



LittleWing PINBALL

# Loony Labyrinth<sup>®</sup>

日本語マニュアル

©1993-2003 LittleWing Co. LTD.

All Rights Reserved.

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





## 目次

Credits.....	4
1. ピンボール迷宮へようこそ.....	5
2. ピンボールの基礎テクニック.....	6
2.1 概要.....	6
2.2 How to Defence (防御の方法).....	6
2.3 Deflect Pass (デフレクトパス).....	7
2.4 Reverse Pass Flip (リバースパスフリップ).....	7
2.5 Holding (ホールディング).....	7
2.6 Dead Flipper Bounce (デッドフリッパーバウンス).....	8
2.7 Deflection Post Transfer (デフレクションポストトランスファー).....	8
2.8 Intercept (インターセプト).....	8
2.9 TIPS (秘訣).....	8
3. ゲームルールの解説.....	9
3.1 役の概略.....	9
3.2 プレイフィールド全体図.....	12
3.4 役の詳細.....	14
1. LOONY RAMP & LOONY MULTIT.....	14
2. LABYRINTH RAMP & LABYRINTH MULTI.....	15
3. MINOTAUR CHAMBER & MINOTAUR MULTI.....	16
4. MYSTERY HOLE & RESCUE THE BALL.....	18
5. QUICK MOVE.....	20
6-1. STONE LOOP MILLION.....	21
6-2. ENERGY CHARGER BUMPER.....	22
6-3. TOP LANE & BONUS MULTIPLIER.....	23
7-1. SHIELD KICKBACK & SHIELD LEVEL.....	24
7-2. EXTRA BALL.....	25
8-1. COLLECT STONE.....	26
8-2. INSTALL STONE & ACTIVATE LOONY MACHINE.....	26
8-3. LOONY MACHINE & TRAVEL TO 2000 B.C.....	27

# 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)

サー・エバンジェル、ルーニーマシン、アリアドネの声 ..... ファーガス&コピー (Audio's Amigos Studio)

日本語版 マニュアル執筆 .... リトルウイング

ルーニーラビリンス日本語版

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.

Loony Labyrinth(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. ピンボール迷宮へようこそ

Loony Labyrinth は Crystal Caliburn と併せて、より広範なピンボールプレイヤーの層をカバーするように設計されました。例えば Crystal Caliburn が複雑で多くの種類の役を持った、どちらかといえばエキスパートを想定した設計であったのに対して、Loony Labyrinth は個々の役を単純にし、ビギナーにも解りやすく手軽に楽しめるピンボールとして設計されています。

同時に、Loony Labyrinth ではエキスパートの方には技量を素直に反映するピンボールの原点に近い感覚を味わって頂けると幸いです。

Loony Labyrinth には Crystal Caliburn の Holy Grail のような一発大逆転の役はありませんが、正確なショットで地道にプレイを組立てるゲーム性にはもう一つのピンボールの側面と魅力を感じていただけると信じています。

ピンボールの楽しさにはいろいろな側面があります。そして2つの要素を1つの台で両立させることが不可能なことも少なくありません。Loony Labyrinth は Crystal Caliburn に織り込まれたものとはまた別のピンボールの魅力をみなさまに感じていただけるように考えて制作されました。おそらく Loony Labyrinth と Crystal Caliburn はプレイヤーによって大きく好みが分かれる事と思います（例えばどういうわけか女性には Crystal Caliburn よりも Loony Labyrinth の方が好まれる傾向にあるようです）。

実際にプレイしていただくと、Loony Labyrinth が Crystal Caliburn とは違ったスタイルのピンボールであることをご理解いただけることと思います。

Now, let's travel through time to the year 2000 BC.!



Fujita & Reiko  
LittleWing Co.LTD.

## 2. ピンボールの基礎テクニック

### 2.1 概要

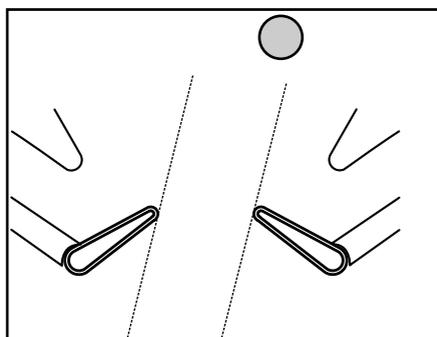
ピンボールは運だめしではなく、テクニックを競うゲームです。ボールは物理の法則に従って盤面を転がります。プレイヤーは、

- 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）

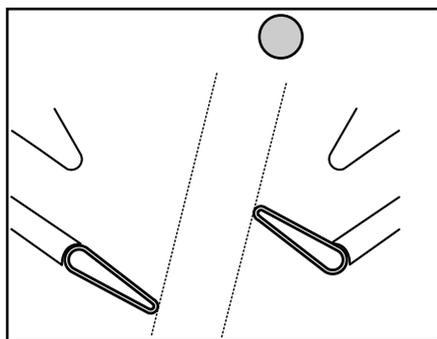
の3つの方法でボールに影響をあたえることができます。これらのベーシックなテクニックをマスターすれば、ピンボールの魅力を存分に楽しむことができるでしょう。

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。もちろんルーニーラビンス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)

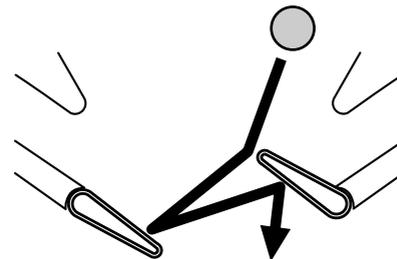
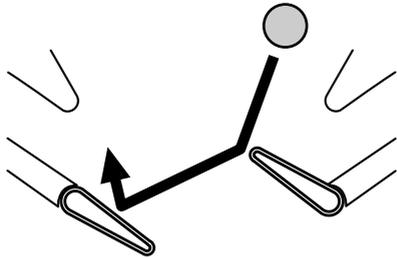


初心者によく見られるフリッパー操作にダブルフリップと呼ばれるものがあります。これはボールを打つとき両方のフリッパーを同時に振り上げてしまうことをさします（左図上）。この方法はボールが当たりやすそうに見えて実はまん中に大きな穴を開けてしまいます。片方のフリッパーだけを上げたときの間隔と比べて見て下さい（左図下）。ダブルフリップは百害あって一利なしです、この点に気をつけてプレイするだけでも得点は大きく伸びるはずです。.



## 2.3 Deflect Pass (デフレクトパス)

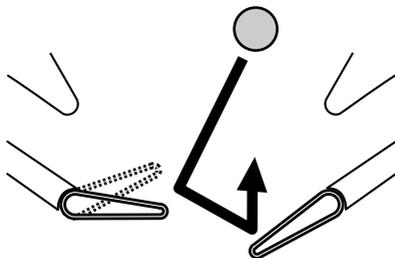
プレイフィールドを落ちてくるボールがきわどいコースの場合、片方のフリッパーを上げたままにしてボールに触れさせ反対側のフリッパーでボールを打つことができます。接触による力が足りないと思われる時は左図の場合右フリッパーをボールの当たる瞬間に振り上げてより強い力を加えます (パスフリップ)。



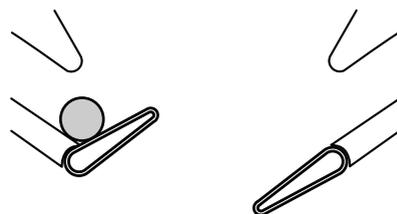
いずれの場合もボールがフリッパーに当たって方向を変えたら素早くフリッパーを下げるのが重要です、さもないと左図の様にボールを自らのフリッパーで叩き落としてしまうことがあります (ビートダウン)。

