	第 1	第 2	第 3	第 1	第 2	第 3
15	1	A	B	C	A	B	D	A	C	D	B	C	D
15	2	A	C	B	A	D	B	A	D	C	B	D	C
12.5	3	B	A	C	B	A	D	C	A	D	C	B	D
12.5	4	B	C	A	B	D	A	C	D	A	C	D	B
22.5	5	C	A	B	D	A	B	D	A	C	D	B	C
22.5	6	C	B	A	D	B	A	D	C	A	D	C	B

### 剩餘兩人時

剩下兩個人的出現率各一半

#### よしこ出現 TABLE

跟上面的分開抽選，在抽選上面的 TABLE 時同時進行此 TABLE 抽選

此抽選如果有抽選到的話會將對戰對手直接置換成よしこ

### 剩餘四人時

10%隨機置換一人(平均抽選)、1%隨機置換三人(平均抽選)、0.1%置換全部四人

2.7%隨機置換兩人(置換第三第四人的機率為 0.2%、其餘皆為 0.5%)

### 剩餘三人時

10.5%隨機置換一人(平均抽選)、1.5%隨機置換兩人(平均抽選)、0.25%置換全部三人

### 剩餘兩人時

10%隨機置換一人(平均抽選)、0.5%置換全部兩人

### 剩餘一人時

5%置換

#### 對戰勝率

敵方角色	A	B	C	D	よしこ	双子	マリア
勝率	60	50	30	80	90	30	25

## 對戰勝利時的報酬

敵方角色	A/B/C	D	よしこ	双子	マリア
上乘	82.92	70	置換前 角色的報酬	55	
本場棒機會	15	27.95		42.95	55
麻雀 RUSH	2	2		2	44
絕頂役滿 RUSH	0.05	0.05		0.05	1

### 上乘選擇時的枚數分配

枚數	50	70	100	150	200	250	300	500
A/B	50	30	19.57	0.25	0.1	0.05	0.02	0.01
C			90	7.5	2.42	0.05	0.02	0.01
D	92.5	5	2.07	0.25	0.1	0.05	0.02	0.01
双子			90	7.5	2.42	0.05	0.02	0.01

## (超)本場棒機會中的抽選

為保證 8G 繼續的上乘區間(超本場棒為保證 3G)，超本場棒當選率為 **0.78%**

保證消化後 RP 與三枚役成立時會依照繼續率進行轉落抽選(繼續率為 50%或 80%)

**八根本場棒獲得之前**會依照成立小役進行本場棒追加抽選

會依照追加的根數，而獲得根數 x10 枚的上乘

追加本場棒	1	2	3	4	6	8
銅鐘/一枚役	94.5	4.5	0.5	0.35	0.1	0.05
弱櫻/弱竹/機會牌		74.25	20	5	0.5	0.25
強櫻		50	30	12.5	5	2.5
強竹				75	20	5
確定役						100

**八根本場棒獲得之後**會依照成立小役進行枚數上乘(超本場棒第 1G 直接獲得八根)

上乘枚數	100	150	200	250	300
銅鐘/一枚役	97.7	1.5	0.5	0.2	0.1
弱櫻/弱竹/機會牌	69	20	7.5	2.5	1
強櫻		80	10	7.5	2.5
強竹			82.5	10	7.5
確定役					100

## 麻雀 RUSH 中的抽選

麻雀 RUSH 中每轉會依照抽選到的役種類翻數進行上乘

一到四翻則上乘一到四次、六翻則連打上乘、役滿則獲得三位數上乘

每一 SET 為 4G，首先突入時先進行 **SET 繼續率** 的抽選

繼續率：50%繼續為 **98.5%**、66%繼續為 **1%**、70%繼續為 **0.5%**

之後每轉依照成立小役先進行**翻數抽選**

翻數	1	2	3	4	6	役滿
RP/三枚役/銅鐘	66	12	7.5	7.5	5	2
一枚役/弱櫻/弱竹/機會牌			50	33	15	2
強櫻					90	10
強竹					75	25
確定役						100

**一到四翻**會依照下表進行枚數上乘

以下分做 TABLE1~4、一翻上乘 TABLE1 一次、三翻則上乘 TABLE1~3 各一次，類推

枚數	10	30	50	70	100	200	300
TABLE1-2	94.2	3	1	1	0.5	0.25	0.05
TABLE3	79.2	12.5	5	2.5	0.5	0.25	0.05
TABLE4		91.15	5	2.5	0.75	0.5	0.1

