

大力工頭~源祭篇~

大工の源さん~いくぜっ炎!の源祭編~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



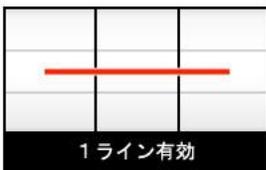
導入年月 2013/01

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 301 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 71 枚時結束



轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「拉出山車機會」

轉輪凍結特典與確率

單獨紅七 BIG 成立的 1/4 (約 1/87381~1/32768)
 特典為 BIG+超源祭(100G or 200G 確定)
 源連線 REPLAY 成立時(確率 1/32768)
 特典為圖入源連線之儀+超源祭 80G 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS&ART 間 999G, 天井到達時會突入確定 CZ 後再突入 ART

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



f 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



先瞄押左轉輪紅櫻(雙黑 BAR 中間), 約在轉輪上段到中段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻, 中右轉輪適當停止即可

左轉輪紅櫻出現時, 中轉輪適當停止, 右轉輪瞄押黑 BAR, 三連紅櫻為強櫻, 未三連為弱

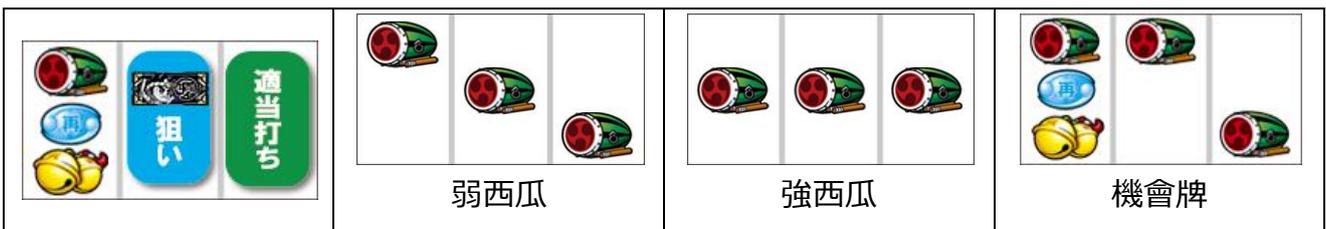


左轉輪下段 BAR 停止時, 中右轉輪適當停止, 上段青再聽牌不中或是中段再鐘鐘為機會牌



左轉輪西瓜出現時, 中轉輪瞄押黑 BAR, 右轉輪適當停止, 斜西瓜連線時為弱西瓜

平西瓜連線時為強西瓜, 西瓜瞄押不中時為機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止, 切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案, 其餘按一般打法即可

本機演出說明

基本場景與模式說明

商店街場景



石段場景



境內場景



通常場景有以上三種，石段場景有機會滯在高確，境內場景不只有高卻可能，還可能為前兆

拉出山車機會



10/20/無限 G 繼續的
自力 CZ，超突入為
ART 突入確定!?

山車修理機會



ART 結束後必定移行
的拉回區間
最少 3G 繼續

BIG



純增約 200 枚 BONUS
機會牌成立時為突入
ART 或是上乘的好機

REG



下段銅鐘成立時會進
行 ART 的突入抽選
ART 中每轉上乘抽選

源祭



1SET 50G+a的
G 數上乘型 ART
純增約 1.5 枚/G

わっしょい區間



ART 中機會牌或不中小役移行
的 G 數上乘高確率區間
REPLAY 以外皆會上乘轉數!?

源連線之儀



源連線 50%成立的激上乘區間
源非成立兩次才會結束
還可能發生「ドカ上乘凍結」

通常時的演出

路人登場演出



路人的台詞或動作示唆期待度

曬棉被演出



棉被顏色示唆小役
上面也會有文字進行告知!?

町內會議演出



室內的垂幕顏色以及源與會長的
交換必須要注意

大工箱演出



取出的道具顏色及種類
告知對應小役

大工修理演出



修理的道具示唆期待度
修理時的特效不同的話...

削木材演出



削下來的木材上的圖案
對應演出或示唆期待度

旗子演出



旗子的顏色以及數量
必須要注意

雜木林動作演出



對應登場的角色往連
續演出發展

線香花火演出



花火的顏色對應小役
線香花火以外為好機

面具演出



如果選擇的面具比較
豪華時為好機

あずあず演出



各種時間點都有可能出現的實寫演出
出現時為超高期待!?

