



LittleWing PINBALL

Crystal Caliburn®

日本語マニュアル

©1999-2003 LittleWing Co. LTD.

All Rights Reserved.

<http://www.LittleWingPinball.com/>



目次

Credits.....	3
1. はじめに.....	4
2. ピンボールの基礎テクニック.....	5
2.1 概要.....	5
2.2 How to Defence (防御の方法).....	5
2.3 Deflect Pass (デフレクトパス).....	6
2.4 Reverse Pass Flip (リバースパスフリップ).....	6
2.5 Holding (ホールディング).....	6
2.6 Dead Flipper Bounce (デッドフリッパーバウンス).....	7
2.7 Deflection Post Transfer (デフレクションポストトランスファー).....	7
2.8 Intercept (インターセプト).....	7
2.9 TIPS (秘訣).....	7
3. ゲームルールの解説.....	8
3.1 役の概略.....	8
3.2 プレイフィールド全体図.....	9
3.3 役の詳細.....	11
Ramp and Lane basic score (ランプとレーンの基本得点).....	11
Quick Move (クイックムーブ).....	12
Multi Battle (マルチバトル).....	13
Spot Target Features (スポットターゲット フィーチャー).....	15
Knights (騎士).....	17
Holy Grail (聖杯).....	18
Excalibur Field Multiplier (エクスカリバー フィールド倍率).....	19
Merlin Spell (マーリンの呪文).....	19
Shield (シールド).....	20
Advance Bonus Multiplier (ボーナス倍率のアップ).....	20
Dragon Million (ドラゴン ミリオン).....	20

Credits

企画、ゲームデザイン、プログラミング 藤田善勝

オーディオ&ビジュアルデザイン及びイラストレーション REIKO

バックグラウンドミュージック、サウンドエフェクト 佐藤龍一、熊本美緒 (MIOTRON)

日本語版 マニュアル執筆 リトルウイング

クリスタルカリバーン日本語版

著者及び発行者：リトルウイング カンパニーリミテッド

〒939 富山県富山市富山南郵便局私書箱 30 号

Copyright (c)1993-2003 LittleWing Co. LTD.

Crystal Caliburn(R) はリトルウイング カンパニーリミテッドの登録商標です。その他の会社名、商品名及びロゴマークは各社の商標または登録商標です。本マニュアルおよびマニュアル中に記載されているソフトウェアは、ライセンスによって承認された場合を除いてリトルウイングカンパニーリミテッドの書面による事前の承認なしには、いかなる形式や、また電子的、機械的、録音、その他いかなる手段によってもコピー、検索システムへの記憶、または電送を行うことができません。





1. はじめに

クリスタルカリバーンはトリスタン、エイトボールデラックスマックバージョンに続くリトルウイングの3番目のピンボールゲームです。

最初にリトルウイングにあったのは1台のプラスでした。(プラスは今回の開発では効果音の作成に大活躍しました。)次にやってきたのはIIsiでした。子供のころからピンボールが大好きだったフジタは、これで自分の好みのタイプのピンボールを作ってみようと思立ちました。彼は最初にボールが円周上を加速しながらぐるぐる回るようなフィーチャーを考えつきました。これはかなり最初の段階で没になったのですが、(その上これはウイリアムズの名作"ゲッタウェイ"に先をこされてしまいました)そのフィーチャーが学園都

市にある粒子加速器"トリスタン"を思い起こさせたので、彼はそのプログラムに加速器の名前をつけました。フジタにプレイフィールドの絵を描いてくれないか、と頼まれたレイコはそんな経緯を知らずに"トリスタンとイゾルデ"の話を頭に思い描きました。そしてヨーロッパの古いお城にあるような樹木を刈り込んで作る迷路庭園をイメージしてトリスタンにアートワークを付けました。もっとサイエンティフィックなものを期待していたフジタは最初に絵を見たときには本当に驚いたと後に告白しています。

2作目のエイトボールデラックスマックバージョンは実在の台をそのままシミュレートしたものであったので、フルオリジナルのクリスタルカリバーンはこんな風にしてでき上がったトリスタンの続編とすることができるでしょう。実際プレイフィールド中央の円卓に集まる12人の騎士のうちの1人はトリスタン卿なのです。

クリスタルカリバーンは80年代のピンボールを念頭において開発されました(ビデオモードが実現されていれば90年代と言えるのですが...)。80年代のピンボールの特徴は何とんでも立体的ランプとスピーディーな球の動きです。台の傾斜が急になると共にフリッパーも強力になりました。データイストのカタログにはくるみをフリッパーで割っている写真が載せられているぐらいです(データイストのフリッパーは新しいうちは特別強力なのですが)。

クリスタルカリバーンの目的は第一にランプのリアルな再現でした。ランプに勢いよくボールを通すあの感覚を再現したかったのです。第二は3マルチボールです、球を2つキープするのと3つキープするのではプレーする上でその難しさは段違いです。

トリスタンは比較的やさしい作りをしてありました。それはゲームセンターでプレーしているときにプレイヤーが「あったらいいな」と思うものを多く取り入れたからです。例えば両サイドにあるキックバック(コンピュータのピンボールでは多く取り入れられていますが実物の場合、メカの配置の点で実現が難しいのです)や簡単にとれるエキストラボール、ボールを落としてしまった時にロックされたボールがリリースされることなどです。マルチボールにしてボールを落とさないように注意していれば比較的長時間プレーし続けることができます。これに対してクリスタルカリバーンは辛口な味付けになっています。多くの役が存在し、どれとどれを組み合わせる取ることが一番効率が良いか、ハイスコアをとるためには現在のプレイフィールドの状態に合わせた戦略を練る必要があります。

是非ともまずはプレイしてみてください。そしてマニュアルのゲームルールの解説を読んでから再度プレイしてみてください。また違った楽しみ方が見つかると思います。



Fujita & Reiko
LittleWing Co.LTD.

