

八通屋

マクロスフロンティア 2 BONUS LIVE VER.

超時空要塞 2 BONUS LIVE VER.

三共 (SANKYO)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



• 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。

- BONUS與バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)為代幣增加的類型。
- ART的自力機會區域「バジュラアタック(Vajra Attack)」「デカルチャンス(Decal機會)」搭載。
- 遊戲數上乘特化區域「バジュラッシュ(VAJ RUSH)」搭載。
- 承襲前作超時空要塞2的演出與BONUS+ART機類型，追加「トライアングルチャンス(三角機會)」與新抽選系統「CHARGE系統」。

### 【機械割】

設定1：97.2%      設定2：98.5%      設定3：100.5%  
設定4：103.7%      設定5：107.8%      設定6：112.1%

### 【AT概要】

- 1回合初期遊戲數(最低40G)+上乘遊戲數繼續的ART。
- 突入時的初期遊戲數是トライアングルチャンス(三角機會)(上乘)決定。
- 1G中獎約2.8枚增加



## 【BONUS的純增枚數】

究極クラン(葛蘭)BONUS	約204枚+ART	[紅7・藍7・綠7]
アルト(阿爾特Alto)BONUS	約204枚	[藍7連線]
シェリル(雪露Shery)BONUS	約120枚	[紅7連線]
ランカ(蘭花RANKA)BONUS	約120枚	[綠7連線]

## 【天井】

BONUS後999G消化為天井到達，ART當選確定。

## 【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。

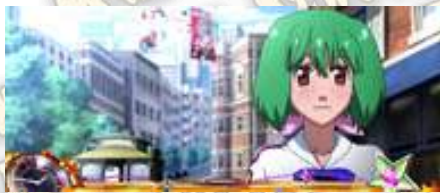
## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時は内部的ART與自力CZ突入期待度不同的低確、高確、超高確等存在。

至高確是特定小役成立時，移行抽選發生。

### 舞台別高確期待度



低確[サンフランシスコ  
・エリア](舊金山區域)



低確[アイランド3]  
(Island 3)



低確[マヤン島]  
(Mayan島)





高確[グリフィスパークの丘] (Griffith Park之丘)



前兆[トライアングルモード] (三角模式)



前兆[トロピカルチャンス] (熱帶機會)

### @メドレーステップアップ(混合曲升級)

發生時為自力機會區域orBONUSorART突入的機會演出。

導航的押順為瞄準綠7or紅7，ランカ(蘭花RANKA)ver.是順押瞄準綠7、シェリル(雪露Shery)ver.是逆押瞄準紅7。

中段7圖案連線：シェリル(雪露Shery)BONUSorランカ(蘭花RANKA)BONUS

中段7圖案槓龜：デカルチャンス(Decal機會)(CZ)

下段7圖案連線：バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)

下段7圖案槓龜：バジュラアタック(Vajra Attack)(CZ)

下段7圖案連線的次遊戲為長凍結發生的話，究極クラン(葛蘭)BONUS。

### ART獲得契機

特定小役成立時，バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)獲得抽選發生。

低弱西瓜<弱櫻桃<機會目<強西瓜<強櫻桃<中段櫻桃高

### BONUS獲得契機

特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低弱櫻桃<弱西瓜<強櫻桃<機會目<強西瓜<中段櫻桃高



### 混合曲升級



## 【BONUS的構成】

### @BONUSの種類

究極クラン(葛蘭)BONUS是成立時為ART確定。

究極クラン(葛蘭)BONUS	約204枚+ART	[紅7・藍7・綠7]
アルト(阿爾特Alto)BONUS	約204枚	[藍7連線]
シェリル(雪露Shery)BONUS	約120枚	[紅7連線]
ランカ(蘭花RANKA)BONUS	約120枚	[綠7連線]

