

新世紀福音戰士

EVANGELION

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/02

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



覺醒 BIG BONUS



BIG BONUS

獲得枚數超過 280 枚時結束



REG BONUS 消化 8G 後結束



EVANGELION RUSH



10 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 週期抽選 ART
3. 經由 CZ 「Induction Mode」

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/32768

特典為覺醒 BIG BONUS 確定

天井情報與恩惠

一週期轉數為 128G + a、12 週期消化完畢後天井到達, 突入 Ver2.0 ART 確定, 約 1600G

第 7 週期的 ART 當選率為 50%, 其中約 0.1% 抽選 Ver.2.0 的 ART

只要突入 ART 或是 BONUS 則天井轉數重置

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



樂都



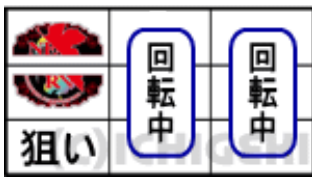
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

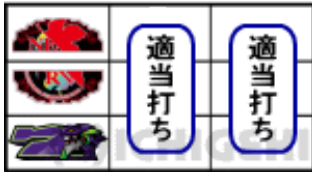
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪 NERV 圖案，約在轉輪上段到中段附近瞄押



左轉輪上中段 NERV 圖案停止時為最強蘋果確定，中右轉輪適當停止

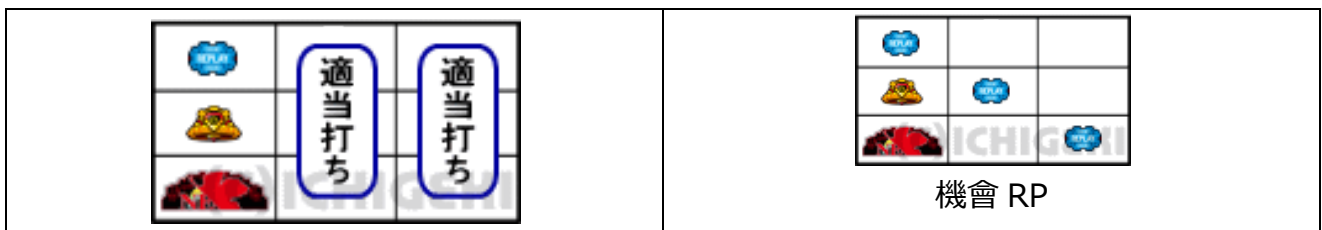
左轉輪 NERV 圖案中下段停止時，中右轉輪適當停止，斜蘋果連線為強蘋果

平行蘋果連線時為弱蘋果，形成上段銅鐘平行連線時為強銅鐘



左轉輪下段 NERV 停止時，中右轉輪適當停止，青再右斜下連線時為機會 RP

其餘小役，平行連線銅鐘為強銅鐘，強弱蘋果連線等等都與上方一樣



左轉輪紫七上段停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘或再再蘋果連線時為機會牌



左轉輪紫七中段停止時，中右轉輪適當停止，斜線青再連線為機會 RP，平行蘋果為弱蘋果



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

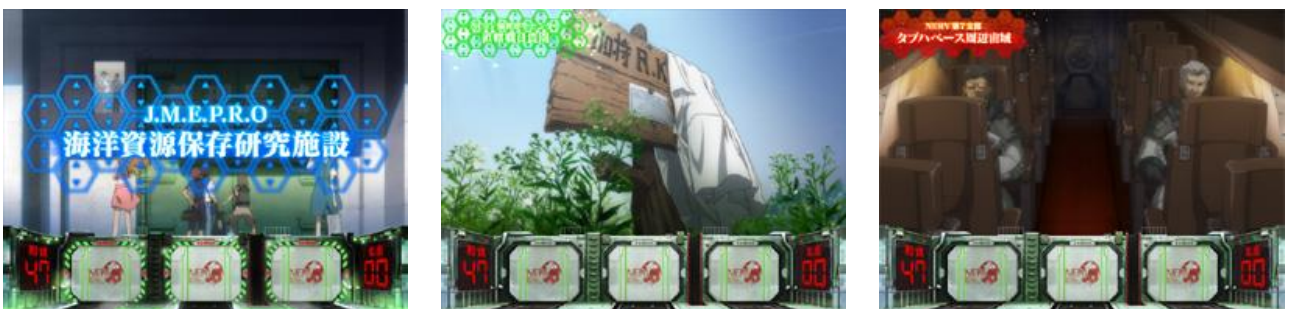
通常場景