## 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。

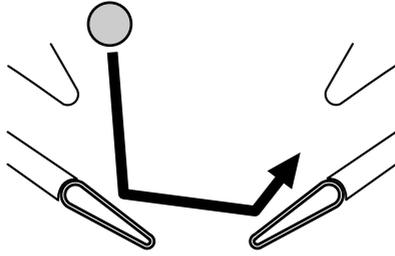


## 2.5 Holding (ホールディング)



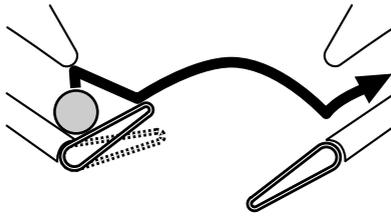
左図の様にフリッパーの根元でボールをキープすることをホールディングと言います。この位置にボールを持つことが攻撃の基本となります。この位置からターゲットを正確に狙い撃ち出来るように訓練してください

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



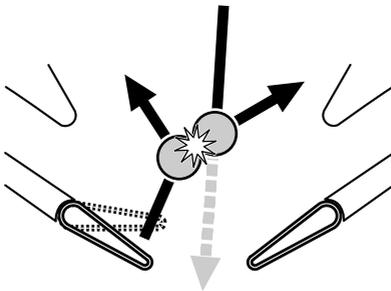
これはフリッパーを下げたままでボールをバウンドさせ反対側のフリッパーにボールを渡すテクニックです。ボールの動きを見切って何もしない勇気が必要ですがマスターすると非常に強力な武器となります。左フリッパーにバウンドさせたあと右フリッパーを上げてボールをホールドしたり色々の場合に応じた工夫も大切です。

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



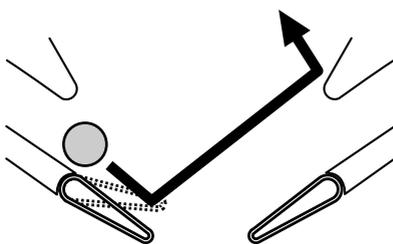
これはボールをホールドした状態から反対側のフリッパーにボールを渡すテクニックです。ボールをキープした側のフリッパーを一瞬下げてすぐにまた上げる事によって（クリックする）達成されます。タイミングを外すとボールに与える力が弱くてフリッパーとフリッパーの間に落とししてしまうことがあります。ここ一番でミスをするとなんとも悔しいので日頃から訓練して下さい。

## 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



Loony Labyrinth には、大きく二つのモードがあります、"Modern Times" モードと "2000 B.C." モードです。ゲームは "Modern Times" から始まります。"2000 B.C." に移るためにはある目的を達成しなければなりません。

Modern Times : このステージではプレイヤーは3種類のマルチボールを存分に楽しむことができます。Loony Multi、Labyrinth Multi、そして Minotaur Multi です。これらのマルチボールはタイムマシン（ルーニーマシン）を得ること、そしてマシンを起動させ 2000 B.C. へ冒険の舞台を移すことの為に行わなければならない迷宮の探索を必ずや助けてくれることでしょう。

ルーニラピリンスのなかでプレイヤーは現代に存在し、そして 2000 B.C. に時を遡ろうとしているテセウスとなります。その目的は英雄となってミノタウルスを退治し、その生け贄を助けることです。プレイヤーのタイムトラベルの鍵となるのはイギリスの考古学者サー・エバンジェルによってクレタのクノッソス宮殿に発見されたルーニーマシンです。

ルーニーマシンを起動させるためには、5 個の印章石（= Galopetra Stone）をすべて集め (1)、そしてルーニーマシンのパワーを 100% まで充填し (2)、ルーニーマシンがフルチャージされた状態にある時に印章石をマシンの台座にインストール (3) しなければなりません。

(1) STONE インジケータが点滅しているときに Stone Ramp を通過させ STONE を完成させる。

(2) バンパーをエネルギーレベル 100% になるまでヒットする。

(3) "Install Stone Hole" にボールを入れる。

2000 B.C. : ルーニマシンに乗って 2000 B.C. に到達するとバックグラウンドミュージックが変わります。プレイヤーはそこでミノタウルスを倒し生け贄を救出しなければなりません。

プレイヤーは現代での挑戦を達成したとき運命に定められた勇者テセウスと認められます。この世界での最終目標は 9 人の生け贄を救出し (A)、ミノタウルスを倒す (B) ことです。これらの目的を達成出来なかった場合には、プレイヤーは現代に送り返され、冒険は振り出しに戻ります。

(A) Labyrinth Ramp に 9 回ボールを通します。

(B) "Moon Phase" の表示が消えてしまう前にボールを Minotaur Chamber に三度打ち込みます。

この目的が達成されたあかつきには、プレイヤーはアリアドネの糸 (Ramp, Spot Target, Bumper などにボールを当てること) をたどって自力で時の流れを遡り、現代に戻らねばなりません。

この後の章では、上記の役やルールについてはもちろん、そのほかの様々な役についての詳細が記述されています。ゲームにだんだん慣れてきたら役を研究してプレイしてみてください。また違った緊張感のあるプレイを楽しめることでしょう。

#### ミノタウルス神話

ギリシャ神話によれば、クレタのミノス王はミノタウルスを監禁するためにダイダロスに命じてクノッソスの丘に巨大な迷宮を建設させた。ミノタウルスは牛の頭と人間の胴体を持つ怪物である。そして毎年 9 人の若いアテネ人がミノタウルスに生け贄として捧げられた。アテネの王の子であるテセウスは、生け贄に混じって迷宮に潜入し、ついにミノタウルスを退治して、ミノス王の娘アリアドネからもらった糸玉の糸をたどって迷宮より脱出する。

ルーニラピリンスはクノッソスの謎めいた迷宮を題材にし、それをエキサイティングなピンボールアドベンチャーに作り上げたものです。ルーニラピリンスのなかに織り込まれているストーリーは、ミノタウルス神話を踏襲した SF アドベンチャーであり、その最終目標はミノタウルスを倒し、生け贄を救出することにあります。

## 攻略法とコツ

### 1. Concurrent multi-ball ( 並列に進行可能なマルチボール)

ルーニアビリンスにはそれぞれ"Loony Multi"、"Labyrinth Multi"、"Minotaur Multi" という名前の3種類のマルチボールがあります。そしてこれら3種類マルチボールは、スタートさせる条件が違い、またマルチボール中に得られる役の種類も異なっています。さらにこれらのマルチボールは並列にスタートさせることができます。

例えば、"Loony Multi" 中に "Labyrinth Multi" や "Minotaur Multi" などの役を同時に取ることが出来ます。この場合でもプレイは3ボールの状態で継続されますが、その得点力は飛躍的にアップします。

これら3つのマルチボールにはそれぞれ以下のような特徴があります。

Loony Multi: "Loony Multi" は開始直後から非常に得点力のある MultiBall です。3つあるランプのどれかにボールを通すだけで無条件に5 Million を得られるのは大変な魅力です。しかしながら爆発的な得点力といった点では見劣りしてしまいます。バランスの取れたマルチボールといえるでしょう。

