

八通屋

エヴァンゲリオン 勝利への願い
福音戦士 至勝利之願
ビスティ (Bisty)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

- BONUS 和 ART「IMPACT RUSH」為代幣增加的類型。
- 自力機會區域「緊 Q 迎擊作戰」搭載。
- 100G 繼續的特殊 ART「暴走 MODE」搭載。

【機械割】

設定 1：97.6% 設定 2：99.5% 設定 3：101.6%
 設定 4：104.7% 設定 5：108.6% 設定 6：112.5%

【ART 概要】

ART「IMPACT RUSH」為純增約 2.0 枚/1G，1 回合 40G 繼續 + 對決。
 分為累積部分和使徒殲滅對決部分，在累積部分使用獲得的「EVA SOUL」
 於繼續對決中進行挑戰。

【BONUS 的純增枚數】

@IMPACT CHANCE

從異色 7 連線突入，獲得枚數 60 枚的 BONUS。

@BIG BONUS

從同色 7 連線突入，獲得枚數 150 枚的 BONUS。

@(超) F 型 CRASH

F 型 CRASH 的平均 EVA SOUL 累積數為 8 個。

超 F 型 CRASH 的平均 EVA SOUL 累積數為 21 個。

@PREMIUM IMPACT 覺醒

平均 EVA SOUL 累積數為 25 個。

【天井】

BONUS 後，777G 消化為到達天井，ART 當選確定。

另外，連續 9 次都沒有從 BONUS 中當選 ART 的話，在第 10 次的 BONUS 後一定突入至 ART。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

在通常時存在 4 種狀態。

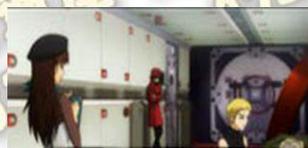
滯在狀態期待度越高則 BONUS 當選時越容易進行 ART 的抽選。

根據液晶舞台，可能暗示滯在模式。

期待度依照「船橋 < 艦內 < NERV 本部 < 外界」的順序遞增。



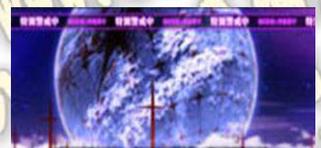
船橋



艦內



NERV 本部



外界

@通常時演出



核心型螢幕

在框體上部的螢幕進行 BONUS 或 ART 的當選告知及暗示期待度。「CHANCE」是紅色的話期待度大！？



蜂巢圖案

本機的大機會圖案，可能會出現連續演出的標題等等。

@連續演出



ヴンダー侵食 (Wunder 侵食)

信賴度 2.0

被使徒侵食的 Wunder 如果逃脫
困境的話則演出成功。



ヴンダー出陣 (Wunder 出陣)

信賴度 2.5

Wunder 成功殲滅使徒的話則演
出成功。



8 號機出擊

信賴度 3.0

真理操縱的 8 號機打倒
使徒的話則演出成功。



改 2 號機 & 8 號機出擊

信賴度 3.5

明日香和真理殲滅使徒的話則演出成功。另
外，連續演出發生時標題是紅色的話機會上
升。蜂巢圖案的話…!?



