

# 反逆的魯路修 R2

パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ R2



導入年月 2016/05  
五號機 A+ART TYPE

樂都機種介紹 QR

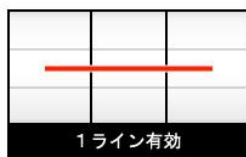


手機掃描 QR 進入機種介紹

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



GEASS RUSH 純増 36 枚



HYPER BIG BONUS

純増 250 枚



BIG BONUS 純増 180 枚



REG BONUS 純増 54 枚



紅櫻



西瓜



銅鐘



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「REBELLION ATTACK」
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/32768  
特典為 GEASS RUSH 突入

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時當選 ART 確定

**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



**f** 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

## 小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪瞄押西瓜可形成連線

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止

右轉輪中段大牌圖案停止或紅櫻三連時為紅櫻機會牌，都未有上述牌型停止時為紅櫻



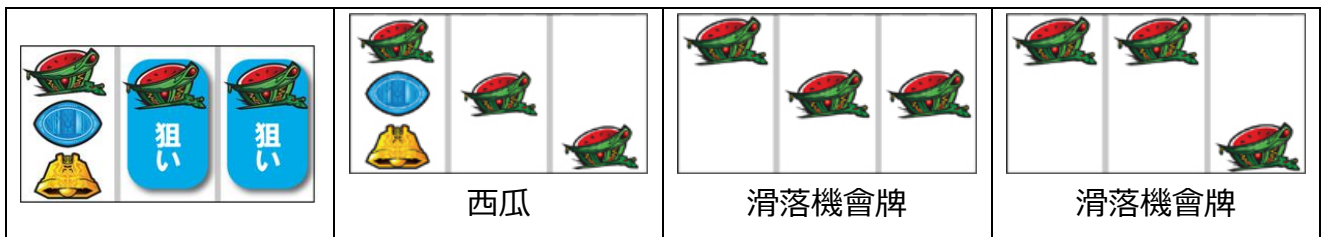
左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，以下幾個停止型出現時為下段 BAR 機會牌

青再形成小 V 型時為 GRP



左轉輪上段西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押西瓜但是沒有連線時為滑落機會牌



## BONUS&ART 中打法

有押順時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其他演出按照一般時打法即可



# 本機基本演出說明

## 基本場景與模式說明

### 通常場景



通常場景總共有四種，期待度依序為：學園走廊<表參道館<文化祭<學園屋頂  
還有學園地下場景為 ART 的前兆，有機會突入 CZ，零司令室宜型時為 CZ 或 BONUS 的大好機

### REBELLION ATTACK



約 20G 繼續的 ART 前兆場景（內部為 CZ），期待度約 30%。演出分作前半與後半  
後半中將敵人給擊破的話則 ART 或是 BONUS 當選，滯在中當選 BONUS 時則為 ART 濃厚！？

### BONUS



有藍七連線的 HBB（約 250 枚）、紅七連線的 BB（約 180 枚）、紅紅藍七連線的 RB（約 54 枚）

通常時當選時會進行 ART 抽選，ART 中會進行碎片上乘抽選

### ART BLACK REBELLION R2



1SET 40G 固定，純增約 1.4 枚/G 的 ART，消化中特殊小役或 GEASS 目會進行對戰碎片的獲得  
在 SET 消化之後的 GEASS 對決中會使用。GEASS 對決突入時會抽選對戰選手  
會使用碎片來攻擊對手，將對手的 HP 歸零的話則次 SET 繼續，碎片也有次 SET 繼續確定的 SP 碎片

### GEASS RUSH



通常時或 ART 中凍結發生時所突入的本機最強 SP 碎片上乘區間，BAR 連線時當選  
消化中 C.C.圖案連線時則上乘 SP 碎片，會直到銅鐘成立四次為止

## 通常時的演出

### 任務



種類有學園系與黑之騎士團系的多種演出，主要在成立特殊小役後經由前兆後演出

成功的話則當選 BONUS 或是 ART

### REBELLION ATTACK 前進 PART



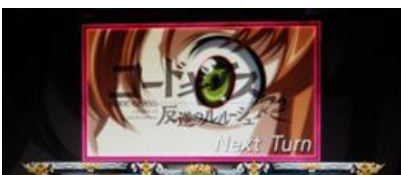
畫面左上的陣型與戰略指示條很重要  
陣型發動或是自軍變大的話則期待度上升  
ZERO 切入演出發生時則為大好機  
數 G 消化後則移行對決 PART