通常時會在真嗣及零場景之間移行，通常時其實不太需要瞄押也不會沒獲得小役

不過押順出現時必須照押順停止，特殊小役成立時有可能會移行機會場景

機會場景



研究設施場景為蘋果獲得的好機，西瓜田場景中最少也會成立一次蘋果

而最右邊的月面基地為蘋果獲得的大機會場景，期待度為激熱!

感應模式



主要是特殊小役成立時突入的自力 CZ，任務達成的話則突入 ART

會依照登場的使徒不同而有不同的任務，而要是任務中抽到 BONUS 的話則 ART 確定

BONUS 說明

BIG BONUS



紫七或白七連線突入，純增約 203 枚，蘋果會進行 ART 抽選，切入演出發生時瞄押指定圖案

NRV 圖案連線成功的話則庫存 Ver.1.0 ART、粉七連線成功的話則庫存 Ver.2.0 ART

覺醒 BIG BONUS



粉紅七連線時為覺醒 BIG，跟平常的 BIG 一樣純增 203 枚，但是結束後必定突入 Ver.2.0 ART

覺醒 BIG 中只要蘋果連線就上乘轉數，而蘋果連線確率非常高，可期待大量上乘

REG BONUS



異色七連線時突入的 8G REG，純增約 56 枚，會依照二擇押順正確次數進行 ART 抽選

全部正確時則 ART 確定，全部不正確時也為大好機

通常演出

小視窗演出



小視窗會告知各種內容

手機演出



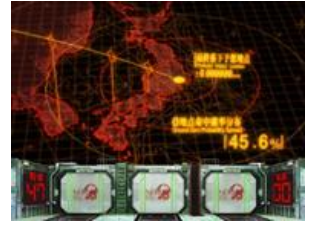
真嗣以外的人登場時
為好機

美里演出



美里出現時為好機
的告知

解析演出



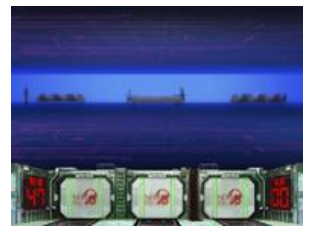
表示的%數越高則
期待度越高

小役提示系演出



各種物品的顏色會示唆小役成立，期待度為白<藍<黃<綠<紅<紫<彩虹

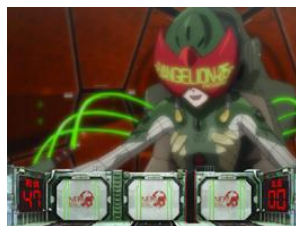
故事系連續演出



故事系演出只要能演到最後的話則 BONUS 或 ART 確定

期待度為越下面越右邊的故事演出期待度越高

對決系連續演出



將使徒殲滅的話則 BONUS 或 ART 確定，演出繼續越多轉的話則期待度越高

ART 中的演出

EVA RUSH Ver.1.0



為主要的 ART，1SET 30G，純增約 1.6 枚/G，ART 剩餘 G 數會以內部電源表示
上乘的 G 數會存在預備電源中，內部電源歸零時會將預備電源轉換過來
兩邊都歸零時則突入使徒對決，如果能將使徒殲滅的話則次 SET 繼續

轉數上乘



蘋果連線幾乎都會上乘 5~100G，上乘轉數會存到預備電源裡，電源轉換時會進行 SET 數抽選

PLUG 深度



G 數上乘時有可能同時會加深 PLUG 的深度，深度最大有六階段

MAX 到達時 ART 會升格上乘性能較高的覺醒 ART EVA RUSH Ver.2.0

使徒對決



內部電源與預備電源歸零時會突入，將使徒殲滅的話則次 SET 繼續

出現的使徒為第八或第九使徒的話為殲滅的好機!