Minotaur Multi: "Minotaur Multi" は開始直後のジャックポットスコアが1 Million と他の Multi Ball に比べて見劣りしますが、長くマルチボールで持ちこたえたならば、そのジャックポットスコアは絶えず増えてゆき、また "Jackpot Multi" を狙うことによって最大7倍のジャックポットを連続して取ることが可能です。これらのジャックポットスコアの最大値は20 Million にも及び、これはルーニアビリンスのプレイフィールド上で一時に得られるスコアとして最大です。爆発的な得点力を潜在的に持っていますが、それを生かすにはプレイヤーの高度な技量が要求されます。攻撃的なマルチボールといえるでしょう。

Labyrinth Multi: "Labyrinth Multi" はスポットターゲットのスコアが "1 Million" になるといったそこそこの得点力を持っていますが、真の価値はその防御面での利点にあります。それは "Labyrinth Multi" がスタートすると、"Safety Catch" が40秒もの間有効になり、さらに左右のシールドを復活させるのはもちろん、4つの予備シールドも得ることができるからです。そしてエキストラボールが必ず点灯する事も見逃さないでしょう。

マルチボールゲーム中は得点力がアップしますが、左右の "Shield Kickback" を消耗してボールを落としやすくなってしまいます。そこで得点力の高い "Loony Multi" や "Minotaur Multi" と防御力の高い "Labyrinth Multi" を同時に採る戦略が有効です。また "Labyrinth Multi" 進行中に他のマルチボールをスタートしたときは "Safety Catch" が通常のマルチボールでは20秒のところを40秒にセットされるので極めて有利です。"Labyrinth Ramp" を9回も繰り返し通過させるのは、地味で面倒に見えるかもしれませんが、確実に "Labyrinth Multi" を獲得するのが高得点への近道です。

### 2. Multi Level Shield Kick Back

アウトレーンに落ちるボールを救う Shield Kick Back に予備のシールドを蓄える事が出来るようになっていきます。予備のシールドのある限り、Shield Kick Back は自動的に復活しますので最大4つの予備シールドを積極的に確保しておくことによって高い守備力を保持することができます。

予備シールドを手っ取り早く獲得するのは容易ではありません。勝負どころを迎えてシールドが無くなってしまっている場合には、"Labyrinth Multi" を狙う(シールドが一気に4つになる)、"MYST Hole" を狙う(シールドが無くなってしまっている場合には高い確率で "RESTORE SHIELD" がでる)、手じかなマルチボールを狙う(左右のシールドがとれあえず復活する)なども考えて見ましょう。

### 3. Rescue The Ball

マルチボールゲーム中にボールを一つ落としてしまい2ボールになってしまったとき3ボールの状態に復活するための役が備わっています。この役には回数制限のようなものはありませんのでうまく狙うことができればマルチボールの状態を延々とプレイを続けることができます。

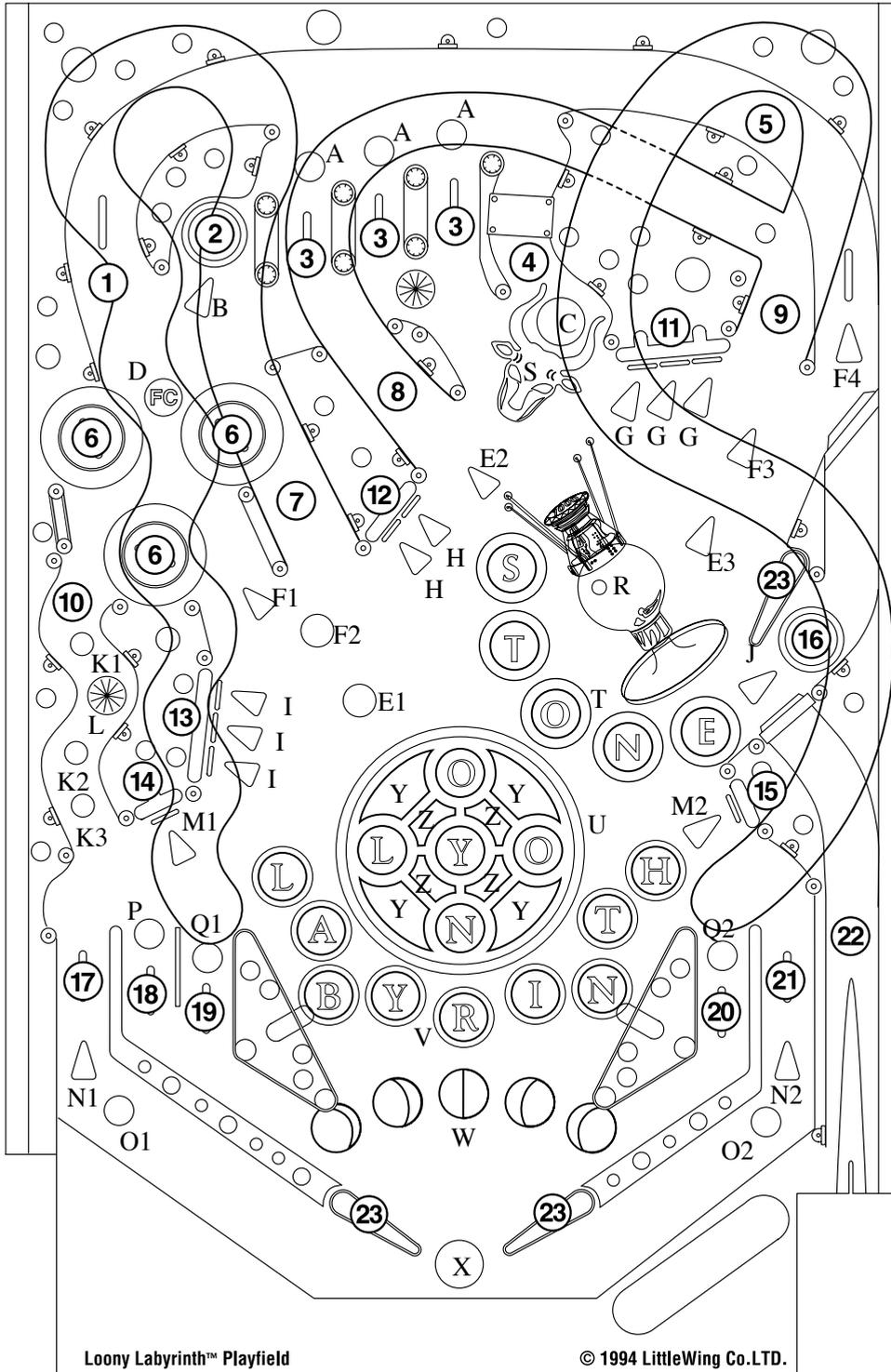


#### 4. Quick Move

"Quick Move" は最初の方のスコアが "200K"、"400K" と小さいので軽視されがちですが、その得点は "600K"、"800K"、"1 Million" まで上がったあとは "2 Million"、"3 Million" と "5 Million" まで "1 Million" ずつ上がり続けます。

TIPS: マルチボールで長く持ちこたえていると、Quick Move の得点は意識しないうちにどんどん上がるものです。"Quick Move" を獲得できるのは左右のランプとレーンですから、マルチボール中はこれらのポイントにも積極的にボールを運ぶことがさらに得点がアップするでしょう。

### 3.2 プレイフィールド全体図



## ランプ、レーン、バンク他の名称

- 1: Left Lane
- 2: Install Stone Hole
- 3: Top Lane
- 4: Minotaur Chamber
- 5: Right Lane
- 6: Bumper
- 7: Labyrinth Ramp
- 8: Stone Ramp
- 9: Loony Ramp
- 10: Pit Fall
- 11: Minotaur Spot Target Bank
- 12: Stone Spot Target Bank
- 13: Shield Spot Target Bank
- 14: Left Adv. Shield Spot Target
- 15: Right Adv. Shield Spot Target
- 16: MYST Hole
- 17: Left Out Lane
- 18: MYST Return Lane
- 19: Left Return Lane
- 20: Right Return Lane
- 21: Right Out Lane
- 22: Plunger Lane
- 23: Flipper

