

八通屋

大工の源さん~桜満開！源 DREAM Ver.~

木匠源先生~櫻満開！源 DREAM Ver.~

三洋物産(SANYO)



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※

- 三洋物產的人氣系列「木匠源先生」的SLOT機
- 源DREAM(AT)為代幣增加的類型。
- AT突入時是約1/2為上乘特化區域開始。
- 通常時是主要是1周期100G管理，主要是周期到達時，進行AT抽選。

【機械割】

設定1	96.9%	設定2	98.2%	設定3	100.2%
設定4	104.1%	設定5	107.7%	設定6	112.9%

【AT概要】

- 累積方式+遊戲數上乘方式
- 1回合最低40G繼續
- AT中的純增：1G中獎約3枚

【BONUS的純增枚數】

BIG 約120枚

【藍7連線】

【天井】

通常時的每100G為周期抽選，第9周期到達為天井。

100G的周期抽選後因是由前兆模式突入，實質約1000G左右為天井發動。

@天井的恩惠

天井到達時的恩惠是，「AT當選」+「山車演武3個累積」。

【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】

@周期抽選

通常時是每100次遊戲為周期抽選發生，根據收集的源魂數，進行源DREAM(AT)獲得抽選發生。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，源魂的獲得期待度有變化。



低 河川敷 = 下町 < 茶狸神社 < 奉納殿 高

@任務演出

任務成功為源魂獲得。

源先生與カンナ(神奈)出現為源魂獲得期待度提高。



★1.0[伐木] < ★2.0[木匠] < ★3.0[團團轉] < ★4.0[鬥志]

@究極2擇演出

通常時，突然發生的AT直擊演出。

7圖案單連線的話，經由平均130G上乘的山車入魂之刻(上乘)，至源DREAM(AT)突入。

7圖案雙連線的話，經由平均270G上乘的T-ARA RUSH(上乘)至AT突入。



究極 2 擇演出

@T-ARA凍結

通常時突然畫面暗掉，出現T-ARA成員的祝福畫面。是有可能一擊數千枚的刺激狀態。



T-ARA 凍結

@通常時的源魂抽選

通常時的特定小役成立時，進行源魂獲得抽選。

「強櫻桃」「強機會目」成立是源魂獲得確定。

「源REPLAY」「弱櫻桃」「扇」「弱機會目」成立是進行源魂獲得抽選。

根據滯在狀態，源魂獲得期待度有變化。

超高確率狀態的話，押順太鼓與共通太鼓都是進行源魂獲得抽選。

▼源魂為0個

100G間都沒有獲得源魂，至「修行模式」突入。AT當選期待度是約25%。

修行模式中根據背景色越變化，AT當選期待度越高。

期待度是「白<藍<黃<綠<紅<虹」。

▼源魂為1~4個

100G間累積的源魂為1~4個，是至「疾走區域」突入。

1個源魂進行1次的AT抽選。

一次的疾走區域的AT當選期待度是，平均約25%。

還有剩餘源魂但AT當選的情況是，AT終了後再次從疾走區域開始。

▼源魂為5個 (MAX)

