

八通屋

ロスト プラネット 2
失落的星球 2
(オリンピア (平和 OLYMPIA))



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※

2010年發売のゲーム「LOST PLANET2」的聯名機。

ART「AKRID BATTLE」為代幣增加的類型。

ART的機會區域「GET READY」搭載。

T-ENG(サーマルエネルギー)累積特化區域「T-ENG ESCALATION」搭載。

【機械割】

設定1 : 96.7%

設定2 : 98.1%

設定3 : 100.1%

設定4 : 103.5%

設定5 : 105.0%

設定6 : 110.0%

【AT概要】

1G中獎的純增枚數2.0枚的ART。

回合開始時是經過プラネットチャンス(惑星機會)→AKRID 決定→夥伴角色決定的流程，至與AKRID的戰鬥移行。

每回合沒有規定遊戲數，戰鬥中是對應成立役，進行夥伴與AKRID的攻擊抽選。

【天井】

ART後740G+ α 消化為天井到達，ART當選確定。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是有多種狀態存在。

根據滯在狀態，機會區域突入期待度不同。

可以根據液晶舞台程度推測滯在狀態。

「JUNGLE(叢林) < DESERT(沙漠) < SNOWFIELD(雪原) < SEACOAST(海岸)
< READY ZONE -THE SEA- < READY ZONE -THE OCEAN-」的順序，機會區域突入期待度越高。



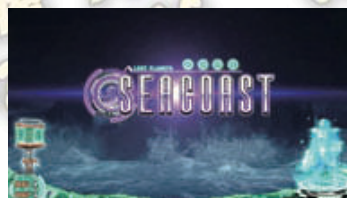
JUNGLE(叢林)



DESERT(沙漠)



SNOWFIELD(雪原)



SEACOAST(海岸)



READY ZONE -THE SEA-



READY ZONE -THE OCEAN-

@惑星模式

通常時是被稱為「惑星模式」的5個內部模式存在。

對應模式，CZ突入率有變化。

特定小役成立時是進行模式的昇格抽選，CZ・ART終了時只有進行轉落抽選。

(T-ENG目は25%以上、LOST目は100%為模式昇格)

低 模式A < 模式B < 模式C < 模式D < 特殊模式 高

※特殊模式是約80%為CZ or ART循環，轉落為至模式D移行。

【機會區域的構成】

@GET READY



至機會區域主要是從通常時的「LOST目」突入。

16G + α 繼續的機會區域。ART突入期待度約36%。

GJ(GOOD JOB)

GET READY

每次遊戲進行「GJ」圖標的獲得抽選，對應「GJ」圖標的獲得數，最終的勝負演出成功期待度有變化。

根據GJ的顏色，ART期待度不同，「藍<綠<紅<虹」依順序提高期待度。

舞台別ART當選期待度

低 採掘場<スラム街<海洋調査リグ<戦艦工場<衛星砲基部<ファストレイ
高

搖桿顏色

根據搖桿啟動，ART期待度增加。

機會區域突入後是搖桿啟動時的50%為顏色昇格。

「藍⇒黃⇒綠⇒紅⇒虹⇒金」昇格，虹色為ART確定。

金色到達為ART繼續確定。

昇格演出

GET READY開始時必定發生，從燈飾板決定滯在舞台。

「藍(AREA1)->黃(AREA2)->綠(AREA3)->紅(AREA4)->紫(AREA5)->ARID BATTLE->V」，50%為一個階段升級。

「ARID BATTLE」LOGO出現時是ART確定!?

「V」出現為次回合也繼續確定!?



昇格演出



超殲滅凍結

昇格演出為 V 出現後的昇格發生!
凍結後至殲滅濃厚的オーバーG バトル突入。
更是 AKRID 4 體以上殲滅確定!?



從採掘場逃脫!

GET READY 中是演出發生為 GJ 獲得的機會。
任務演出發生時是任務成功為 GJ 獲得!?

爆頭對決

爆頭成功為 GJ 獲得濃厚
的任務演出。

@連續演出



擊破ブリッド&ベリッド

信賴度：2.5

連續演出是 GET READY 的最後發生。全部有 5 種類存在，演出成功為 ART 突入。

陸上戰艦強奪作戰!

信賴度：3.0

奪取陸上戰艦為 ART 突入!
紅對白發生時是機會增加。



バリアフィールド(防護罩)突破作戦

信頼度：3.5

防護罩破壊為 ART 突入!?

大気圏突破作戦!

信頼度：4.0

連續演出中期待度最高。
突破大氣圈，成功著陸為 ART 突入!?

