

# 反逆的魯路修

コードギアス~反逆のルルーシュ~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/05

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊四線有效

50 枚約可遊技轉數 30.5G

小役構成



**GEASS RUSH**

獲得枚數超過 47 枚時結束



**BIG BONUS**

獲得枚數超過 287 枚時結束



**REG BONUS** 遊玩 8G 後結束



**SIN BONUS** 遊玩 1G 後結束



4 枚

1 枚

**BONUS 中 12 枚**



4 枚



**REPLAY**

轉輪配列

リール配列

21	🍌	🍌	🍌
20	🔵	🍌	🍌
19	🍌	🍌	🍌
18	🍌	🔵	🍌
17	🍌	🍌	🔵
16	🍌	🍌	🍌
15	🔵	🍌	🍌
14	🍌	🍌	🍌
13	🍌	🔵	🔵
12	🍌	🍌	🍌
11	🔵	🍌	🍌
10	🍌	🍌	🍌
9	🍌	🔵	🔵
8	🔵	🍌	🍌
7	🔵	🍌	🍌
6	🍌	🔵	🔵
5	🍌	🔵	🔵
4	🍌	🍌	🍌
3	🔵	🍌	🍌
2	🍌	🍌	🍌
1	🍌	🔵	🔵

開獎條件 特殊小役抽選 BONUS 或是 ART

轉輪凍結特典與確率

通常時凍結為 BAR 連線成立的 1/4(確率 1/262144), 特典為 GEASS RUSH 突入確定

BIG BONUS 中的轉輪凍結確率為 1/16384, 特典為突入 90%的 LOOP ART 確定

天井情報與恩惠

第一天井為通常時消化 960G, 到達後突入天井狀態, 此狀態中押順銅鐘成立時當選 ART 複數 SET 確定後到 ART 發動之前, 押順銅鐘成立的 1/4 進行 ART SET 數上乘抽選

第二天井為 BONUS 間 1500G, 到達後押順銅鐘成立時經由前兆突入 90%繼續率的 LOOP ART

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



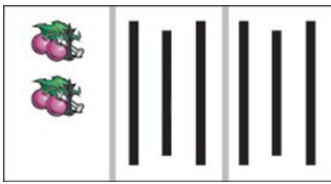
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪紅櫻(黑 BAR 下方)，約在轉輪上段到中段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪瞄押西瓜

左轉輪中段黑 BAR 停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押 7，7 上段停止時為強櫻  
7 下段停止時為弱櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘小 V 型為強銅鐘  
斜線大牌連線(中右轉輪西瓜可替代)時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜斜連線時為弱西瓜，平連線時為強西瓜  
瓜瓜(鐘/大牌)連線時為機會牌



