

八通屋

麻雀物語2 激鬥！麻雀大賞

『麻雀物語2

激闘！麻雀グランプリ』

(オリエピア)



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※

●ART特化類型、1G中獎的純增約2.8枚

●透過累積功能漂亮地再現小鋼珠的保留玉連莊，

並繼承了超人氣4號機『麻雀物語』的後繼機登場了。

●只有ART為代幣增加的類型。

●只有中線有效的一線機

【機械割】

設定1：96.7%

設定2：98.0%

設定3：99.9%

設定4：105.1%

設定5：110.8%

設定6：115.0%

【ART概要】

●遊戲數上乘

●1回合：40G

●ART中的純增：1G中獎約2.8枚

【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

【天井】

ART間1280G消化為天井到達、至ART突入。

【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。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

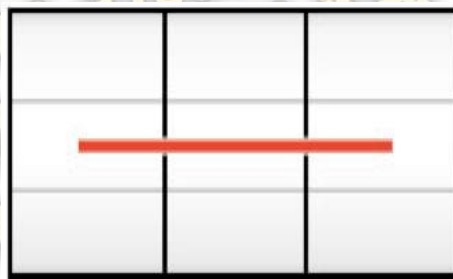
21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

【役構成】

	麻雀BONUS SPECIAL REPLAY
	SPECIAL REPLAY
	CHANCE REPLAY
9枚	1枚
	REPLAY

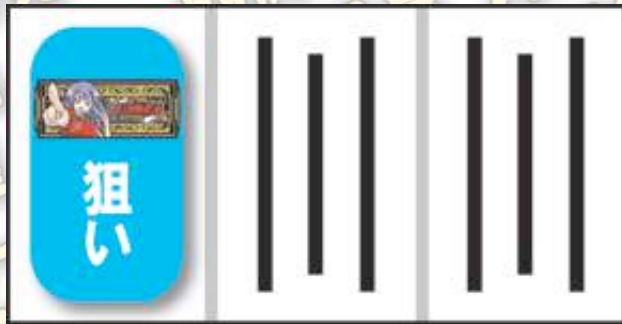
【有效線】

只有中線有效的 1 線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪框上 or 中段瞄準 17 號櫻桃，右轉輪是當打擊。



<停止模式 1>

竹子圖案在左轉輪中段停止的話，中、右轉輪瞄準竹子圖案。



<停止模式 2>

櫻桃在左轉輪上段停止的話，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

櫻桃在左轉輪中段停止的話，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

如果停止型像上述的情況的話，中、右轉輪適當打擊。

首先在左轉輪上段附近瞄準 17 號的 BAR。

竹圖案停止在左轉輪，此時在中、右轉輪上以白 7 為目標瞄準竹圖案。

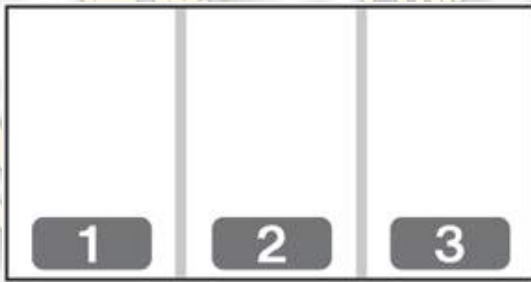
如果竹圖案在上段或下段連線，弱竹 Replay，中段或斜線連線的話為強竹 Replay。

竹圖案聽牌槓龜的情況是，有聽牌機會項目的可能性。

如果櫻桃停止在左轉輪上段的情況是，中、右轉輪都適當打擊，以右轉輪的停止型辨別強弱。

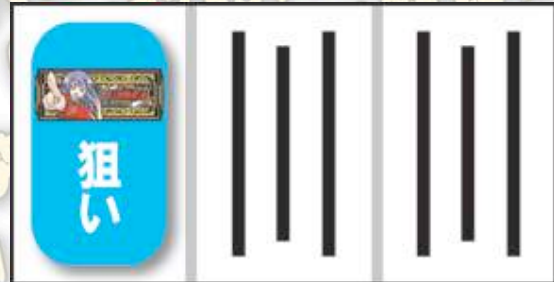
如果鈴鐺停止在右轉輪中段為弱櫻桃、白 7、BAR、竹圖案的任何一個為強櫻桃。

@ART& BONUS中的打擊方法



<基本的打擊方法>

跟從導航消化就 ok。



<無導航時>

實行和通常時一樣的打擊方法

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



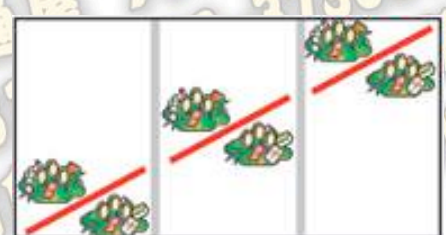
中段櫻桃



弱竹 REPLAY



弱竹 REPLAY



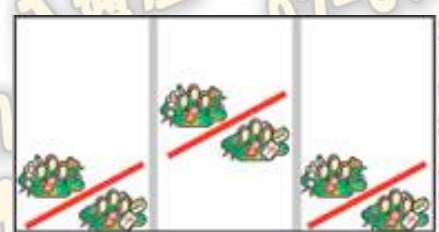
強竹 REPLAY



強竹 REPLAY



機會項目



高機會項目

@麻雀挑戰抽選期待度



@ART中上乘麻雀戰鬥抽選期待度



【BONUS出現率】

●ART初當確率

設定1	1/301.3	設定2	1/289.5	設定3	1/272.7
設定4	1/234.1	設定5	1/198.3	設定6	1/176.1

【小役確率】

@通常時

●REPLAY 全設定共通 1/2.34

●一枚役 全設定共通 1/5.54

※鈴鐺滑落時的1/8、在押順一枚役成立時入賞。

●弱竹 全設定共通 1/109.23

●強竹 全設定共通 1/364.09

●弱櫻桃 全設定共通 1/81.92

●強櫻桃 全設定共通 1/262.14

●中段櫻桃 全設定共通 1/65536.0

●機會項目 全設定共通 1/312.08

●高機會項目 全設定共通 1/16384.0

@ART中

●押順鈴鐺合成確率 全設定共通 1/2.07

●押順一枚役 全設定共通 1/17.66

●假白7 全設定共通 1/183.57

●白7連線(麻雀BONUS) 全設定共通 1/478.36