EVA RUSH Ver.2.0



在覺醒 ART 中所有的銅鐘都會變化成蘋果，所以上乘性能大幅上升

所儲存的預備電源基本會在 EVA RUSH Ver.3.0 裡面消化

EVA RUSH Ver.2.0 中的 BONUS

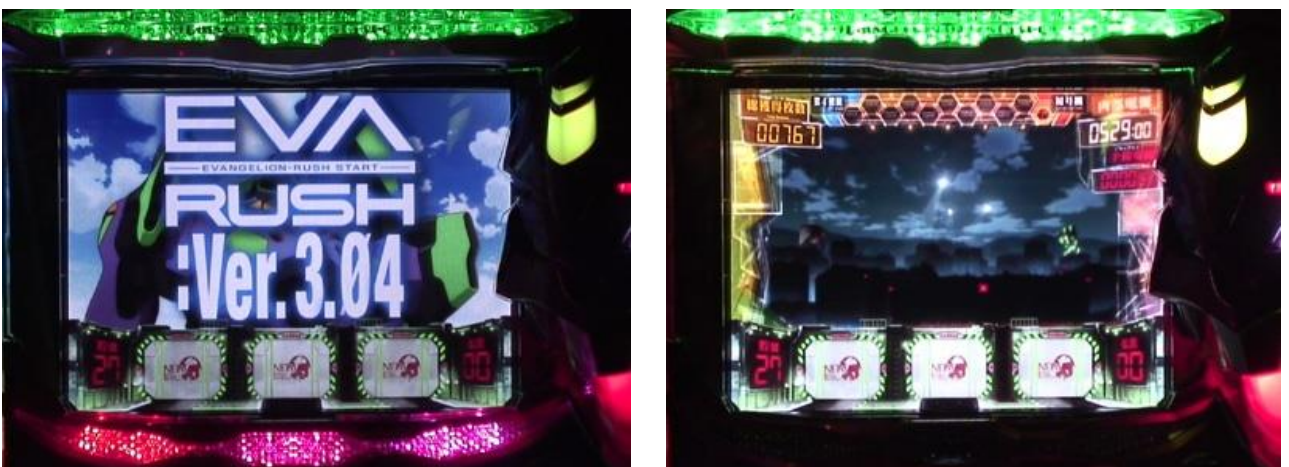


覺醒 ART 中的 BONUS 為大量上乘的好機，BIG 中全部小役都是蘋果幾乎每轉都會上乘

REG 中每轉也都會給押順指示後上乘轉數，雖然這邊的上乘轉數會在 Ver.3.0 中消化

但是 BONUS 突入時，當下所儲存的預備電源會全部變換成內部電源，之後可在 Ver.2.0 中消化

EVA RUSH Ver.3.0



Ver.2.0 中上乘的轉數會在 Ver.3.0 中消化，內部性能與 Ver.1.0 相同

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/431			1/415		
REG BONUS	1/753			1/720		
ART 初當	1/439	1/411	1/397	1/338	1/305	1/257
機械割	97.4%	98.4%	100.9%	104.1%	107.8%	114.8%

通常時實質小役出現率

銅鐘與蘋果的出現率為 MAP 管理，以下蘋果確率包含從銅鐘的變換，機會牌 1/99.9

設定	弱蘋果	強蘋果	最強蘋果	押順銅鐘	機會銅鐘	強銅鐘	機會 RP
1	1/34.8	1/430	1/10401	1/12.4	1/23.8	1/520	1/237
2	1/33.1	1/431	1/10640	1/12.3	1/24.1	1/529	
3	1/32.0	1/433	1/10510	1/12.2	1/24.3	1/533	1/236
4	1/30.7	1/385	1/10890	1/12.1	1/24.5	1/542	
5	1/29.7	1/385	1/10484	1/11.8	1/24.7	1/551	
6	1/29.9	1/348	1/10394	1/11.7	1/24.6	1/537	