## ライトの名称

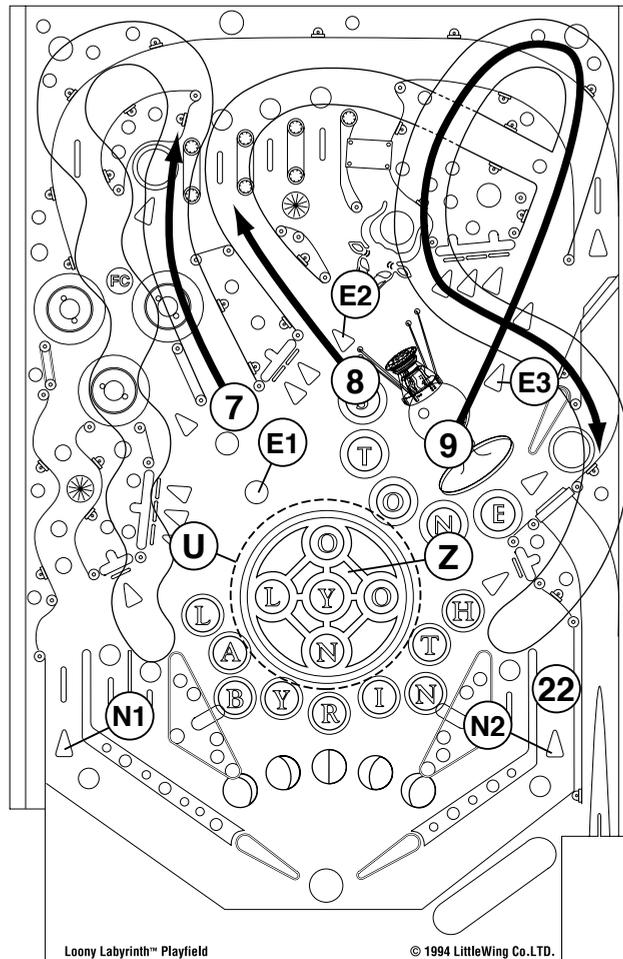
- A: Top Lane
- B: Install Stone
- C: Minotaur
- D: Full Charge
- E1-E3: Explore
- F1-F3: Quick Move
- G: Minotaur Spot Target indicator
- H: Stone Spot Target indicator
- I: Shield Spot Target indicator
- J: MYST
- K1-K3: Pit Fall indicator
- L: Extra Ball
- M1-M2: Advance Shield
- N1-N2: Shield
- O1-O2: Extra Shield indicator
- P: Lite MYST
- Q1-Q2: Lite QuickMove
- R: Loony Machine
- S: Minotaur Eyes
- T: STONE indicator
- U: LOONY indicator
- V: LABYRINTH indicator
- W: Moon Phase indicator
- X: Same Player Shoot Again
- Y: Shield Level indicator
- Z: Safety Catch indicator



### 3.4 役の詳細

#### 1. LOONY RAMP & LOONY MULTIT

プレイフィールド右側にあるランプが "Loony Ramp(9)" です。"Loony Ramp(9)" にボールを通過させる度に



"LOONY Indicator(U)" が一つずつ点灯していきます。

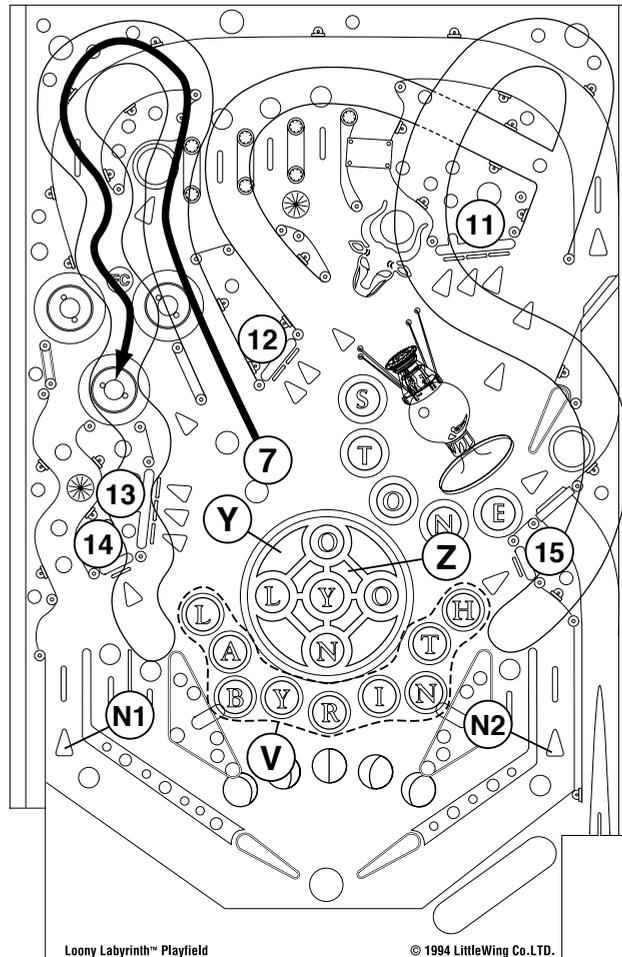
"LOONY Indicator(U)" を完成させると、"Loony Multi" マルチボールのスタートとなります。

"Loony Multi" がスタートすると、まず左右の "Shield Kickback(N1,N2)" が自動的に復活します。さらに "Safty Catch Indicator(Z)" が点灯し "Safty Catch" が 20 秒の間アクティブになります。

"Loony Multi" 中は、"Loony Ramp(9)", "Stone Ramp(8)", "Labyrinth Ramp(7)" に赤紫色の "Explore ライト (E1-E3)" が点滅し、これらのランプを通すことによって 500 万点を得ることが出来ます。

NOTE: "Safty Catch" がアクティブの間は、落としてしまったボールは自動的に復活してプランジャーレーンより打ち出されます。プランジャーがボールを自動的に打ち出すとき、"Stone Ramp(8)" の "Explore ライト (E2)" は、一時的に消灯します。一つのボールで "Loony Multi" をとり続けた場合、5 回目から "Safty Catch" の秒数が 10 秒間になります。