### 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

學校場景



自家場景



倉庫街場景



通常時有多個內部模式狀態抽選 ART，特殊小役會進行模式移行及 ART 突入抽選

上面三個一般場景中，移行倉庫街時為高確滯在的好機會

### 進軍場景



進軍場景為 ART 突入前兆的場景，畫面右上方表示作戰的進行度，等級越高期待度越高

### 三種性能不同的 ART

BLACK REBELLION



GAWAIN ART



LOOP SYSTEM



本機有搭載三種不同性能的 ART，每種皆為 1 SET 40G 的 ART，基本為 BLACK REBELLION

GAWAIN ART 與 LOOP SYSTEM 為可期待大連莊的特殊 ART

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>

## ART 中的演出



畫面中發生押順時按照押順即可獲得銅鐘，無演出時照著一般時打法即可

切入演出時瞄押 CC 圖案連線成功的話則上乘 ART SET 數

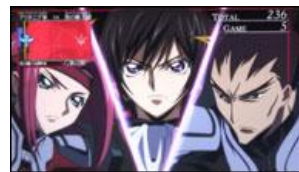
### 最後 10G 為兩部分構成的對決



最後 10G 為決定 ART 是否繼續的對決演出，1st 對決為指揮官對決，將敵軍打倒的話則繼續確定

2nd 對決為一對一對決，也是一樣將敵方打倒的話則 ART 繼續確定

### 1st 對決 指揮官對決



1st 對決中必須注意左上方的陣地分布，紅色部分越多則勝利期待度越高

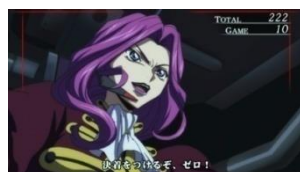
一開始魯路修的指令與作戰內容會有期待度的變化，如果 1st 對決勝利的話則次回突入特殊 ART

### 2nd 對決 一對一對決



1st 對決敗北後發展，對決中必須注意登場角色與武器的種類，勝利的話則 ART 繼續確定

## 高繼續型的 LOOP SYSTEM



ART 通常時為點數制，此特殊 ART 是繼續率型，繼續率不是 80% 就是 90%

最後 10G 的對決中，只要在 1st 對決勝利的話則 LOOP SYSTEM 繼續確定



## 上乘特化型的 GAWAIN ART



突入 GAWAIN ART 時當下即為繼續確定，且 ART SET 數上乘期待度大幅上升  
不只特殊小役成立時會進行上乘抽選，連押順銅鐘都約 1/5 會進行上乘

### BONUS 成立時為大好機!



GAWAIN ART 中 BONUS 成立的話為大好機! BIG 結束後會再度突入 GAWAIN ART 一次  
而 REG 中則是 ART 上乘期待度大幅上升的狀態

## 通常時演出

### 被奪走的面具



將被貓搶走的面具拿回來的話則演出成功

### 主角就是你!



大賽中合格過關的話則演出成功

### キュウシュウ戦役演出



キュウシュウ戦役演出為出現時即為激熱的演出，超高機會當選 BONUS 或是 ART

### 紅蓮舞う



為黑色騎士團的連續演出，也為高期待的連續演出，如果魯路修使其發生奇蹟的話…

### 奇蹟的藤堂



藤堂能無事回來的話則演出成功

### 目標為コーネリア



コーネリア掉入陷阱並被打倒的話則演出成功

### 復活演出



連續演出失敗時，GEASS 發動的話則發展復活演出，當然當下為 BONUS 或是 ART 確定

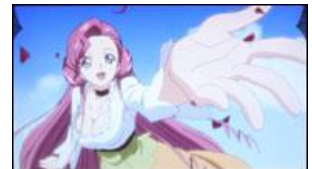
### GEASS 發動演出



起動時發動 GEASS 為大好機!

也有就這樣直接告知 BONUS 的演出

### 切入演出



不論何時只要 CC 或是ユフィ的切入演出

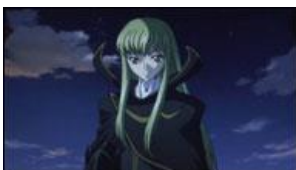
發生的話為好機到來

### GEASS 連續預告



GEASS 燈連續發動，繼續越多的話則期待度越高，4G 繼續的話則為超激!

### CC 登場演出



通常時 CC 頻繁出現的話則 ART 突入期待上升

### 次回預告演出



各種時機都會發生，發生時為激熱的演出!



### 台詞演出



必須注意台詞框的顏色，紅色背景出現時為好機

### 小役成立提示



登場的物品或是人物的顏色對應成立的小役

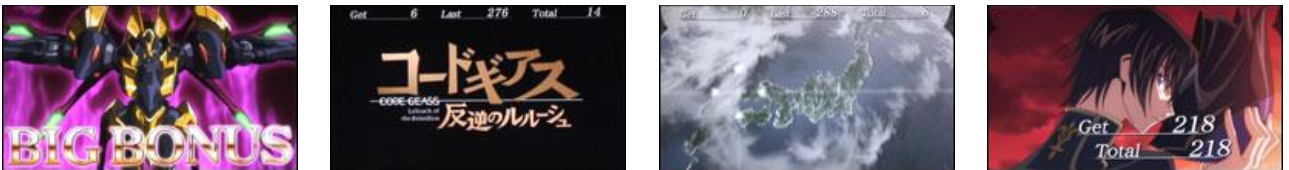
### 特殊演出



只要出現即為 BONUS 或是 ART 確定的特殊演出有很多種，各種情況下都有可能出現!?

