

麻雀格闘俱樂部

麻雀格闘俱樂部

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KPE

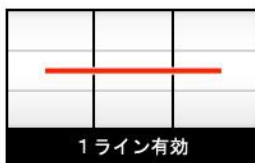
導入年月 2014/05

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 30G

小役構成



真龍 CLIMAX



黃龍



6 枚/9 枚



5 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Red Dragon	Blue Bell	Yellow Bell
20	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell
19	Blue Bell	Red Dragon	Red Dragon
18	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
17	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
16	Yellow Bell	Blue Bell	Yellow Bell
15	Blue Bell	Yellow Bell	Blue Bell
14	Yellow Dragon	Red Dragon	Red Dragon
13	Yellow Dragon	Yellow Dragon	Yellow Dragon
12	Red Dragon	Yellow Dragon	Yellow Dragon
11	Yellow Bell	Blue Bell	Yellow Bell
10	Blue Bell	Yellow Bell	Blue Bell
9	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
8	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
7	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
6	Yellow Bell	Blue Bell	Yellow Bell
5	Blue Bell	Yellow Bell	Blue Bell
4	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
3	Red Dragon	Blue Bell	Yellow Bell
2	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell
1	Blue Bell	Red Dragon	Red Dragon

開獎條件

1. 特殊小役抽選 ART
2. 週期抽選當選

轉輪凍結特典與確率

發生契機為中段紅櫻成立時(確率 1/8192)
 會發生國士無雙聽牌演出(單騎與 13 面聽牌比例 1:1)
 單騎聽牌為 160or240G
 13 面聽牌為 320or480G 的 ART 確定

天井情報與恩惠

天井為 33 週期到達(對局背景為萬里長城時), 天井到達時當選 ART 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



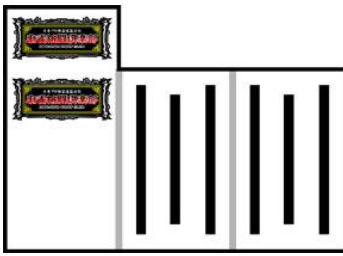
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪黑 BAR，約在轉輪上方到上段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻非三連時為弱紅櫻

紅櫻斜線三連線時為強紅櫻 A、紅櫻平行三連線時為強紅櫻 B



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘小 V 型排列時為機會牌 A

中段再再瓜連線為機會牌 B



左轉輪西瓜上段停止時，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 型排列時為強機會 RP



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時按照指示瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常對局模式



本機主要的模式，首先會決定對戰者後開始對局，RP 或特殊小役成立時會摸入有效牌聽牌之後特殊小役成立的話為胡牌的好機會，玩家胡牌後會依據牌型大小決定獲得的 G 數如果其他家胡牌或是流局的話則此局結束往下一局，聽牌後背景的颜色會示唆胡牌期待度

特訓場景



為特殊對局之一，代表玩家的人物接受各種特訓後挑戰自摸運上升畫面外框會依序以黃綠紅上升，特訓後必定往有聽牌的對局發展，由四神傳心發展時為大好機

度假模式



為特殊對決之一，度假機會中三位泳裝女雀士連線則突入，翻數上升圖案出現時牌型會上升最後會依照翻數形成聽牌的牌型突入對局

役滿機會



雖然胡牌率跟一般對局相同，但手牌為役滿牌型胡牌的話就可以獲得大量 AR 的 G 數

天空場景



12G 繼續的 ART 直擊模式(CZ)，RP 或特殊小役成立時畫面兩旁的牌燈會點亮點燈數越多當選 ART 期待度越高，8 個全點燈時為 ART 確定

昇龍挑戰



9G 繼續的 ART 直擊模式(CZ)，特殊小役成立則 ART 確定，會依照當時表示的牌型給予 G 數
 翻數每一轉都會依序上升，越後面抽到特殊小役則獲得的 G 數會越多
 如果第一 G 就抽到特殊小役的話，則會隨機選擇翻數

格闘俱樂部 RUSH



純增約 2.0 枚/G 的 G 數管理型 ART，初期 G 數為 30~480G(會依照翻數有所不同)
 ART 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘或是對局突入抽選
 獲得寶珠的話則最終 G 會突入寶珠亂舞機會後進行後上乘

黃龍 RUSH



格闘俱樂部對決勝利的一部分所突入的上乘特化區間，最大 50G+d 繼續
 高確率當選黃龍圖案連線，連線成功的話則擊破雀士後上乘轉數確定
 天運光臨時 1G 擊破三人確定!? 瞄押演出但黃龍圖案未連線時為結束的危機
 金雀士擊破的話為 100G 以上確定!? 突入時如果為 SUPER 的話則繼續率期待度高!?