全回轉凍結



看連線的圖案會有不同特典的
轉輪凍結演出

大阪燒演出



成功完成大阪燒則演出成功
拿的鏟子紅色時為好機

捕捉犬吉演出



捉到小偷的話則演出成功
射出的木頭三根時為好機

斬擊巨大樹木演出



將巨大木鋸開則演出成功
用金色鋸子鋸的話...

簡訊快打演出



カンナの簡訊比較早寄到的話則演出成功
カンナ背後出現氣的話為好機

源 VS 彈~最終決戰!



與宿敵彈的一對一對決的高期待連續演出
源火焰包圍演出連續出現的話則為好機



カンナちゃん救出演出



期待度最高的連續演出，也有可能從其他的演出中接往此演出

BIG 中的演出

源 BIG



為機會告知型 BIG

通常時「よいしょチャンス」

成功的話為 ART 確定，ART 中切入演出上升

則示唆 G 數上乘的期待度

カンナ BIG



ART 突入或 G 數上乘都會在最後告知的後告

之類型，通常時為「お願いチャンス」

G 數上乘為最後依序上加

あずあず BIG



為特殊類型的 BIG，一樣也是最後告知，只能在 ART 中選擇所以最後只會告知上乘 G 數

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/458	1/449	1/440	1/426	1/412	1/400
REG BONUS	1/655	1/643	1/630	1/607	1/585	1/565
BONUS 合算	1/270	1/264	1/259	1/250	1/242	1/234
ART	1/455	1/438	1/416	1/372	1/331	1/303
機械割	96.4%	97.9%	100.7%	104.0%	107.1%	110.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
強西瓜	1/343	1/340	1/336	1/326	1/317	1/308
機會牌	1/105	1/104	1/103	1/101	1/99.0	1/97.2
共通銅鐘	1/458	1/449	1/440	1/431	1/423	1/415
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	左銅鐘	中右銅鐘
確率	1/95.0	1/262	1/1260	1/114	1/20.5	各 1/11.7

BONUS 中的小役確率

BONUS 種類	BIG 中			REG 中	
小役	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌	中段銅鐘	下段銅鐘
確率	1/1.2	1/16.0	1/9.6	1/1.5	1/3.0

BONUS 同時當選期待度

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌
1	1.45	12.0	50.0	2.78	16.2	19.0
2					16.1	19.4
3					15.9	19.7
4					17.4	20.0
5					18.8	20.2
6					20.2	20.5

通常時模式移行抽選

特殊小役成立時會進行模式上升抽選，通常 RP 成立時會進行轉落抽選

小役	共通銅鐘			強/弱西瓜			機會牌 A/B		中段/強/弱櫻		通常 RP					
滞在	低確		通常	低確		通常	低確	通常	低確	通常	通常	高確				
設定	通常	高確	高確	通常	高確	高確	通常	高確	通常	高確	低確	低確	通常			
1	90	10	50	25	10	35	50	10	33.3	5	22	10	12			
2							52	11	35							
3							55	12	37							
4				30	11	40	60	15	42	6				20	9	11
5				32.5	13	45	65	17.5	45	8				18	8	10
6				35	15	50	70	20	50	10						

