

八通屋

マクロスフロンティア2
超時空要塞 2
三共(SANKYO)



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※

- マクロスフロンティア第二弾，內容有許多承襲前作的部分。
- 首部結合偶像歌手、戀愛、戰機變形機器人等元素的動畫影集，當時掀起一波熱潮。西曆1999年，一顆巨大隕石墜落在南太平洋亞塔利亞島。經過調查之後發現，這顆「隕石」原來是一艘擁有超越地球人類科技的巨型宇宙戰艦。明白告訴了地球人類，在地球以外還有其他高智慧的生物存在，而且更有可能是一些比起地球人類身高高五倍，以戰爭為生之巨人。於是各國政府拋開國家之間的利害關係，成立整合世界現有國家的單一人類政府，並開始重建這艘代號為ASS-1的外星太空船。

重建的10年期間，雖然決定組成地球統合宇宙軍，但地球各地亦發生了很多為利害衝突而展開的激烈戰爭。在戰爭期間重建的工作仍然繼續進行，直至戰爭結束，地球恢復平靜，這艘ASS-1終於重建完成，並且改名SDF-1 馬克羅斯。

就在紀念馬克羅斯重建完成紀念當天，馬克羅斯突然失控自動發射主炮.....

● 疑似BONUS+ART類型

【機械割】

設定1 : 97.2%	設定2 : 98.2%	設定3 : 100.6%
設定4 : 104.3%	設定5 : 108.2%	設定6 : 111.8%

【ART概要】

- 累積方式+遊戲數上乘方式
- 1回合：トライアングル(三角)機會是在初期遊戲數決定
- ART中的純增：1G中獎約2.4枚
- 疑似BONUS與バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)為代幣增加的類型。
- 遊戲數階段與自力機會區域「バジュラアタック(Vajra Attack)(CZ)」 「出撃チャレンジ(出撃挑戰)(CZ)」 搭載。
- 域「バジュRUSH(VAJ RUSH)」 搭載。

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS。

●究極クラン(葛蘭)BONUS：50G繼續，消化中是「ART累積」&「ART遊戲數上乘」的大機會

●BIG：30G～100繼續，消化中是進行ART抽選。

●REG：30G繼續，消化中是進行至BIG的昇格抽選與ART抽選。

【天井】

疑似BONUS間1280G消化為天井到達，超時空LIVE突入確定。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@舞台別高確期待度

根據通常時的滯在舞台，高確期待度有變化。

デカル(Decal)機會與トロピカル(熱帶)機會是前兆機會。

低 サンフランシスコ(舊金山) = アイランド3(Island 3)

高 グリフィスパークの丘(Griffith Park之丘) = [マヤン島(Mayan島)]



@前兆舞台



デカル(Decal)機會是最大5階段為止發展的BONUSorART的前兆區域，根據背景色期待度有變化。トロピカル(熱帶)機會突入時為刺激！



デカル(Decal)機會 トロピカル(熱帶)機會

背景顏色是[藍<黃<綠<紅<虹]依順序提高期待度。

@演出

フォールドクォーツ(Fold Quartz)演出發生的話，是ART的機會。

【機會區域的構成】

@組曲升級解說

從搖桿ON時的短凍結突入的BIG or バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)機會區域。演出是ランカ(蘭花RANKA)與シェリル(雪露Shery)的2ver.存在，ランカ(蘭花RANKA)是順押瞄準綠7，シェリル(雪露Shery)是逆押瞄準紅7。

演出越升級的轉數與期待度越高，最高的SU4為止發展的話，是長凍結為究極クラン(葛蘭)BONUS。

7圖案不連線的情況是至バジュラアタック(Vajra Attack)(自力)發展。

突入條件：通常時的短凍結

@ランカ(蘭花RANKA)orシェリル(雪露Shery)

- ・ランカ(蘭花RANKA)ver.：綠7的下段連線為ランカライブ(蘭花RANKA LIVE)(ART)，下段以外的7連線是ランカ(蘭花RANKA)BIG，雙連線是BIG+ART。
- ・シェリル(雪露Shery)ver.：紅7的上or下段連線為シェリルライブ(雪露Shery LIVE)(ART)，斜線連線是シェリル(雪露Shery)BIG，雙連線是BIG+ART。



ランカ(蘭花 RANKA)ver.



シェリル(雪露 Shery)ver.



