

八通屋

コードギアス反逆のルルーシュ R2

CODE GEASS 反逆的魯魯修 2

サミー (SAMMY)



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※

●人氣動畫「コードギアス 反逆のルルーシュR2」的聯名機。

日本日昇動畫製作的Code Geass動畫系列第一作。

皇曆2010年8月10日，超級大國「不列顛尼亞帝國」為了奪取日本的地下資源而侵略日本，在不列顛尼亞帝國強大的兵器Knightmare進攻下，日本在不到一個月的時間內被征服。日本被剝奪了自由、權利甚至是國家的名字，不列顛尼亞帝國將「日本」改稱為「11區」，「日本人」這名詞則被11這數字所取代。表面上看來不列顛尼亞帝國的統治似乎牢不可破，但其中早已出現了裂痕。

七年後的2017年，在生死邊緣獲得C.C.授予「Geass」的力量，立志要粉碎不列顛尼亞帝國的黑色皇子魯路修，以及獲得第七世代人型機甲蘭斯洛特，立志從帝國內部進行改革的白色騎士樞木朱雀，影響了整個世界。

●BONUS與ART「Black RebellionR2」為代幣增加的類型。

●搭載バトルピース(戰鬥棋子)上乘抽選優遇的上位ART「ZERO REQUIEM」

●搭載回合繼續確定的SPピース(SP棋子)上乘特化區域「GEASS RUSH」。

【機械割】

設定1 97.5%

設定2 98.5%

設定3 100.8%

設定4 103.9%

設定5 108.5%

設定6 112.3%

【ART概要】

1回合40G繼續的回合繼續型ART。

1G中獎的純增枚數是約1.4枚。

【BONUS概要】

@HYPER BIG BONUS

青7連線。

純增枚數是約250枚。

@BIG BONUS

紅7連線。

純增枚數是約180枚。

@REG BONUS

「紅7・紅7・青7」連線。

純增枚數是約54枚。

【天井】

BONUS與ART間1000G消化為天井到達，經由前兆至ART突入。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確」・「高確」的2個狀態存在。

根據滯在狀態，ART當選期待度不同。

根據滯在的液晶舞台，大約能判定狀態。

期待度是「學園廊下<表参道モール<文化祭<學園屋上」。



通常舞台

@REBELLION ATTACK前兆舞台

暗示狀態的舞台以外，還有暗示前兆的以下2個舞台存在。

●學園地下舞台

至REBELLION ATTACK的突入期待度約30%的前兆舞台。

●ZERO司令室舞台

比學園地下更刺激的前兆舞台，REBELLION ATTACK與ART期待度激高。

@GEASS點數

通常時及BONUS消化中是對應成立役，進行內部的GEASS點數獲得抽選。

特定小役成立時的GEASS點數獲得期待度是「共通鈴鐺 < 西瓜 / 櫻桃 <

GEASS目REPLAY < 機會目」。

BIG中的機會目・GEASS目REPLAY、REG中的REPLAY成立時是點數獲得確定。

GEASS點數累積**10點數**，至ART前兆舞台「REBELLION ATTACK」移行。

REBELLION ATTACK中發生的戰鬥勝利為ART or BONUS當選確定。

REBELLION ATTACK中是對應成立役進行當選與否的替換抽選，BONUS當選的話，ART當選濃厚。

REBELLION ATTACK的拉回當選的話，無論點數，至REBELLION ATTACK移行。



REBELLION ATTACK

@REBELLION ATTACK

REBELLION ATTACK是期待度超過30%的約20G繼續之前兆舞台。

暗示ART當選期待度的「アドバンスパート(前進部分)」與勝利的話，為ART or BONUS確定的「バトルパート(戰鬥部分)」兩個部分構成。

戰鬥是基本上為3回，第1回・第2回的戰鬥，戰略儀表上升為勝負關鍵！

REBELLION ATTACK突入時的ART當選期待度約30%~40%。（越高設定期待度越高）

REBELLION ATTACK突入率

設定1 : 1/280

設定2 : 1/263

設定3 : 1/232

設定4 : 1/211

設定5 : 1/185

設定6 : 1/168

●アドバンスパート(前進部分)

液晶左上的「陣形」&「戦略儀表」要點。

陣型發動與自軍的儀表上升為期待度提高。ZERO切入發生為大機會。

數遊戲消化後至バトルパート(戰鬥部分)移行,戰鬥結果告知ART是否當選。

●バトルパート(戰鬥部分)

バトルパート(戰鬥部分)是同伴角色對敵人角色進行攻擊。

根據同伴角色的攻擊,期待度有變化。

玉城真一郎<藤堂鏡志朗<黎星刻(リーシンクー)<紅月カレン(紅月卡蓮)

