

麻雀物語

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2005/08

四號機 A TYPE

框體圖片



小役構成



轉輪配列

リール配列

| | | | |
|----|---|---|---|
| 21 | 🍌 | 🍎 | 🍎 |
| 20 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 19 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 18 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 17 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 16 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 15 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 14 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 13 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 12 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 11 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 10 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 9 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 8 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 7 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 6 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 5 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 4 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 3 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 2 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |
| 1 | 🍌 | 🍌 | 🍌 |

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役解除

天井情報與恩惠

最大天井 1024G, 天井到達時 BONUS 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



左轉輪瞄壓 17 號紅七(上方有紅櫻)，約在轉輪上方到上段瞄壓



左轉輪紅七上段停止時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪竹出現時，中右轉輪瞄壓竹

依照竹的連線方式各有不同的解除率

左轉輪紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

開獎中的打法

因為 BIG 中有機會成立竹連線，請每一轉瞄押竹連線

第二次 JAC 後到第三次 JAC IN 之前，當畫面中出現青再圖案時

逆壓不須瞄壓即可迴避 JAC IN，但是 BONUS GAME 剩下 9G 時必須優先 JAC IN

按照上面手順的平均獲得枚數可達到 380 枚

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/>

本機演出說明

電車場景的通常演出

電車演出



電車的顏色對應小役，如果出現溫泉標誌
則突入期待度大增的溫泉場景

通行人演出



通行人穿著的衣服顏色對應小役
白色容易在前兆中頻繁出現

隧道演出



電車穿越隧道後的背景必須要注意
雪地場景為好機、沙漠場景為激熱!

販賣車演出



賣東西的女孩推著販賣車登場
上面的小役對應所成立的小役

開門演出



門打開時車掌登場所穿的衣服顏色對應小役
如果是三姊妹登場的話則往對決演出

電車加速演出



起動時電車加速，如持續到第三停止時為好機
也有可能直接發展連續演出

輪盤演出



窗戶外的看板圖案必須要注意，出現溫泉圖案的話則移行期待度大增的溫泉場景
停在 BONUS 圖案的話則 BONUS 確定!

溫泉場景的通常演出

通行人演出



跟電車場景的門演出一樣，衣服的顏色對應成立小役，三姊妹通過時則往連續演出發展
一次出現很多通行人的話則 BONUS 確定!?

射物演出



主角將圖案打下來，打下來的圖案對應成立小役，如果出現同一小役或熊的話為好機
熊身上有很多汗珠的話為激熱演出

拉門演出



拉門打開後所看見的場景必須注意，出現 BONUS 圖案當然為確定，三姊妹登場的話則往對決
如果出現電車的話則回到電車場景啦

對決演出

忍耐對決



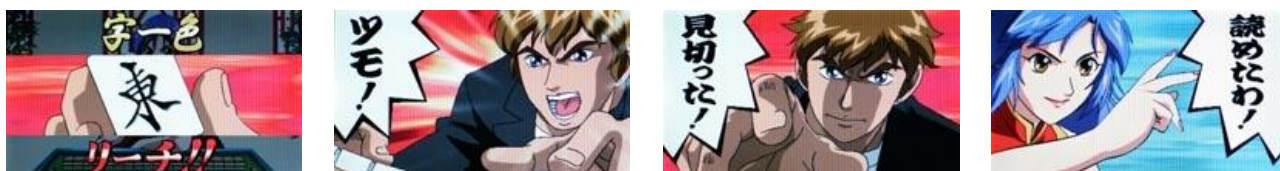
與長女的溫泉忍耐對決演出，誰能持續在溫泉裡越久的人則勝利，表情與台詞會有期待度的不同
如果演出持續 3G 時為好機、4G 時則為激熱!

桌球對決



與三女的溫泉桌球對決演出，如果主角勝利的話則 BONUS 確定，主角使出殺球時為好機
 如果殺球時出現老虎的特效的話為 BONUS 當選濃厚（殺球與一般回擊不同請注意）

麻將對決



與三姊妹一對一的麻將對，會依照對手而有期待度的不同，依序為次女<長女<三女
 台詞與自摸的牌會有期待度的不同，絕對不要錯過任何一個演出

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| BIG BONUS | 1/321 | 1/296 | 1/275 | 1/263 | 1/243 | 1/231 |
| REG BONUS | 1/469 | 1/448 | 1/429 | 1/410 | 1/392 | 1/385 |
| 機械割 | 93.6% | 99.9% | 100.3% | 102.5% | 108.1% | 109.2% |

通常時小役確率

| 小役 | 銅鐘 | 紅櫻 | 中段/斜竹 | 上段/下段竹 | 青再 |
|----|--------|----------|---------|---------|--------|
| 確率 | 1/9.36 | 1/163.84 | 1/655.4 | 1/218.5 | 1/7.16 |