真龍 CLIMAX



為 ART 中 RP 成立的一部分抽選凍結後突入，0G 連形成 BAR 連線與紅七連線
 BAR 連線為 G 數上乘、紅七連線則庫存二擇押順指示一次，0G 連的繼續率為 80%
 結束時會突入命運的二擇，押順正確紅七連線的話則再度突入 0G 連
 此時要是有庫存二擇押順指示的話，則必定變化成一擇後 0G 連拉回確定

通常時演出

格闘俱樂部機會



對局或 ART 結束後發生，突入特殊對局的好機會

度假機會



為突入度假模式的好機會

DRAGON ROULETTE



對局或 ART 結束後發生，以畫面左方的電燈輪盤決定發展的目標，可能突入特殊對局或 ART

國士無雙轉輪凍結



轉輪凍結演出為國士無雙聽牌，最後會聽紅中或是 13 面
聽紅中時為役滿牌型，子家的話為 160G、親家為 240G
聽 13 面時為雙役滿牌型，獲得 G 數為上面的兩倍

真龍 CLIMAX



畫面暗轉後出現不是國士無雙的演出，之後會出現瞄押紅七的演出，此時突入真龍 CLIMAX

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 中的演出

四龍 STEP UP 演出



STEP UP 越多期待度越高

SEXY5 演出



選擇泳裝雀士後示唆期待度或是發展對決
也會有告知 G 數上乘

雀士 STEP UP 演出



STEP UP 越多期待度越高
湊齊三人的話為好機

畫面破裂演出



將畫面擊破的話則往對決演出
或是 G 數上乘的好機會

四神切入演出



轉輪起動時發生四神切入演出
為特殊役或是發展對局期待大

格鬪俱樂部對決



玩家側勝利的話則會獲得寶珠的對決演出，對戰對手出現時的背景顏色會示唆勝利期待度
勝利後要是出現按鍵的話則有機會突入黃龍 RUSH

黃龍 BATTLE



龍之門打開的話則突入! 為勝率 40% 以上的激熱對決，勝利則獲得寶珠+黃龍 RUSH 突入確定! ?

對戰對手有期待度的不同: 森山茂和 < 荒正義 < 灘麻太郎 < 小島武夫

寶珠亂舞機會



ART 剩餘 G 數歸零時如果有寶珠的話則突入，按鍵連打使上乘 G 數上升

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/226	1/194	1/219	1/179	1/201	1/162
機械割	97.1%	98.5%	100.2%	104.5%	108.1%	113.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/129	1/128	1/127	1/126	1/125	
強櫻	1/512	1/496	1/482	1/468	1/455	1/443
通常 RP	1/7.44	1/7.45			1/7.46	
西瓜	1/84.8		1/84.6		1/83.9	
強機會 RP	1/400	1/390	1/381	1/372	1/364	1/356
小役	上段銅鐘		中段櫻		機會牌 AB	
確率	1/8.25		1/8192		1/102	

通常時實質的對局移行率

設定	對局	特訓	度假	役滿	天空	昇龍
1	75.1	7.69	7.00	3.35	3.35	2.54
2	75.2	7.66	6.93	3.34	3.30	2.51
3	75.1	7.66	6.97	3.34	3.34	2.51
4	75.2	7.67	6.94	3.34	3.30	2.51
5	75.2	7.67	6.94	3.35	3.32	2.51
6	74.2	7.78	7.36	7.36	3.35	2.51

聽牌前ずっと俺のツモ抽選

對局中聽牌前會依照成立小役進行ずっと俺のツモ(一直是我摸牌)抽選

當選時會一直演出玩家摸牌到聽牌後胡牌的演出(ART 直擊當選確定)

設定	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻	強機會 RP
13	0.78	1.17	2.34	9.38	12.5
5				12.5	15.6
2	2.34	2.34	3.91		
4	2.73	2.73	4.69		
6	3.13	3.13			