## BONUS 中的演出

### BIG BONUS



為同色七連線突入，平均純增枚數約 214 枚

### 切入演出

### 特殊小役提示



BIG 中切入演出發生時，全轉輪瞄押 CC 圖案，連線的話則 ART 確定，如果是斜線 CC 圖案的話有高機會突入 GAWAIN ART，還有 BIG 中特殊小役成立時也會抽選 ART



## EPISODE BB



特定條件達成後發生的特殊 BB，再現名場景的影片會在 BB 消化中播放

### REG 突入時的角色



REG 突入時的登場角色必須要注意

### STEP UP 預告



起動後發生 STEP UP 預告時為特殊小役成立的

跟通常時不同的角色出現時則 ART 期待度上升

好機會，最終要是打開門的話為 ART 確定

## GEASS CHALLENGE



REG 中發生 GEASS CHALLENGE 的話為 ART 大量上乘的好機到來!

按鍵連打後門開的次數越多即為上乘越多，此時要注意門開後的背景顏色，彩虹色當然為激熱!

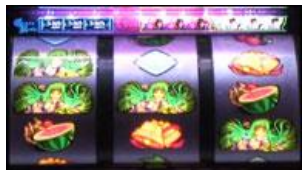
REG 成立時的狀態會影響發生確率，如果是在 GAWAIN ART 中為高機會發生!

## GEASS RUSH



本機最強的特殊 BONUS，銅鐘連線四次前，每轉約 1/1.5 發生 ART SET 數上乘

### 切入演出



演出發生一樣瞄押 CC 圖案

斜線連線的話則 GAWAIN ART 突入確定!?

### 銅鐘也有機會!?



雖然主要是 CC 圖案連線才會上乘

但是不中或是強銅鐘也會進行上乘抽選

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
GEASS RUSH	1/65536					
BIG BONUS	1/395	1/390	1/386	1/370	1/360	1/345
REG BONUS	1/819	1/790	1/771	1/697	1/676	1/688
BONUS 合算	1/266	1/261	1/257	1/242	1/235	1/226
ART	1/126	1/119	1/109	1/95.5	1/90.7	1/82.4
機械割	97.0%	98.5%	101.4%	106.1%	109.9%	116.4%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
押順銅鐘	1/5.42	1/5.43	1/5.45	1/5.50	1/5.52	1/5.53
弱櫻	1/116			1/107		
強櫻	1/328			1/273		
弱西瓜	1/128		1/123	1/122	1/117	1/116
強西瓜	1/431		1/417	1/415	1/397	1/386
機會牌	1/139	1/137	1/136	1/134	1/133	1/132
小役	通常 RP	機會 RP	紅櫻+RP	滑落 RP	紅櫻+機會 RP	
確率	1/7.31	1/16384	1/16384	1/16384	1/32768	
小役	強銅鐘	中段櫻	立直目	SIN	滑落機會 RP	
確率	1/4096	1/32768	1/16384	1/12.0	1/32768	

### BIG 中小役確率

小役	通常銅鐘	強銅鐘	弱櫻	強櫻	中段櫻	滑落機會 RP
確率	1/1.14	1/200	1/26.7	1/79.9	1/4096	1/8192
小役	弱西瓜	強西瓜	機會牌	立直目	假 CC	紅櫻+RP
確率	1/33.4	1/99.9	1/8192	1/16384	1/39.0	1/8192
小役	平行 CC	斜線 CC	鐘櫻櫻	滑落 RP	轉輪凍結	紅櫻+機會 RP
確率	1/293	1/4096	1/8192	1/8192	1/16384	1/8192