### @BONUS的特徴

逆回轉凍結發生為究極クラン(葛蘭)BONUS昇格的機會。

通常時的BONUS中是ART突入抽選發生。

ART中のBONUS是CHARGE的獲得抽選發生。

ART中のBONUS是押順導航發生為CHARGE獲得機會，演出發生是刺激。



逆回轉凍結



究極クラン(葛蘭)BONUS



### @究極クラン(葛蘭)BONUS

從紅 7・藍7・綠7連線 or 藍7連線突入，204枚獲得可能的BONUS。

突入時為ART突入確定，消化中是高確率進行ART遊戲數的上乘抽選。

究極クラン(葛蘭)BONUS中の逆回轉凍結發生是大量上乘的機會。

### @アルト(阿爾特Alto)BONUS

從藍7連線突入，204枚獲得可能的BONUS。

消化中，任務演出發生，成功為ART突入確定。



ART中，BONUS當選的情況是消化中進行CHARGE點數的獲得抽選。

消化中，也有從畫面破裂演出至究極クラン(葛蘭)BONUS昇格的可能。



アルト(阿爾特Alto)BONUS



シェリル(雪露Shery)BONUS

### @シェリル(雪露Shery)BONUS

從紅7連線突入的120枚獲得可能的BONUS。

BONUS中，猜押順演出發生，正解為ART抽選。

もってけZONE突入為ART突入的機會。

BONUS中，有逆回轉凍結發生的可能，逆回轉凍結發生為ART突入確定。

ART中，BONUS當選的話，消化中是進行CHARGE點數的獲得抽選。

### @ランカ(蘭花RANKA)BONUS

從綠7連線突入的120枚獲得可能的BONUS。

一發告知型，告知發生為ART突入確定。

BONUS中，有逆回轉凍結發生的可能。

逆回轉凍結發生為ART突入確定。

ART中，BONUS當選的話，

消化中是進行CHARGE點數的獲得抽選。

### @トロピカル(熱帶)BONUS

紅7連線，綠7連線為突入。

突入時為ART當選濃厚的特殊BONUS。



ランカ(蘭花RANKA)BONUS



トロピカル(熱帶)BONUS



## 【機會區域的構成】

### @バジュラアタック(Vajra Attack)(CZ)解説

從メドレーステップアップ(混合曲升級)的下段7圖案槓龜突入的自力機會區域。突入時的ART期待度是約25%。

任務完成為バルキリータイム(VALKYRIE TIME)(ART)突入。

**突入條件：**メドレーステップアップ(混合曲升級)

**バジュラッシュ(VAJ RUSH)抽選方式：**抽選方法不同的4個抽選模式存在。

- ・ **殲滅：**槓龜4連續為終了，槓龜以外的全役為進行ART抽選。
- ・ **迎撃：**鈴鐺的猜押順演出發生，越正解越是ART當選的機會。
- ・ **一撃：**搖桿ON為進行一發抽選，スカル小隊集合為ART。
- ・ **超一撃：**與「一撃」一樣，搖桿ON時進行一發抽選。

當選率比「一撃」低，但ART突入時是超時空LIVE突入濃厚。



殲滅



迎撃



一撃



超一撃

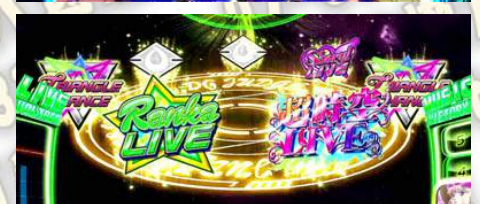
### @デカルチャンス(Decal機會)(CZ)

從メドレーステップアップ(混合曲升級)的中段7圖案槓龜突入的自力機會區域。每次根據遊戲成立役，進行點數的加算抽選，點數越獲得越是ART突入的機會，突入時的ART期待度是約50%。

**突入條件：**メドレーステップアップ(混合曲升級)

**點數獲得契機：**每次遊戲，成立役對應點數抽選發生。

特定小役成立為大量點數獲得的機會。



デカルチャンス  
(Decal機會)



## 【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(最低40G)+上乘遊戯數繼續的ART。

每回合的初期遊戯數是由「トライアングルチャンス(三角機會)」抽選。

消化中是特定小役成立時，進行遊戯數上乘與CHARGE點數獲得抽選。

CHARGE點數是8點數為MAX到達，到達時是至上乘抽選區域「フォールドチャンス(Fold機會)」移行。

フォールドチャンス(Fold機會)成功為至「マクロスクォーターアタック(Macross Quarter Attack)」突入，告知遊戯數上乘 or 上乘特化區域當選。

從トライアングルチャンス(三角機會)(初期上乘)與マクロスクォーターアタック(Macross Quarter Attack)(上乘)是有至更上位的バジユラッシュ(VAJ RUSH)(上乘)突入的可能性。