## 2. LABYRINTH RAMP & LABYRINTH MULTI



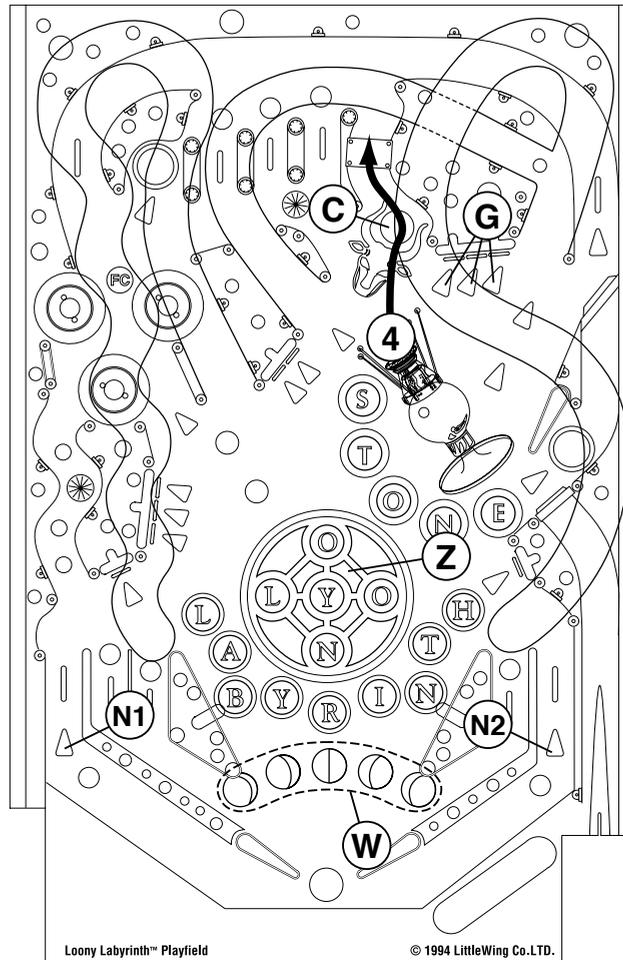
プレイフィールドの左側にあるランプが "Labyrinth Ramp(7)" です。"Labyrinth Ramp(7)" にボールを通過させる度に "LABYRINTH Indicator(V)" が一つずつ点灯していきます。"LABYRINTH Indicator(V)" を完成させると、"Labyrinth Multi" マルチボールのスタートとなります。

"Labyrinth Multi" がスタートすると、まず左右の "Shield Kickback(N1,N2)" が自動的に復活し、加えて "Shield Level Indicator(Y)" が総て点灯し Shield Level が最大である 4 まで上がります。さらに "Safty Catch Indicator(Z)" が点灯し "Safty Catch" が 40 秒の間アクティブになります。これは Loony Labyrinth のプレイフィールド上で最高に守備を固めた状態になることを意味します。

"Labyrinth Multi" 中は、すべてのスポットターゲットの得点が 100 万点となります。

NOTE: 一つのボールで "Labyrinth Multi" をとり続けた場合、3 回目からは Shield Level が増加しなくなり、同時に "Safty Catch" の秒数は他のマルチボールと同じ 20 秒間になります。さらに 5 回目からは "Safty Catch" の秒数が 10 秒間になります。

### 3. MINOTAUR CHAMBER & MINOTAUR MULTI



プレイフィールド上部の "Minotaur Spot Target(G)" を完成させると、"Minotaur Chamber(4)" に "Minotaur Light(C)" が点灯します。"Minotaur Light(C)" が点灯している時、ボールを "Minotaur Chamber(4)" に入れるとボールがロックされます。3つボールをロックすると "Minotaur Multi" マルチボールのスタートとなります。

"Minotaur Multi" がスタートすると、まず左右の "Shield Kickback(N1,N2)" が自動的に復活します。さらに "Safty Catch Indicator(Z)" が点灯し "Safty Catch" が 20 秒の間アクティブになります。

"Minotaur Multi" 中は "Minotaur Chamber(4)" に "Jackpot" と "Multi Jackpot" のチャンスが訪れます。

#### Jackpot

"Minotaur Multi" 中は "Minotaur Light(C)" の点灯している時、"Minotaur Chamber(4)" にボールを入れることによって "Jackpot" を得ることが出来ます。"Jackpot" のスコアは "Minotaur Multi" 開始時に 100 万点にセットされ、その後プレイフィールド上の何らかのターゲットにボールを当てるごとに 3,000 点ずつ増加していきます。

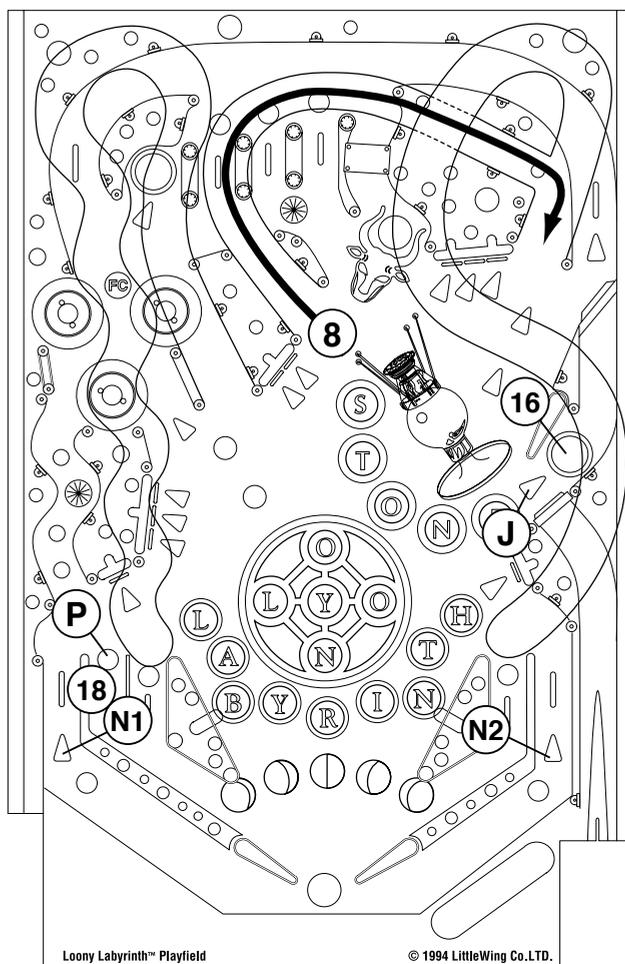
#### Multi-Jackpot

"Multi Jackpot" のチャンスは、"Jackpot" を獲得した直後にやってきます。"Jackpot" の獲得に成功すると、"Minotaur Light(C)" が点滅を始め、"Moon Phase Indicator(W)" がすべて点灯します。そして、3 秒ごとに "Moon" が 1 つずつ消灯していきます。この "Moon" がすべて消えてしまう前に "Minotaur Chamber(4)" にボールを入れ

ると "Multi Jackpot" を獲得できます。"Multi Jackpot" のスコアは、"Moon" がすべて点灯している時に "Jackpot" スコアの 7 倍、そして月が一つ消えるごとに 6 倍、5 倍、4 倍と倍率が下がっていきます。なお "Multi Jackpot" を獲得すると、"Moon Phase Indicator(W)" が再びすべて点灯するので、"Minotaur Chamber(4)" にボールをうまく通し続ければ "Multi Jackpot" を連続して獲得することができます。ただし、"Moon" が総て消えてしまった時には、"Minotaur Light(C)" も消えてしまい、"Jackpot" のチャンスも一時的に失ってしまいます。その場合には、"Minotaur Spot Target(G)" を完成させて "Minotaur Light(C)" を再び点灯させなければなりません。



## 4. MYSTERY HOLE & RESCUE THE BALL



### Stone Ramp & Mystery Hole

プレイフィールドの中央にあるランプが "Stone Ramp(8)" です。"Stone Ramp(8)" にボールを通過させると、左のリターンレーンに "Lite MYST Light(P)" が点灯します。"Lite MYST Light(P)" の点灯しているリターンレーンをボールが通過すると、プレイフィールド右端の "MYSTHole(16)" にブルーの "MYST Light(J)" が点灯します。ブルーの "MYST Light(J)" が点灯しているときに "MYST Hole(16)" にボールを入れるとミステリーフィーチャーを獲得できます。特にマルチボール時の "Rescue the Ball" フィーチャー（役）は非常に強力な役ですので、ぜひ覚えておいてください。