@突撃LIVE機會

- 演出中中斷的話，是左右的2擇挑戰發展。
- 押順正解是ART確定。

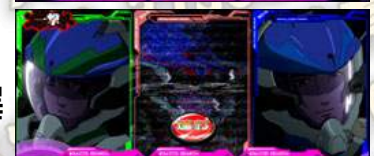
@バジュラアタック(Vajra Attack)(自力)解説

從3+1種類的演出選擇抽選方式進行挑戰的自力解除區域。左右的停止按鈕與MAXBET可以選擇。

突入條件：組曲升級失敗後

▼バジュラアタック(Vajra Attack)中ART抽選

- 殲滅類型(遊戲數固定型)：**
殲滅類型是15G繼續或無限，バジュラ(Vajra)擊破為ART確定。
- 迎撃類型(遊戲數變動型)：**
迎撃類型是5G+ α (α = 繼續抽選)繼續，在這之間的4擇REPLAY押順正解為ART確定。
- 一撃類型(一發勝負)：**
一撃類型是1G完結、Skull小隊集合為ART確定。
- 超一撃類型(超一發勝負)：**
超一撃類型是1G完結、挑戰成功為超時空LIVE確定。
※超一撃類型是沒有顯示在選擇畫面，在選擇畫面將轉盤已同方向轉兩圈時才會出現。



バジュラアタック
(Vajra Attack)

@出撃チャレンジ(出撃挑戰)(自力)解説

10次遊戲間，每次藍7圖案連線，能獲得多個ART累積的藍7連線高確率區域。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：10G消化

演出

- 通常是早乙女アルト(阿爾特 Alto)，ランカ(蘭花RANKA)orシエリル(雪露Shery)的模式是機會，「藍7確定!？」切入是刺激!
- LOGO出現為累積確定。
- 特定小役成立時也有累積抽選發生。

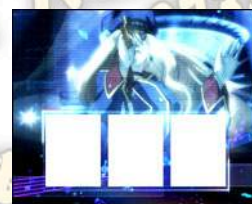


出撃チャレンジ(出撃挑戰)

@音樂連續予告解說

突然發生的最大4次遊戲的機會區域。

7圖案在框上聽牌，按下按鈕連線的話，ART確定。



突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

@演出

- 越繼續的期待度越高，NEXT停止為繼續。
- 聽牌發生為發展。



聽牌發生

7 框上待機

7 圖案落下

【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載。

只有3種類的疑似BONUS+ART中當選的マクロスクォーター(Macross Quarter)BONUS搭載。疑似BONUS是主要在特定小役成立時進行抽選。

@BONUS的種類

▼究極クラン(葛蘭)BONUS

- [綠7・藍7・紅7]連線 50G繼續(純增約120枚)

究極クラン(葛蘭)BONUS消化中は押順鈴鐺和特定小役成立為期待ART遊戲數的上乘。還有，藍7連線出現為ART回合累積獲得。クラン(葛蘭)被異星人勢力 Zentraedi化時，上乘性能大幅提高。



究極クラン(葛蘭)BONUS

BIG BONUS(蘭花 RANKA)

▼BIG BONUS

- ・ 綠7連線/紅7連線 30G~100G繼續(純增約72枚~240枚)

BIG BONUS中是根據連線的圖案，ART告知類型有不同。

※BONUS的圖案告知時，從左邊瞄準綠7連線(機會告知)・逆押瞄準紅7連線(ジャッジゲーム(審判遊戲)告知)。

綠7連線(機會告知)時是[鈴鐺・鈴鐺・REPLAY]連線機會。

藍7連線出現為ART確定。

紅7連線(ジャッジゲーム(審判遊戲)告知)時是分析演出暗示期待度、ジャッジゲーム(審判遊戲)是告知ART發生。



BIG BONUS(雪露 SHERY)

REG BONUS

▼REG BONUS

- ・ [綠7・綠7・藍7]連線/[紅7・紅7・藍7]連線 30G繼續(純增約72枚)

REG BONUS中是特定小役成立為超時空人物卡獲得。超時空人物卡的圖案連線，是BIG昇格和ART突入的機會。根據圖案的種類期待度有變化。

人物卡的顏色是[藍<紅<金<彩虹]依順序提高期待度。

金or彩虹連線的話，ARTorBIG昇格。

▼マクロスクォーター(Macross Quarter)BONUS

- 無圖案連線 30G繼續(純增約72枚)
- マクロスクォーター(Macross Quarter)BONUS是ART累積確定的藍7連線高確率出現的BONUS。
- ✖マクロスクォーター(Macross Quarter)BONUS是只有バルキリータイム(VALKYRIE TIME) (ART)中有當選的可能。

【ART的構成】

@バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)解説

1回合初期遊戯數(トライアングル(三角)機會)+上乘遊戯數,ART累積消化為止繼續。ランカライブ(蘭花RANKA LIVE)(ART)、シェリルライブ(雪露Shery LIVE)(ART)、超時空LIVE(ART)是只有初期遊戯數(トライアングル(三角)機會)有各別不同的角色而已。