### REBELLION ATTACK 對決 PART



會依照對戰對手而有期待度的變化  
V.V.出現的話則勝利期待度上升，我方角色期待度：「玉城」 < 「藤堂」 < 「星刻」 < 「カレン」  
攻擊命中時則自軍的戰略指示條會上升  
擊破對戰對手的話則當選 ART 濃厚

### 次回預告



主要在任務發展等等時間點發生  
為激熱，會示唆接下來的演出

### 紅色文字台詞



對話演出時出現的機會上升演出  
如果文字是金色則為激熱！

### 豹紋



Sammy 特有的激熱花紋  
各種場合只要出現時為激熱

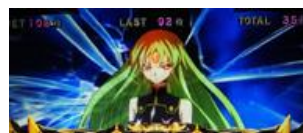
## BONUS 中的演出

### 通常時的 BONUS



通常時切入演出發生時為 C.C.圖案連線的好機  
切入演出的種類會有期待度的變化  
REG 中 RP 很重要，成立四次為 CZ 濃厚  
成立五次的話則為 ART 濃厚

### ART 中的 BONUS



ART 中的 BIG 在機會牌或是 GRP 成立時  
進行對決碎片獲得抽選，切入演出發生形成  
C.C.連線的話則獲得 SP 碎片濃厚  
REG 為碎片高確去狀態，RP 成立時則獲得碎片  
銅鐘也會進行抽選



## EPISODE



全部總共有九種，數 G 間可以欣賞原作動畫演出，BONUS 當選時的一部分或是 ZERO REQUIEM 突入時、或是 GEASS 對決中破壞對方武器勝利等等條件會出現

ART 21 連以上的話則會發生 LAST EPISODE

## ART 中的演出

### 場景



碎片上乘期待度分別有四種不同的場景，上方越右邊的場景則上乘期待度越高

最右邊的海市蜃樓場景為 SP 碎片的高確率狀態

### 碎片獲得

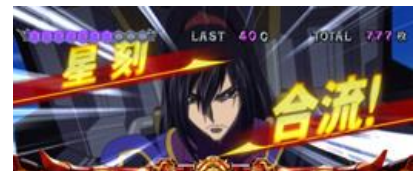


全部特殊小役與 GRP 會進行碎片獲得抽選

對決碎片會在後面的對決時使用

SP 碎片獲得則為繼續濃厚！

### 與夥伴會合



夥伴會合越多則後面的 GEASS 對決勝利期待度會上升

參戰的角色有很多種，人數越多則後面對決給予對手損傷會越大

且有更大的機會會發生 HP 大量減算好機的追擊 CHANCE

### 任務



任務有完成陣型！一擊破壞！等等的演出

成功的話則上乘碎片或是當選 BONUS

陣型或是按鍵種類會有機會上升演出必須注意

### ZERO REQUIEM



GEASS 對決中打贏枢木スザク後突入的

1SET 40G 高繼續率 ART。滯在中スザク為夥伴

碎片上乘率與繼續率會大幅上升

為 ART 大連莊的一個重要契機！

## GEASS BATTLE 中的演出

### 對戰對手



每一 SET 都會進行抽選，勝利期待度：「ビスマルク」 < 「ジノ」 < 「アーニャ」 < 「ルキアーノ」 < 「モニカ」，スザク會在第 3.5.7SET 時會進行出現抽選，第 10SET 為出現濃厚

對決スザク勝利的話則突入 ZERO REQUIEM

### 追撃 CHANCE



發生時不會減少碎片並進行攻擊，最大四回繼續  
可期待減少敵方大量 HP

### 一撃 CHANCE



按鍵按下成功的話則  
給予對方大量傷害  
也有可能一擊勝利

### 武器破壞 CHANCE



武器破壞則勝利  
且次 SET 突入前會發生  
EPISODE，為大量出玉  
獲得的好機

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
GEASS RUSH	1/32768					
HYPER BIG	1/978			1/964		1/950
BIG	1/690	1/683		1/676		1/662
REG	1/596	1/590	1/585	1/580	1/570	1/565
BONUS 合算	1/239	1/237		1/234	1/232	1/229
ART 初當	1/624	1/590	1/507	1/451	1/377	1/339
BONUS+ART	1/173	1/169	1/161	1/154	1/144	1/137
機械割	97.5%	98.5%	100.8%	103.9%	108.5%	112.3%