黎星刻(リーシンクー)與カレン(紅月卡蓮)攻擊的話為機會。

敵人角色中,「ブリタニア軍(不列顛軍)」時,「V.V.」出現為刺激。

攻擊HIT為戰略儀表上升,能擊破對戰對手為ART濃厚。

REBELLION ATTACK失敗時的拉回抽選當選率

設定1 : 1/16.0

設定2 : 1/15.1

設定3 : 1/14.2

設定4 : 1/12.8

設定5 : 1/10.7

設定6 : 1/9.8



アドバンスパート(前進部分)

バトルパート(戰鬥部分)

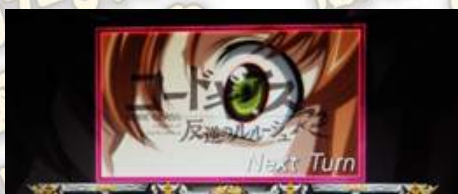
@通常時的演出



任務演出

種類有學員系與黑色騎士團系多種類存在。

主要是特定小役後，經由前兆演出發生，成功為 BONUS 與 ART 當選的機會。



次回預告

主要是任務發展時有發生的可能性的刺激演出。內容為暗示發展的演出。

紅對白

會話演出等的機會提高為發生為大機會。金對白能期待之後的展開。

長頸鹿圖案

SAMMY 機種特有的刺激圖案。切入與背景等有出現的可能性。能有 BONUS 與 ART 當選的期待。

【BONUS的構成】

@HYPER BIG BONUS

青7連線。純增枚數是約250枚。

@BIG BONUS

紅7連線。純增枚數是約180枚。

@REG BONUS

「紅7・紅7・青7」連線。純增枚數是約54枚。



BONUS

@通常時的BONUS

通常時的BIG是切入發生時，C.C.圖案連線為ART濃厚。

根據切入的種類期待度有變化。

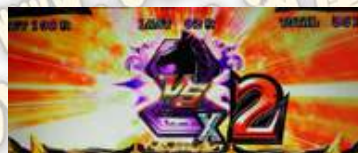
「ルルーシュ(魯魯修)」<「C.C.(通常)」<「C.C.(猫)」依序提高期待度
REG當選時的REPLAY極為重要，4回連線為REBELLION ATTACK當選，5回
連線為ART濃厚。

@ART中的BONUS

ART中的BIG是GEASS目REPLAY與機會目為バトルピース(戰鬥棋子)抽選。

切入發生時，C.C.圖案連線連線的話，SPピース(SP棋子)獲得濃厚。

REG中是バトルピース(戰鬥棋子)高確率狀態，REPLAY成立為バトルピース
(戰鬥棋子)獲得!?鈴鐺也進行抽選。



通常時的 BONUS

ART 中的 BONUS

@BONUS中的劇情

全部9種類存在，原作動畫的故事為數遊戲間發展。

BONUS當選時，ZERO REQUIEM突入時與GEASS BATTLE中的武器破壞勝利
等各式各樣的發生。ART21連到達的話，結局發生!?



BONUS 中的劇情

@GEASS RUSH

從BAR連線突入的SPピース(SP棋子)獲得的超高確率狀態。

獲得4回鈴鐺為止繼續，純增枚數是約36枚。

消化中是SPピース(SP棋子)獲得特化狀態，C.C.圖案連線的話，SPピース(SP棋子)獲得。

C.C.圖案斜線連線時是蜃氣樓獲得濃厚。

一次的GEASS RUSH，平均能獲得約5個SPピース(SP棋子)。

一次的GEASS RUSH平均獲得期待枚數是約2200枚！



GEASS RUSH

@REG(GEASS BURST)