2. ピンボールの基礎テクニック

2.1 概要

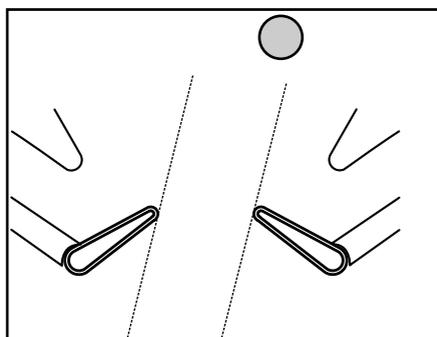
ピンボールは運だめしではなく、テクニックを競うゲームです。ボールは物理の法則に従って盤面を転がります。プレイヤーは、

- 1) プランジャーショット
- 2) フリッパー
- 3) ナッジング（盤面を揺する）

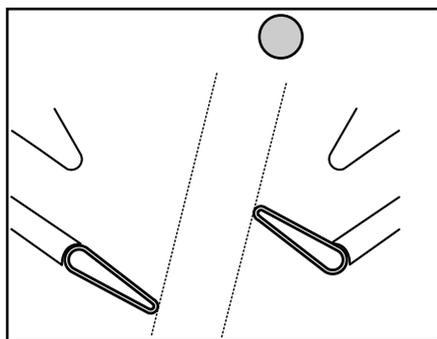
の3つの方法でボールに影響をあたえることができます。これらのベーシックなテクニックをマスターすれば、ピンボールの魅力を存分に楽しむことができるでしょう。

ここに紹介するフリッパーテクニックは実機の上で頻繁に使用されている物です。もちろんクリスタルカリバーンでもこれらテクニックのすべてを試すことができます。ゲームセンターで上手な人を見かけたらそっと後ろから静かにゲームを覗いてみましょう。プレイヤーは気づいていないように見えても必ずバックグラスに映ったあなたの姿を見つけてさらに色々なスーパーテクニックを見せてくれるでしょう。ピンボールは見せるスポーツでもあるのです。

2.2 How to Defence (防御の方法)

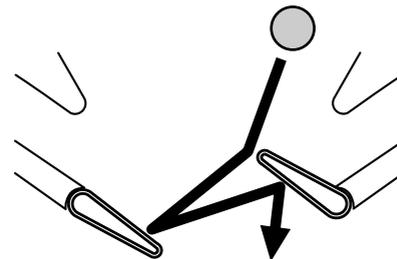
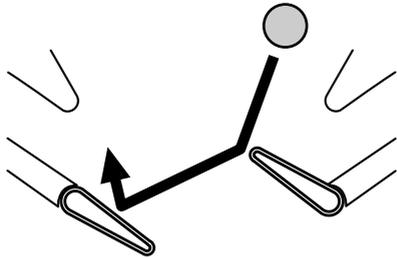


初心者によく見られるフリッパー操作にダブルフリップと呼ばれるものがあります。これはボールを打つとき両方のフリッパーを同時に振り上げてしまうことをさします（左図上）。この方法はボールが当たりやすそうに見えて実はまん中に大きな穴を開けてしまいます。片方のフリッパーだけを上げたときの間隔と比べて見て下さい（左図下）。ダブルフリップは百害あって一利なしです、この点に気をつけてプレイするだけでも得点は大きく伸びるはずですよ。



2.3 Deflect Pass (デフレクトパス)

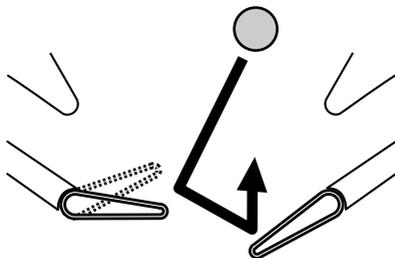
プレイフィールドを落ちてくるボールがきわどいコースの場合、片方のフリッパーを上げたままにしてボールに触れさせ反対側のフリッパーでボールを打つことができます。接触による力が足りないと思われる時は左図の場合右フリッパーをボールの当たる瞬間に振り上げてより強い力を加えます (パスフリップ)。



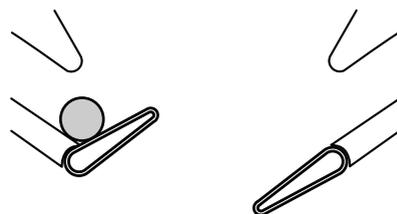
いずれの場合もボールがフリッパーに当たって方向を変えたら素早くフリッパーを下げるのが重要です、さもないと左図の様にボールを自らのフリッパーで叩き落としてしまうことがあります (ビートダウン)。

2.4 Reverse Pass Flip (リバースパスフリップ)

同じ右側から落ちてくるボールでも、そのコースが右フリッパーに十分近くないときには左フリッパーを振り上げてボールを右フリッパーに渡す方法を取ります。経験からくる判断が要求されます。

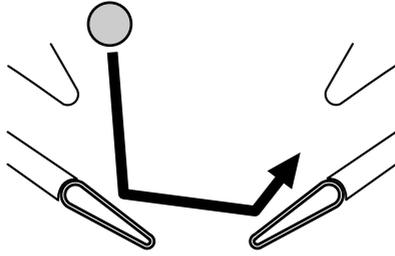


2.5 Holding (ホールディング)



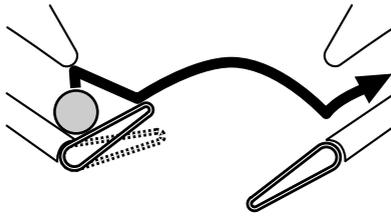
左図の様にフリッパーの根元でボールをキープすることをホールディングと言います。この位置にボールを持つてくるのが攻撃の基本となります。この位置からターゲットを正確に狙い撃ち出来るように訓練してください

2.6 Dead Flipper Bounce (デッドフリッパーバウンス)



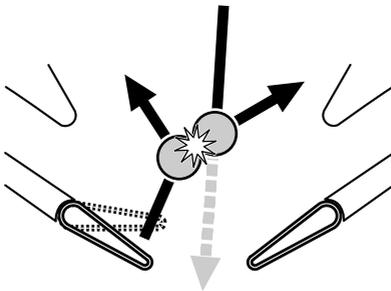
これはフリッパーを下げたままでボールをバウンドさせ反対側のフリッパーにボールを渡すテクニックです。ボールの動きを見切って何もしない勇気が必要ですがマスターすると非常に強力な武器となります。左フリッパーにバウンドさせたあと右フリッパーを上げてボールをホールドしたり色々の場合に応じた工夫も大切です。

