

八通屋

麻雀物語 3～役満亂舞の究極大戦～

麻雀物語 3～役満亂舞之究極大戦～

(オリンピア(平和 OLYMPIA))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

・ 麻雀物語為平和公司於1991年開發之美女麻雀(麻將)機種。

在4號機時代相當受歡迎，

5號機『麻雀物語2 激闘！麻雀大賞』也不亞於前作，是5號機經典名機之一。

・ 麻雀GP(AT)為代幣增加的類型。

・ AT的自力機會區域「麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)」搭載。

・ 5種類的特化區域、3種類的拉回區域與多彩的上乘契機搭載。

・ OLYMPIA人氣系列「麻雀物語」SLOT第3代。

・ 純增枚數是1G中獎約2.9枚。

【機械割】

設定1 96.5% 設定2 98.0% 設定3 99.9%

設定4 103.9% 設定5 107.7% 設定6 113.3%

【AT概要】

・ 1次遊戲中獎約2.9枚的增加

・ 差枚數管理型

・ 初期枚數是「配牌チャレンジ(配牌挑戰)」決定

・ 從前兆舞台「練氣之刻」與自力機會區域「麻雀CHALLENGE」(期待度約30%)AT突入

・ 「麻雀CHALLENGE」是可以選擇角色&遊戲性

・ まどか(小圓MODOKA)選擇時是20次遊戲繼續，特定小役成立為AT突入的大機會

- ・ さやか(沙耶香SAYAKA)選擇時是11次遊戲繼續，10次遊戲間的升級&最終遊戲為告知
- ・ あやか(彩香AYAKA)選擇時是2次遊戲繼續，搖桿ON為OLYMPIA頭燈閃爍的話，AT確定
- ・ 「麻雀CHALLENGE」是有「EXTRA STAGE」(期待度約75%)發展可能性
- ・ 「EXTRA STAGE」是5次遊戲繼續，每次指定的圖案連線，AT+ α 獲得
- ・ AT中的「麻雀BATTLE」發展為上乘or上乘特化區域突入的機會
- ・ 「積み棒チャンス(籌碼機會)」(8次遊戲+ α)是每次遊戲上乘(積み棒(籌碼)獲得)抽選，八連莊達成為連續3位數上乘的「パーレンちゃん」降臨
- ・ 「麻雀RUSH」是1回合4次遊戲的循環型1G連上乘區域、繼續期待度是50~70%
- ・ AT中的切入時，白7連線的話，「麻雀BONUS」(20or40or60or100次遊戲)當選
- ・ 「麻雀BONUS」是根據選擇角色有對應的上乘類型變化
- ・ まどか(小圓MODOKA)選擇時是「配當」(鈴鐺成立為) \times 「倍率」(特定小役成立為提高)決定上乘枚數決定(枚數倍率變動型)
- ・ さやか(沙耶香SAYAKA)選擇時是鈴鐺與REPLAY為上乘的機會(機會告知型)
- ・ あやか(彩香AYAKA)選擇時是OLYMPIA頭燈閃爍的話，上乘確定(搖桿ON一擊抽選)
- ・ AT終了後是有「やきとりチャンス(烤鳥機會)」「初代模式」「パトランチャンス(芭荳蘭蘭機會)」等拉回演出發生的可能性

- ・「やきとりチャンス(烤鳥機會)」是AT中，戰鬥未發生&無上乘為發動的機會、一口氣100or500or1000枚上乘
- ・「初代模式」是4次遊戲的拉回區域、拉回期待度是50%
- ・「パトランランチャンス(芭荳蘭蘭機會)」是5次遊戲繼續，1次響鳴(啾~聲)為100枚以上上乘
- ・從通常時突然突入的「先走り♪パトランランチャンス(前兆♪芭荳蘭蘭機會)」搭載
- ・「天運招來」發動為各上乘特化區域「超」化，上乘性能大幅提高

【天井】

AT間1500次遊戲為AT當選。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時は麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)突入期待度不同的低確與高確存在。

舞台別高確期待度

通常時は基本有さやか(沙耶香SAYAKA)、まどか(小圓MODOKA)、あやか(彩香AYAKA)3個舞台。

至荒野舞台移行の話，是麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)突入的機會。

荒野舞台是[白天<下午<夜晚]依順序CZ突入期待度提高。

練氣之刻突入是前兆的機會。



さやか(沙耶香) まどか(小圓) あやか(彩香) 荒野舞台 練氣之刻

@特定役先讀系統

特定役成立為液晶左下保留框顯示。

熊貓保留消化時，特定役成立為COMBO(連中)成功，再次熊貓保留出現。

特定役COMBO(連中)越繼續，麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)與練氣之刻(前兆)突入期待提高。

昇華之刻突入時是小役前兆，

COMBO(連中)成功濃厚。



特定役 COMBO(連中)

機會役期待度

通常時の機會役成立時，麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)與麻雀グランプリ(麻雀GP)(AT)等的獲得抽選發生。