## REG 中小役確率

小役	通常銅鐘	強銅鐘	弱櫻	強櫻	中段櫻	滑落機會 RP
確率	1/2.0	1/50	1/3.95	1月20日	1/964	1/1024
小役	弱西瓜	強西瓜	機會牌	立直目	三擇 RP	紅櫻+機會 RP
確率	1/8.0	1/32	1/2048	1/4096	1/85.3	1/1024
小役	平行 CC	斜線 CC	鐘櫻櫻	滑落 RP	不中	紅櫻+RP
確率	1/2048	1/2048	1/512	1/1024	1/4096	1/1024

## GEASS RUSH 中小役確率

小役	通常銅鐘	強銅鐘	強櫻	假 CC
確率	1/3.28	1/32.8	1/122	1/16.4
小役	平行 CC	斜線 CC	再櫻再	不中
確率	1/2.43	1/8.19	1/65.5	1/21.8

## ART 中小役確率

小役	機會 RP	假 CC	平行 CC	斜線 CC	
確率	1/72	1/137	1/1092	1/3277	
設定	1	23	4	5	6
純槓	1/1311	1/898	1/840	1/736	1/643

## BONUS 同時當選率

立直目/中段櫻/機會 RP/紅櫻+RP/滑落 RP/紅櫻+機會 RP/滑落機會 RP 成立時 100%當選

設定	機會牌	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	強銅鐘	通常 RP
1	25.0	2.31	20	2.34	15.8	50	0.04
2	25.5			2.53			
3	25.7			2.62			
4	26.2	2.80		17.6			
5	26.4	3.23					
6	26.9	4.26					

## 通常時模式抽選

通常時特殊小役成立時會進行模式昇格抽選

小役	弱櫻			強櫻			機會牌					
滯在	低確		通常	不論	低確		通常	不論	低確	通常	不論	
移行	通常	高確	高確	超高	通常	高確	高確	超高	高確	高確	超高	
12	25	0.78	25	0.1	50	3.13	50	0.2	0.5	0.5	0.05	
34	30	1.17	30			4.69			0.75	0.75		
56	33.3	1.56	33.3			6.25			10	10		
小役	弱西瓜						強西瓜					
滯在	低確		通常		高確	低確			通常		高確	
移行	通常	高確	超高	高確	超高	超高	通常	高確	超高	高確	超高	超高
1	20	0.39	0.1	12.5	0.1	0.1	93.6	6.25	0.2	75	0.2	0.2
23		0.78		15								
45	1.17	16.7										
6	2.34	20										
1-6	0.003	0.002	0.009	0.003	0.003	50.0	40.0	10.0	50.0	50.0	50.0	
小役	押順銅鐘						強銅鐘					
滯在	低確		通常		高確	低確			通常		高確	
移行	高確	超高	高確	超高	超高	通常	高確	超高	高確	超高	超高	
1-6	0.003	0.002	0.009	0.003	0.003	50.0	40.0	10.0	50.0	50.0	50.0	

不中/RP 成立時會進行模式降格抽選，但高確/超高確中會有保障 G 數，期間內不進行降格

### 保障 G 數分配

30G	50G	70G	100G
65.6	25.0	6.25	3.13

### 模式降格抽選

滯在	通常	高確		超高
移行	低確	低確	通常	高確
1-6	2.00	2.50	7.50	10.0



## BONUS 後會根據 RANK 進行模式分配

RANK	BIG 後			REG 後	
	通常	高確	超高	高確	超高
RANK 1	49.9	50.0	0.10	99.0	1.00
RANK 2		99.0	1.00	95.0	5.00
RANK 3			100		100