2.7 Deflection Post Transfer (デフレクションポストトランスファー)



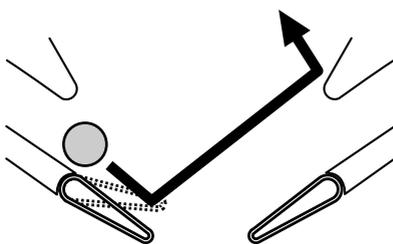
これはボールをホールドした状態から反対側のフリッパーにボールを渡すテクニックです。ボールをキープした側のフリッパーを一瞬下げてすぐにまた上げる事によって（クリックする）達成されます。タイミングを外すとボールに与える力が弱くてフリッパーとフリッパーの間に落ちてしまうことがあります。ここ一番でミスをするとなんとも悔しいので日頃から訓練して下さい。

2.8 Intercept (インターセプト)



これはマルチボールの状態で行うディフェンステクニックです。ボールがどうしてもとれそうもないコースに落ちてきたとき、別のボールをぶつけてコースをかえるテクニックです。

2.9 TIPS (秘訣)



狙いたいターゲットが左方向にあって、ボールが左のリターンレーンから転がってきたとき。普通のショットではターゲットを狙うことが出来ません。こんなとき右のスリングショットを狙って打つことによりボールを勢いよくバウンドさせて左のターゲットを狙うことが出来ます。

3. ゲームルールの解説

3.1 役の概略

クリスタルカリバーンには様々なフィーチャー（役）があります。以下は代表的な役ですがこれらの役を意図的に狙えるようになれば貴方もピンボールのエキスパートです。

Multi Battle (マルチバトル)

デビルドラゴンスポットターゲットを完成し、ドラゴンケープにボールをロックしていくと3ボールのマルチバトルが始まります。3ボールのマルチバトルの間にキャメロット城ランプを通すとジャックポット、トップホールにボールを入れるとエクストラボールのチャンスがあります。ジャックポットは最高500万点、フィールドマルチプレイヤーの値（最高5倍）、マジックスピアーの値（プラス10倍）によっては2,500万点あるいは7,500万点を獲得することが可能です。ジャックポットのチャンスはマルチバトル中にデビルドラゴンスポットターゲットを完成させることにより何度でもやってきます。

Quick Move (クイックムーブ)

ピンボールエキスパートのためのフィーチャーです。レーンやランプを制限時間内に通すと20万点が与えられます。マルチプレイヤーの値を上げることによって、大量得点も可能です。それには絶妙のタイミングが要求されます。

Holy Grail (聖杯)

究極のフィーチャーであるホーリグレイルはグラスアイランドに隠されています。これを得るのは簡単ではありません。まずキャメロット城ランプを何度も通して騎士に爵位を与えます。中央の円卓に12人の騎士がそろった時、騎士は1人だけで聖杯探究の旅に出ます。グラスアイランドへ赴き、制限時間内にキャメロット城へ聖杯を持ち帰らなくてはなりません。城へ聖杯を持ち帰ることに成功した者だけが、聖杯のパワーを見ることが出来ます。

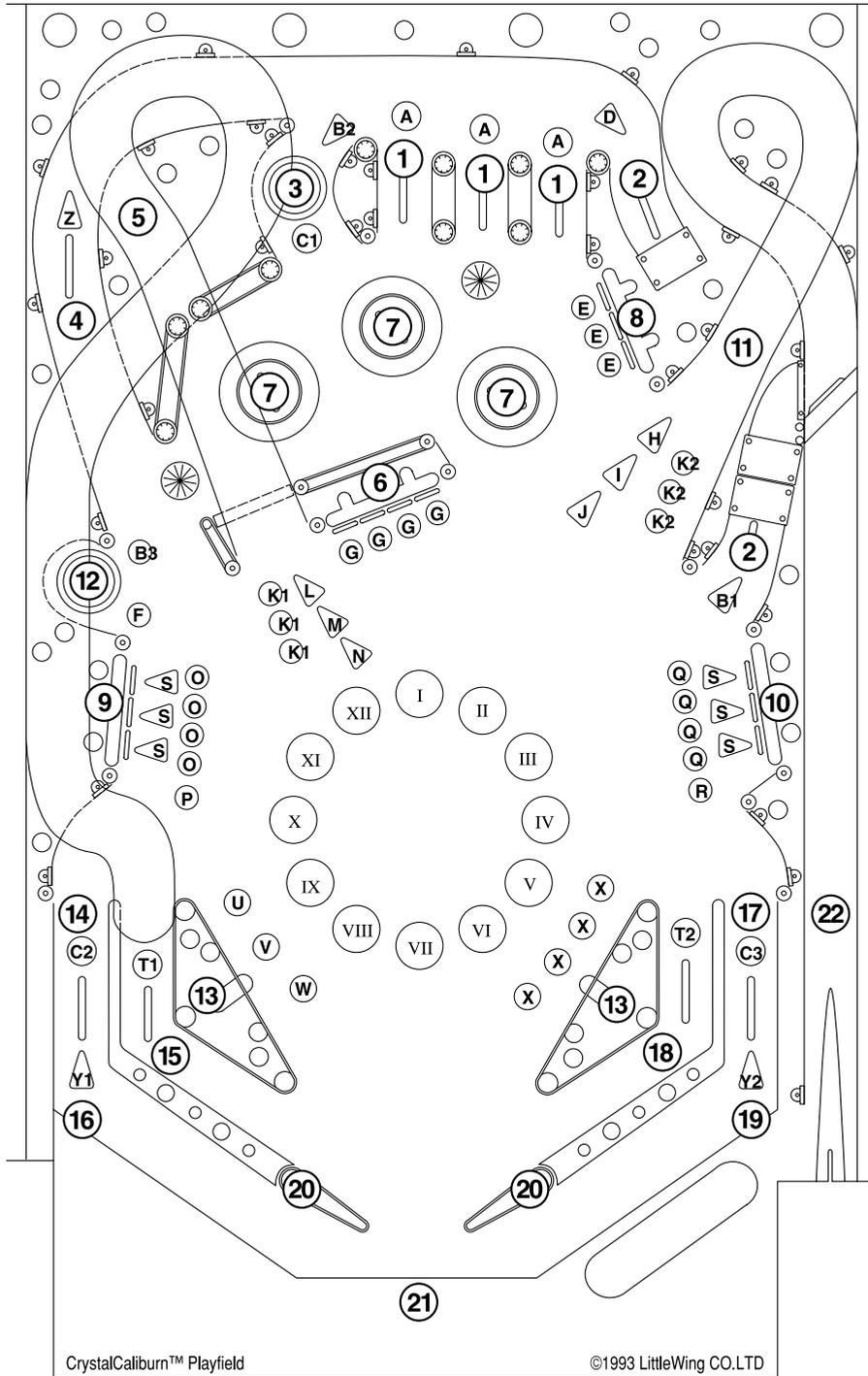
Magic Spot Target (マジックスポットターゲット)

