

新世紀福音戰士 AT777

エヴァンゲリオン AT777

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Bisty

導入年月 2019/02

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 50G

小役構成



CODE777



BIG BONUS



9 枚/3 枚



3 枚/REPLAY



チャンス目



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 週期到達時抽選 CZ
2. CZ 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

有兩種天井，第一週期到第十週期間最大當選 CZ 五次，到第五次時則當選 AT 確定
但是要注意第十週期結束後變換故事時則此次數會重新計算
第二個天井為第一週期到第九週期都沒有當選 CZ 的話，則第十週期當選 AT 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



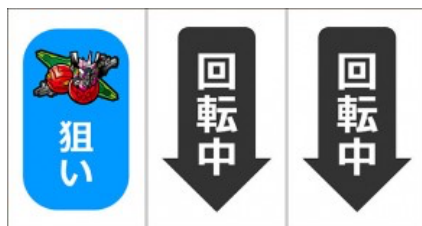
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在上段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）

左轉輪下段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押藍 7，藍 7 上段停止時為弱紅櫻
 IMPACT 圖案上段停止時為強紅櫻，白 7 上段停止時為紅櫻 IMPACT



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，有強演出時右轉輪再瞄押三連大牌圖案
 銅鐘停止上上下下段時為機會牌，右轉輪三連大牌停止時為共通 IMPACT



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押藍 7，西瓜連線時右轉輪白 7 可替代
 斜線西瓜連線時為弱西瓜，平行時為強西瓜，右轉輪停止三連大牌時為西瓜 IMPACT



AT（擬似 BONUS）中的打法

有押順指示時照押順停止，演出發生時照通常時打法瞄押即可

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>

各種演出說明

模式介紹

BIG BONUS



初期枚數為 50 或 100 枚的擬似 BONUS，消化中會抽選 1G 連或枚數上乘（初當時至少 100 枚）
七圖案有藍 7 跟白 7 的兩種，連線方式有中段連線或右斜上連線，白 7 中 1G 連期待度較高
右斜上連線的話則獲得枚數有機會比較高，BONUS 的告知畫面出現カヲル的話則白 7 連線期待大

カヲル LEGEND



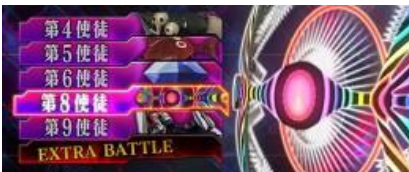
特定條件達成時會突入，可期待多次 1G 連的
模式，在這裡當選 BIG 全部都是白 7
所以可期待白 7 持續 1G 連來獲得大量枚數

CODE777



可以一擊超過 777 枚的大量獲得契機之一
通常時週期到達時的一部分會突入特殊對決
對決勝利時則發動

使徒對決



BIG 消化後所突入的拉回模式，首先會選擇要對戰的使徒，然後會移行約 30G 的對決準備模式
這裡會有四種演出，發展則勝利期待度會上升（全小役都會抽選）
最終對決使徒勝利的話則拉回確定

通常時演出

週期抽選



BIG 當選時的主要契機，一週期為 50G，會從 RANK0~5 開始，RANK 上升時則期待度上升最大 RANK 為 10，週期消化中使 RANK 上升，在週期到達前會發生判定演出進行福音戰士機會的突入抽選，福音戰士機會突入後演出成功的話則當選 BIG

判定演出



週期最後所突入的連續演出，演出種類會依照 RANK 來進行抽選

演出成功的話則突入福音戰士機會

福音戰士機會



L.C.L.任務



ゼーレ任務



鋼琴任務

判定演出成功後突入的 15G CZ，上面三個任務越右邊的期待度越高

15G 間會依照成立小役進行 AT 抽選，特殊小役成立時為好機，CZ 前兆中也會進行升格抽選

IMPACT CLIMAX



週期抽選為契機所突入的 CZ，主要在 IMPACT 圖案連線時突入

CZ 中使故事繼續則期待度上升，持續 3 次則當選 BIG 濃厚，故事繼續期待度約 50~80%

BIG (AT) 中的演出

1G 連抽選



BIG 中七連線或是特殊小役會進行 1G 連抽選
1G 連當選後在此 BIG 結束後會直接七連線

EVA BREAK



BIG 最後所發生的圖案煽動演出，成功圖案連線
則上乘確定，初當時 EVA BREAK 突入確定

EVA BREAK 中的演出



EVA BREAK 中會發生圖案煽動等演出，最後圖案三個連線時則上乘或是當選 1G 連
煽動時如果 Mari 登場時則期待度上升，Shinji 圖案連線則獲得 1G 連，Kaworu 則還多加上上乘