ミステリーフィーチャーで獲得できる役はボールがホールに入った時点でプレイフィールドに幾つのボールが存在しているかによって変化します。

### 1 ボールでプレイ中の場合

プレイフィールド上にボールが一つしかない場合、以下のリストの中からランダムに役が選択され獲得できません。

100K AWARDED

300K AWARDED

500K AWARDED

INSTANT MULTIBALL

200K AWARDED

400K AWARDED

MILLION AWARDED

INSTANT LOCK ENABLE

ADVANCE LOONY	ADVANCE LABYRINTH
ADVANCE SHIELD LEVEL	MAXIMIZE ENERGY LEVEL
MAXIMIZE SHIELD LEVEL	SHIELD RESTORED
EXTRA BALL AWARDED	

#### 2 マルチボールでプレイ中の場合

(これはマルチボールのスタート後にボールを1つ落としてしまい、2ボールになっている状態のことです。)

この時 "MYST Hole(16)" にボールを入れることによって、"Rescue The Ball" フィーチャーの獲得となり、ボールが一つ自動的にフィールド上に復活し、3 マルチボールの状態に戻すことができます。同時に左右の "Shield Kickback(N1,N2)" が復活します。

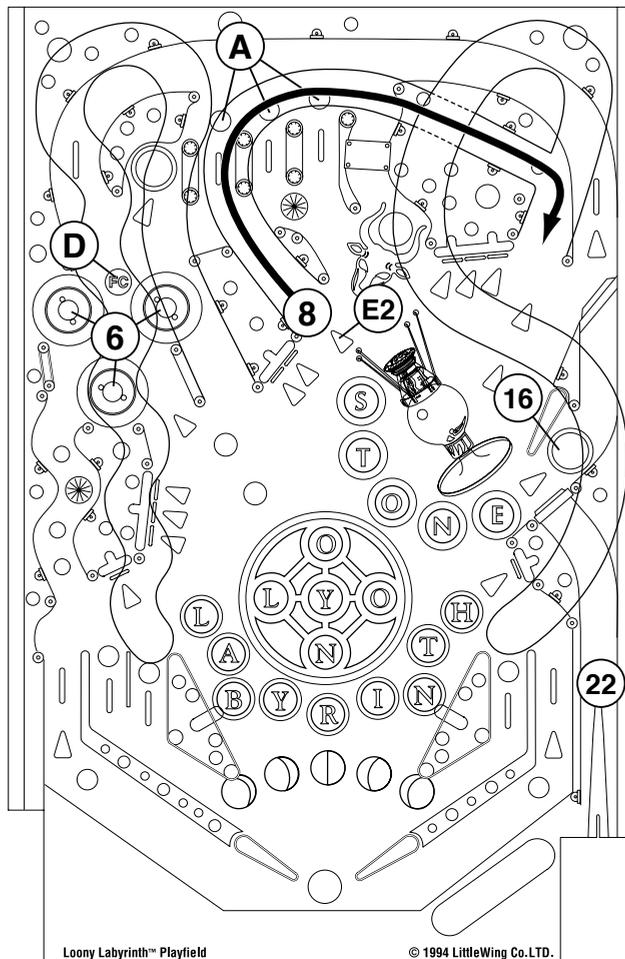
NOTE: すでにマルチボールがスタートしてから "Rescue The Ball" を2回以上連続して獲得している場合には MYST Hole に点灯する "MYST Light(J)" は点灯してから一定時間後に自動的に消えるようになります。点灯している時間は最初 15 秒で、"Rescue The Ball" を獲得する度に 10 秒、5 秒と減っていきます (5 秒以下にはなりません)。

#### 3 マルチボールでプレイ中の場合

プレイフィールド上にボールが三つある場合 100 万点の獲得となります。また左右の "Shield Kickback(N1,N2)" が復活します。



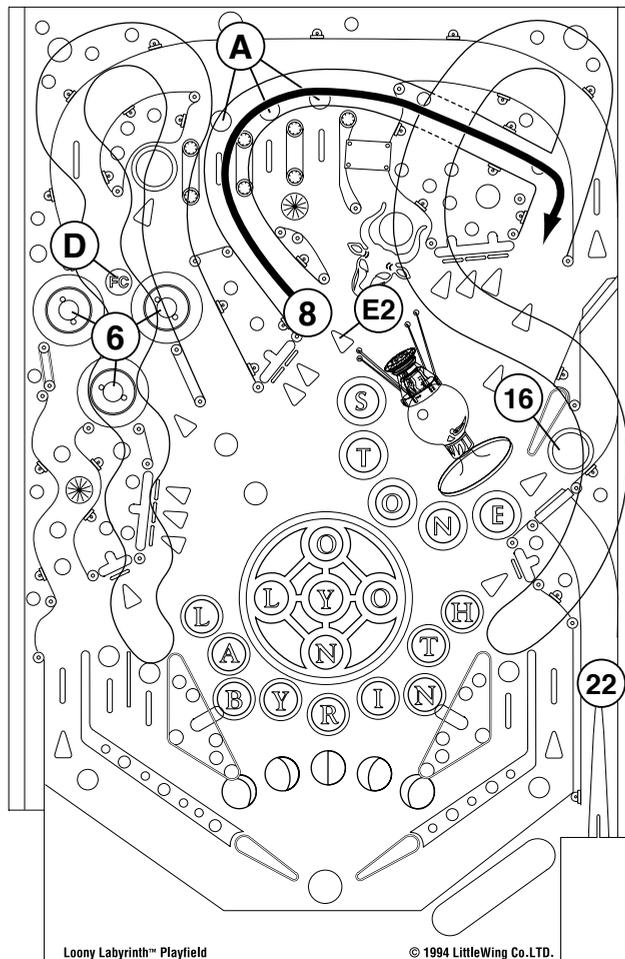
## 6-1. STONE LOOP MILLION



"Stone Ramp(8)" をボールが通過した後 2 秒間、または "MYSTHole(16)" がボールをエジェクトした後 4 秒間、赤紫色の "Explore Light(E2)" が "Stone Ramp(8)" に点灯します。"Explore(E2)" ライトが点灯しているときに "Stone Ramp(8)" にボールを通過させると 100 万点を獲得できます。

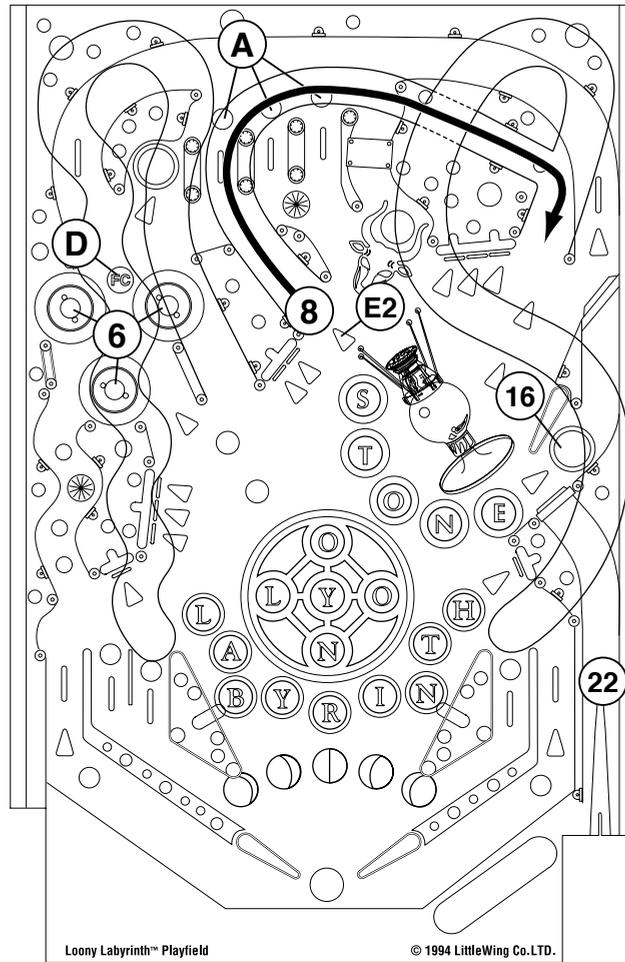
NOTE: プランジャーがボールを自動的に打ち出すときは "Stone Ramp(8)" の "Explore(E2)" ライトは、一時的に消灯します。