プレイフィールド中央左、または右のスポットターゲットとグラスアイランドランプの組み合わせで、ミリオンポイント、エクストラボール、サプライズアタック（インスタントマルチボール）他の様々なフィーチャーを得ることが可能です。またすべてのフィーチャーを揃えるとアウトレーンでエクストラボールのチャンスがあります。

Merlin Magic (マーリンの魔法)

グラスアイランドスポットターゲットを完成してマーリンホールにボールを入れると、大魔術師マーリンが現われてシルドの復活やオートバトルなど様々な魔法を授けてくれます。

3.2 プレイフィールド全体図



ライトの名称

A: Top Lane (トップレーン)
B1-B3: Lock (ロック)
C1-C3: Extra Ball (エクストラボール)
D: Dragon Million (ミリオン)
E: Devil Dragon Spot Target indicator
(デビルドラゴンスポットターゲット表示)
F: Merlin Spell (マーリンの呪文)
G: Grass Island Spot Target indicator
(グラスアイランドスポットターゲット表示)
H: Accolade Knight (アコレイドナイト)
I: Jackpot (ジャックポット)
J: Bring Grail to Castle (聖杯を持ち帰る)
K1,K2: Ramp score indicator (ランプスコア表示)
L: Get Flashing Award
(フラッシングアワードを取る)
M: Get Powered Excalibur
(パワーアップしたエクスカリバーを手に入れる)
N: Get Holy Grail (聖杯を手に入れる)
O: Flashing Award(Left)
(左側のフラッシングアワード)
P: Magic Shield (魔法の楯)
Q: Flashing Award(Right)
(右側のフラッシングアワード)
R: Magic Spear (魔法の槍)
S: Flashing Award Spot Target indicators
(スポットターゲット表示)
T1,T2: Lite Shield (ライトシールド)
U: Bonus Hold (ボーナスホールド)
V: Auto Battle (オートバトル)
W: Shoot Again (エクストラボール獲得)
X: Field Multiplier (フィールドマルチプライヤー)
Y1,Y2: Shield (シールド)
Z: Turn Over (ターンオーバー)
I-XII: Knight Value indicator (Round Table)
(ナイトバリュー表示 <円卓の騎士の数>)

ランプ、レーン、バンク他の名称

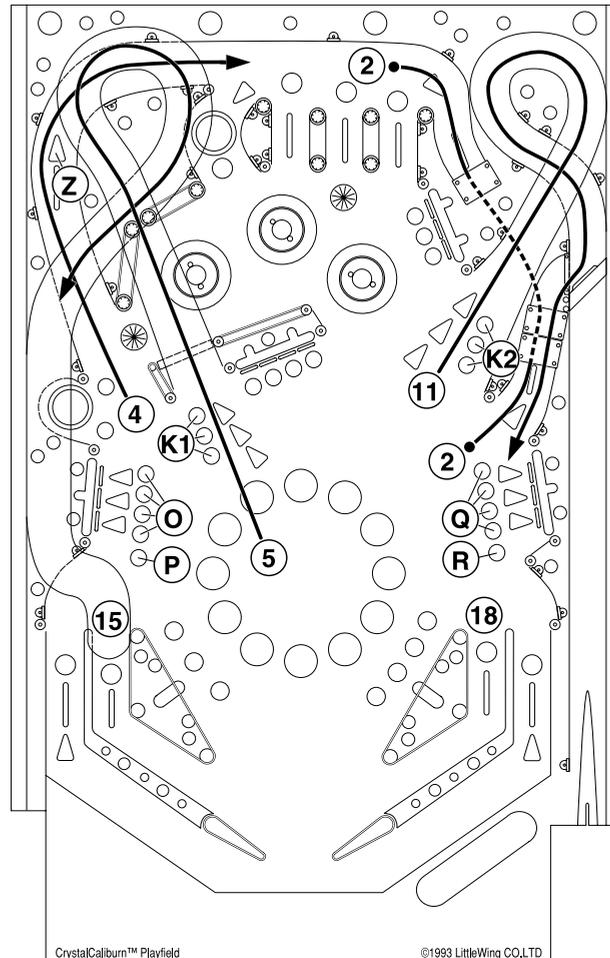
1: Top Lane (トップレーン)
2: Dragon Cave Underground Lane
(ドラゴンケープアンダーグラウンドレーン)
3: Top Hole (トップホール)
4: Turn Over Lane (ターンオーバーレーン)
5: Glass Island Ramp (グラスアイランドランプ)
6: Glass Island Spot Target Bank
(グラスアイランドスポットターゲットバンク)
7: Bumper (バンパー)
8: Devil Dragon Spot Target Bank
(デビルドラゴンスポットターゲットバンク)
9: Left Spot Target Bank
(レフトスポットターゲットバンク)
10: Right Spot Target Bank
(ライトスポットターゲットバンク)
11: Camelot Castle Ramp
(キャメロット城ランプ)
12: Merlin Hole (マーリンホール)
13: Sling Shot (スリングショット)
14: Left Out Lane (レフトアウトレーン)
15: Left Return Lane (レフトリターンレーン)
16: Left Shield KickBack
(レフトシールドキックバック)
17: Right Out Lane (ライトアウトレーン)
18: Right Return Lane
(ライトリターンレーン)
19: Right Shield KickBack
(ライトシールドキックバック)
20: Flipper (フリッパー)
21: Out Hole (アウトホール)
22: Plunger Lane
(プランジャーレーン)