## 通常時小役確率

以下 BAR 下段機會牌簡稱「BAR 機」、以下紅櫻機會牌簡稱「紅櫻機」

以下滑落機會牌簡稱「滑落機」、機會牌就是上述三個的合稱

設定	1	2	3	4	5	6	
西瓜	1/82.6	1/82.4	1/82.3	1/82.0	1/81.8	1/81.4	
小役	紅櫻	紅櫻機	中段櫻	BAR 機	滑落機	押順銅鐘	共通銅鐘
確率	1/95.7	1/253	1/16384	1/819	1/224	1/4.52	1/54.3

## RP 確率

GEASS RP 以下攻略中皆簡稱「GRP」

成立役	RT0	RT1	RT2/3
共通 GRP	1/7.30	1/819	1/191
押順 GRP			1/10.0
再.再.鐘.		1/7.36	

## BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
西瓜	2.90	3.14	3.27	3.63	3.87	4.35	
小役	紅櫻	紅櫻機	中段櫻	共通銅鐘	共通 GRP	BAR 機	滑落機
確率	8.03	21.2	100	0.66	20.0	20.0	30.1

## ART 中 RP 確率

狀況	夥伴人數	共通 GRP	押順 GRP	GRP 合算
1st BATTLE 中		1/191	1/10.0	1/9.50
SP 碎片消費 BATTLE 中	1 人		1/256	1/178
	2 人		1/160	1/87.1
	3 人		1/80.0	1/56.4
	4 人		1/40.0	1/33.1

## 轉輪鎖定發生抽選

轉輪鎖定發生時，如果機會牌否定的話則 BONUS 當選確定

契機	機會牌成立	機會牌+BONUS	其他小役+BONUS	BONUS 成立中
發生確率	1/25.6	1/7.1	1/25.6	1/256



## 通常時狀態移行抽選

REG 與 ART 結束時移行高確確定，特殊小役成立時會進行高確移行抽選

BIG 結束時 50%移行高確、不中/RP/押順銅鐘成立時的 4.3%轉落低確

高確移行抽選	設定 12	設定 34	設定 56
共通銅鐘	5.86	7.81	9.38
紅櫻/西瓜	30.1	34.4	35.9

## 通常時 GEASS pt 獲得抽選

以下契機發生時會進行 GEASS pt 獲得抽選，累計達 10pt 則突入「REBELLION ATTACK」

超過的部分會保留到下次

### 設定變更時

GEASS pt	0pt	5pt
分配比例	50.0	50.0

### ART 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
0pt	87.5	86.7	85.9	84.4	82.8	82
10pt	12.5	13.3	14.1	15.6	17.2	18

### REBELLION ATTACK 失敗時

設定	1	2	3	4	5	6
0pt	93.8	93.4	93	92.2	90.6	89.8
10pt	6.25	6.64	7.03	7.81	9.38	10.2

### 機會牌成立時

設定	低確中					高確中				
	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
1	41.4	9.38	2.34	1.17	5.08	52.3	12.5	8.98	8.98	17.2
2					5.86	50.0				19.5
3					6.64	47.7				21.9
4					7.42	43.4				26.2
5					8.20	41.4				28.1
6					10.2	36.3				33.2

### GRP 成立時

設定	低確中				高確中			
	1pt	2pt	3pt	5pt	1pt	2pt	3pt	5pt
1	23.8	0.39	0.39	0.39	48.8	0.39	0.39	0.39
2	24.6				52.7			
3	26.6	0.78	0.78	0.78	54.7	1.17	1.17	1.17
4	27.3				58.6			
5	29.3	1.17	1.17	1.17	62.5	1.95	1.95	1.95
6	31.3				66.4			

### 紅櫻/西瓜成立時

設定	低確中				高確中			
	1pt	2pt	3pt	5pt	1pt	2pt	3pt	5pt
1	3.91	0.39	0.39	0.39	18.8	0.39	0.39	0.39
2	5.08				20.3			
3	5.86	0.78	0.78	0.78	24.2	1.17	1.17	1.17
4	8.20				29.3			
5	9.38	1.17	1.17	1.17	33.2	1.95	1.95	1.95
6	10.6				35.2			