源魂為MAX5個累積，不需要等100G的周期到達，直接至「昇格機會」突入。

昇格機會中是，各源魂的顏色可能進行升級。

最後是至疾走區域移行，1個源魂進行一次的AT抽選。

還有剩餘源魂但AT當選的情況是，AT終了後再次從疾走區域開始。

【BONUS的構成】

@BIG BONUS

藍7連線為發生的40G繼續的疑似BONUS。

BONUS中是AT遊戲的上乘抽選發生。

突入時，可以選擇上乘告知方法不同的即乘告知或後告知。

平均上乘遊戲數是約60G。

▼突入契機

- 源DREAM中的藍7連線時。
- 山車演武勝利時。



BIG BONUS

【機會區域的構成】

@修行模式解說

從周期抽選時的源魂0個突入的源DREAM(AT)抽選區域。

修行越繼續AT期待度越提高的自力機會區域。

根據連續演出，告知AT是否當選。

AT獲得期待度是約25%。

突入條件

- 周期抽選時的源魂0個



修行模式

背景色

- 模式中是背景的颜色為AT獲得期待度有變化。
- 颜色是[白<藍<黃<綠<紅<虹]的順序提高期待度。

@疾走區域解說

周期抽選時的源魂1~4個與昇格機會終了後突入的源DREAM(AT)抽選區域。

1個源魂進行1回的AT突入抽選。

平均AT獲得期待度是約25%。

突入條件

- 周期抽選時的源魂1~4個
- 昇格機會終了後

演出

- 三連太鼓升級與背景的颜色變化的機會。



疾走區域

@昇格機會解說

從周期抽選時的5個源魂突入的源魂昇格機會。

源魂1~4個也有移行的可能性，昇格機會終了後是至疾走區域移行。

突入條件

- 周期抽選時的源魂5個
- 周期抽選時的源魂1~4個

昇格抽選

- 每1G的1個源魂的颜色有昇格的機會。
- 巨木木槌役物敲擊畫面的話，是昇格確定。
- REPLAY以上的小役成立為昇格確定。
- 變化的源魂的颜色為AT獲得期待度有變化。



昇格機會

白(約10%)<藍(約15%)<綠(約33%)<紅(約80%)<虹(期待度MAX)

@連續演出解說

從修行模式or疾走區域發生的連續演出成功的話，源DREAM(AT)確定。
根據種類與登場角色的組合，成功期待度有變化。
巨木木槌役物敲擊畫面是機會，巨大山車役物完成的話，是刺激！



★1.0 山車拔河

★1.5 響擊太鼓

★2.0 劍擊

★4.0 天翔鳳凰山車

【AT的構成】

@源DREAM(AT)解說

1回合最低40G的初期遊戲數+上乘遊戲數為AT累積消化為止繼續的AT。

突入時，根據連線的圖案，初期AT遊戲數期待度不同。

AT中是BIG、山車入魂之刻、T-ARA RUSH、ドリームインパクト(夢之衝擊)

為AT遊戲數與AT累積的上乘發生。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 修行模式(CZ)中的抽選
- 疾走區域(CZ)中的抽選
- 究極2擇演出

終了條件

- 獲得遊戲數消化後的AT累積消化



源DREAM

@突入圖案

●「2連線」・「4連線」・「6連線」

最普通模式，從40G開始。

●「1連線」・「5連線」

綠圖案「1」或「5」連線的話，是刺激。

40G開始，必定至特化區域突入的機會的「山車演武(だしバトル)」突入。

●「3連線」・「7連線」

中獎率相當高的刺激時刻。

必定是特化區域「山車入魂之刻」或「T-ARA RUSH」其中之一突入。

「山車入魂之刻」是平均130G開始，「T-ARA RUSH」是平均270G開始。

●「王冠連線」

王冠連線是最刺激的模式。

至平均270G開始的特化區域「T-ARA RUSH」的突入確定。

@內部狀態

- ・AT中是山車演武(發展)當選期待度不同的低確、高確、超高確存在。
- ・超高確中是1/4為山車演武當選。
- ・至高確是特定小役成立時，昇格抽選發生。
- ・[REPLAY・REPLAY・鈴鐺]連續的話，是機會。

@山車演武(發展)

- ・山車演武勝利為，遊戲數上乘(30~200G)/回合數上乘/BIGBONUS/カンナお願いチャンス(神奈祈願機會)其中之一確定。
- ※也有多數當選的可能。
- ・主要是AT中的鈴鐺成立時，突入抽選發生。

- 勝利時，「壓倒的大勝利」是上乘內容優遇。
- 根據對戰角色，勝利期待度有變化。

低ゴンタ<フクスケ<ユウナ<ダン<田村源六高



山車演武

@山車入魂之刻(上乘)

- 10次遊戲之間，每次遊戲5~200G上乘的上乘特化區域。
- AT突入時，山車演武(發展)成功，「7を狙え」單連線為突入。
- 背景的颜色暗示最低上乘遊戲數，藍色是5G、綠色是10G、紅色是20G的上乘。
- 突入時的平均上乘遊戲數是約130G。
- 從區域中的巨大山車役物完成至SUPERver.昇格的話，上乘性能更提升。



山車入魂之刻

▼突入契機

- AT當選時的液晶圖案為「7」「3」連線的話，突入濃厚。

@T-ARA RUSH(上乘)

- 10次遊戲之間，轉輪停止時進行5~100G上乘的上乘特化區域。
- AT突入時，山車演武(發展)成功與「7を狙え」的雙連線為突入。
- 突入時的平均上乘遊戲數是約270G。
- 從區域中的巨大山車役物完成至SUPERver.昇格的話，上乘性能更提升。

- 至「SUPER」昇格，上乘性能更提升。

▼突入契機

- AT當選時的液晶圖案告知為王冠圖案的話，突入確定。



T-ARA RUSH



神奈祈願機會



@カナナお願いチャンス(神奈祈願機會)(上乘)