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當確率	1/454.0	1/425.4	1/401.0	1/347.5	1/301.8	1/270.0
BONUS 出現率	1/211.8	1/201.5	1/193.1	1/172.9	1/155.9	1/144.5
機械割	97.8%	99.3%	100.7%	103.9%	107.0%	109.5%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
RP	1/8.99	1/8.81	1/8.63	1/8.45	1/8.28	1/7.95
共通銅鐘	1/24.1	1/22.9	1/21.9	1/20.9	1/20.1	1/20.1
弱櫻	1/150	1/146	1/143	1/139	1/136	1/121
強櫻	1/898	1/851	1/809	1/771	1/736	1/705
小役	3 枚押順銅鐘	9 枚押順銅鐘	紅櫻 IMPACT	弱西瓜	強西瓜	
確率	1/35.4	1/1.4	1/16384	1/60.5	1/799	
小役	西瓜 IMPACT	機會牌	共通 IMPACT	藍 7 連線 RP		
確率	1/16384	1/128.5	1/16384	1/16384		

週期到達時各 RANK 的抽選

週期到達時會進行 CZ/AT 直擊的抽選，RANK 10 到達時不用等週期消化完就會突入 CZ

RANK	0	1		2			3~4			5	
設定	1-6	1-5	6	1-3	4-5	6	1-3	4-5	6	1	2-3
AT	25.2	9.8	25.2	3.9	9.8	25.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
CZ	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	2.8	4.3	0.4	2.8
RANK	5		6		7			8			9
設定	4-5	6	1-5	6	1-3	4	5-6	1-4	5	6	1-6
AT	0.4	0.4		2		0.8	0.8	0.4	0.4	2	
CZ	4.3	5.9	10.2	9.8	24.8	34.7	37.4	44.1	50.4	50.4	75.2

週期中點數獲得抽選

週期中會依照成立時小役與當下狀況的倍率進行點數抽選，獲得 10 點則 RANK 會+1

基本點數

小役	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
不中小役/銅鐘	86.6			13	0.4
RP	91.3		3.9	2	2.8
弱特殊小役		85.4	7.9	11.8	2.8
強特殊小役		79.5		9.8	2.8

點數倍率

下列表格 A 表示一般、B 表示銅鐘後、C 表示兩連銅鐘後

小役	通常週期滯在時			通常週期+高確滯在時			高確週期滯在時		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
不中/銅鐘	0	1	5	0	1	5	0	3	8
RP	1	2	6	2	3	5	4	6	10
弱特殊小役	3	3	6	5	5	10	10	15	20
強特殊小役	5	5	10	10	10	20	20	20	25

特殊小役成立時會進行點數高確的移行抽選

小役	高確移行率	3G	4G	5G
弱特殊小役	18.1	78.3	10.9	10.9
強特殊小役	100	64.6	17.7	17.7

週期突入時會進行高確週期移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	4.7	5.1	5.5	7.1	8.7	8.7

全 TABLE 初始 RANK 分配

TABLE	名稱	第幾週期									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	V	3	4	2	2	5	5	5	5	5	5
1	IV	4	2	2	4	5	4	5	4	5	5
2	III	4	3	3	4	5	3	4	5	3	5
3	II	3	2	3	4	5	2	3	4	5	5
4	X-1	3	2	4	2	4	4	2	3	0	5
5	X-2	3	4	2	3	3	4	2	3	0	5
6	X-3	4	2	3	3	3	4	2	3	0	5
7	X-4	4	3	4	2	2	4	2	3	0	5
8	D-1	3	3	5	3	4	1	4	3	0	5
9	D-4	5	3	4	2	4	1	4	3	0	5
10	D-2	3	5	2	4	4	1	4	3	0	5
11	D-3	4	2	5	3	4	1	4	3	0	5
12	C-1	3	2	4	5	3	5	2	4	0	5
13	C-2	3	4	2	5	3	5	2	4	0	5
14	C-3	4	2	3	5	3	5	2	4	0	5
15	C-4	4	3	4	3	3	5	2	4	0	5
16	B-1	3	3	5	3	4	3	4	0	5	5
17	B-2	3	5	2	4	4	3	4	0	5	5
18	B-3	4	2	5	3	4	3	4	0	5	5
19	B-4	5	3	4	2	4	3	4	0	5	5
20	A-1	3	3	5	3	4	5	4	5	1	5
21	A-3	4	2	5	3	4	5	4	5	1	5
22	A-2	3	5	2	4	4	5	4	5	1	5
23	A-4	5	3	4	2	4	5	4	5	1	5

TABLE 選擇抽選

會依照設定值進行抽選

TABLE	V	IV	III	II	A-1~2	A-3	A~4	B-1~3
設定 1	4.7	2.8	1.2	1.2	3.9	3.9	3.9	7.5
設定 2								7.1
設定 3								6.7
設定 4	5.1	2.8	1.2	1.2	4.3	4.7	4.7	6.3
設定 5								5.9
設定 6								5.9
TABLE	B-4	C-1~3	C-4	D-1	D-2	D-3	D-4	X-1~4
設定 1	8.3	8.7	9.8	3.2	3.5	3.9	5.5	0.4
設定 2	7.1	8.3	8.3					
設定 3	6.7	7.9	7.9					
設定 4	6.3	7.5	7.5					
設定 5	5.9	7.1	7.1					
設定 6		6.7	6.7					