## 各 TABLE 的 ART SET 數分配

以下所有抽選 ART 契機當選 ART 時，皆會抽選 TABLE 之後

再依照當選 TABLE 進行 SET 數抽選

### TABLE A

設定	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET	7 SET	9 SET	11 SET
1	79.7	14.1	4.69	0.78	0.39	0.2	0.2
2	78.5	17.6	3.13	0.39	0.2	0.1	0.1
3	79.7	12.5	6.25	0.78	0.39	0.2	0.2
4	76.6	18.8	3.91	0.39	0.2	0.1	0.1
5	70.3	18.8	9.38	0.78	0.39	0.2	0.2
6	66.2	25	7.81	0.59	0.2	0.1	0.1

### 其他 TABLE

TABLE	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET	7 SET	9 SET	11 SET
B				75	12.5	6.25	6.25
C	96.9	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1	0.1
D		93	6.25	0.39	0.2	0.1	0.1
E			75	12.5	6.25	3.13	3.13
F	100						
G		95.1	3.13	0.78	0.39	0.39	0.2
H	50	25	12.5	6.25	3.13	1.56	1.56
I					50	25	25
J	94.9	4.1	0.98				
K			75	25			
L	94.5	3.13	1.56	0.39	0.2	0.1	0.1

## 通常時 ART 抽選

通常時會依照模式與成立小役進行 ART 抽選

BONUS 成立時會依照 BONUS 當選契機進行 ART 抽選

小役	強銅鐘		弱櫻		強櫻		弱西瓜		強西瓜	
	低/通	高/超	低/通	高/超	低/通	高/超	低/通	高/超	低/通	高/超
1	0.50	100	0.05	3.13	1.56	33.3	0.10	6.25	5.00	50.0
2			0.10	3.13	3.13	33.3	0.20	6.25		
3			0.15	4.69	2.34	33.3	0.29	9.38	7.50	50.0
4	1.00		0.29	6.25	4.69	33.3	0.59	12.5		
5			0.20	4.69	3.13	33.3	0.39	9.38	10.0	50.0
6			0.39	6.25	6.25	33.3	0.78	12.5		

### BONUS 成立時

契機	中段櫻/GEASS RUSH	機會牌/立直目	單獨 BONUS/RP	BONUS 1G 連/EPBB
當選率	100	0.2	1	100

### 初當當選 ART 時的 TABLE 分配

所有特殊小役/單獨 BONUS 成立當選 ART 時: 超高確滯在時為 **TABLE B**、其餘為 **TABLE A**

當選 EPISODE BB/GEASS RUSH 時: **TABLE F** 確定

### 前兆中當選 ART 時的 TABLE 分配

契機	中段櫻	機會牌/立直目	BONUS1G 連	EPBB/GR	其他小役
超高以外	D	C	A	F	C
超高滯在	E	B	B	F	D

## BONUS 中的 ART 抽選

BIG/REG 成立時會先根據滯在的狀態進行 RANK 抽選

以下 BR 為普通的 BLACK REBELLION ART、LS 為 LOOP SYSTEM、GW 為 GAWAIN

狀況	BIG 成立時			REG 成立時		
	RANK 1	RANK 2	RANK 3	RANK 1	RANK 2	RANK 3
低/通	99.9		0.10	99.9		0.10
高確		99.9	0.10	99.9		0.10
超高/GW			100			100
準備/BR/LS			100		99.5	0.50



## BIG 中

BIG 中會依照 RANK 與成立小役進行 ART 抽選，以下為 ART 當選率

小役	通常銅鐘	強銅鐘	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜
RANK 1-2	0.1	6.25	0.1	1.56	0.2	5
RANK 3	0.2	50	0.78	12.5	1.56	25

上方表格中小役，RANK1-2 中當選 **TABLE A**、RANK 3 中當選 **TABLE C**(強西瓜為 **D**)

