

# CR 新世紀福音戰士 10

# CR エヴァンゲリオン 10

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/09

MAX TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

69.2 轉

大當圖案

(請看畫面中圖案)

基本 SPEC

賞球數 3&1&10&14

通常時大當確率 1/394.8

確變中大當確率 1/39.5

確變率 83%

平均出玉

4~8R : 約 470~930 個

16R : 約 1860 個

ROUND 數 2/4/8/16

1R COUNT 數 9

時短

通常大當結束後

20/40/60 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



73% 實質 4R 確變、10% 無出玉潜伏確變

17% 4R 通常(時短:2% 60、10% 40、5% 20)

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



50% 16R 確變、8% 8R 確變

14% 4R 確變、11% 2R 無出玉確變

17% 無出玉通常(時短:2% 60、10% 40、5% 20)

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/>



# 各種演出說明

## 模式與大當介紹

### 通常場景



以新劇場版的序、破、Q 為舞台的場景有 16 種存在，當然有特殊的場景  
移行ミサト的房間與水族館等則會有專用的演出發生

### 圖案連線大當

### 起動挑戰 BONUS



數字連線的大當為 4R+ 對決模式突入濃厚  
開獎消化後可以選擇對決模式中的演出模式

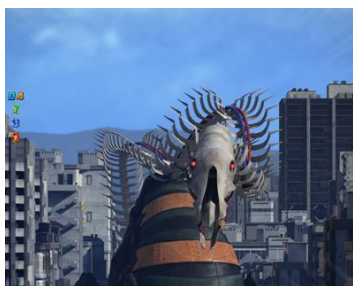
警報圖案停止後如果ロンギヌスの槍的役物動作的話則當選此 BONUS, 演出成功則突入對決模式  
失敗的話則移行發進準備模式

### 警戒態勢模式



警報圖案停止後如果ロンギヌスの槍的役物沒有動作後移行的確變或通常模式  
滯在中會有專用演出，非常事態等級越高則內部確變可能性月高，到 MAX 則為確變濃厚

### 對決模式



會持續到次回大當的確變模式，實質繼續率約 85%，大當時有 50% 會抽到 16R 的 1860 個鋼珠  
演出模式有五種可以選，會依照選擇的模式而演出會有所不同

### 發進準備模式



起動挑戰 BONUS 演出失敗後或是對決模式中對決敗北後突入的高確或是時短模式，電嘴補助為 20/40/60 轉超過 60 轉時為確變濃厚

### ヤシマ作戰模式



發進準備模式後所移行的 15 轉限定的通常模式會發生專用演出

## 預告演出

### 保留變化預告



保留變化有很多種，有紅金的顏色類或是六角花紋或是初號機保留等等，出現カヲル保留等等的特殊保留時為激熱!?

### 標題預告



出現的文字會示唆發展目標或是期待度  
出現激熱當然就是激熱  
出現おめでとう為獲得大當濃厚

### STEP UP 系預告



EVA STEP UP

正方體 STEP UP

CODE 4B STEP UP

變形 STEP UP

STEP UP 系的演出全部有 12 種，STEP UP 越多則期待越高，出現紅色系為好機，金色則期待更高

### 拉門預告



拉門的顏色要注意，出現紅色或是六角花紋則有機會往期待度高的立直演出發展

### SP 發展演出



聽牌後會出現 EVA 發進的影像  
可期待發展 EVA CG 立直  
或是故事系立直

### 覺醒 ZONE



突入時為期待度大的先讀區間  
會有專用的 STEP UP 演出，發展到 STEP4 為好機，5 為大好機

### 次回預告



會預告發展目標的大好機演出  
出現「サービス サービス！」  
或是 10 代 LOGO 時則為激熱!

### 零背景預告



為經典的大好機演出，總共有  
兩種演出，會依照滯在場景而有  
不同的圖案

### カヲル背景預告



基本只要出現カヲル則為激熱  
聽牌後出現カヲルの話  
則大當就在眼前!?