3.3 役の詳細

Ramp and Lane basic score (ランプとレーンの基本得点)

Turn Over Lane(4) にボールを通す度に 10,000 点、またこの時 Flashing Award(左側) Light(O), Flashing



Award(右側) Light(Q)、Magic Shield Light(P)、Magic Spear Light(R) が一つも点減していなければ、25,000 点のボーナスを獲得します。

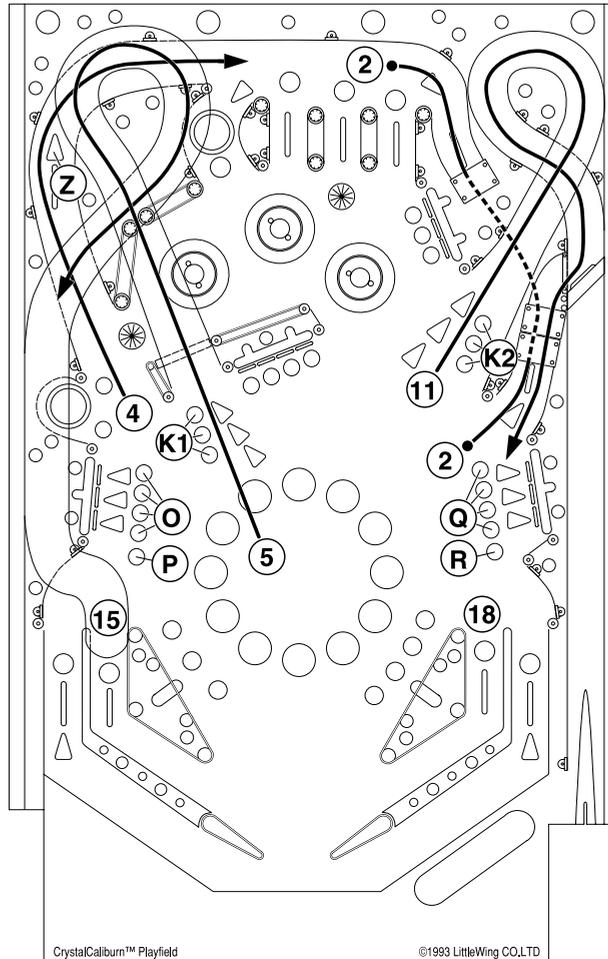
Glass Island Ramp(5) にボールを通すと Glass Island Score indicator(K1) の状態に応じて 25,000 点、50,000 点、150,000 点の何れかを獲得できます。indicator(K1) はボールを通す度に 1 つ上がり最後にボールを通したときから数えて 15 秒ごとに一つ下がります。

Camelot Castle Ramp(11) にボールを通すと Camelot Castle Score indicator(K2) の状態に応じて 25,000 点、50,000 点、150,000 点の何れかを獲得できます。indicator(K2) はボールを通す度に 1 つ上がり最後にボールを通したときから数えて 15 秒ごとに 1 つ下がります。

Dragon Cave Underground Lane(2) にボールを通すと 20,000 点を獲得できます

Quick Move (クイックムーブ)

クイックムーブは時間制限の役であり、以下の何れかの条件を満たすことで20万点を獲得できます。



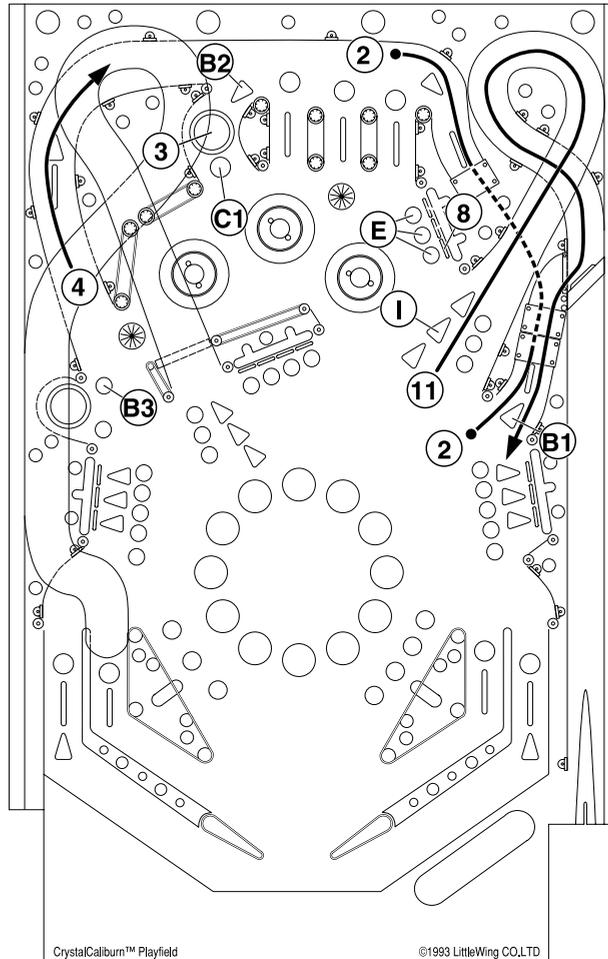
1. Lane(4) に4秒以内に2回ボールを通す。
2. Ramp(11) にボールを通したあと Ramp(5) に2秒以内にボールを通す。
3. Lane(18) にボールを通したあと Ramp(5) に3秒以内にボールを通す。
4. Ramp(5),Lane(2),Lane(15) 何れかにボールを通したあと3秒以内に Ramp(11) にボールを通す。