第 13 號機出擊

信賴度 4.0

真嗣操縱第 13 號機戰鬥，期待度最高的連續演出。另外，即使是低期待
度的連續演出，在標題出現後不久也有可能發生昇格至高期待度的連續
演出哦！



【機會區域的構成】

@緊 Q 迎擊作戰



■ 概要

20G 繼續的機會區域，消化中以全役進行 ART 抽選。

畫面的跑馬燈顏色暗示 ART 當選期待度，在最終時的連續演出告知是否當選。

期待度依照「藍 < 黃 < 綠 < 紅 < 虹」的順序遞增。

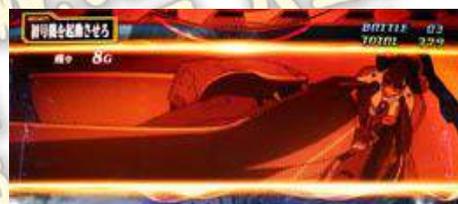
ART 當選期待度約 50%。

■ 突入契機

畫面右下的「レス Q POINT」到達 10000pt 時。

※レス Q POINT 連續演出失敗時，BONUS 中的 ART 抽選未當選時會進行合計。

@暴走挑戰



■ 概要

ART 結束時的一部分突入 10G 繼續的機會區域。

消化，全役進行 ART 抽選。

從暴走挑戰當選 ART 的話，突入至 SPECIAL ART「暴走 MODE」的機會濃厚。BONUS 當選時則確定成功！？

ART 當選期待度約 60%。

【BONUS 的構成】

@IMPACT CHANCE



■ 概要

從異色 7 連線突入獲得枚數 60 枚的 BONUS。

在通常時當選的話，消化中抽選 ART。

在 ART 中當選的話，消化中進行 EVA SOUL 累積的抽選。

ART 當選的告知模式有 6 種類可以選擇。

在開始畫面的第 1 停止時，在左中右的停止按鈕選擇「真嗣」、「麗」、「明日香」三人。

全部轉輪停止前，長押 CHANCE 按鈕，告知模式有變化（模式如下）。

・告知樣式概要

真嗣告知 ⇒ 故事告知種類，以畫面右側的電力表暗示期待度，屋島作戰成功則 ART 當選濃厚。

麗告知 ⇒ 機會告知種類。轉輪鎖定發生為機會。

明日香告知 ⇒ 完全告知種類。

1. BIG BONUS



■ 概要

從同色 7 連線突入，獲得枚數 150 枚的 BONUS。

在通常時當選的話，消化中會抽選 ART。

在 ART 中當選的話，消化中進行 EVA SOUL 累積的抽選。

ART 當選期待度約 50%。

2. (超) F 型 CRASH

■ 概要

ART 中的 BONUS 當選時一部份突入至上乘特化 BONUS。(從同色連線突入的話為超 F 型 CRASH)



消化中每 G 以高確率 (約 1/1.5) 累積 EVA SOUL，F 型 CRASH 的平均 EVA SOUL 累積數為 8 個，超 F 型 CRASH 的平均 EVA SOUL 累積數為 21 個。

3. PREMIUM IMPACT 覺醒

■ 概要

BIG 當選時的一部份突入至 PREMIUM BONUS。在突入時發生凍結會累積 13 個 EVA SOUL。



BONUS 消化中也會以高確率進行 EVA SOUL 的累積抽選。

平均 EVA SOUL 累積數為 25 個。

【ART 的構成】

1. IMPACT RUSH



■ 概要

1 回合 40G+ 使徒殲滅對決分繼續，1G 中獎的純增枚數約 1.5 枚的 ART。

(含 BONUS 的純增約 2.0 枚)

ART 分為前半部分的累積部分和後半部分的使徒殲滅對決，在累積部分使用得到的 EVA SOUL 進行繼續抽選。

【累積部分】



在 ART 的前半部分，每 G 對應成立小役進行「EVA SOUL」的累積抽選。

ART 中對應內部狀態，累積期待度會有所變化。

內部狀態根據液晶舞台來暗示，依照早上→傍晚→晚上的順序期待度上升。

在畫面左上的剩餘 G 數變為 0 時，結束累積部分。

進行 ART 的繼續抽選，並移行至使徒殲滅對決。

【使徒殲滅對決】



在累積部分使用得到的 EVA SOUL 進行繼續對決。

於開始時出現的使徒殲滅成功的話，ART 回合繼續。

對決中瞄準 BAR 的切入發生時消費 1 個 EVA SOUL。

切入發生時移行至 2G 繼續的攻擊演出。

最初的第 1G 為逆押的切入發生，BAR 圖案根據停止的轉輪決定出擊的機體。

對應在第 2G 出擊的機體和成立小役，將會抽選對使徒的傷害。

(使徒殲滅對決中也是對應成立小役抽選獲得 EVA SOUL)