## 6-2. ENERGY CHARGER BUMPER



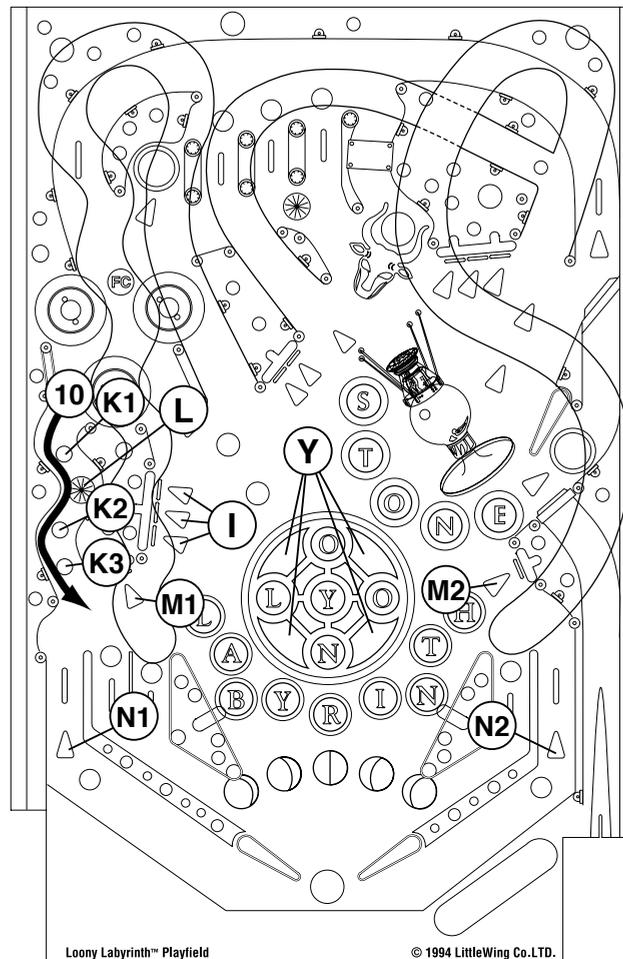
"Bumper(6)" にボールを当てるごとに 3,000 点を獲得する事が出来ます。それと同時に、得点パネルに現れる "ENERGY LEVEL" の表示が 1 ずつ上がっていきます。この表示が 100 PERCENT にまで上がると、3つの "Bumper(6)" の上にある "FULL CHARGE Light(D)" が点滅を 始めます。この時、"Bumper(6)" にボールを当てるごとに QUATER MILLION(25 万点) を獲得することができます。

### 6-3. TOP LANE & BONUS MULTIPLIER



"Top Lane(A)" を完成させることによってボーナス倍率を5倍まで上げる事ができます。ボーナス倍率が5倍の状態ですらに "Top Lane(A)" を完成させると100万点の獲得となります。

## 7-1. SHIELD KICKBACK & SHIELD LEVEL



### Shield Kickback

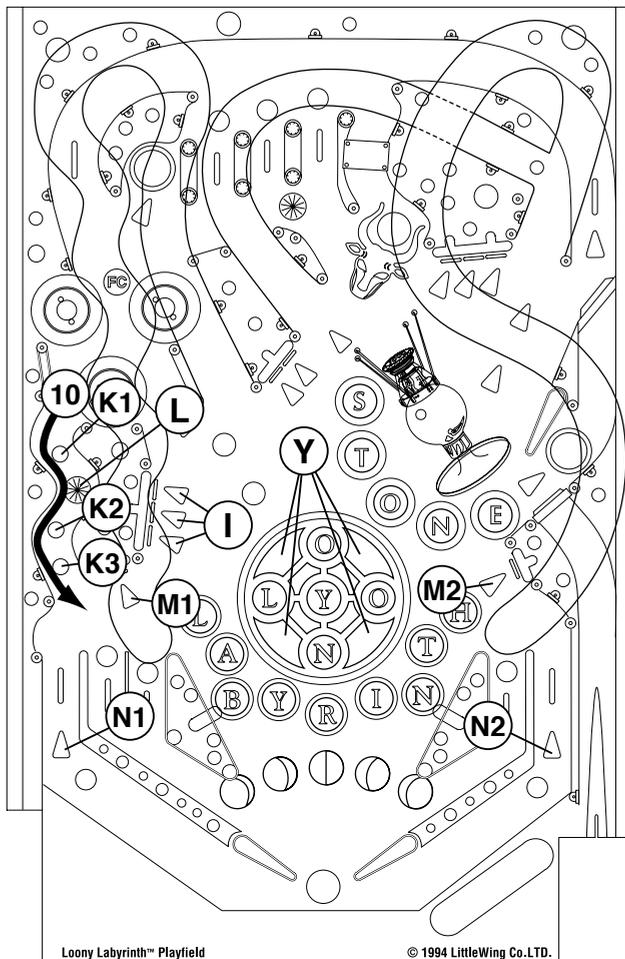
"Left Shield Light(N1)" が点灯しているとき、左のアウトレーンに落ちるボールはフィールドにキックバックされます。また "Right Shield Light(N2)" が点灯しているとき、右のアウトレーンに落ちるボールはフィールドにキックバックされます。Shield Light(N1,N2) が消えている時に、"Shield SpotTarget(13)" を完成させると Shield Light(N1,N2) が再点灯します（ただし点灯するのは1つずつです）。

### Shield Level

Loony Labyrinth には Shield Level といったユニークな概念が導入されています。これは予備の Shield に相当し、この予備の Shield の枚数が Shield Level となります。そして、Shield Level に残りがあれば(0 でなければ)、失ったシールドは直ちに復活し、Shield Level が下がります。現在の Shield Level はプレイフィールド中央の "Shield Level Indicator(Y)" に表示されます。Shield Level の最大値は 4 です。

"Lite Shield Spot Target(13)" を完成させたとき、左右の Shield がともにアクティブであった場合には左右どちらかの "Adv. Shield Light(M1,M2)" が点灯します。"Adv. Shield Light(M1,M2)" の点灯しているスポットターゲットにボールを当てる事によって Shield Level が一つ上がります（ただしこの時、左右どちらかのシールドがアクティブでなかった場合はシールドのリストアとなり Shield Level は変化しません）。