BIG 中小役確率

| 設定 | 銅鐘 | 紅櫻 | JAC IN | 竹 | 不中小役 |
|-----|-------|-------|--------|--------|--------|
| 1-5 | 1/1.8 | 1/218 | 1/3.2 | 1/46.8 | 1/9.6 |
| 6 | | | | 1/28.4 | 1/14.7 |

模式相關

通常模式滞在時移行連莊模式機率

滞在時的 BIG 後約 22.6%~28.9%往連莊模式移行, REG 則移行率較低

| 設定 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|
| BIG 後 | 22.65 | 28.90 | 25.78 | 28.90 | | |
| REG 後 | 3.12 | 7.81 | 6.25 | 9.37 | 7.81 | 12.50 |

在 128G 的機會區間裡, 約有 50% BONUS 放出

在 513G~640G 的區間中約有 9.7%~14%的轉數解除率

連莊模式滞在時滞在連莊模式機率

BIG 後的連莊繼續率約為 39%~50%、而 REG 後有 90%以上的高期待繼續

有 65%的 BONUS 都會在 4G 前放出、只有大約 3%的比率會超過 256G

| 設定 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 6 |
|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| BIG 後 | 50.00 | 39.06 | 50.00 | 44.53 | 50.00 |
| REG 後 | 90.62 | | 93.75 | 92.18 | 95.31 |

各模式規定轉數分配

| 通常模式 | | | | | | | 連莊模式 | | |
|----------|------|------|------|------|------|------|----------|------|------|
| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 設定 | 1-3 | 4-6 |
| 1-64 | 27.3 | 31.3 | 32.0 | 32.8 | 33.6 | 27.3 | 1 | 11.7 | 12.5 |
| 65-128 | 21.9 | 18.8 | 19.5 | 20.3 | 20.3 | 25.4 | 2 | 14.8 | 14.8 |
| 129-256 | 7.0 | 7.0 | 10.2 | 7.8 | 12.5 | 8.6 | 3 | 14.8 | 14.8 |
| 257-384 | 10.2 | 7.0 | 6.3 | 7.8 | 5.5 | 14.1 | 4 | 23.4 | 23.4 |
| 385-512 | 3.9 | 9.4 | 3.9 | 9.4 | 4.7 | 7.8 | 5-128 | 21.4 | 17.5 |
| 513-640 | 14.1 | 10.9 | 14.1 | 10.2 | 12.5 | 9.8 | 129-256 | 11.3 | 14.4 |
| 641-768 | 4.7 | 8.6 | 7.8 | 7.0 | 6.6 | 4.7 | 257-512 | 1.5 | 1.5 |
| 769-1024 | 10.9 | 7.0 | 6.3 | 4.7 | 4.3 | 2.3 | 513-1024 | 0.7 | 0.7 |

竹解除抽選

竹解除成立時的 75%會形成上下段竹連線、25%會形成中段或斜線竹連線

上下段竹連線時約 1/28.5 為竹解除、中段與斜線竹連線時約 1/3 為竹解除

解除時會突入最大 16G 的前兆 RT

前兆演出相關

麻雀物語的演出狀態共有 3 種組合：通常・假前兆・真前兆

此 3 種狀態依據不同的剩餘規定轉數而變化

剩餘規定轉數 25G 以上時

通常遊戲狀態主要在這裡進行。往假前兆移行時，會出現類似開獎前兆的假演出

| 原場景\移行 | 通常狀態 | 電車假前兆 | 溫泉假前兆 |
|--------|---------|---------|---------|
| 通常狀態 | | 1/273.9 | 1/736.8 |
| 電車假前兆 | 1/9.21 | | 1/29.47 |
| 溫泉假前兆 | 1/20.09 | 1/884.1 | |

由通常狀態並不會直接移行到溫泉假前兆

基本上是由「通常→電車→溫泉 or 通常」的流程進行

剩餘規定轉數為 24G 以下時

剩餘轉數 24G 以下時往真前兆移行。超激演出或是溫泉的移行率將大幅提高

| 原場景\移行 | 電車場景 | 溫泉 |
|--------|---------|---------|
| 電車場景 | | 1/24.56 |
| 溫泉 | 1/80.39 | |

在真前兆中，也會有溫泉往電車場景移行的情況發生，並非溫泉演出終了就不會開獎

在假前兆中往真前兆移行的情況

剩餘規定轉數 24G 以下，必定會往真前兆突入

因此如果溫泉場景為 24G 以上繼續時，幾乎都是假前兆居多

但是如果在假前兆時，RT 解除往真前兆突入時

也是有可能會出現超過 24G 的溫泉演出而成立 BONUS 的情形發生