使徒殲滅對決中的 BONUS 當選時則實踐上對決勝利濃厚。

EVA SOUL 變為 0 之前將使徒的體力削減成功的話，ART 回合繼續。

沒有將使徒成功打倒的話，在最終的繼續演出會移行至高潮對決。

高潮對決為 5G 間，對應成立小役進行中獎與否的改寫抽選，失敗的話則 ART 結束。

在使徒殲滅對決根據出現的使徒，血量條會有所差異，越難打倒的使徒越能期待勝利時的恩惠。

【ART 中的演出】

@舞台演出



白天



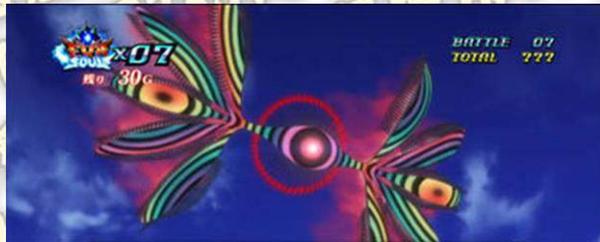
傍晚



晚上

累積部分中根據滯在舞台暗示 EVA SOUL 累積期待度。依照「白天 < 傍晚 < 晚上」的順序機會上升。

@EPISODE



第 8 使徒迎擊作戰



屋島作戰

累積部分變成 EPISODE 的話，在這個時間點次回合繼續濃厚。當然也會進行 EVA SOUL 的累積抽選，在最後總結告知。

@使徒殲滅對決（第 1 場遊戲）



使徒殲滅對決的第 1 G 瞄準 BAR 的切入發生。BAR 停止在不同的轉輪 EVA 的出擊機體也不相同，右轉輪為 2 號機、中轉輪為零號機、左轉輪為初號機。初號機的話攻擊力提升！？複數地方停止時 EVA 也是複數出擊。替代系統啟動時殲滅意味濃厚！？不論哪個轉輪的 BAR 都沒有停止，EVA 也沒有出擊的話，說不定是薰出擊的超級機會！？

@使徒殲滅對決（第2場遊戲）



決定了出擊的 EVA 後再來是決定攻擊力。出擊機體數×成立小役=攻擊力。
成立小役依照「REPLAY 或鈴鐺<弱特殊小役或機會目<強特殊小役<
BONUS」的順序提升傷害量。BONUS 當選時殲滅意味濃厚。

【特別 ART 的構成】

1. 暴走 MODE



■概要

暴走挑戰成功時突入至 100G 繼續的 SPECIAL ART。

消化中以高確率進行 EVA SOUL 的累積抽選，消化後突入至 IMPACT RUSH (ART)。

【轉輪排列】

【役構成】

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

BIG BONUS



獲得枚数150枚

IMPACT CHANGE



獲得枚数60枚

	---	REPLAY or 9枚		REPLAY or 3枚			
			9枚				REPLAY

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 3 號櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪下段黃 7 停止時，中轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜聽牌時，中轉輪瞄準西瓜。

@BONUS 中的打擊方法



BIG 前半 14G 是左轉輪上段櫻桃停止時，右轉輪瞄準紅 7。



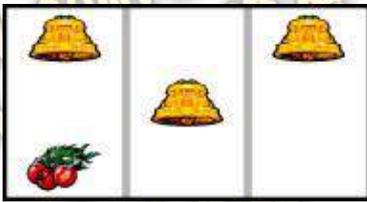
BIG 後半，或是 IMPACT CHANCE 中，適當打擊消化即可。

@ART 中的打擊方法

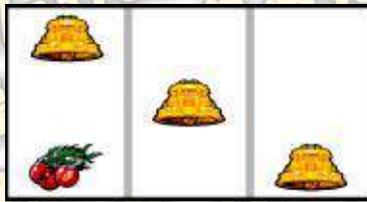


押順導航發生時，跟 演出發生時，實踐小役 切入發生時，各轉輪瞄
從導航停止。 瞄準。 準指定圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



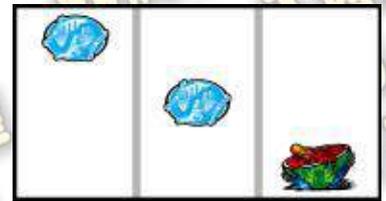
中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目

【BONUS 出現率】

● BIG

設定 1 : 1/963.8

設定 2 : 1/963.8

設定 3 : 1/963.8

設定 4 : 1/936.2

設定 5 : 1/910.2

設定 6 : 1/910.2

● REG

設定 1 : 1/162.2

設定 2 : 1/160.6

設定 3 : 1/157.5

設定 4 : 1/154.6

設定 5 : 1/151.7

設定 6 : 1/149.6