低 弱櫻桃 < 弱竹 < 弱機會目 < 強櫻桃 < 強竹 < 強機會目 = 中段櫻桃 高

【機會區域的構成】

@麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)解說

麻雀グランプリ(麻雀GP)(AT)突入契機自力機會區域。

從3姐妹之中可以選擇不同的抽選類型。

通常的挑戰是AT突入期待度約30%。

エクストラ(EXTRA特別)舞台突入的話，AT突入期待度75%。

突入條件

- ・通常時的特定小役成立時抽選
- ・特定役COMBO(連中)成立時。
- ・AT間400G消化時的抽選



終了條件

- ・根據類型不同的規定遊戲數消化

麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)

@抽選類型選擇

【麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)抽選類型】

・さやか(沙耶香SAYAKA)

11G繼續之機會區域。小役為儀表提高，最終遊戲告知AT的當選與否。

・まどか(小圓MODOKA)

20G繼續之機會區域。全役為進行AT的抽選。

・あやか(彩香AYAKA)

2G繼續的機會區域。

按鈕連打為充電。搖桿ON為OLYMPIA頭燈響鳴為AT確定。

@麻雀チャレンジエクストラ((麻雀挑戰EXTRA)(CZ)

5G間的繼續之機會區域。AT期待度は約75%

紅7 or BAR連線的話，越連線，報酬越高。

1回→麻雀GP(AT) 2回→上乘 3回→麻雀RUSH 4回→天運招來

@練氣之刻解説

從通常時突入的前兆區域。

滯在時は光環的顏色[無<藍<綠<紅]越變化期待度越高。

@先走り♪パトランチャンス(前兆♪芭荳蘭蘭機會)解説

通常時，通常時，點數MAX到達時突入，突入時為麻雀GP(AT)確定。

5次遊戲間、全役為上乘抽選發生。

啾~!(OLYMPIA燈響鳴)的話是100枚以上的上乘確定。

突入條件：點數MAX時

終了條件：規定遊戲數消化



先走り♪パトランチャンス
(前兆♪芭荳蘭蘭機會)

@天運招來解説

突然發生的高級演出。

各上乘性能高級化為大幅提高。



天運招來



【AT的構成】

@麻雀グランプリ(麻雀GP)(AT)解説

突入時的配牌チャレンジ(配牌挑戰)決定的初期枚數

+上乘枚數繼續的差枚數管理之AT。

初期枚數決定後是與選擇的對戰對手戰鬥發展的話為上乘的機會。



麻雀グランプリ(麻雀GP)

上乘是麻雀RUSH、積み棒チャンス(籌碼機會)、絶頂役満RUSH等存在。
其他疑似BONUS的麻雀BONUS、差枚數獲得後是有3種類的拉回演出。

突入條件

- ・通常時的特定小役成立時抽選
- ・通常時特定役COMBO(連中)成立。
- ・麻雀チャレンジ(麻雀挑戰)(自力CZ)成功
- ・先走り♪パトランランチ(前兆♪芭荳蘭蘭機會) 突入時。
- ・天運招來發生時。

終了條件

- ・差枚數獲得

@配牌チャレンジ(配牌挑戰)(初期枚數決定)

- ・選擇喜歡的角色選擇，發展戰鬥。
- ・瞄準BAR，BAR連線為遊戲數上乘+繼續確定。
- ・失敗為終了、最低有3回的成功保障。
- ・循環率是50~80%。



配牌チャレンジ
(配牌挑戰)

@對戰對手

- ・配牌チャレンジ(配牌挑戰)(初期枚數決定)終了後，對戰對手為輪盤選擇。
- ・根據角色，戰鬥勝利期待度有變化。

@戰鬥發展

- ・AT中是全小役為至戰鬥的突入抽選發生、發展確率是約1/80。

- ・戰鬥是攻擊模式與役為期待度變化、戰鬥勝利的話，上乘發展。
- ・對戰對手為よしこは大機會。
- ・AT中，デカパイコ亂入為機會、勝利為麻雀RUSH(上乘)確定。
- ・戰鬥發生時的勝利期待度是約55%。

@上乘

- ・戰鬥勝利時的上乘是全部4種類不同的性能。

低直乘 < 積み棒チャンス(籌碼機會) < 麻雀RUSH < 絶頂役滿RUSH高

@積み棒チャンス(籌碼機會)(上乘低)

- ・8G消化後的鈴鐺or特定役未成立為止繼續的累積式上乘區域。
- ・鈴鐺or特定役成立時，枚數上乘與積み棒(籌碼)獲得。
- ・特定役成立時是2個以上的積み棒(籌碼)獲得機會。
- ・積み棒(籌碼)8個獲得，パーレンちゃん降臨。
- ・パーレンちゃん降臨後是提高為3位數的超上乘。



積み棒チャンス



麻雀 RUSH



@麻雀RUSH(上乘中)

- ・1回合4次遊戲上乘區域。
- ・特定役成立時是大量上乘的機會、翻數對應的上乘回數變化。
- ・混一色(3翻)是3回、小三元(4翻)是4回、清一色(6翻)是連打上乘。
- ・4G消化後是門演出打開的話，回合繼續、繼續期待度是50~70%。