純增枚數54枚的BONUS。

通常時當選的話，消化中是REPLAY成立時進行GEASS點數抽選。

REPLAY4回為REBELLION ATTACK突入確定。

REPLAY5回成立時是ART當選確定。

ART中是BONUS名稱變為「GEASS BURST」，REPLAY or 鈴鐺成立時，進行バトルピース(戰鬥棋子)獲得抽選。

GEASS BURST中的第5回以後的REPLAY成立時是SPピース(SP棋子)的獲得確定。

【ART的構成】

@Black Rebellion R2

1回合40G繼續的回合繼續型ART。

1G中獎的純增枚數是約1.4枚。



Black Rebellion R2

ART中的狀態

ART中是「通常」・「高確」・「蜃氣樓」的3個狀態存在。

根據滯在狀態，「ピース(棋子)獲得率」・「GEASS目出現率」有變化。

ART中的滯在狀態是根據液晶舞台有判別可能。

期待度依順序是「白天背景<下午背景<夜背景<蜃氣樓」，夜舞台滯在時是バトルピース(戰鬥棋子)高確率狀態，蜃氣樓是SPピース(SP棋子)的超高確率狀態。

消化中是使用ART的繼續戰鬥，進行バトルピース(戰鬥棋子)的獲得抽選。

GEASS目REPLAY成立時是ピース(棋子)獲得確定。

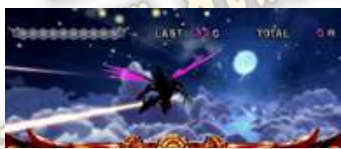
遊戲數消化後是至繼續戰鬥「GEASS BATTLE」移行。

對應ART中獲得的ピース(棋子)數，繼續期待度有變化。

ART當選契機

●BONUS中的ART抽選中當選

●通常時的特定小役成立時的ART抽選中當選



白天背景



下午背景



夜背景



蜃氣樓

@ART的演出



ピース(棋子)獲得

全部の特定小役與 GEASS 目 REPLAY 為棋子獲得抽選。戰鬥旗子是 GEASS BATTLE 攻擊時消化，SP 棋子 1 個以上獲得為繼續濃厚。



仲間合流

與夥伴河流為 GEASS 戰鬥期待度增加。參戰的夥伴種類有「藤堂」「星刻」「魯魯修」，人數越多，GEASS 戰鬥 HP 大醬演算的好機的「追擊 CHANCE」也容易發生。



任務

任務是「陣型完成！」與「一擊破壞！」等多數存在。成功為有棋子上乘與 BONUS 期待。

@GEASS BATTLE

GEASS BATTLE 是 ART 40G 消化後終了時發生的繼續戰鬥。使用 ART 中獲得的ピース(棋子)，進行 ART 繼續抽選的區域。戰鬥是「1st BATTLE」・「FINAL BATTLE」2 階段構成的繼續系統。與敵人角色戰鬥中勝利的話，ART 回合繼續。根據 ART 中獲得的バトルピース(戰鬥棋子)，夥伴進行攻擊。(SPピース(SP 棋子)持有時是戰鬥勝利確定)

バトルピース(戰鬥棋子)為 0 之前，敵人的 HP 為 0 是回合繼續確定。即使バトルピース(戰鬥棋子)全消耗，也可能有 FINAL BATTLE 發生。

FINAL BATTLE是根據敵人剩餘的HP，繼續期待度有變化。

GEASS BATTLE是全6種類的敵人角色登場，根據角色，繼續期待度不同。

角色為「枢木スザク(朱雀)」的話，勝利時是至上位ART「ZERO REQUIEM」移行。

@GEASS BATTLE「1st BATTLE」

以ピース(棋子)減少敵人HP，最終勝利的話，ART繼續確定。

SPピース(SP棋子)的話，必定能擊破敵人。

根據選擇的敵人角色，初期傷害不同，等級越高的敵人，初回攻擊時能給予愈大的傷害。

等級依序是「ビスマルク(俾斯麥)(等級1) < ジノ(吉諾)(等級2) < アーニャ(阿妮亞)(等級3) < ルキアーノ(魯基亞諾)(等級4) < モニカ(莫妮卡)(等級5)」。

スザク(朱雀)為特殊狀態，内部的等級1~5分配。

スザク(朱雀)勝利勝利的話，至高繼續ART「ZERO REQUIEM」的突入確定。



對戰對手

@GEASS BATTLE「FINAL BATTLE」

在1st BATTLE沒有打倒敵人的話，對應1st BATTLE減少的量表，進行ART繼續抽選。

@バトルピース(戰鬥棋子)

ART中是對應成立役，進行バトルピース(戰鬥棋子)的獲得抽選。

獲得のピース(棋子)數越多，越能有ART繼續的期待。

主要是特定小役成立時進行ピース(棋子)獲得抽選

GEASS目REPLAY成立為ピース(棋子)獲得確定。

ピース(棋子)是「バトルピース(戰鬥棋子)」&「SPピース(SP棋子)」2種類存在。「SPピース(SP棋子)」獲得的話，ART繼續濃厚。

@ギアスバースト(GEASS BURST)

ギアスバースト(GEASS BURST)是「REPLAY」or「鈴鐺」為バトルピース(戰鬥棋子)能獲得的バトルピース(戰鬥棋子)特化區域。

REPLAY5回成立為SPピース(SP棋子)獲得確定。

之後是至SPピース(SP棋子)特化區域昇格。

@追撃CHANCE

發生的話為ピース(棋子)不減少，攻擊繼續，最大4回合繼續。

有敵人的HP大幅減少的機會



追撃 CHANCE

@ART終了後の拉回抽選

繼續戰鬥「GEASS BATTLE」中，FINAL BATTLE敗北為至通常時轉落。

但轉落時是以以下的確率進行REBELLION ATTACK的拉回抽選。

REBELLION ATTACK拉回率

設定1: 1/8.0

設定2: 1/7.5

設定3: 1/7.1

設定4: 1/6.4

設定5: 1/5.8

設定6: 1/5.6

@高繼續ART「ZERO REQUIEM」



GEASS BATTLE中，スザク(朱雀)