特殊小役 CZ 直擊抽選

特殊小役成立時會進行 CZ「福音戰士機會」的直擊抽選

設定	1	2	3	4	5	6
弱特殊小役	0.4				2	
強特殊小役	13.8	15	16.5	17.7	18.9	25.6

內部 1/10.4~1/9.6 成立的 IMPACT 連線 RP, 約 0.4% 會當選 CZ「IMPACT CLIMAX」

弱小役當選上面的 CZ 時, 會再以一定機率抽選 IMPACT CLIMAX

設定	1	2	3	4	5	6
弱特殊小役	2.8	3.2	3.5	3.9	5.1	5.9
IMPACT 連線 RP	0.4					

BONUS 獲得枚數抽選

BONUS 中的枚數上乘並不是在 BONUS 裡抽選的

是在 BONUS 當選時就會抽選好後分批放出

BONUS 初當時

枚數	150	250	300	350	500
分配比例	98.4	0.4	0.4	0.4	0.4

BONUS 連莊時

連莊時會依照七的連線種類進行枚數抽選

	枚數	150	250	300	350	400	500
藍 7	平行連線	76	20.1	2	1.2	0.4	0.4
	斜線連線		64.6	33.5	0.4	0.4	1.2
白 7	平行連線	63.4	29.5	0.4	5.1	0.4	1.2
	斜線連線		39.4	20.5	20.5	9.8	9.8

IMPACT CLIMAX 抽選

會依照前面所抽選到的枚數進行抽選，BONUS 結束後會突入

獲得枚數與設定	150 枚+設定 1~4	150 枚+設定 5~6	200 枚以上
IC	19.3	19.7	3.9
IC LOOP	0.8	0.4	0.4

BIG BONUS 中的抽選

會依照成立小役進行 1G 連抽選

初當時與非初當的藍 7 中

設定	1	2	3	4	5	6
不中小役	0.4					
弱特殊小役	1.2		0.8			0.4
強特殊小役	20.9	20.1	19.3	18.5	17.7	16.9
IMPACT 役	51.2	46.5	40.6	38.6	36.6	32.7
藍 7 連線 RP	100					

非初當的白 7 中

設定	1	2	3	4	5	6
不中小役	1.2	0.8			0.4	
弱特殊小役	15.4	14.6	14.2	13.8	13.4	13
強特殊小役	53.9	53.2	52.4	51.6	50.8	48.8
IMPACT 役	51.2	46.5	40.6	38.6	36.6	32.7
藍 7 連線 RP	100					

1G 連的庫存最多只有一個，之後成立的特殊小役會進行使徒對決勝利的庫存抽選

小役	弱特殊小役	強特殊小役	IMPACT 役	藍 7 連線 RP
當選率	0.4	9.8	100	100

初當時使徒對決模式選擇率

設定	1	2	3	4	5	6
模式 1	2	3.9	5.9	7.9	9.8	11.8
模式 2	96.9	94.9	92.9	90.9	89	87
模式 3	1.2					

カヲル LEGEND 抽選

BONUS 初當時的 1.2% 會抽選突入的裏模式，全部的 BONUS 都是白 7 連線確定

通常時 TABLE 選擇的設定示唆

選擇 TABLE II 時為設定 2 以上濃厚

選擇 TABLE III 時為設定 3 以上濃厚

選擇 TABLE IV 時為設定 4 以上濃厚

選擇 TABLE V 時為設定 5 以上濃厚

BONUS 確定畫面示唆

BONUS 確定畫面出現カヲル為白 7 連線濃厚，但是要是藍 7 連線則為設定 4 以上確定

BONUS 中枚數獲得表示示唆



456 枚獲得！出現：設定 4 以上確定

777 枚獲得！出現：設定 5 以上確定

666 枚獲得！出現：設定 6 確定

過場演出示唆

有利區間移行（外界場景移行第一週期）時會決定 TABLE 後發生過場演出

此過場演出的內容會示唆 TABLE 以及設定

 <p>TABLE C1~C4 否定 選 TABLE C 為設定 2 以上</p>	 <p>TABLE B1~B4 否定 選 TABLE B 為設定 2 以上</p>	 <p>TABLE A 確定 設定 4 以上可能為 IV 或 V</p>
 <p>偶數設定期待度上升</p>	 <p>奇數設定期待度上升</p>	 <p>TABLE A 或 B</p>
 <p>CZ 次數天井為 3~4 次</p>	 <p>TABLE C 或 X</p>	

BONUS/使徒對決結束畫面的設定示唆

			
<p>高設定期待度高一點</p>	<p>奇數設定期待度稍高</p>	<p>偶數設定期待度稍高</p>	<p>無示唆</p>
			
<p>奇數+高設定期待高</p>	<p>偶數+高設定期待高</p>	<p>設定 2 以上確定</p>	<p>設定 6 確定</p>