@絕頂役滿RUSH(上乘高)

- BAR連線時，100～300枚の上乗發生的繼續率75%のOG連上乘。

@切入演出

- 從AT中的切入演出，紅7連線的話，麻雀BONUS(上乘)突入。

@麻雀BONUS

- 從切入時的7連線突入的20or40or60or100Gの疑似BONUS。
- 選擇角色為BONUS中的上乘抽選類型變化。

【麻雀BONUS類型】

- さやか(沙耶香SAYAKA)(機會告知型)

全役為進行上乘抽選。

REPLAY與鈴鐺為有上乘的可能性、特定小役是上乘的大機會。

最低上乘枚數是30枚。

- まどか(小圓MODOKA)(枚數倍率變動型)

上乘枚數10枚以上の倍率變動型、鈴鐺成立為配當UP、特定役成立為倍率UP、BONUS終了時，配當×倍率の上乗獲得。

- あやか(彩香AYAKA)(一發次響鳴(啾~聲)型)

搖桿ON時，進行一發抽選。

特定小役成立為機會、啾~!(OLYMPIA燈響鳴)發生為3位數上乘機會。

最低上乘枚數是30枚。



さやか(沙耶香)



まどか(小圓)



あやか(彩香)

小役高確

- 麻雀戰鬥終了時(與勝敗無關)，楓降臨為小役高確率突入。
- 次回戰鬥勝利為止特定役的出現率為1/4大幅提高。



楓降臨

【拉回區域】

AT終了時，有拉回區域突入的可能性。

拉回區域是「やきとりチャンス(烤鳥機會)」 「パトランランチャンス(芭荳蘭蘭機會)」 「初代模式」的3種類。

突入時是從各種拉回區域進行AT抽選or枚數上乘抽選。

@やきとりチャンス(烤鳥機會)

AT中的無上乘無&戰鬥未發生時，有突入的可能。

100枚 or 500枚 or 1000枚 or 2000枚以上上乘。

最低上乘枚數100枚。



烤鳥機會

@パトランランチャンス(芭荳蘭蘭機會)

1回合5G繼續、消化時は每次進行遊戲上乘抽選。

次響鳴(啾~聲)響鳴的話，是3位數上乘。

最低上乘枚數100枚。



芭荳蘭蘭

@初代模式

4G以内圖案連線的話，麻雀GPに再突入，配牌チャレンジ(配牌挑戰)開始。

拉回期待度は約50%。



初代模式

【轉輪排列】

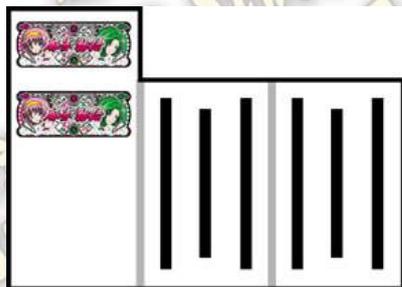
【役構成】

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

		SPECIAL REPLAY	
		SPECIAL BAR	
	8枚		竹
— —	櫻桃		REPLAY

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上 or 上段瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃出現時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊即可。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。



無導航 or 無切入時實踐通常時打擊方法。

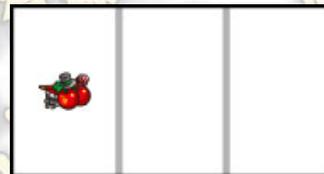
@機會小役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



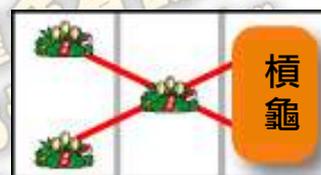
弱竹



強竹



機會目



機會目

【小役確率】

@通常時

REPLAY : 1/6,61

一枚役 : 1/3.01

鈴鐺(8枚) : 1/9.87

3枚役(3枚) : 1/9.78

特定役出現率(包含連中中)

弱櫻桃 : 1/53.82

強櫻桃 : 1/546.82

弱竹 : 1/75.16

強竹 : 1/758.22

機會目 : 1/1027.16

確定役 : 1/16386.08

中段櫻桃 : 1/68482.90

凍結役 : 1/68482.90

@AT中

REPLAY : 1/6,61

一枚役 : 1/49.99

鈴鐺(8枚) : 1/64

3枚役(3枚) : 1/4.53

特定役出現率(特定役通常時)

弱櫻桃 : 1/59.58

強櫻桃 : 1/327.68

弱竹 : 1/89.78

強竹 : 1/504.12

機會目 : 1/630.15

確定役 : 1/32768

中段櫻桃 : 1/65536

凍結役 : 1/65536

特定役出現率(特定役高確時)

弱櫻桃 : 1/7.74

強櫻桃 : 1/42.56

弱竹 : 1/11.66

強竹 : 1/65.47

機會目 : -----

確定役 : 32768

中段櫻桃 : 1/65536

凍結役 : 1/65536