ZERO REQUIEM

勝利為至高繼續ART「ZERO REQUIEM」突入。

1回合40G繼續為ピース(棋子)上乘期待度大幅提高 & GEASS BATTLE繼續期待度提高。

スザク(朱雀)出現率

特定的回合數的GEASS BATTLE進行スザク(朱雀)出現抽選。

各特定回合數のスザク(朱雀)出現率如下。

第3回合: 3.1% 第5回合: 6.3%

第7回合: 9.4% 第10回合: 100%

突入率

至ZERO REQUIEM的突入率是1/7.5~1/8.2。

平均獲得枚數

一次的的平均獲得枚數是約1300枚。

包含通常的ART，平均獲得枚數是約2200枚~2350枚。

@轉輪鎖定 / 長凍結の確率與恩惠

●轉輪鎖定

BONUS期待度約50%的超激轉輪演出。

也有從此至長凍結的可能。

●長凍結

約13萬分之1發生。

恩惠是高級BONUS的「GEASS RUSH」當選確定。

長凍結是搖桿啟動時發生與從轉輪鎖定發展的2種類存在。

【轉輪排列】

【役構成】



			GEASS RUSH	
			HYPER BIG BONUS	
			BIG BONUS	
			REGULAR BONUS(通常時)	
			GEASS BURST(ART中)	
	---	櫻桃		西瓜
		鈴鐺		REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準
BAR。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪適當打
擊。



<停止模式 2>

下段 BAR 停止時，剩餘轉輪適當
打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準
西瓜。

@AT中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即
可，特定圖案瞄準發
生時，各轉輪瞄準指
定圖案。



<ART 中>

導航發生時，跟從導航
消化即可。「！」出現
時，實踐通常時的小役
瞄準。



<ART 中>

押順導航未發生時，適
當打擊即可。

@機會役



滑落機會目



滑落機會目



櫻桃機會目



櫻桃機會目



BAR 下段機會目



BAR 下段機會目



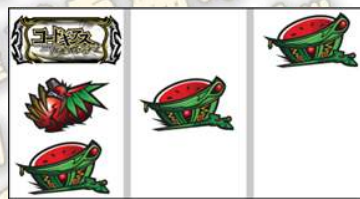
BAR 下段機會目



西瓜



櫻桃



中段櫻桃



GEASS 目 REPLAY

【BONUS出現率】

●HYPER BIG

設定1: 1/978

設定2: 1/978

設定3: 1/978

設定4: 1/964

設定5: 1/964

設定6: 1/950

●BIG

設定1: 1/690

設定2: 1/683

設定3: 1/683

設定4: 1/67

設定5: 1/676

設定6: 1/662

●REG

設定1: 1/596

設定2: 1/590

設定3: 1/585

設定4: 1/580

設定5: 1/570

設定6: 1/565

●GEASS RUSH 全設定共通 : 1/32768

●BONUS合成

設定1 : 1/239 設定2 : 1/237 設定3 : 1/237

設定4 : 1/234 設定5 : 1/232 設定6 : 1/229

●BONUS+ART

設定1 : 1/173 設定2 : 1/169 設定3 : 1/161

設定4 : 1/154 設定5 : 1/144 設定6 : 1/137

【小役確率】

@通常時の小役確率

●共通鈴鐺 全設定共通 : 1/54.2

●西瓜

設定1 : 1/82.6 設定2 : 1/82.4 設定3 : 1/82.3

設定4 : 1/82.0 設定5 : 1/81.8 設定6 : 1/81.4

●櫻桃 全設定共通 : 1/95.7

●櫻桃機會目 全設定共通 : 1/253

●中段櫻桃 全設定共通 : 1/16384

●BAR機會目 全設定共通 : 1/819

●滑落機會目 全設定共通 : 1/225

【各REPLAY確率】

REPLAY確率は根據滯在のRT状態不同。

各状態の各REPLAY確率如下。

●共通GEASS目REPLAY

- ・通常時 : 1/819
- ・ART中 : 1/200
- ・BONUS内部中 : 1/65
- ・BONUS終了直後 : 1/7.3

●平行REPLAY

- ・通常時 : 1/65536
- ・BONUS内部中 : 1/26

●斜線REPLAY

- ・ART中 : 1/5.6~1/5.8 (低設定ほど出現する)
- ・BONUS内部中 : 1/33

●平行or斜線REPLAY

- ・ART中 : 1/1.7 or 1/2.4 (内部状態によって变化)
- ・BONUS内部中 : 1/18

●GEASS目REPLAYor斜線REPLAY

- ・ART中 : 1/10
- ・BONUS内部中 : 1/44