またこの時：

Lane(4) に役の獲得のチャンスのあるとき Turn Over Light(Z) が点滅します。Ramp(5) に役の獲得のチャンスのあるとき一時的に Glass Island Score Indicator(K1) が全て点灯します。Ramp(11) に役の獲得のチャンスがあるとき 一時的に Camelot Castle Score Indicator(K2) が全て点灯します。

Multi Battle (マルチバトル)

マルチバトルは2ボールまたは3ボールのマルチボールゲームです。



Devil Dragon Spot Target Bank(8) を完成させると Dragon Cave Lock Light(B1)、Top Hole Lock Light(B2)、Merlin Hole Lock Light(B3) の順で点灯させていきます。これらに合計3つのボールをロックしたらマルチバトルのスタートです。

3ボールゲーム中に Devil Dragon Spot Target Bank(8) を完成させると Top Hole Extra Ball Light(C1) が点灯します。3ボールゲーム中にボールを Top Hole(3) にいれるとエクストラボールが獲得できます。

3ボールまたは2ボールゲーム中の場合、Jackpot Light(I) が点灯しているときに Camelot Castle Ramp(11) にボールを通すとジャックポットが獲得できます。ジャックポットの値は100万点から始まり、マルチバトルのあいだに大きくなっていきます(最高500万点)。Devil Dragon Spot Target Bank(8) を完成させることで Jackpot Light(I) を再度点灯させることができます。

もし開始から40秒以内にマルチバトルが終了してしまった場合、すべてのLockライトが20秒間点滅します。その間にボールをいずれかにロックすることでマルチバトルを再スタートさせることができます。

1つ、または2つのボールがホールにロックされている状態でボールを落としてしまった場合、すべてのロックされたボールが自動的にリリースされ、ゲームは継続します。

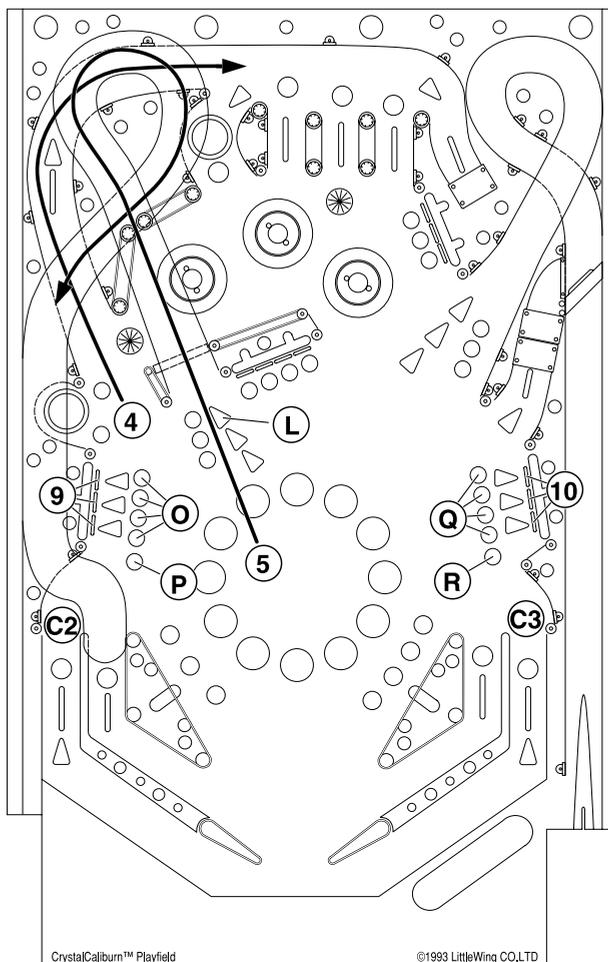
Top Hole(3) にボールがロックされた状態で Dragon Cave Underground Lane(2)、Turn Over Lane(4) にボールを通すと、ボールをリリースし2ボールまたは3ボール（Dragon Cave あるいは Merlin Hole にボールがロックされている場合）によるマルチバトルが開始されます。

マルチバトルが現在プレイ中のボールでまだ行われていない場合に限って、Camelot Castle Ramp(11) と Dragon Cave Underground Lane(2)（ボールが上っていく場合のみ）が Devil Dragon Light(E) を1つ点灯させます。



Spot Target Features (スポットターゲット フィーチャー)

Left Spot Target Bank(9) または Right Spot Target Bank(10) のスポットターゲットバンクを完成させた後、



Glass Island Ramp(5) にボールを通すことによって様々な役を手に入れることができます。

Left Spot Target Bank(9) を完成させると Flashing Award (左側) Light(O) の中の1つが点滅を始めます。Right Spot Target Bank(10) を完成させると Flashing Award(右側) Light(Q) の中の1つが点滅を始めます。反対側のバンクを完成させると以前点滅していたライトは消灯してしまいます。つまり同時に点滅しているライトが2つ以上になることはありません。

Magic Shield Light(P) と Extra Ball Light(C2) は、Left Spot Target Bank(9) の役を全てとったときに、Magic Spear Light(R) と Extra Ball Light(C3) は、Right Spot Target Bank(10) の役を全てとったときに点滅あるいは点灯します。

Get Flashing Award Light(L) が点灯している間に Glass Island Ramp(5) にボールを通すと点滅中の役を獲得できます。Get Flashing Award Light(L) は点灯してから3分後に消灯します。