### 共通銅鐘成立時

設定	高確中			
	1pt	2pt	3pt	5pt
1-6	3.91	0.39	0.39	0.39

### GEASS pt 示唆演出

特殊小役成立時，第 3 停止時「魯路修的眼睛」發光的話則為 GEASS pt 獲得確定

不中/銅鐘成立時發光則 GEASS pt 複數點數所持確定

但是前兆中因為會一直亮著所以為例外

## ART 直擊抽選

機會牌與確定役成立時會進行 ART 直擊抽選, 中段櫻與 GEASS RUSH 成立時為 100%當選

機會牌	設定 12	設定 34	設定 56
低確中	0.78	1.17	1.56
高確中	1.56	3.13	4.69

## REBELLION ATTACK 中的抽選

### 突入時的勝敗抽選

CZ 突入時會先決定勝敗

設定	1	2	3	4	5	6
敗北	78.1	77.3	75.8	73.0	69.9	67.2
勝利	21.9	22.7	24.2	27.0	30.1	32.8

之後會依照勝敗決定繼續 G 數

G 數	9-10	11-14	15	16	17
敗北時			1.56		
勝利時	各 1.17	各 0.39	11.7	0.39	0.78
G 數	18	19-21	22-23	24-25	26-27
敗北時	7.03	各 17.2	各 15.6	各 4.3	
勝利時	7.03	各 7.42	各 14.8	各 10.2	各 1.95

### CZ 中的勝利置換抽選

消化中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選, BONUS 成立為勝利確定

成立小役	置換當選率
GEASS RP/紅櫻/西瓜	1.56
機會牌	12.5

### 勝利 CZ 中的 GEASS pt 獲得抽選

勝利 CZ 中特殊小役成立時會進行 GEASS pt 獲得抽選

### REBELLION ATTACK 實質成功率

設定	1	2	3	4	5	6
敗北	69.6	68.8	67.5	65.0	62.2	59.7
勝利	30.4	31.2	32.5	35.0	37.8	40.3



## GEASS RUSH 中的抽選

當選確率為 1/32768，GR 中成立四次銅鐘後結束，平均可獲得 5.07 個 SP 碎片

設定	銅鐘	GEASS 目	假 CC	平行 CC	平行 CC	斜線 CC1.2	CC 連線合算
1-3	1/2.24	1/21.8	1/10.1	1/3.45	1/9.36	各 1/164	1/2.45
4	1/2.13			1/3.74			1/2.59
5	1/2.07			1/3.97			1/2.70
6	1/2.00			1/4.23			1/2.81

GEASS 目與 CC 連線時為獲得 SP 碎片，斜線 CC 連線則為 SP 碎片+海市蜃樓場景突入

## 通常時當選的 BIG 中的抽選

CC 連線成立時為 ART 確定，斜線 CC 連線則為 ART+海市蜃樓場景突入確定

GRP 以及滑落機會牌成立時會進行 GEASS pt 的獲得抽選

成立役	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
GRP	78.9	14.8	4.69	1.56	
滑落機	56.3	12.5	10.9	10.9	9.38

## 通常時當選的 REG 中的抽選

REG 當選時會進行狀態抽選（99.2%通常、0.78%為 SP）

REG 中會依照 RP 次數獲得 GEASS RP，SP 狀態中只要成立一次 RP 就獲得 SP 碎片一個

RP 次數	1-2	3	4	5	6-
通常狀態中	GEASS 1pt	GEASS 3pt	GEASS 5pt	ART 確定	SP 碎片 x1

## ART 中當選的 BIG 中的抽選

GEASS RP 以及滑落機會牌成立時會進行對決碎片獲得抽選

成立役	1 個	2 個	3 個	5 個	10 個
GRP	98.8	0.39	0.39	0.39	
滑落機	61.3	36.7	0.78	0.78	0.39

CC 連線成立時為獲得 SP 碎片確定，斜線 CC 連線則為 SP 碎片+海市蜃樓場景突入確定

## ART 中當選的 REG 中的抽選

銅鐘成立 1~4 次時為 30.1%獲得對決碎片、5 次以上時為 30.1%獲得 SP 碎片

RP 成立 1~4 次時獲得對決碎片確定、5 次以上時獲得 SP 碎片確定

## ART 初始人數抽選

每一 SET 開始時會抽選夥伴人數，抽選到 4 人時為繼續確定

夥伴人數	1 回	2 回	3 回	4 回
分配比例	82.0	13.7	3.91	0.39

## ART 初期狀態分配

EPISODE 發生時		EPISODE 未發生時		
高確	蠶樓	低確	高確	蠶樓
80.1	19.9	69.5	30.1	0.39

## ART 中碎片獲得抽選

### 對決碎片獲得抽選

會依滯在狀態與成立役進行對決碎片獲得抽選，FINAL BATTLE 中與準備中也會進行抽選

小役	押順 GRP			共通 GRP			機會牌		
	準備	低確	高確	準備	低確	高確	準備	低確	高確
1 個	100	99.6	99.6	99.6	85.9	61.3	85.9	85.9	61.3
2 個					12.9	36.7	12.9	12.9	36.7
3 個					0.39	0.78	0.39	0.39	0.78
5 個					0.39	0.78	0.39	0.39	0.78
10 個		0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39