ART 中實質小役出現率

設定	1	2	3	4	5	6
弱蘋果	1/15.7			1/15.6		
強蘋果	1/371	1/367	1/368	1/333	1/331	1/299
最強蘋果	1/10232	1/10556	1/10217	1/10057	1/10491	1/10691
押順銅鐘	1/4.6	1/4.5				
強銅鐘	1/504	1/506	1/510	1/503		
小役	機會牌		機會 RP		假 NERV	NERV 連線
確率	1/99.9		1/164		1/100	1/2048

BONUS 中小役確率

小役	弱蘋果+銅鐘	最強蘋果	假 NERV	通常 NERV	復活 NERV	覺醒七連線
BIG 中	1/1.02	1/32768	1/82	1/630	1/753	1/32768
REG 中	1/1.01	1/32768				

BONUS 同時當選期待度

設定	13	2	4	5	6
弱蘋果	15.5	14.7	15.8	14.6	13
強蘋果	32.4		28.6		25.5
小役	最強蘋果		強銅鐘		機會 RP
當選期待度	100		12.5		17.9

變換系統抽選

強銅鐘成立時

強銅鐘成立時不論滯在模式會進行蘋果變換抽選

26.6%變換成弱蘋果、6.25%變換成強蘋果、0.78%變換成最強蘋果

變換狀態

周期開始後 100G 間移行銅鐘入賞(左第 1 銅鐘)時會移行 8/16/24G 的變換狀態

變換狀態中押順銅鐘成立時會發生銅鐘押順指示+蘋果變換確定

79.7%為 8G、18.8%為 16G、1.56%為 24G

通常時 MAP 與蘋果押順指示抽選

周期開始時會抽選 MAP，MAP 共有八種，會根據滯在 MAP 與消化 G 數進行押順指示抽選

1-16G 與 72-128G 間皆為基本確定

押順指示發生率

發生率	基本	A	B	C	D
銅鐘	2.50	15.3	13.7		20.0
蘋果	0.60	1.40	2.90	25.0	80.0

MAP 分配

MAP	1	2	3	4	5	6	7	8
17-32G						C		
33-39G							C	
40-47G		A			B		C	C
48G		A	B	A			C	C
49-55G		A	B	A				C
56-63G								C
64-71G								C

BONUS/機會場景結束時的高確抽選

BONUS/機會場景結束時會根據消化中蘋果連線有無與 ART 當選有無進行高確抽選

當選時在周期開始時會從高確開始（ART 當選時則為前兆中）

消化中要是蘋果未連線+ART 非當選時不進行抽選

狀況	BIG 中			REG 中			機會場景中		
蘋果	有		無	有		無	有		無
ART	當選	非當選	當選	當選	非當選	當選	當選	非當選	當選
4G	93.8	62.5	100	96.9	12.5	100	87.5	62.5	99
8G	3.13	25		1.56	12.5		6.25	12.5	0.2
12G	3.13	12.5		1.56	12.5		6.25	25	0.78

STEP 抽選

周期開始時會進行 STEP 分配，STEP 銅鐘入賞(5 擇銅鐘押順不正確的 1/4)時

75%會上升 1 階段的 STEP

STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	STEP5
83.2	12.5	3.13	0.78	0.39

周期中特殊小役高確抽選

周期中特殊小役成立時會根據有無當選 ART 與 STEP 進行高確抽選

最強蘋果成立時 100%移行高確 A

小役		強蘋果			強銅鐘		左第 1 銅鐘
ART	STEP	高確 A	高確 B	高確 AB	高確 A	高確 AB	高確 B
非當選	1	87.5	6.25	6.25	3.13	0.39	100
	2	83.3		10.4		0.78	
	3	75.0		6.25	18.8	3.13	
	4	50.0			43.8	6.25	
	5	25.0			68.8	12.5	
當選	1	87.5	6.25	6.25	93.8	6.25	100
	2	83.7		10.0			
	3-5	81.3		12.5			