ART遊戯數消化後是至クライマックスチャレンジ(極致挑戰)移行。

猜押順演出發生，不正解為ART終了。

**突入條件：**バジユラアタック(Vajra Attack)(CZ)成功 / 特定小役成立時抽選  
デカルチャンス(Decal機會)(CZ)成功 / BONUS中の抽選

**終了條件：**獲得遊戯數消化



### バルキリータイム(VALKYRIE TIME)

### @アンタレス(Antares)舞台

ART中，有移行的可能性的CHARGE點數獲得高確率模式。

アンタレス(Antares)舞台滯在中是不只有特定小役，押順鈴鐺也有CHARGE點數獲得的可能。



## @トライアングルチャンス(三角機會)(初期上乘)

- 初期遊戲數的抽選演出，也可能從ART中突入。
- 首先是每次遊戲發生的輪盤為GROUP抽選，鈴鐺成立為GROUP決定。
- 根據GROUP組合，期待度有變化。

### ▼アルト(阿爾特Alto)

按下按鈕為遊戲數一發告知型。

也有バジュラッシュ(VAJ RUSH)突入的可能。



阿爾特

### ▼ミシェル(米歇爾)(スナイプチャンス(SNIPE狙擊機會))

一發告知型。連射演出發生為3位數上乘濃厚。



米歇爾

### ▼シェリルライブ(雪露Shery LIVE)

8G間，每次遊戲進行上乘抽選。

櫻桃出現為機會，有循環的可能性。



雪露

### ▼ランカライブ(蘭花RANKA LIVE)

8G間繼續，最終遊戲為上乘告知。

西瓜出現為機會，有循環的可能性。



蘭花

### ▼オズマ(奧茲馬Ozma)(アーマードチャンス(裝甲機會))

最大4G繼續。越繼續上乘期待度越高。



奧茲馬

### ▼クランチャンス(葛蘭機會)

鈴鐺成立為止，每次遊戲上乘發生。

5的倍數的遊戲是3位數上乘濃厚。



葛蘭機會



## ▼超時空LIVE

8G間繼續，每次遊戲上乘發生。

切入，特定小役出現為機會。有循環的可能性。



超時空LIVE

## @CHARGE系統

- ART中的特定小役成立時，CHARGE抽選發生。
- MAX的8點數到達的話，フォールドチャンス(Fold機會)(上乘)突入。
- CHARGE高確也存在，BONUS中也是每次遊戲CHARGE抽選發生。

## CHARGE獲得契機

- 根據成立役CHARGE獲得期待度有變化。

低共通鈴鐺<弱櫻桃<弱西瓜<機會目<強西瓜=強櫻桃高

## @フォールドチャンス(Fold機會)(CZ)

- 10G間繼續，根據消化中的成立役進行遊戲數上乘，上乘特化區域抽選。
- 從CHARGE點數達成突入，最終遊戲為告知發生是至マクロスクォーターアタック(Macross Quarter Attack)(上乘)突入。
- 大導航與切入發生為期待度提高。



Fold機會

Macross Quarter Attack

## @マクロスクォーターアタック(Macross Quarter Attack)(上乘)

- 遊戲數上乘orバジュラッシュ(VAJ RUSH)(上乘)突入的機會。
- フォールドチャンス(Fold機會)(CZ)中の抽選為突入。



## @バジュラッシュ(VAJ RUSH)(上乘)

- 10G+αの上乗特化區域。
- 從トライアングルチャンス(三角機會)(初期上乘)與マクロスクォーターアタック(Macross Quarter Attack)(上乘)突入。
- 全部小役為上乘抽選發生。特定役成立是大量上乘機會。
- 沒有剩餘遊戲數時，繼續告知發生，從剩餘10G再開始。



VAJ RUSH

## @クライマックスチャレンジ(極致挑戰)(拉回)

- ART的拉回機會。
- 特定小役成立為CHARGE獲得，CHARGE MAX為至フォールドチャンス(Fold機會)(上乘)突入。
- ? 導航發生時的押順不正解為終了。



極致挑戰



【轉輪排列】

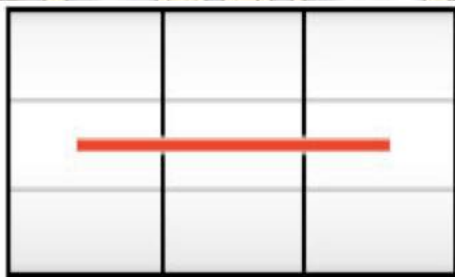
【役構成】



		<p>究極クラン (葛蘭)BONUS</p> <p>超過297枚付出終了(204枚獲得)</p>
		<p>アルト(阿爾特) BONUS</p> <p>超過297枚付出終了(204枚獲得)</p>
		<p>シェリル(雪露)BONUS (中段連線)</p> <p>超過171枚付出終了(120枚獲得)</p>
		<p>ランカ(蘭花)BONUS (中段連線)</p> <p>超過171枚付出終了(120枚獲得)</p>
	<p>9枚</p>	<p>2枚 or REPLAY</p>
		<p>5枚</p>
		<p>1枚</p>
		<p>REPLAY</p>
		<p>REPLAY</p>
		<p>REPLAY</p>
		<p>REPLAY (下段連線)</p>