突入條件：通常時的規定遊戯數消化 / BONUS中のART累積獲得 / 機會區域中のART累積獲得

終了條件：獲得遊戯數消化後的ART累積消化

@トライアングル(三角)機會(初期遊戯數)

- 初回突入時,發生的初期遊戯數決定演出,根據選擇的人物,獲得期待遊戯數不同。



阿爾特 Alto



阿爾特 RUSH



蘭花 RANKA LIVE
(通常)



(高期待模式)

- アルト(阿爾特 Alto) : 50G固定,搖桿ON時,アルト(阿爾特 Alto) RUSH昇格,是1回50or100G的0G連上乘發展。
- ランカ(蘭花RANKA) : 8G的ランカライブ(蘭花RANKA LIVE)發生,1~7G是模式升級抽選,第8G是遊戯數上乘抽選發生。

・ランカライブ(蘭花RANKA LIVE)中，西瓜成立是機會。

・シェリル(雪露Shery)是8Gのシェリルライブ(雪露Shery LIVE)發生，每轉進行遊戲上乘，特定小役是大量上乘的機會。



雪露 SHERY LIVE
(通常) (高期待模式)

・シェリルライブ (雪露Shery LIVE)是櫻桃成立為機會。

・超時空LIVE是ランカ(蘭花RANKA)與シェリル(雪露Shery)的齊唱Unison Live是上乘期待度超過200G的刺激區域。



超時空 LIVE

・開始畫面與平常時不同的話，上乘期待度提高，轉輪的逆回轉開始是LIVE以上確定。

@舞台背景

・根據滯在舞台的背景，BONUS or 超高確期待度有變化。

高[オズマ(奧茲馬 Ozma)機 宇宙]

↑[アルト(阿爾特 Alto)機 上空]

↑[ミシエル(米歇爾)機 市街]

低[アルト(阿爾特 Alto)機 市街]



@瞄準7 切入

瞄準7 切入

・ランカ(蘭花RANKA)是順押瞄準綠7，シェリル(雪露Shery)是逆押瞄準紅7。

・7連線的話，BONUS，ART中のBONUS是BIG確定。

@轉輪噪音

・噪音發生是特定小役出現與上乘特化區域的機會。

@dシュディスタb

・特定條件時發動的ART繼續確定的特別LIVE。



dシュディスタb

【上乘特化區域的構成】

@クライマックスチャレンジ(極致挑戰) (遊戲數上乘)

- 10or20次遊戲間，給予破壞，準QUEEN擊破的話，是バジユRUSH(VAJ RUSH)(上乘)突入。
- 破壞是小役成立時為機會，鈴鐺成立時是遊戲數上乘與破壞抽選，特定小役成立時是破壞確定。
- クライマックスチャレンジ是從ART中的特定小役成立時抽選突入。

@バジユRUSH(VAJ RUSH)(遊戲數上乘)

- 10次遊戲+ α 之間，REPLAY以外的小役為遊戲數上乘抽選發生。
- バジユラ(Vajra)的顏色與大小，上乘期待度有變化，連中發生是大量上乘機會。
- 至バジユRUSH(VAJ RUSH)是從クライマックスチャレンジ(極致挑戰)成功時突入。



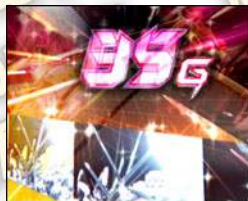
@アンタレス (Antares) 模式(BONUS累積上乘)

- 10次遊戲+ α 之間，REPLAY以外的小役為BIG BONUS累積的上乘抽選發生。

バジユ RUSH
(VAJ RUSH)

@歌姫降臨(上乘)




































- ART終了後，歌姫降臨是ART 1回合內消化的遊戲數上乘。












歌姫降臨

【轉輪排列】

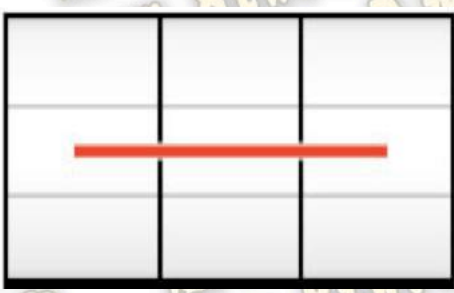
【役構成】

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

	究極クラン (葛蘭)BONUS
	BIG BONUS ランカライブ (蘭花 RANKA LIVE)
	BIG BONUS シェリルライ ブ(雪露 Shery LIVE)
	REG BONUS
	CB
	3 枚orREPLAY
	2 枚or14枚orREPLAY
	1 枚or 9 枚or13枚or14枚
	REPLAY