	小役	弱蘋果			機會牌 A		機會牌 B			機會 RP
ART	STEP	高 A	高 B	高 AB	高 A	高 AB	高 A	高 B	高 AB	高 A
非 當選	12	12.5	6.25	6.25	32.9	0.39	8.25	6.25	18.8	50.0
	3		12.5	12.5						
	4	25.0								
	5	50.0	25.0	25.0						
當選	1-5	68.8	6.25	25.0						

周期中 ART 抽選

周期中特殊小役成立時會進行 ART 抽選，最強蘋果成立時為 ART 確定

設定	弱蘋果		強蘋果		移行銅鐘	強銅鐘	機會牌	機會 RP
	通常	高確	通常	高確	通常	高確	高確	高確
1	0.78	10.0	14.3	25.0	0.10	0.78	2.50	0.20
2	3.13				0.12	1.56	1.56	
3	2.00		16.7		0.13	0.78	2.50	
4	5.00		25.0		0.15	1.56	3.13	
5	8.00	3.13	33.3		0.15	0.78	5.00	
6	14.3	0.39		16.7	0.10	1.56	3.13	

機會場景中的抽選

高確抽選

機會場景中（研究設施/西瓜田）中特殊小役成立時會根據是否當選 ART 進行高確 A 抽選

成立役	最強蘋果	強蘋果	弱蘋果	機會 RP	機會牌 AB
ART 非當選	100	50	25	33.3	12.5
ART 當選	100				

ART 抽選

機會場景中蘋果・機會牌成立時會進行 ART 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌	0.39			0.78		
弱蘋果	3.13	5			3.13	5
強蘋果	14.3	16.7	18.8	16.7	18.8	25
最強蘋果	100					

感應模式中的抽選

周期中機會牌 B 成立時的 25% 會進行感應模式的突入抽選

任務抽選

滯在	通常時		前兆中	
	選擇率	期待度	選擇率	期待度
vs 第 4 使徒	20.4	16.5	35.5	21.6
vs 第 5 使徒	20.7	24.6	30.9	21.9
vs 第 6 使徒	58.9	32.7	33.6	27.8

ART 抽選

感應模式中蘋果/機會牌成立時會進行 ART 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌	0.39			0.78		
弱蘋果	3.13	5			3.13	5
強蘋果	14.3	16.7	18.8	16.7	18.8	25
最強蘋果	100					

ART 中的抽選

出現使徒分配 ART 每 SET 開始時會決定出現的使徒

設定	ART 第一 SET				第 4 使徒殲滅後				第 5 使徒殲滅後		
	第 4	第 5	第 6	第 8	第 4	第 5	第 6	第 8	第 4	第 6	第 8
1	56.3	25.0	12.5	6.25		75.0	12.5	12.5	70.0	25.0	5.00
2	51.0	33.3		3.13		80.2	16.7	3.13	75.0	18.8	6.25
3	45.0		16.7	5.00	4.17	70.8	12.5	12.5	60.4	33.3	
4	59.4	25.0	12.5	3.13		68.8	25.0	6.25	56.7		10.0
5						77.1	16.7		68.8	25.0	
6	82.8	12.5	3.13	1.56		95.3	3.13	1.56	79.7	18.8	1.56

設定	第 6 使徒殲滅後			第 8 使徒殲滅後				第 9 使徒殲滅後			
	第 4	第 5	第 8	第 4	第 5	第 6	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8
1	41.7	33.3	25.0	50.0	12.5	12.5	25.0	45.8	25.0	12.5	16.7
2	50.0		16.7	25.0	37.5			33.3	33.3	16.7	
3		25.0	25.0		16.7	25.0	33.3				
4		33.3	16.7	22.9	33.3	18.8	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
5				25.0	50.0	12.5	12.5				
6		84.4	12.5	3.13	78.1	12.5	6.25	3.13	78.1	12.5	6.25