山車修理機會結束時與設定變更時會進行模式分配

山車修理機會結束時

模式	低確	通常	高確
分配比例	40.0	30.0	30.0

設定變更時

設定	低確	通常	高確
1-3	65.0	25.0	10.0
4	60.0		15.0
56	55.0		20.0

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>

通常時的 CZ/ART 抽選

特殊小役成立(非同時當選 BONUS)時會進行 CZ/ART 抽選

小役	中段櫻					共通銅鐘											
	低確中		通常中		高確中	低確中		通常中		高確中							
	CZ	ART	CZ	ART	ART	CZ	ART	CZ	ART	CZ	ART						
1-6	50.0	50.0	50.0	50.0	100	1.00	0.10	2.00	0.10	5.00	0.10						
小役	強櫻					弱櫻											
	低確中		通常中		高確中		低確中		通常中		高確中						
	CZ	ART															
12	5.00	0.30	10.0	0.30	40.0	20.0	0.60	0.30	1.20	0.30	8.00	4.00					
3	5.50		11.0								9.00						
4	6.00		12.0								10.0						
5	6.50		13.0								11.0						
6	7.50		15.0								12.0						
小役	強西瓜				弱西瓜				機會牌								
	低確		通常		高確		低確		通常		高確						
	CZ	CZ	CZ	ART	CZ	CZ	CZ	ART	CZ	CZ	CZ	ART					
1	10	20	50	6	1	2	20	2	5	10	40	10					
2	10.9	22	52								22		42				
3	12	24	54								24		44				
4	13	26	56								1.1		2.2	26	6	12	46
5	14	28	58								1.3		2.6	28	6.5	13	48
6	15	30	60								1.5		3	30	7.5	15	50

西瓜/機會牌在低確與通常中 0.3%抽選 ART, BONUS 成立時也會進行 ART 抽選

設定	低確中		通常中		高確中	
	BIG	REG	BIG	REG	BIG	REG
12	0.10	0.10	0.10	0.10	10.0	5.00
3			0.20		11.0	5.50
4			0.20		14.0	6.00
5			0.30	0.20	17.0	8.00
6			0.40		20.0	10.0

拉出山車機會(CZ)中的抽選

繼續 G 數

CZ 當選時會決定繼續 G 數

10G	20G	夢幻
90.0	5.00	5.00

ART 抽選

CZ 中會依照成立小役進行 ART 抽選, BONUS/中段櫻成立時 **100%**當選 ART

小役	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌	不中	共通銅鐘	3 擇銅鐘
當選率	70	35	80	40	50	0.4	50	12.5

ART 中模式移行抽選

ART 中特殊小役成立時會進行模式上升抽選、通常 RP 成立時會進行模式下降抽選

低確往高確機率：共通銅鐘 **50%**、西瓜 **27.5%**、機會牌 **12%**、紅櫻 **6%**

高確往低確機率：通常 RP **7%**

ART 中 G 數上乘抽選

ART 準備中、ART 中(低確/高確)、DZ 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

當選率高確中與準備中相同

小役	中段櫻	強櫻			弱櫻			強西瓜			弱西瓜		
		低確	高準	DZ	低確	高準	DZ	低確	高準	DZ	低確	高準	DZ
當選率	100	20	50	10	10	25	5	2	10	1	1	5	0.5

上乘當選時的 G 數分配

小役	中段櫻		強櫻		弱櫻		強西瓜		弱西瓜	
	低高	準 D	低高	準 D	低高	準 D	低高	準 D	低高	準 D
10G				35	75	76				
20G			30	30	15	15				
30G	50	58	20	20	5	5	50	60	75	75
50G	32	32	10	10	3	3	30	30	16.5	20
100G	10	10	5	5	1	1	10	10	5	5
150G	5		1		0.50		5		2	
200G	2		0.50		0.30		3		1	
300G	1		0.50		0.20		2		0.50	

ART 中山車修理機會 G 數上乘抽選

ART 準備中、ART 中(低確/高確)、DZ 中 G 數上乘非當選時

會進行山車修理機會的 G 數上乘抽選

押順銅鐘 0.1%上乘 1G、共通銅鐘在低確中 50%上乘 1G, 其他狀態中 100%上乘 1G

小役	強西瓜/弱西瓜		強櫻		弱櫻			機會牌		
	低確	高準 D	低確	高準 D	低確	高確	準 D	低確	高確	準 D
當選率	51	100	31.3	100	27.8	37.5	100	25.0	50.0	100
1G	99.0		99.0		99.0			99.0		
3G					1.00			0.50		
5G	1.00		1.00					0.50		

わっしょい區間抽選

準備中、ART 中(低確/高確)、DZ 中不中小役與機會牌成立時會進行わっしょい區間抽選

わっしょい區間當選率

成立役	準備	低確	高確	DZ
不中小役		2.00	8.00	
機會牌	25.0	20.0	100	2.00

繼續 G 數分配

G 數	10G	15G	20G	25G	30G	35G	40G	45G	50G
不中小役	87.5	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.19	0.1	0.1
機會牌	75	12.5	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.19	0.19