聽牌後背景顏色上升抽選

對局中聽牌後特殊小役成立時會進行背景顏色上升抽選

小役	強櫻		強機會 RP		機會牌			
設定	藍→黃 紅→虹	黃→綠 綠→紅	藍→黃 紅→虹	黃→綠 綠→紅	藍→黃	黃→綠 綠→紅	紅→虹	
1	100	75.0	100	70.8	100	45.8	65.6	
2		75.5		71.4				
3		76.0		71.9				
4		76.6		72.4				
5		79.2		72.9				
6		84.4		79.2		52.0	71.9	
小役	弱櫻				西瓜			
設定	藍→黃	黃→綠	綠→紅	紅→虹	藍→黃	黃→綠	綠→紅	紅→虹
1-5	100	37.5	37.5	56.3	75.0	29.2	29.2	43.8
6		38.5	38.5	57.8		30.0	30.0	45.3

聽牌後胡牌(ART)抽選

聽牌後會依照背景顏色與成立小役進行胡牌(ART)抽選

彩虹色背景只要特殊小役或是通常 RP 成立的話即當選確定

小役	強櫻				強機會 RP				弱櫻			
設定	藍	黃	綠	紅	藍	黃	綠	紅	藍	黃	綠	紅
1	41.5	78.7	80.1	91.7	30.0	50.0	56.7	80.0	2.34	9.09	27.8	71.2
2	56.2	91.6	92.9	94.0	30.6	74.3	75.0	78.6	3.45	8.06	29.1	73.2
3	42.3	75.5	82.2	93.3	29.0	50.9	60.3	86.7	2.06	7.99	27.4	67.7
4	56.0	88.3	92.7	94.9	34.7	75.1	80.0	92.9	2.65	9.46	30.4	69.5
5	55.6	86.3	89.1	95.2	31.7	76.9	80.0	80.4	3.75	9.45	28.0	75.4
6	57.2	91.3	91.5	96.9	34.1	75.4	81.0	95.9	4.35	11.6	30.7	73.9
小役	機會牌				西瓜				通常 RP			
設定	藍	黃	綠	紅	藍	黃	綠	紅	藍	黃	綠	紅
1	1.88	8.99	25.1	76.1	1.24	5.67	23.1	73.1	0.53	2.80	11.6	55.7
2	2.04	9.31	31.1	71.4	1.40	6.45	24.7	66.7	0.55	3.40	12.8	57.8
3	2.15	8.26	25.7	82.9	1.17	4.89	22.4	67.6	0.54	2.86	11.1	57.2
4	2.83	10.4	27.1	72.8	1.76	7.70	27.6	71.3	0.74	3.98	13.2	58.4
5	1.79	9.79	26.2	70.8	1.60	6.55	26.1	73.0	0.50	2.86	12.4	56.9
6	3.25	10.6	32.9	74.6	1.71	8.47	28.6	78.6	0.68	4.10	12.7	55.9

度假模式中的抽選

度假模式中小役成立時會進行翻數 UP 抽選

小役\UP 翻	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻	6 翻	7 翻	8 翻	9 翻	10 翻
強櫻				71.9	6.3	6.3	3.1	3.1	3.1	6.2
強機會 RP				75	6.3	6.3	6.3	3.1	1.6	1.6
機會牌		84.4	12.5	3.1						
西瓜		71.9	15.6	12.5						
弱櫻		71.9	12.5	15.6						
銅鐘	22.8	1.6	0.8							
RP	87.5	12.5								

天空場景中的抽選

天空場景中 12G 間會依照成立小役進行牌役物點燈抽選，結束時依照點燈數進行 ART 抽選

以下為各點燈數的 ART 當選率

設定	0 個	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個
1	25.5	12.2	18.5	26.8	39.3	45.0	56.2	82.2	100
2	27.7	10.4	15.2	25.8	34.6	47.1	60.8	85.9	
3	24.2	10.3	16.1	23.4	38.4	43.7	61.3	81.1	
4	26.9	12.0	17.3	30.9	37.7	54.8	72.7	85.5	
5	21.7	9.71	18.4	26.1	37.0	47.5	60.1	82.5	
6	28.9	17.3	24.4	34.8	47.3	62.3	75.1	96.1	