中段櫻/機會牌/立直目/CC 連線/所有特殊 RP/不中成立時當選確定，以下為 TABLE 分配

小役	中段櫻/機會牌	所有特殊 RP	立直目	平行 CC	斜線 CC	不中
RANK 1-2	G	A	B	A	G	F
RANK 3	D	C	E	A	G	F

## REG 中

REG 中會依照 RANK 與成立小役進行 ART 抽選，以下為 ART 當選率

小役	強銅鐘	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	通常銅鐘		
設定	1-6					12	34	56
RANK 1	3.13	0.2	1	0.1	5	0.01	0.02	0.05
RANK 2	50	1.56	25	3.13	50	0.02	0.05	0.1
RANK 3	100	50	50	50	100	12.5		

中段櫻/機會牌/立直目/CC 連線/所有特殊 RP/不中成立時 ART 當選確定

三擇 RP 成立時會依照 RANK 進行押順發生抽選，押順正確會形成再櫻再連線而 ART 確定

押順指示發生率：RANK 1 **5%**、RANK 2 **10%**、RANK 3 **100%**

TABLE 分配	通常銅鐘/弱櫻 弱西瓜/再櫻再	強銅鐘/強櫻 強西瓜	中段櫻/立直目 平行 CC	機會牌	斜線 CC	不中
RANK 1-2	A	A	B	G	K	F
RANK 3	A	H	B	G	K	F

## GEASS RUSH 中

GEASS RUSH 中會依照成立小役進行 BR/GW 抽選

小役	強銅鐘	不中	平行 CC	強櫻	斜線 CC/再櫻再
BR	99	99	95	100	
GW	1	1	5		100
BR 分配 TABLE	D	C	C	I	
GW 分配 TABLE	J	J	J		J

## ART 中的 ART 抽選

### ART 準備中一般 ART 當選率

小役	押順銅鐘	強銅鐘/中段櫻/1G 連 BONUS/GR	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜
當選率	0.006	100	1.56	16.7	3.13	25

以下當選率為 1%:機會牌/立直目/RP+BONUS/單獨 BONUS

TABLE 分配:除了 1G 連 BONUS 為 TABLE A、GR 為 TABLE F、其餘皆為 TABLE L

### ART 中 ART 當選率

狀態	小役	押順銅鐘	強銅鐘	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	機會 RP
低確	BR		50	0.78	13.3	1.56	20		1.25
	GW	0.006	50	0.78	3.34	1.56	5	1	0.32
高確	BR			1.56	26.7	3.13	40		20
	GW	0.01	100	1.56	6.67	3.13	10	1	5
GW 中	BR	20	99	25	50	25	75	50	50
	GW	0.2	1	0.25	0.5	0.25	0.75	0.5	0.5
狀態	小役	平行 CC	不中	斜線 CC/GR	中櫻+BIG	其他 BIG	REG	SIN	
低確	BR	80	80		100	99			
	GW	20	20	100		1			
高確	BR	80	80		100	99			
	GW	20	20	100		1			
GW 中	BR	75	99				100		
	GW	25	1	100	100	100		1	

以下為當選時的 TABLE 分配

當選 GAWAIN 時全部都為 TABLE J (GW 中的斜線 CC 有 10%機率为 TABLE K)

低/高確中當選一般 ART 全 TABLE L (例外:平行 CC 為 TABLE C、中櫻+BIG 為 TABLE M)

GAWAIN 中:強銅鐘/強西瓜當選 BR 為 TABLE N、押順銅鐘/REG 當選 BR 為 TABLE C

其他契機當選 BR 時為 TABLE L

## LOOP SYSTEM 抽選

ART 突入時會進行 BR/LS 抽選(GAWAIN 突入時不抽選)

LS 的繼續率有 80%與 90%兩種，當選 LS 時會以 1st 對決勝利後告知

突入 LS 時的第一 SET 不會進行抽選=繼續確定

下方表格的特殊契機為：通常時突入 EPBB、BB 中轉輪凍結、第二天并到達

契機	BR	LS	
		80%	90%
初當時	98.8	0.78	0.39
上乘部分	99.2	0.39	0.39
特殊			100