**六翻**時會先決定可以連打的次數，之後每連打一次進行上乘一次

連打次數：20 次 **60%**、40 次 **30%**、60 次 **10%**

枚數	2	5	10	20	30	50	100
分配	83.35	10	5	1	0.5	0.1	0.05

**役滿**時會直接決定上乘枚數

枚數	100	111	200	211	221	222	300
分配	58.6	1.43	25.2	1.83	0.61	2.31	7.14
枚數	311	321	322	331	332	333	
分配	0.31	0.31	0.82	0.46	0.37	0.61	

## 裏怒亂打抽選

每轉會依照成立小役進行裏怒亂打的發生抽選

小役	其他小役	機會牌/弱竹/弱櫻	強櫻	強竹	確定役
發生率	2	25	50	75	100

裏怒亂打當選時會依照契機役進行 TOUCH 回數的抽選

每 TOUCH 一次就會進行一次枚數上乘(上乘分配率與六翻的連打相同)

契機役	其他小役	機會牌/弱竹/弱櫻	強櫻	強竹	確定役
20 次	60				
40 次	30	75	50	25	
60 次	10	25	50	75	100

在繼續抽選的那一轉，成立特殊小役的話會進行絕頂役滿 RUSH 的升格抽選

小役	機會牌/弱竹/弱櫻	強櫻	強竹	確定役
升格率	0.5	5	10	100

### 絕頂役滿 RUSH 中的抽選

絕頂役滿 RUSH 為三次上乘保證+75%繼續抽選，以下為 BAR 連線的種類分配

第幾次	不中	BAR 連線	復活 BAR 連線
前三次		100	
第四次之後	25	67.19	7.81

每次 BAR 連線上乘的枚數：100 枚 85%、200 枚 10%、300 枚 5%

### 巨大牌子 BATTLE

AT 中會依照成立小役進行巨大牌子 BATTLE 的亂入抽選

小役	一枚役	機會牌/弱竹/弱櫻	(升格)強櫻	(升格)強竹
亂入率	10	0.05	0.25	0.5

BATTLE 中每一轉會依照成立小役進行勝利抽選

小役	RP/三枚役	銅鐘	一枚役/機會牌/弱竹/弱櫻	(升格)強櫻	(升格)強竹/確定役
勝利率	0.4	8.6	20	50	100

### 勝利時的報酬

因為確定役而勝利時 100%突入絕頂役滿 RUSH

其餘契機時 0.5%抽選絕頂役滿 RUSH、其餘為麻雀 RUSH

### AT 中直上乘抽選

AT 中只在強櫻與強竹成立時進行直上乘抽選，強櫻上乘率 2.5%、強竹上乘率 10%

枚數	50	70	100	150	200	250	300	500
分配	90	6.65	1.5	1	0.5	0.2	0.1	0.05

## (超)PATORANRAN 機會中的抽選

AT 每次結束都會有 15.6%進行突入抽選(其中 0.12%為超 PATO)

每 SET 為 5G(超 PATO 為 10G), 消化完會以 10%進行 LOOP 抽選

AT 結束準備中成立特殊小役時也會進行突入抽選

小役	機會牌/弱竹/弱櫻	強竹/強櫻	昇格強櫻	昇格強竹	確定役
通常 PATO		12.4	24.8	49.61	
超 PATO	0.02	0.1	0.2	0.39	100

### 上乘抽選

每轉會依照成立小役進行上乘抽選、未分配到的比例為未上乘、每 SET 至少上乘 100 枚

枚數	RP/銅鐘/三枚役		一枚役	弱櫻/弱竹/機會牌	強櫻	強竹	確定役
PATO 機會種類	通常	超	共通				
100	12.5	17.5	78.5	50			
150	5	5	10	24			
200	1	1	5	12.5	75		
250	0.75	0.75	3.5	7.5	12.5		
300	0.5	0.5	2.5	5	10	95	50
500	0.25	0.25	0.5	1	2.5	5	50

### 初代模式的抽選

初代模式在 AT 結束時也沒有當選 PATO RANRAN 時進行突入抽選

初代模式內部分成四種模式

A(初代模式)、B(超初代模式初回突入)、C(超初代模式連莊中)、D(超初代模式轉落中)

#### AT 結束時

5%為假演出、4.8%移行 A 模式、0.2%移行 B 模式

A 模式移行為 AT 拉回確定，之後還是按一般抽選

B 模式移行為超初代模式確定，之後進行下面的抽選

#### 模式 B/C 滯在時

70%移行模式 C、30%移行模式 D

移行模式 C 則還有多一次，移行模式 D 時則連莊機會渺茫

#### 模式 D 滯在時

0.2%移行模式 C、99.8%為假演出

## (超)麻雀 BONUS 的抽選

### 麻雀 BONUS 突入抽選

AT 中選擇角色時會決定影響七連線確率的通常、高確、超高確的七連線模式存在  
一般當選麻雀 BONUS 時，有 **0.1%**的機率升格超麻雀 BONUS

模式	抽選率	假七連線確率	七連線確率
通常	95	1/262.3	1/666.8
高確	4.9	1/168.5	1/166.8
超高確	0.1	1/134.9	1/33.4