ART 中 G 數上乘+黃龍 RUSH 抽選

ART 中會依照成立役進行 G 數上乘抽選，當選後再進行黃龍 RUSH 突入抽選

上乘當選率以及平均上乘 G 數

小役	RP	不中	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌	強機會 RP
當選率	0.05	20	20	70	70	40	50
平均 G 數	40	51.28	33.13	20.02	45.48	13.4	51.32

黃龍 RUSH 突入抽選

小役	RP/不中/機會牌	西瓜/強機會 RP	弱櫻/強櫻
設定 124	0.01	40	8
設定 36		43	8
設定 5		46.2	9.4

黃龍 RUSH 中的抽選

黃龍 RUSH 突入時會決定保證 G 數，黃龍 RUSH 在保證 G 數消化後假黃龍成立的 1/2 結束成立確率：假黃龍 1/3.2、上段黃龍 1/4、下段黃龍 1/12

保證 G 數分配

選擇 26G 與 49G 時，有 34%的機率，當黃龍 RUSH 突入時會顯示 SUPER 黃龍 RUSH

3G	5G	8G	17G	26G	49G
23.0	23.0	35.0	3.00	6.00	10.0

黃龍 RUSH 中會依照雀士外框顏色以及成立小役進行 G 數上乘分配

外框色	銅								
小役\G	5	10	15	20	30	50	100		
強櫻/強機會 RP					25	73.4	1.6		
不中		25	25	12.5	25	12.5			
機會牌		75			25				
弱櫻/西瓜		62.5	12.5	12.5	12.5				
黃龍	96.9	3.13							
外框色	銀					金			
小役\G	10	15	20	30	50	100	30	50	100
強櫻/強機會 RP					87.5	12.5		75	25
不中		25	12.5	45.3	15.6	1.6	81.3	12.5	6.25
機會牌	25	25		50			87.5	6.25	6.25
弱櫻/西瓜	40.6	25	15.6	12.5	6.24		93.7	3.13	3.13
黃龍	93.7		4.7	1.57			97.7	1.57	0.78

外框顏色 TABLE 抽選

外框顏色是以 22 個 TABLE 在管理，會依 1~5 的順序出現後，用完後會再抽選新的 TABLE

TABLE	分配率	1	2	3	4	5	TABLE	分配率	1	2	3	4	5
1	33.21	銀	銅	銅	銅	銅	12	各 0.25	銀	銅	金	銅	銅
2	各 13	銀	銀	銅	銅	銅	13		銀	銅	銅	金	銅
3		銀	銅	銀	銅	銅	14		銀	銅	銅	銅	金
4		銀	銅	銅	銀	銅	15	各 1	銀	銀	銀	銀	銀
5	各 3.2	銀	銅	銅	銅	銀	16	各 0.2	銀	銀	銅	銅	金
6		銀	銀	銀	銅	銅	17		銀	銅	銀	銅	金
7		銀	銅	銅	銀	銀	18		銀	銅	銅	銀	金
8	各 0.8	銀	銅	銀	銅	銀	19	各 0.15	銀	銅	銀	銀	金
9		銀	銅	銀	銀	銀	20		銀	銀	銅	銀	金
10	各 0.25	銀	銅	銀	銀	銅	21	各 0.5	銀	銅	銅	金	金
11		銀	金	銅	銅	銅	22		銀	銅	金	銅	金

內部黃龍圖案連續成立時，第二轉時會根據第一轉所形成的黃龍連線方式進行**天運光臨抽選**

第一轉為上段黃龍時當選率 **9.38%**、第一轉為下段黃龍時當選率 **50%**

真龍 CLIMAX 中的抽選

真龍 CLIMAX 實質突入率

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	1/6767	1/8763	1/5045	1/8727	1/4639	1/4650

真龍 CLIMAX 突入時會決定 0G 連的繼續率,「極」的話為 80%繼續的期待大

55%繼續率與 80%繼續率的比例為 4:1

消化中直到繼續抽選失敗之前會以 0G 連進行 BAR 跟 7 的連線

BAR 的比例為 90.6%、紅七的比例為 9.37%(第一次必定為 BAR 連線)

BAR 連線時的上乘 G 數分配

10G	20G	30G	50G
60.0	24.0	6.00	10.0