Turn Over Lane(4) にボールを通すと同じ側の中で点滅するライトを再選択します。

設定されている役の種類

Left Spot Target Bank

Battle Bumper : バンパーの得点を 20,000 点に上げます。

Bonus Hold : ボーナスを次のボールまで持ち越します。

Surprise Attack : インスタントマルチバトルをスタートさせます。

Million : 100 万点を獲得します。

Magic Shield : 1 分間の間シールドをオンのまま保持します。

Right Spot Target Bank

Bonus Multi : ボーナス倍率を上げます。

Extra Ball : エクストラボールを獲得します。

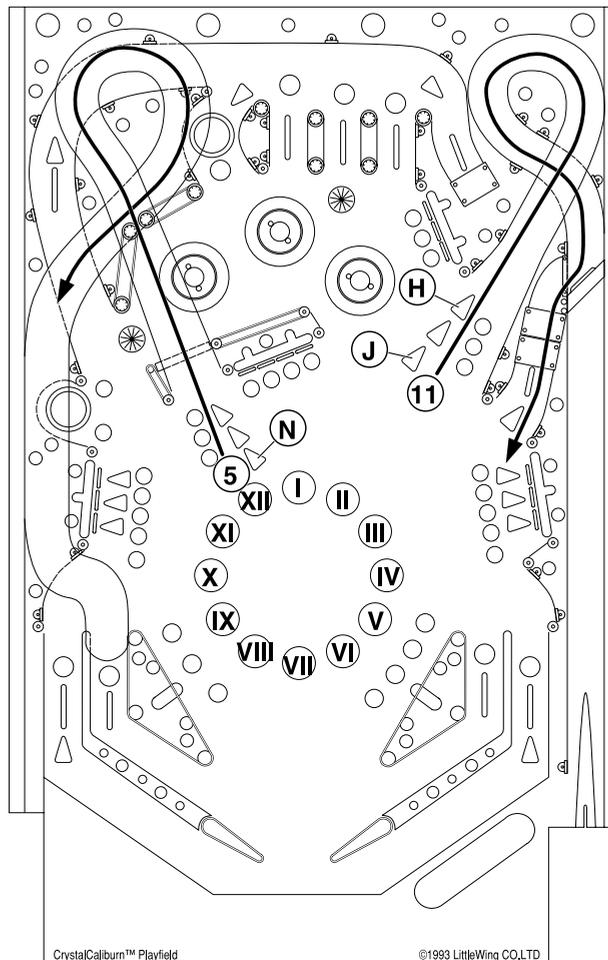
Auto Battle : 40 秒のあいだ落としてしまったボールを自動的に復活させます。

Max Powered Excalibur : 40 秒の間フィールド倍率を 5 倍にします。

Magic Spear Field 10X+ : 40 秒の間フィールド倍率を現在プラス 10 にします。

Knights (騎士)

下記の条件を満たしたときに Accolade Knight Light(H) が点灯します。

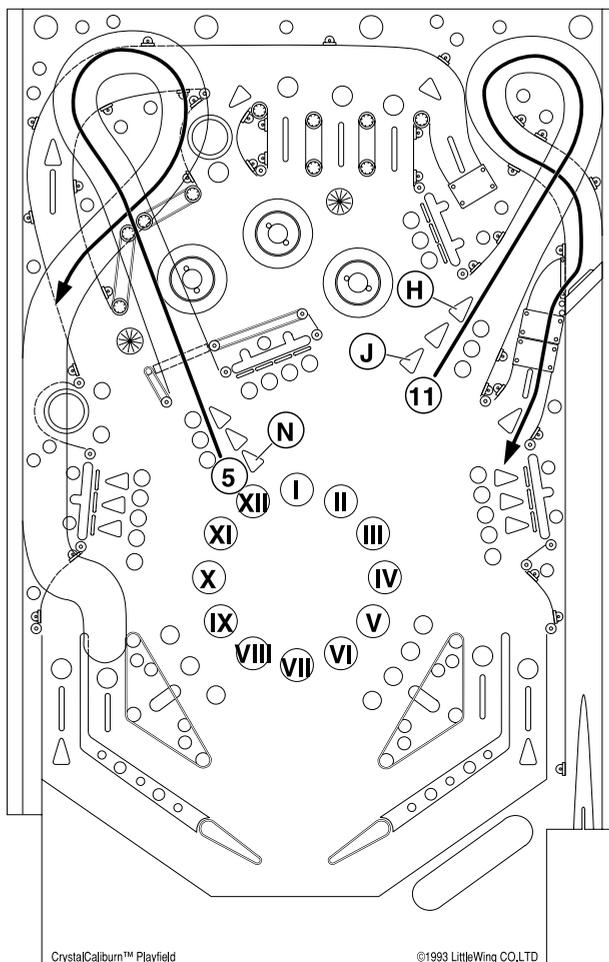


1. 何れかのスポットターゲットバンクを完成させたとき。
2. トップレーンを完成させたとき。
3. リターンレーンにボールを通したとき。

Accolade Knight Light(H) が点灯しているときに Camelot Castle Ramp(11) にボールを通すと騎士を 1 人獲得したことになります。騎士を 1 人獲得するごとに Knight Value Indicator(I ~ XII) にライトが一つずつ点灯していきます。

Holy Grail (聖杯)