Ver.2.0 昇格抽選

ROUND 開始時會根據出現使徒與 ROUND 數決定昇格的規定 G 數

ROUND 數在電源切換時會往前進行，預備電源中到達昇格的規定 G 數則升格 Ver.2

使徒	ROUND 1					ROUND 2				
	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9
200G	93.0	68.7	60.4	68.7	68.7	89.2	54.2	62.5	62.5	68.7
100G	6.25	25.0	33.3	25.0	25.0	10.0	33.3	25.0	25.0	25.0
50G	0.78	6.25	5.47	4.69	6.25	0.78	12.5	12.5	12.5	6.25
30G			0.78	1.56						
10G	0.002									
使徒	ROUND 3					ROUND 4				
	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9
200G					68.7		55.0	39.2	27.7	68.7
100G	80.3	79.3	79.3	79.3	25.0	18.8	35.0	33.3	37.5	25.0
50G	18.8	18.8	18.8	18.8	6.25	1.56	10.0	25.0	31.7	6.25
40G	0.78	1.56	1.56	1.56				2.50	3.13	
30G	0.20	0.39	0.39	0.39						
10G	0.002									

	ROUND 5					ROUND 6				
使徒	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9
200G	86.7				68.7	77.7	77.5	50.0	55.0	68.7
150G		25.0	25.0	25.0						
100G	12.5	37.5	37.5	37.5	25.0	20.7	20.7	37.5	35.0	25.0
50G	0.78	12.5	12.5	12.5	6.25	1.56	1.56	6.25	10.0	6.25
40G								6.25		
10G	0.002									
	ROUND 7					ROUND 8				
使徒	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9
200G					68.7	46.1	40.6	40.6	40.6	68.7
100G					25.0	50.0	50.0	50.0	50.0	25.0
50G	95.1	92.1	92.1	92.1	6.25	3.13	6.25	6.25	6.25	6.25
40G	3.13	5.00	5.00	5.00		0.78	3.13	3.13	3.13	
30G	1.56	2.50	2.50	2.50						
20G	0.20	0.39	0.39	0.39						
10G	0.002	0.006	0.006	0.006	0.002	0.002	0.002	0.002	0.002	0.002
	ROUND 9					ROUND 10				
使徒	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9	第 4	第 5	第 6	第 8	第 9
200G	86.7				68.7	89.1		77.5		68.7
150G		25.0	25.0	25.0						
100G	12.5	37.5	37.5	37.5	25.0	6.25	25.0	13.1	25.0	25.0
75G		25.0	25.0	25.0			37.5		37.5	
50G	0.78	12.5	12.5	12.5	6.25	3.13	25.0	6.25	25.0	6.25
45G							12.5		12.5	
40G						1.56		3.13		
10G	0.002									

ROUND11 之後，規定 G 數皆為 16384G 確定（基本上為不可能升格了）

蘋果押順指示抽選

ART 中會根據出現使徒與剩餘 G 數進行 MAP 抽選，Ver.2.0 中為 MAP4 確定

各 MAP 的蘋果確率：MAP1 1/24.6、MAP2 1/15.6、MAP3 1/8.33、MAP4 1/6.15

使徒	第 4			第 5			第 6		
剩餘 G	MAP1	MAP2	MAP3	MAP1	MAP2	MAP3	MAP1	MAP2	MAP3
101	99.4	0.39	0.20	99.4	0.39	0.20	99.4	0.39	0.20
100-51	98.8	0.78	0.39	98.8	0.78	0.39	98.8	0.78	0.39
50-31	93.0	6.25	0.78	86.7	12.5	0.78	86.7	12.5	0.78
30-11	80.8	16.7	2.50	71.9	25.0	3.13	60.4	33.3	6.25
10-1		93.8	6.25		90.0	10.0		87.5	12.5
使徒	第 8			第 9					
剩餘 G	MAP1	MAP2	MAP3	MAP1	MAP2	MAP3			
101	99.4	0.39	0.20	99.4	0.39	0.20			
100-51	98.8	0.78	0.39	98.8	0.78	0.39			
50-31	82.6	16.7	0.78	82.6	16.7	0.78			
30-11	50.0	46.9	3.13	37.5	56.3	6.25			
10-1		75.0	25.0		87.5	12.5			