【ART的構成】

@AKRID BATTLE

1G中獎的純增枚數2.0枚的ART。

回合開始時是經過プラネットチャンス(惑星機會)→

AKRID 決定→夥伴角色決定的流程，

至與AKRID的戰鬥移行。

每回合沒有規定遊戲數，戰鬥中是對應成立役，

進行夥伴與AKRID的攻擊抽選。

夥伴攻擊殲滅AKRID為回合繼續，夥伴角色全滅為ART終了。

戰鬥中是畫面左下顯示所持有的T-ENG(サーマルエナジー)數。

T-ENG是戰鬥中約1/5消費，每1個消費，必定燈飾板發生。

燈飾板越升級，夥伴的特殊攻擊的發生期待度越高。

戰鬥中，麗隊集合演出發生，繼續確定為該回合的AKRID殲滅為止，T-ENG的減算不發生。

■突入契機

CZ中的ART抽選當選時。

確定役(BAR連線 or 中段REPLAY)成立時



AKRID BATTLE

ART拉回當選抽選時。

天井到達時。

直擊抽選當選時。

@關於AKRID

出現的AKRID合計共9種類。

對應AKRID的種類，勝利期待度・勝利時的報酬有變化。

報酬為V累積獲得的話，次回合的戰鬥是勝利確定!?

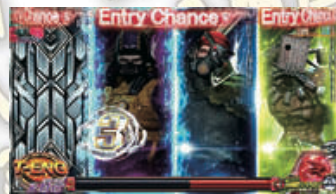
AKRID「オーバーG」選擇的話，至特殊戰鬥「オーバーGバトル」移行。

@ART中的演出



輪盤演出

透過輪盤決定圖標或攻擊方法。



Entry Chance

發生為夥伴參戰的機會。



援護發生

夥伴援護發生能期待大傷害。



麗隊集合

鎖定T-ENG的消費為殲滅確定!?

@プラネットチャンス(惑星機會)

ART的回合開始時，每回突入的1G完結型的T-ENG獲得區域。

搖桿ON為凍結發生，能獲得凍結繼續秒數分的T-ENG。

戰鬥的勝利報酬為V累積與特化區域當選的話，

プラネットチャンス(惑星機會)終了後告知。

プラネットチャンス(惑星機會)的最大循環率是95%。



惑星機會

@隊伍編成

ART的每回合決定隊伍編成。

人數最多4人，人數越多ART越容易繼續。



隊伍編成

@オーバーGバトル

ART回合開始時突入的特殊ART。



オーバーGバトル

繼續遊戲數是30G，特定小役(T-ENG圖案連線)的出現率增加。

勝敗是與通常的ART一樣自力決定。

AKRID殲滅時，是最低保證10個+至95%循環のプラネットチャンス(惑星機會)濃厚。

オーバーGバトル中是不消費T-ENG，突入時為回合繼續確定。

オーバーGバトルの勝利期待度は約40%。

【上乘特化區域的構成】

@T-ENG ESCALATION

1回合7G繼續，回合繼續率50%的T-ENG(サーマルエネルギー)上乘特化區域。

每次遊戲約1/1.5進行T-ENGの上乗抽選。

■突入契機



ART回合繼續時。



T-ENG ESCALATION

【轉輪排列】

【役構成】

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



AKRID BATTLE

只有導航發生時有效

 <p style="color: red; font-weight: bold;">9枚or13枚</p>	 <p style="color: red; font-weight: bold;">7枚or13枚orREPLAY</p>
 <p style="color: red; font-weight: bold;">REPLAY</p>	

【有效線】



【打擊方法】

@通常時 & ART的打擊方法



<通常時>

通常時は全轉輪適當打擊即可。

<ART>

ART 中跟從押順導航停止。

@機會役



T-ENG 圖案連線



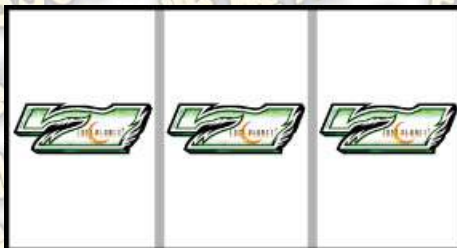
LOST 目



LOST 目



LOST 目



超弩級役(只有 ART 中有效)



超弩級役(只有 ART 中有效)

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1 : 1/315

設定2 : 1/306

設定3 : 1/285

設定4 : 1/251

設定5 : 1/239

設定6 : 1/198

【小役確率】

@通常時

REPLAY 1/8.6

押順炸彈 1/4.4

T-ENG連線合成合成確率 1/18.4

LOST目A(1枚) 1/1771.2

LOST目B(3枚) 1/224.2

LOST目合成確率 1/199.2

確定役A(REPLAY) 1/32768.0

確定役B(13枚) 1/65536.0

確定役合成確率 1/21845.3

MB1/26.2

@MB中

炸彈連線(13枚) 1/1.1

T-ENG連線(13枚) 1/8.5

確定役B(13枚) 1/32768.0