12人の騎士をすべて獲得し、且つシングルボールでプレイしているとき Get Holy Grail Light(N) が点灯します。



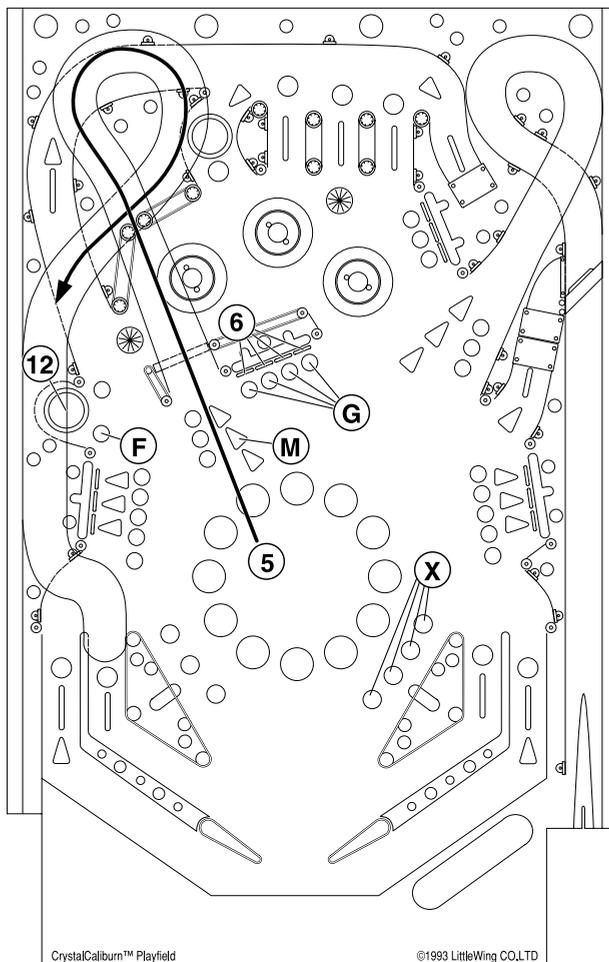
Get Holy Grail Light(N) が点灯しているとき Glass Island Ramp(5) にボールを通すと、ホーリーグレイルスコアとして50万点を獲得します。さらに、その直後 Bring Grail to Castle Light(J) が点灯している間 (制限時間5秒) に Camelot Castle Ramp(11) にボールを通すことでグレイルパワーを手に入れることができます。

グレイルパワーを手に入れると以下の役を一度に獲得し (Everything Lit)、マルチバトルが開始されます (The Last Battle)。

1. Battle Bumper
2. Bound Hold
3. Million
4. Magic Shield
5. Bonus Multiplier 5X
6. Extra Ball
7. Auto Battle
8. Field Mutliplier 5X
9. Magic Spear

Excalibur Field Multiplier (エクスカリバー フィールド倍率)

Glass Island Spot Target Bank(6) を完成させると Get Powered Excalibur



Light(M) が点灯します。Get Powered Excalibur Light(M) が点灯しているときに Glass Island Ramp(5) にボールを通すとフィールド倍率がアップし、Field Multiplier Light(X) が倍率に応じて点灯します。また Glass Island Ramp(5) にボールを通すことによって Glass Island Spot Target indicator(G) を一つ点灯させることができます。

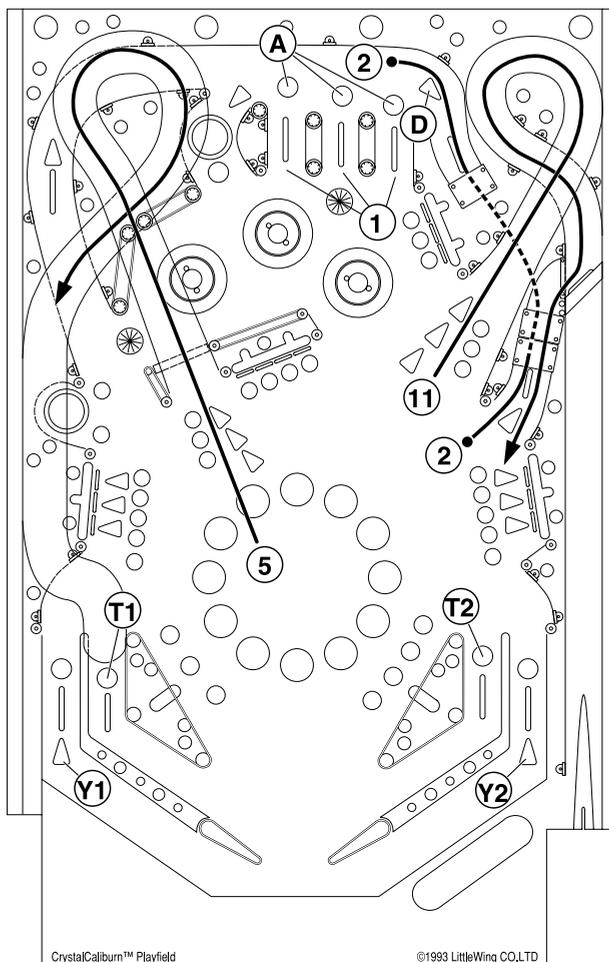
Merlin Spell (マーリンの呪文)

Glass Island Spot Target Bank(6) を完成させると Merlin Spell Light(F) が点灯します。Merlin Spell Light(F) が点灯しているとき Merlin Hole(12) にボールを入れると下記の内の1つがミステリーポイントとして与えられます。

- | | | |
|-----------------------------|--------------------|----------|
| 1. One Million points | 7. Surprise Attack | 13. 400K |
| 2. Lock Enable | 8. Revive Shield | 14. 500K |
| 3. Advance Field Multiplier | 9. Lite ExtraBall | |
| 4. Advance Bonus Multiplier | 10. 100K | |
| 5. Auto Battle | 11. 200K | |
| 6. Battle Bumper | 12. 300K | |

Shield (シールド)

Left Shield Light(Y1) が点灯しているとき、左のアウトレーンに落ちるボールはフィールドにキックバックされ



ます。Lite Shield Light(T1) が点灯しているときに左リターンレーンにボールを通すとキックバックが復活します。Right Shield Light(Y2) が点灯しているとき、右のアウトレーンに落ちるボールはフィールドにキックバックされます。Lite Shield Light(T2) が点灯しているときに右リターンレーンにボールを通すとキックバックが復活します。Glass Island Ramp(5) にボールを通すことにより Lite Shield Light(T2) が点灯します。Camelot Castle Ramp(11) にボールを通すことにより Lite Shield Light(T1) が点灯します。

Advance Bonus Multiplier (ボーナス倍率のアップ)

Top Lane(1) を完成させることによりボーナス倍率がアップします。Top Lane(1) を通過すると、そのレーンの上の Top Lane Light(A) が点灯します。フリッパーボタンを押すことによって、点灯したライトが移動するので、うまく移動させて3つそろえてください。

Dragon Million (ドラゴン ミリオン)

Top Lane(1) を完成させると Dragon Million Light(D) が点灯します。Dragon Million Light(D) が点灯している間に Dragon Cave Underground Lane(2) にボールを通せば 100 万点を獲得できます。