昇格規定 G 數到達後 (Ver.2.0 確定後)，MAP 抽選會有變化

使徒	第 4·5·8				第 6·9			
剩餘 G	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4
101G	99.2	0.78			99.2	0.78		
100-51G	97.7	1.56	0.78		97.7	1.56	0.78	
50-31G	85.9	12.5	1.56		85.9	12.5	1.56	
30-11G	68.8	25.0	6.25		60.4	33.3	6.25	
10-1G		68.8	25.0	6.25		68.8	25.0	6.25

ART 中 G 數上乘抽選

G 數直上乘抽選

蘋果(弱/強/最強)、機會牌(A/B)、不中成立時會進行 G 數直上乘抽選

直上乘當選時會上乘在預備電源中

成立役	弱蘋果	強蘋果	最強蘋果	機會牌 A	機會牌 B	不中
當選率	100			20.0	1.56	2.50
5G	84.6					
10G	15.0			82.4	99.9	65.8
20G	0.39	97.6		15.6		31.3
30G	0.002	1.56		1.95	0.10	2.64
40G		0.78		0.01		0.20
50G	0.002	0.10	99.9	0.01		0.10
100G	0.002	0.01	0.01			

G 數後上乘抽選

左第 1 蘋果(弱/強/最強)、強銅鐘、機會牌 B 成立時會進行 G 數後上乘抽選

會和 G 數直上乘分開抽選，所以部分小役會抽選兩次，當選時會在兩個電源消化後告知

成立役	左第 1 弱蘋果	左第 1 強蘋果	最強蘋果	強銅鐘	機會牌 B
當選率	0.50	5.00		3.13	6.25
30G	79.2	88.2		95.3	97.7
40G	19.6	7.81		3.13	2.25
50G	1.17	3.91	99.9	1.56	0.10
100G		0.10	0.10		

BIG BONUS 中的抽選

蘋果押順指示抽選

BIG 成立時會依照成立時的狀況選擇 MAP

狀況	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7
通常時	66.7	30.2	3.13			
CS	50.0	43.8	6.25			
ART 潛伏	60.0	33.8	6.25			
ART 準備	66.7	31.6	1.56	0.20		
ART	50.0	43.6	6.25	0.20		
覺醒 ART					100	
覺醒延長						100

BIG 中 NERV 連線時會進行 MAP 昇格抽選，當選時會往上一格抽選

MAP2 升格率為 50%、MAP3~5 升格率為 25%、MAP6 不進行抽選

消化中 10 枚役成立時會依照滯在 MAP 進行蘋果押順指示發生抽選

MAP	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6/7
押順發生率	5.62%	12.5%	25%	37.5%	100%
蘋果確率	1/18.0	1/8.12	1/4.06	1/2.71	1/1.02

通常時 BIG 中 ART 抽選

通常時成立時的 BIG 中，弱蘋果出現時會進行 ART 抽選

當選率：設定 13 為 5%、設定 24 為 3.13%、設定 56 為 6.25%

單獨最強蘋果·NERV 連線時為 ART 確定

覺醒七連線時為 Ver.2.0 ART 確定

REG BONUS 中的抽選

通常時 REG 中

通常時成立時的 REG 中，弱蘋果出現時進行會以 0.39% 進行 ART 抽選

單獨最強蘋果成立為 ART 確定

蘋果 8 連續入賞時 ART 確定+1/2 進行 Ver.2.0 ART 抽選

銅鐘 8 連續入賞 1/2 進行 Ver.2.0 ART 抽選

Ver.1.0 中 REG 中

Ver.1.0 中的 REG，1-7G 間的蘋果連線會進行 pt 獲得抽選

累計 100pt 獲得時會擊破 AT 力場後昇格 Ver.2.0 確定

獲得	10pt	15pt	20pt	30pt	40pt	50pt	100pt
1-4G 目	67.2		31.9	0.78	0.1	0.01	
5/6G 目		74.4	25	0.39	0.2	0.02	
7G 目				93.6	6.25	0.1	0.02

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>