### SET 數抽選

麻雀 BONUS 當選時會決定 SET 數，1SET 為 20G

SET 數	1	2	3	5
分配	60	30	8	2

### SAYAKA BONUS

最低上乘 30 枚保證，小役成立時進行上乘抽選

RP/銅鐘/三枚役上乘當選率 **14.7%**、一枚役與其他特殊小役上乘當選率 **100%**

上乘枚	5	10	30	50	70	100	150	200	250	300
一般小役	95	4.68	0.1	0.1	0.08	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
弱櫻/弱竹/機會牌			95	2.5	1	0.75	0.35	0.25	0.1	0.05
強櫻			60	23.4	10	5	1	0.5	0.1	0.05
強竹						95.9	2.5	1	0.5	0.1
確定役										100

### MADOKA BONUS

最低上乘 10 枚保證，最終 G 會依照**配當 × 倍率**來進行枚數上乘

#### 初期配當抽選

初期配當	2	3	5	10
分配	50	37.5	7.5	5

#### 初期倍率抽選

初期倍率	5	10	20	30	50	100
分配	75	20	4.5	0.4	0.08	0.02

## 配當上升抽選

押順銅鐘成立時會先抽選配當 pt，當配當 pt 到達 5pt 時才會進行配當上升抽選

增加數	配當 pt				配當上升				
	1	2	3	5	1	2	3	5	10
分配	77.5	15	5	2.5	75	15	6.5	2.5	1

## 倍率上升抽選

一枚役及特殊小役成立時會進行倍率上升抽選，確定役+10 確定

倍率上升	1	2	3	5	10
一枚役/弱櫻/弱竹/機會牌	65	20	10	4	1
強櫻		80	10	7.5	2.5
強竹			80	15	5

## AYAKA BONUS

最低上乘 30 枚保證，小役成立時進行上乘抽選

倍率上升	上乘率	100 枚	150 枚	200 枚	250 枚	300 枚
RP/銅鐘/三枚役	0.1	90	4	3	1.5	1.5
一枚役	12.5					
弱櫻/弱竹/機會牌	30					
強櫻	100	65	15	10	5	5
強竹				90	5	5
確定役						100

## 超麻雀 BONUS

超麻雀 BONUS 中三種 BONUS 的上乘會同時進行抽選，消化 G 數為 30G 固定

### SAYAKA 部分

最低上乘 30 枚保證，小役成立時進行上乘抽選

RP/銅鐘/三枚役上乘當選率 71.4%、一枚役與其他特殊小役上乘當選率 100%

上乘枚	10	30	50	70	100	150	200	250	300
一般小役	95	2.87	1	0.5	0.25	0.2	0.1	0.05	0.02
弱櫻/弱竹/機會牌		94.1	2.5	1.5	1	0.5	0.25	0.1	0.05
強櫻			75.4	17.5	5	1	0.75	0.25	0.1
強竹					90.4	5	3.5	1	0.1
確定役									100

## MADOKA 部分

最低上乘 10 枚保證，最終 G 會依照配當 x 倍率來進行枚數上乘，初期為 2 x 5

### 配當上升抽選

押順銅鐘成立時會先抽選配當 pt，當配當 pt 到達 5pt 時才會進行配當上升抽選

	配當 pt			配當上升				
增加數	2	3	5	1	2	3	5	10
分配	75	20	5	65	20	10	4.5	0.5

### 倍率上升抽選

一枚役及特殊小役成立時會進行倍率上升抽選，抽選與一般 MADOKA BONUS 一樣

## AYAKA 部分

最低上乘 30 枚保證，小役成立時進行上乘抽選

倍率上升	上乘率	100 枚	150 枚	200 枚	250 枚	300 枚					
RP/銅鐘/三枚役	1.25	90	4	3	1.5	1.5					
一枚役/弱櫻/弱竹/機會牌	100										
強櫻							65	15	10	5	5
強竹									90	5	5
確定役											100

## 燒雞機會的抽選

燒雞機會在 AT 中完全沒進 BATTLE+ 沒有任何枚數上乘+沒當選任何上乘特化區間時的 10% 當選燒雞機會(上乘區間的配牌挑戰不算)，當選時會依照下面比例上乘枚數

枚數	100	500	1000	2000
分配	50	30	10	10