

CR 新世紀福音戰士 使徒再臨

CR 新世紀エヴァンゲリオン・使徒、再び

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Bisty

導入年月 2008/01

MIDDLE TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

66.4 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&3&10&13

通常時大當確率 1/346.8

確變時大當確率 1/34.7

確變率 65%

平均出玉

約 1500 個

ROUND 數 15

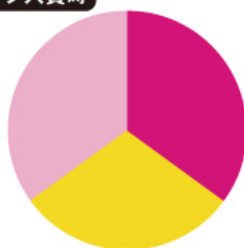
1R COUNT 數 9

時短

全部大當結束後 100 轉

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



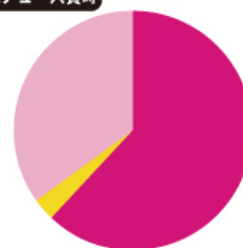
15R 確變	35%
2R 確變	30%
15R 通常	35%

35% 15R 確變、30% 2R 確變

35% 15R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



15R 確變	62%
2R 確變	3%
15R 通常	35%

62% 15R 確變、3% 2R 確變

35% 15R 通常

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上論壇
最廣大的電玩消費族
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/>



各種演出說明

模式介紹

暴走模式



從初代繼承的暴走模式可能在任何時機點圖入，暴走模式中為一線且有限定圖案的演出

零覺醒模式



抽到 2R 大當則有機會突入此模式，跟暴走模式一樣是一線且有限定圖案的演出

新生模式



變動中突然畫面黑掉後突入的演出，為新追加的模式，只要突入後到確變結束前都會是此背景演出

偶而會移行零覺醒模式，一樣是一線且有限定圖案的演出

任務模式



任務為限制時間的演出，會發生模式限定的預告，請不要漏看了喔！

特別場景

ミサト的房間



リツコ的研究室



小零場景



從初代就有的ミサト的房間，這次換了角度，預告內容也更新了

還有這次追加のリツコ的研究室也會有限定預告，承襲前代的奇蹟的價值演出

小零場景則會發生使用 JOG SELECTER 的預告演出，我方角色或使徒的硬幣背面寫的文字會有期待度的變化，能發現零的話為激熱！

ミサト的房間限定預告演出

電視預告



電鈴螢幕預告



電話預告



主要的預告有上面的三種，電視預告中企鵝的顏色跟新聞內容、

電話預告中電話顏色與對話對手、電鈴螢幕預告中出現的角色與人數會有期待度不同

リツコ的研究室限定預告演出

電腦預告



馬克杯預告



訪問者預告



主要的預告有上面的三種，電腦預告為郵件內容、馬克杯預告為杯子上寫的文字與台詞、

訪問者預告為出現的角色還有當時的表情會有期待度的不同

預告演出

背景變化預告



為大當確定的背景格納庫內，這次為零號機在準備，背景會依照指令室、非常事態、街道紅燈、下町、新箱根、燈台、海、山、遠景、黃昏，的順序依序變化，不照順序的話為激熱!?

認真系 STEP UP 預告



會按照順序リツコ→ミサト→レイ→アスカ→シンジ最大五階段的 STEP UP

如果中途跳過的話則為激熱

放鬆系 STEP UP 預告



為金框的 TSEP UP 預告，期待度較高，順序跟上面的一樣

角色說第二句話的話為發展 SP 立直的好機

按鍵預告



右下角角色登場時出現按鍵的話，按下後出現台詞的話則為立直確定

如果再度出現按鍵可能使文字變紅色，出現點點紋的話則為激熱！

モノリス預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
畫面下方的燈，基本上會從左右依序點燈，亮的方式跟平常不同時會有期待度不同

使徒預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
初搭載的警報燈開始後會照出各種使徒的預告，出現則發展SP立直，會發展對應演出

圖案停止預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
左右的圖案同時停止或是滑落一格等等，預告發生時則為立直確定



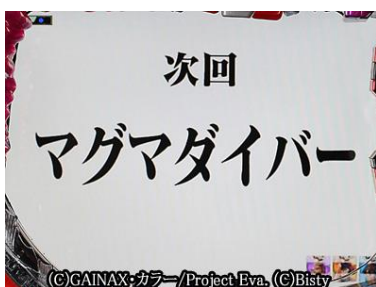
新追加的擬似連演出，出現時為 SP 立直確定，繼續越多期待度越高

キール預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
キール或モノリス的視窗出現變紅色框則期待度上升台詞的內容也很重要

次回預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
變動開始時會播放類似動畫的次回預告，期待度大幅上升

圖案動畫預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
立直後發生的圖案內的角色要是 有動作則發展 SP 立直的期待度上升，角色講話則大當濃厚!?

各角色預告



標題預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
跟前一代一樣對應發展的演出跟警報聲一起共鳴的話…

群預告



401 轉後可能會發生的高期待度立直後預告，カヲル群為激熱

背景預告



(C)GAINAX・カラー/Project Eva. (C)Bisty
發生時間點為立直後 只有一瞬間變化則為激熱

立直演出

一般立直



為基本的立直，這邊
大當則為確變確定
失敗後也可期待發展

一般立直後發展



出現的話則往
SP 立直發展

SP 發展演出



跟之前一樣發動 EVA
後往演出發展
EVA 的種類也要注意

ロンギヌス之槍



SP 立直發展時出現的
武器，期待度上升

同調立直



角色與 EVA 進行同步的立直演出，畫面整體變紅色時則期待度上升，失敗後有機會突入暴走模式

ミサト車立直



確變或時短中有機會發生，換檔或是切入演出發生則期待度上升

零號機立直



零號機對戰第 16 使徒，除了有些機會演出以外，時間表事前零的畫像變成側臉時則期待度上升

二號機立直



二號機對戰第 8 使徒，突入岩漿時要是和シンジ一起搭乘的話則期待度大幅上升

初號機立直



初號機對戰第 10 使徒，時間顯示時初號機身上有綠色的線時為大當濃厚的演出

四號機立直



跟美國第二支部一起消滅的夢幻的四號機登場，哪個場景出現此機時都為超激熱！

機會上升演出



EVA 系立直發展 SP 時會播放約 30 秒的影片，マステマ裝備發令時為好機

還有時間表示是紅色則為好機

三機殲滅立直



動畫與 CG 動畫融合，與第 14 使徒進行對戰，EVA 單機出擊時如果射出的 EVA 跟實際戰鬥的 EVA 不同時則為超激熱，三機出擊版的話則為依序攻擊，期待度較高

單機迎擊立直



與第 15 使徒進行對決的故事係動畫立直，射擊的瞬間發生切入演出則期待度上升

新融合立直



動畫與 CG 動畫融合，對戰第 7 使徒的演出，零與アスカ組合出戰，零先攻擊時為好機

全回轉立直



全部總共有四種的全回轉演出，當然是大當濃厚啦！

其他演出

IMPACT FLASH



畫面上方左右的警示燈亮起，跟原作一樣告知使徒襲來的危險警告，深紅的光照亮全體盤面時為超激熱的展開

突然大當



任何時間點都有可能突然發生的演出
撕裂 A.T.力場的大當確定演出

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>