- 突入的10G間是繼續率提高抽選展開，這之後是透過PUSH連打上乘。
- 從山車演武(發展)成功突入。
- 繼續率是95~99%為平均上乘遊戲數是約70G。
- 也有從山車演武的累積獲得與「END」的復活。

▼突入契機

- 山車演武勝利時。

@ドリームインパクト(夢之衝擊)(上乘)

- 搖桿ON時，3位數上乘發生的超上乘區域。
- 從搖桿ON的長凍結突入。
- 繼續率是約66%為平均上乘遊戲數是300G。
- 長凍結的發生確率是1/65536。



夢之衝擊

▼突入契機

長凍結發生時(約1/65000)

【轉輪排列】

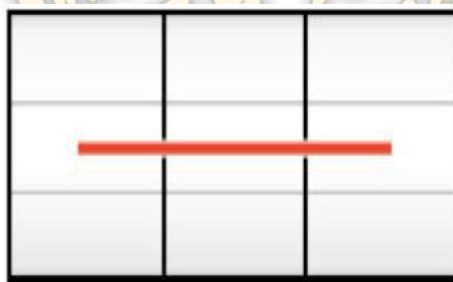
【役構成】



		山車入魂の刻orT-ARA RUSH
		BIG BONUS
	3枚	 右下がり 2枚 / 右下がり以外 7枚
	2枚	 REPLAY

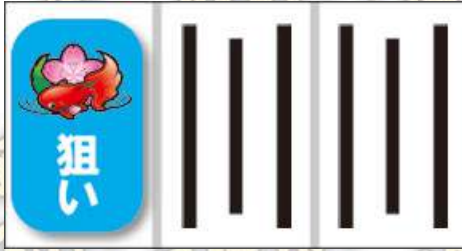
【有効線】

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>

首先在左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪扇子停止時，中轉輪瞄準扇子，右轉輪適當打擊。

@AT中的打擊方法

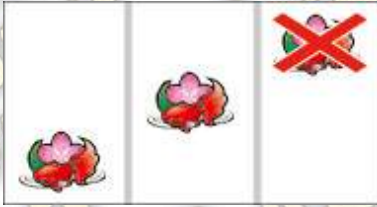


押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止，其他演出發生時，實踐通常時的瞄準手順。

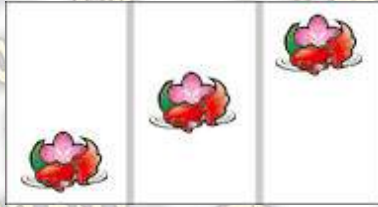


「瞄準 7」切入發生時，逆押瞄準指定的 7 圖案。

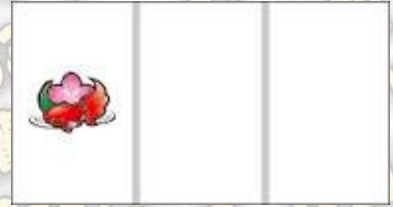
@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



扇



弱機會目



強機會目



源 REPLAY

【BONUS出現率】

・AT初當

設定1: 1/348

設定2: 1/341

設定3: 1/334

設定4: 1/319

設定5: 1/300

設定6: 1/280

【小役確率】

@通常時

・共通太鼓 (2枚) 全設定共通 1/32.0

・弱櫻桃 (2枚)

設定1 1/95.1

設定2 1/96.2

設定3 1/97.4

設定4 1/98.6

設定5 1/99.8

設定6 1/108.9

・強櫻桃 (2枚)

設定1 1/496.5

設定2 1/468.1

設定3 1/442.8

設定4 1/420.1

設定5 1/399.6

設定6 1/299.3

・中段櫻桃 (2枚)

全設定共通 1/32768.0

- ・扇 (3枚) 全設定共通 1/99.9
- ・弱機會目 (1枚) 全設定共通 1/183.6
- ・強機會目 (1枚) 全設定共通 1/496.5
- ・槓龜 (長凍結) 全設定共通 1/65536.0
- ・源REPLAY 全設定共通 1/32.0
- ・通常REPLAY 全設定共通 1/6.5

@AT中

- ・押順太鼓 (7枚) 全設定共通 1/1.3
- ・紅7單連線 全設定共通 1/65536.0
- ・紅7雙連線 全設定共通 1/65536.0
- ・押順REPLAY 全設定共通 1/7.2
- ・通常REPLAY 全設定共通 1/67.2