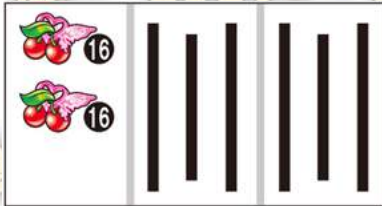
【有効線】

只有中線有效的 1 線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段~中段瞄準 16 號櫻桃。



<停止模式 1>

本停止型，在中、右轉輪以綠 7 為目標瞄準西瓜，左下到右上連線是齊唱 Unison 目。中轉輪中段鈴鐺停止時，是三角目，任何一個都是 BONUS or ART 超刺激!



<停止模式 2>

本停止型，右轉輪瞄準綠 7，綠 7 在中段停止時為強櫻桃 or 齊唱 Unison 目濃厚



<停止模式 3>

本停止型，中、右轉輪適當打擊就 ok。鈴鐺左上到右下聽牌時，有特定鈴鐺成立的可能



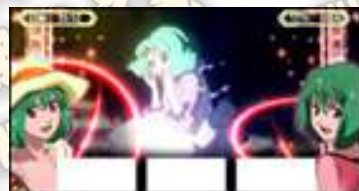
<停止模式 4>

本停止型，中、右轉輪瞄準綠 7，辨別西瓜強弱

@BIG中的打擊方法



<連線方法 1 順押瞄準綠 7>
順押瞄準綠 7，連線的話是 RANKA BIG 當選



<RANKA BIG>

藍 7 連線為 ART 確定的機會告知類型



<連線方法 2 逆押瞄準紅 7>
逆押瞄準紅 7，連線的話是 SHERY BIG 當選



<SHERY BIG>

規定遊戲數到達時告知 ART 是否當選的審判遊戲告知類型



<藍切入發生時>

藍切入發生時，跟從
導航瞄準藍 7



<紅切入發生時>

切入是紅色為藍 7 期
待度提高



<藍 7 連線>

藍 7 連線是 ART 突入
濃厚

@ART中的打擊方法



<有導航時>

跟從導航使轉輪
停止



<無導航時>

實踐通常時的小
役瞄準



<切入發生時>

跟從導航瞄準指
定圖案



<7 連線成立>

連線的圖案對應
該 LIVE

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



機會櫻桃



弱西瓜



強西瓜



強西瓜



機會西瓜



機會項目



特殊役



特定鈴鐺



齊唱 UNISON



特定櫻桃



三角目



三角目

【BONUS出現率】

• BIG出現率

設定1	1/535.7	設定2	1/516.0	設定3	1/497.2
設定4	1/459.4	設定5	1/445.1	設定6	1/415.2

• REG出現率

設定1	1/659.0	設定2	1/611.5	設定3	1/612.3
設定4	1/548.2	設定5	1/520.8	設定6	1/456.4

• BONUS合成出現率

設定1	1/295.5	設定2	1/279.8	設定3	1/274.4
設定4	1/249.9	設定5	1/240.0	設定6	1/217.4

• ART初當出現率

設定1	1/427.3	設定2	1/423.1	設定3	1/403.4
設定4	1/389.1	設定5	1/362.4	設定6	1/354.3

【小役確率】

@通常時

• 通常REPLAY	全設定共通	1/7.8			
• 押順鈴鐺合成確率	全設定共通	1/4.0			
• 確定鈴鐺	全設定共通	1/8657.0	✗CB中以外の14枚鈴鐺		
• 弱西瓜	全設定共通	1/100.4			
• 強西瓜	全設定共通	1/432.9			
• 機會西瓜	全設定共通	1/236.3			
• 弱櫻桃					
設定1	1/77.4	設定2	1/77.3	設定3	1/77.2
設定4	1/77.0	設定5	1/77.0	設定6	1/77.0

・強櫻桃

設定1 1/314.8

設定2 1/309.2

設定3 1/303.8

設定4 1/298.5

設定5 1/293.5

設定6 1/288.6

・機會櫻桃

全設定共通 1/175.9

・齊唱Unison目

設定1 1/62956.0

設定2 1/34628.0

設定3 1/69256.0

設定4 1/34628.0

設定5 1/17314.0

設定6 1/17314.0

・機會項目

全設定共通 1/166.7

・確定役

全設定共通 1/8657.0

・CB

全設定共通 1/18.6

【通常時成立的CB中之小役確率】

▼14枚鈴鐺

全設定共通 1/1.01

▼特定鈴鐺

全設定共通 1/207.5

▼特定櫻桃

全設定共通 1/278.8

▼トライアングル(三角)目 全設定共通 1/4060.3