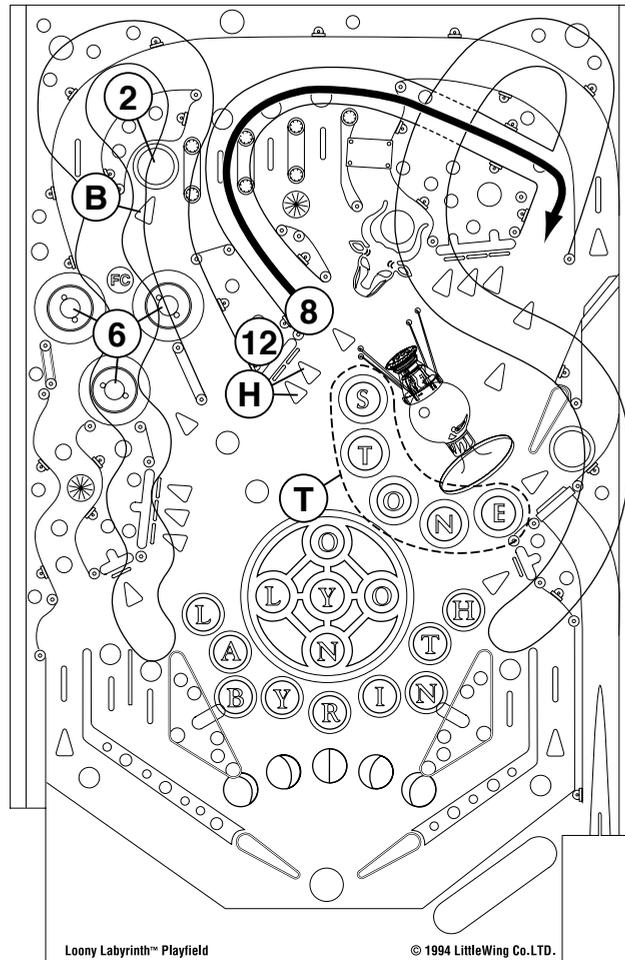
## 7-2. EXTRA BALL



Pit Fall Lane"Bumper(6)" の下にあるくねくねした "Pit Fall Lane(10)" にボールを通過させると青いライト (K1-K3) が一つずつ点灯していきます。3つのライトが点灯した状態でボールを通過させると赤いロールオーバーボタン (L) が点灯します。この状態でもう一度ボールを通すとエクストラボールを獲得です (計5回通すことになります)。

NOTE: エクストラボールは各ボール2個まで獲得する事が出来ます。ゲームは3ボールで1ゲームですので最高6個までのエクストラボールが獲得可能です。すでに各ボール2個のエクストラボールを獲得した後に "Pit Fall Lane(10)" を完成させた場合には500万点の獲得となります。

## 8-1. COLLECT STONE



"Lite Stone Spot Target(12)" を完成させると "STONE Indicator(T)" の文字が点滅を始めます。その状態の時に "Stone Ramp(8)" にボールを通すことによって Galopetra Stone (STONE) を一つ獲得したことになり、点滅していた文字が点灯状態に変わります。

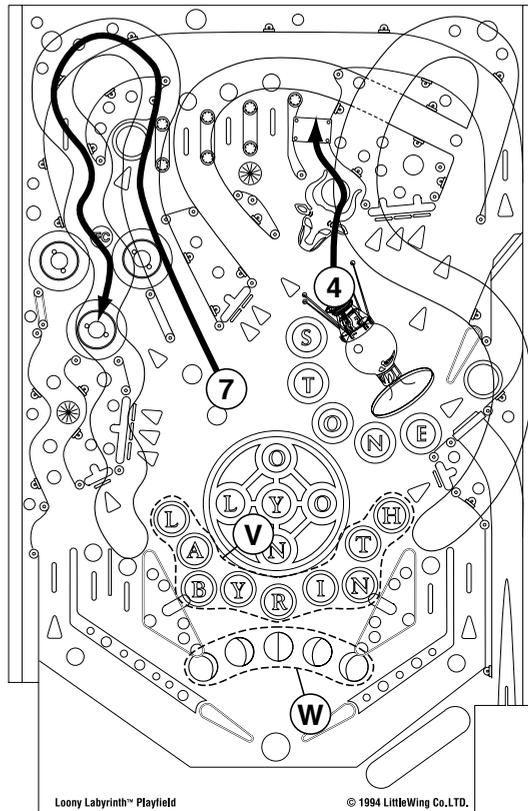
なお、獲得した Galopetra Stone 1 個に対して 250K あるいは Galopetra Stone を 5 個全部揃えた場合には 500 万点のボーナスが与えられます。

## 8-2. INSTALL STONE & ACTIVATE LOONY MACHINE

"11. Collect Stone" で 5 個の Galopetra Stone を集め、同時に "7. Energy Charge Bumper" で ENERGY LEVEL を 100 パーセントにしたときにのみ青い "Install Stone Light(B)" が点滅を始めます。この状態で "Install Stone Hole(2)" にボールを入れた場合、マルチボール中であれば 500 万点獲得となり、シングルボール中であれば "Loony Machine(R)" の起動に成功します。

"Loony Machine(R)" が起動すると、プレイヤーはルーニーマシーン (タイムマシーン) に乗って紀元前 2000 年にタイムトラベルすることができます。

### 8-3. LOONY MACHINE & TRAVEL TO 2000 B.C.



"Loony Machine(R)" の起動に成功するとするとゲームの舞台は 2000 BC. に移ります。2000 BC. でプレイしている間は BGM が変わります。2000 BC. の世界では、ミノタウルス "Minotaur" によって捕らえられている 9 人の生け贄 "Sacrifices" を救出し、さらにミノタウルスを倒すという目的があります。

#### C. Battle In 2000 BC.

2000 BC. での戦いに失敗は許されません。これから述べるシーケンスを一つでも失敗すれば直ちに現代に送り返されてしまい、最初からやり直しになってしまいます。

1. "Loony Machine" が 2000 BC. に到着すると、すぐにマルチボールが始まります。スタート直後は "LABYRINTH Indicator(V)" がすべて点灯しています。"LABYRINTH Indicator(V)" には合計 9 つのライトがあり、それらがミノタウルスによって捕らえられている生け贄 "Sacrifices" を表します。プレイヤーは "Labyrinth Ramp(7)" にボールを通過させる事によって "Sacrifices" を一人ずつ救出することが出来ます。そして "Sacrifices" を救出するごとに "LABYRINTH Indicator(V)" は右から一つずつ消灯していきます。なお "Sacrifices" を救出している間も "Minotaur Multi" 及び "Loony Multi" の 2 つのマルチボールは獲得可能ですが "Labyrinth Multi" を獲得することは出来ません。

2. すべての "Sacrifices" を救出する事に成功すると、"Moon Phase Indicator(W)" がすべて点灯し、再びマルチボールが始まります。ミノタウルスを倒すためには、"Moon Phase Indicator(W)" がすべて消えてしまう前に、ボールを 3 個とも "Minotaur Chamber(4)" に入れなければなりません。途中で "Moon Phase Indicator(W)" が消えて

しまった場合には、ミノタウルスを倒すことに失敗し、せっかく救出した "Sacrifices" をミノタウルスに奪われてしまいます。その場合には再び、"Sacrifices" の救出からやり直さなければなりません。

ミノタウルスを倒すことに成功した場合 2,000 万点のボーナスを獲得出来ます。さらに次のステージに移ることが出来ます。

#### D. Return to Modern Times

見事ミノタウルスを倒すことに成功したならば、再び "Loony Machine(R)" を使い現代へ戻らなければなりません。ミノタウルスを倒すと、再びマルチボールが始まります。そして、プレイヤーは自力で紀元前 2000 年から現代へと戻らなくてはなりません。プレイヤーは "Ramp(7-9)" を通過するごとに 50 年、"Spot Target(11-15)" に当てるごとに 10 年、"Bumper(6)" に当てるごとに 5 年、何らかの得点を上げるごとに 1 年づつ時を遡ることが出来ます。

遡った年 × 10K がボーナスとして獲得され、何年遡ることが出来たかがハイスコアファイルに記録されます。