消化中不中小役成立時會以 20%進行繼續 G 數上乘抽選, 95%上乘 5G、5%上乘 10G

わっしょい區間 G 數上乘抽選

成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌	共通銅鐘	3 擇銅鐘
10G		35	76			90		94
20G		30	15					5
30G	58	20	5	60	75			0.7
50G	32	10	3	30	20		50	0.2
100G	10	5	1	10	5	10	50	0.1

源連線之儀中 G 數上乘抽選

源連線儀中源連線/櫻/西瓜成立時為 G 數上乘確定

成立役	源連線	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜
10G			35	76		
20G			30	15		
30G	95	58	20	5	60	75
50G		32	10	3	30	20
100G	5	10	5	1	10	5

山車修理機會中的拉回抽選

山車修理機會中會依照成立小役進行拉回抽選，BONUS/中段櫻成立時 100%當選 ART

小役	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌	不中	共通銅鐘	3 擇銅鐘
當選率	50	25	75	30	33.3	0.2	50	12.5

BIG 中的抽選

通常時成立的 BIG 中，機會牌成立時會進行 pt 抽選

1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt
25%	25%	20%	15%	10%	5%

通常時成立的 BIG 結束時會依照累計獲得的 pt 進行 CZ/ART 抽選，25pt 以上 ART 確定

pt	0	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21
CZ 當選率	50	2.5	5	10	15	20	30	40

ART 當選率

22-24 點時，要是沒有當選 ART 的話則會當選 CZ

pt	0	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
設定 1	50	1	2	2.5	5	10	20	30	50
設定 2				3	6	11	22.5	32.5	52.5
設定 3				3.5	7	12	25	35	55
設定 4				4	8	13	27.5	37.5	57.5
設定 5				4.5	9	14	30	40	60
設定 6				5	10	15	32.5	42.5	62.5

累計獲得 pt 會以液晶左方的 6 個櫻花燈、技/匠/極燈以及右方的源燈告知

1 個閃爍時為 1pt、點亮時為 2pt、25pt 以上源燈就會點亮

ART 中 BIG 中 G 數上乘抽選

ART 中成立的 BIG 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

	低確 ART 中			高確 ART 中		
成立役	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌
當選率	0.1	1	50	0.2	2	50
10G	95	94	95	95	94	95
20G	4	5	4	4	5	4
30G	0.7					
50G	0.2					
100G	0.1					
	DZ 中			わっしょい區間中		
成立役	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌
當選率	0.1	0.5	12.5	10	100	
10G	95	94	95	50		
20G	4	5	4	30		
30G	0.7			15		
50G	0.2			5		
100G	0.1					
	源連線之儀中			轉輪凍結 BIG 中		
成立役	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌	中段銅鐘	下段銅鐘	機會牌
當選率	5	50	100	5	50	100
10G				70		
20G				15		
30G	95			10		
50G	5			5		

BIG 中無上乘結束時會進行 G 數上乘抽選，在わっしょい區間/源連線之儀中為 100G 上乘

上乘	10G	20G	30G	50G	100G
分配率	95	4	0.7	0.2	0.1

REG 中的抽選

通常時 REG 中 CZ/ART 抽選

通常時成立的 REG 中會依照成立小役進行 CZ/ART 抽選

小役	設定	1	2	3	4	5	6
中段銅鐘	CZ	0.5					
	ART	0.1					
下段銅鐘	CZ	8	9	10	11	12	13
	ART	0.2					

ART 中 REG 中 G 數上乘抽選

ART 中成立的 REG 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

狀態	低確 ART		高確 ART 中		DZ 中		わっしょい區間		源連線之儀中	
	中段	下段	中段	下段	中段	下段	中段	下段	中段	下段
當選率	1	50	2	50	0.5	25	100		50.0	100
10G	95.0		95.0		95.0		50.0			
20G	4.00		4.00		4.00		30.0			
30G	0.70		0.70		0.70		15.0		95.0	
50G	0.20		0.20		0.20		5.00		5.00	
100G	0.10		0.10		0.10					

REG 中無上乘結束時會進行 G 數上乘抽選，在わっしょい區間/源連線之儀中為 100G 上乘

上乘	10G	20G	30G	50G	100G
分配率	95	4	0.7	0.2	0.1