### 故事連續預告



為擬似連系的演出之一，繼續越多則故事會有進展，三連續以上時為好機，邊框變金色則可期待大當

### 立直演出

#### 長立直



有三種的演出存在，期待度都很低  
聽牌的線數越多則期待度越高

#### 特殊發展系立直



有 AAA WINDER 與 EVA 2 號機獸化第二形態  
的兩種演出，主要從專用的連續演出發展  
出現六角花紋時為好機！

### 故事立直



故事機會圖案出現後ロンギヌスの槍也出現時則發展，會演出序、破、Q 的其中一個原作故事  
大當時會繼續演出剩餘的故事

## EVA CG 立直



主要從 SP 發展演出所發展的 EVA 對決使徒的對決立直，會依照對戰的使徒而有期待度的不同  
期待度依序為：第 5 使徒<第 4 使徒<第 9 使徒<第 10 使徒，EVA 的種類是初號機或是 F 型裝備  
則期待度高，要是金色切入演出發生或是判定按鍵是 V- CONTROLLER 的話則為激熱！

## 強故事系立直



有四種動畫影像存在的強故事系演出，期待度依序為：US 作戰<第 6 使徒<第 8 使徒<希望之槍  
發展希望之槍演出時可期待大當，也要注意台詞的顏色

## 確變中的演出

### 初號機 ENTRY BATTLE



會以玩家坐上 EVA 的視點來進行演出，如果遇到使徒的話則發展對決  
用按鍵使使徒的體力歸零的話則獲得大當，按鍵按下的時間點正確時可能會給予大傷害

### 初號機 ENTRY BATTLE 簡單版



為演出比較少的簡單模式，演出主要會剩下台詞預告與視窗預告  
立直發展後會跟上面的模式一樣進行對決演出

## IMPACT BATTLE



對決前半比較容易勝利的零號機、對決後半比較容易勝利的八號機、平均型的二號機

以上面三個機體來進行共通的對決演出，基本上 EVA 先制時即為勝利濃厚

當然對方先制時只要迴避攻擊或是承受下攻擊沒倒下時也是為勝利

EVA 的攻擊方式會示唆 16R 的獲得期待度：通常攻擊<ビゼンオサフネ<ロンギヌスの槍

### 使徒各別的勝利期待度



全對決都共通，對戰的使徒種類會有勝利期待度的不同

期待度：第 10 使徒<第 9 使徒<第 4 使徒<第 3 使徒<第 6 使徒

## 各演出期待度

### 四大演出

演出種類	零背景	次回預告	覺醒 ZONE	金色切入演出
期待度	56%	66%	60%	60%

### 保留變化演出

保留種類	紅色	金色	初號機	六角花紋	暴走	彩色	カヲル
期待度	32%	63%	74%	95%	大當濃厚		

### 初號機連續預告

演出種類	咆哮	前轉	眼光	x2	x3	拳擊	刀
期待度	31%	49%	71%	4%	20%	1%	8%

### シンジ糾結預告

演出種類	總和期待度	x2	x3	銀框	金框
期待度	45%	90%	44%	40%	大當濃厚

### 其他預告演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
初號機眼光先讀	38%	ゼーレ預告 6 次	24%
切入演出預告	27%	ゼーレ預告 7 次	64%
初號機咆哮	54%	ロンギヌスの槍役物	51%
直播畫面視窗-紅色	20%	倒數預告	43%
直播畫面視窗-金色	80%		

### SP 發展演出

演出種類	通常發進	各機乘員	面板發進	影片發進	警報緊急	シンジ	ゲンドウ
期待度	7%	7%	16%	38%	43%	62%	65%

### CG 系立直

演出種類	期待度	演出種類	期待度
第 4 使徒-前半	7%	第 5 使徒-前半	6%
第 4 使徒-後半	42%	第 5 使徒-後半	10%
第 9 使徒	26%	第 10 使徒	66%

### 故事立直

演出種類	序	破	Q
期待度	53%	42%	大當濃厚

### 強故事系立直

演出種類	US 作戰	第 6 使徒	第 8 使徒	希望之槍
期待度	25%	29%	39%	70%

### 特殊立直

演出種類	AAA WINDER	2 號機獸化第二形態
期待度	10%	大當濃厚



## 確變中對戰的使徒

演出種類	第 10 使徒	第 9 使徒	第 4 使徒	第 3 使徒	第 6 使徒
期待度	44%	68%	80%	91%	大當濃厚

## IMPACT BATTLE

機體	先制	回避	復活
零號機	85%	3%	12%
二號機	70%	9%	21%
八號機	7%	17%	76%

## 我方攻擊種類的 16R 期待度

演出種類	弱攻撃	ビゼンオサフネ	ロンギヌスの槍
期待度	44%	68%	80%

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>