【有效線】

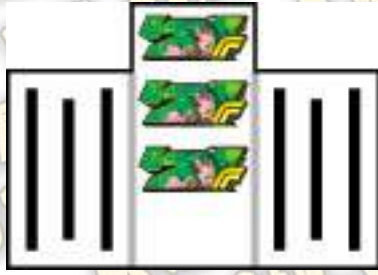
只有中線有效的 1 線機





## 【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在中轉輪框上瞄準綠 7。



<停止模式 1>

中轉輪鈴鐺圖案停止時，左、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

中轉輪中段 REPLAY 圖案停止時，左、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

中轉輪櫻桃圖案停止時，左、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 4>

中轉輪綠 7 or 紅 7 停止時，左、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 5>

中轉輪西瓜圖案停止時，左轉輪框上~上段瞄準綠 7、右轉輪也瞄準綠 7。



@BONUS中的打擊方法



BONUS 中，押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。

押順導航未發生時，適當打擊即可。

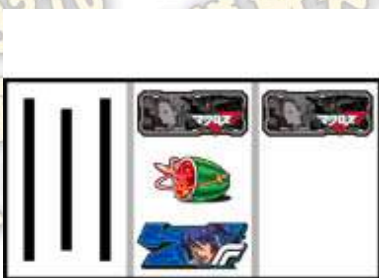
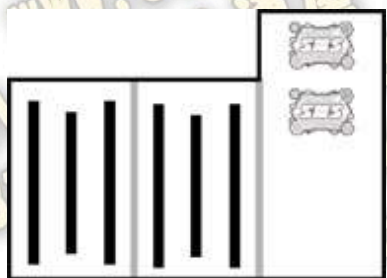
BONUS 成立中的積龜成立時，上段 BAR 連線為 ART 抽選發生。(只有 1 回有效)



アルト(阿爾特 Alto)BONUS 以外成立時，首先在右轉輪框上~上段瞄準 BAR。

中轉輪是瞄準「BAR・西瓜・藍 7」。

左轉輪是框上 2 格範圍~上段瞄準 5 號 BAR。



アルト(阿爾特 Alto)BONUS 成立時，首先在右轉輪框上~上段瞄準空白圖案。

中轉輪是瞄準「BAR・西瓜・藍 7」。

左轉輪是框上 2 格範圍~上段瞄準 5 號 BAR。



@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



櫻桃 REPLAY



弱西瓜



強西瓜



強西瓜



機會目

【小役確率】

@通常時

弱櫻桃

設定1 1/83.2

設定2 1/82.7

設定3 1/82.3

設定4 1/81.9

設定5 1/81.5

設定6 1/81.1

強櫻桃

設定1 1/277

設定2 1/274

設定3 1/272

設定4 1/270

設定5 1/267

設定6 1/265



**中段櫻桃**

全設定共通 1/16384

**弱西瓜**

設定1 1/127      設定2 1/126      設定3 1/125

設定4 1/124      設定5 1/122      設定6 1/121

**強西瓜A**

設定1 1/936      設定2 1/910      設定3 1/874

設定4 1/851      設定5 1/819      設定6 1/799

**強西瓜B**

設定1 1/978      設定2 1/964      設定3 1/950

設定4 1/936      設定5 1/923      設定6 1/910

**弱機會目A**

設定1 1/287      設定2 1/285      設定3 1/282

設定4 1/280      設定5 1/277      設定6 1/273

**弱機會目B**

全設定共通 1/285

**5擇鈴鐺**

全設定共通 1/5.0

**共通鈴鐺**

全設定共通 1/16.7

**@BONUS中**

**究極クラン(葛蘭)BONUS**

機會鈴鐺：1/5.0

**アルト(阿爾特Alto)BONUS**

機會鈴鐺：1/5.0

**シェリル(雪露Shery)BONUS**

機會鈴鐺：1/6.0

**ランカ(蘭花RANKA)BONUS**

機會鈴鐺：1/6.0