以上小役在海市蠶樓中 100%當選 1 個確定

小役	紅櫻/西瓜				共通銅鐘			
	準備	低確	高確	蠶樓	準備	低確	高確	蠶樓
1 個	43.8	43.8	59.4	64.1	29.7	29.7	36.3	40.2
2 個	2.34	2.34	6.25		0.39	0.39	0.39	
3 個	0.39	0.39	0.39		0.39	0.39	0.39	
5 個	0.39	0.39	0.39		0.39	0.39	0.39	

## SP 碎片獲得抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行 SP 碎片獲得抽選（當選時為 1 個確定）

勝利確定的 FINAL BATTLE 中與準備中同樣也會進行抽選

狀態	押順 GRP	共通銅鐘	紅櫻	西瓜	共通 GRP	機會牌	中段櫻
準備			0.39	0.39	0.39	1.17	100
低確					1.17		
高確			0.78	0.78	2.34	2.34	
蜃樓	33.6	33.6	50	50	75	75	

## GEASS BATTLE 中 1st BATTLE 中的抽選

1st BATTLE 中消費對決碎片一個時會給予 50pt 以上的傷害，給予 1000pt 時為勝利確定  
有 SP 碎片時會優先消費後然後勝利確定

### スザク出現抽選

BLACK REBELLION R2 中會進行スザク出現抽選

出現並勝利時次 SET 突入 ZERO REQUIEM

ART	第 3SET	第 5SET	第 7SET	第 10SET
出現率	3.13	6.25	9.38	100

### 初期傷害 Lv 分配

BLACK REBELLION R2 中

對手	ビスマルク	ジノ	アーニャ	ルキアーノ	モニカ	スザク
傷害 Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv1~5

ZERO REQUIEM 中

對手	カレン	藤堂	星刻
傷害 Lv	Lv1~3	Lv4	Lv5

### 追撃發生抽選

會依照夥伴人數與成立小役進行追撃(1~4 回)的發生抽選，選擇 4 回時為勝利確定

機會牌/共通 GRP 成立時 100%發生追撃

夥伴人數	1 人	2 人	3 人
不中/RP/銅鐘	8.59	19.9	40.2
紅櫻/西瓜/押順 GRP	50.0	75.0	100



## 追擊次數分配

追擊次數	1回	2回	3回	4回
分配比例	29.3	41.0	29.3	0.39

## 傷害抽選

會依成立役進行傷害抽選,「追擊」中抽選會有變化,「追擊」第4連必定有1000pt傷害

小役	不中/通常 RP				押順銅鐘					機會牌		
pt	50	100	150	250	50	100	150	250	500	150	250	500
基本	95.7	3.13	0.78	0.39	50.0	18.8	18.4	12.5	0.39	78.9	18.8	2.34
追擊	65.6	32.0	1.56	0.78		50.0	24.2	24.2	1.56		50.0	50.0
小役	共通銅鐘/紅櫻/西瓜					GRP						
pt	100	150	250	500	100	150	1000					
基本	46.1	37.5	15.6	0.78	75.0		25.0					
追擊		50.0	25.0	25.0		50.0	50.0					

## 武器破壞抽選

會依照成立小役進行「武器破壞」抽選,「武器破壞」且對決勝利時會發生 EPISODE

發生 EPISODE 的次 SET ART, 80%為高確、20%為海市蜃樓

成立役	不中/RP/銅鐘	紅櫻/西瓜	機會牌/共通 GRP	押順 GRP
基本	0.39	12.5	25	0.39
追擊	1.95	25	50	1.95
SP 碎片		100	100	100

## GEASS BATTLE 中 FINAL BATTLE 中的抽選

### 勝利抽選

FINAL BATTLE 中 5G 間會依照成立役進行勝利抽選

成立役	共通銅鐘	紅櫻/西瓜	機會牌	GRP
第1~4G	0.39	6.25	12.5	100
第5G		100	100	100

### 繼續抽選

會依照給予敵人的傷害 pt 進行 ART 繼續抽選

傷害 pt	~240pt	~490pt	~740pt	~990pt
繼續期待度	約 20%	約 30%	約 50%	約 75%