

LittleWing PINBALL

# Angel Egg™ Player's Guide

エンジェルエッグプレイヤーズガイド

<http://www.littlewingpinball.com>



©1996-2005 LittleWing Co. LTD.  
All Rights Reserved.

# エンジェルエッグプレイヤーガイド目次

## Credits

### 1. インストール

動作環境	5
ダウンロードとセットアップ	5
プログラムのロックを解除する	5

### 2. ゲームの操作

実際にゲームに使用する標準のキー	6
オペレーションメニュー	6
ハイスコアの入力	7

### 3. ゲームルール

3.1 天地創造と7人の大天使	8
3.2 7人の大天使について	9
3.3 Angel Egg & ArchAngel	9
3.4 天使の卵を集める方法	10
3.5 卵を孵す方法	10
3.6 プログレッシブハッチング	11
3.7 エンジェルマルチ	11
3.8 スーパージャックポットの値	11
3.9 精霊	11
3.10 火の精霊	11
3.11 水の精霊	12
3.12 風の精霊	12
3.13 大地の精霊	12
3.14. ジェネシス (天地創造)	13
3.15 ジェネシスモード	13
3.16 ヘルタースケルター (大混乱)	13
3.17 エンジェルコンプリート	13
3.18 ヘブンコンプリート&ヘブンレーンコンボ	14
3.19 スピリッツコンプリート	14
3.20 メロディーズコンプリート	14
3.21 ブリッジランプコンボ&ブリッジコンプリート	15
3.22 シールド	15
3.23 ボールセーバー	15
3.24 エクストラボール	15
3.25 アークエンジェルの役	16
3.26 マルチプレイヤー	16
3.27 エッグバンパー	16
3.28 スリングショット	16
3.29 イジェクトホール/スピリットホール	17
3.30 ランプ	17
3.31 ジャスティスループ	18
3.32 トップレーン	18
3.33 リターンレーン	18
3.34 ステータスレポート	18

# Credits

Game design & Programming

... Yoshikatsu Fujita ( LittleWing Co.LTD. )

Visual & Audio Design and Artwork

... Reiko F. Nojima ( LittleWing Co. LTD. )

Music( Angel Danza & Command Genesis )

.... Ryuichi Sato, Mio Kumamoto ( BIOPHOTON )

Sound effects

.... Ryuichi Sato, Mio Kumamoto ( BIOPHOTON )

Manual & Script

... LittleWing Co. LTD.

リトルウイングピンボール エンジェルエッグ (TM)

著者及び発行者：リトルウイングカンパニーリミテッド

939-8691 富山南郵便局私書箱 30 号 <http://www.LittleWingPinball.com/>

Copyright 1996-2005 LittleWing Co. LTD. All Rights Reserved.

リトルウイング及びリトルウイングロゴマーク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、商品名は各社の商標または登録商標です。本マニュアル及びソフトウェアは、ライセンスによって承認された場合を除き、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諾なしには、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複製（コピー）、検索システムへの記憶、または電送などを行うことができません。

# 1. インストール

## 動作環境

### Macintosh:

PowerMacintosh (G4 以上搭載モデル推奨)

MacOS X 10.1 以上必須 100MB 以上の空き容量のあるハードディスク

解像度が 800x600 以上で 32000 色以上表示可能なモニター

### Windows:

Windows 95/98/2000/Xp が動作する PC

CPU Pentium100MHz 以上、メモリー 32MB 以上、解像度が 640x480 以上で 256 色以上表示可能なモニター、50MB 以上の空き容量のあるハードディスク

## ダウンロードとセットアップ

### Macintosh:

1. ダウンロードページのマッキントッシュ版のリンクをクリックするとダウンロードが始まります。ANGEL\_EGG\_301.dmg.gz をダブルクリックしてください。ファイルが解凍されて ANGEL\_EGG\_301.dmg ができます。

2. これをダブルクリックすると、デスクトップに Angel Egg Pinball というドライブができます。

3. そのドライブの中の Angel Egg のアイコンをダブルクリックすると、ゲームが起動し、ダイアログが表示されますので、Play Demo をクリックしてください。時間制限のあるデモ版として動作いたします。

### Windows:

1. ダウンロードページのウインドウズ版のリンクをクリックすると、ダウンロードが始まり、デスクトップに ANGEL\_EGG\_261.exe が出来ますので、アイコンをダブルクリックしてインストーラーを起動します。

2. スタートメニューの ANGEL EGG フォルダの中の ANGEL EGG を選択します。

## プログラムのロックを解除する

リトルウイングのピンボールゲームはライセンスキーコードを入力するまでは、デモ版として動作します。オンラインショップで購入したライセンスキーコードをプログラムに入力すると、ロックが解除され、製品版として動作するようになります。

ライセンスキーコードを入力するには、ゲームを起動し、表示されたダイアログの”キーコードを入力する”をクリックしてください。次に表れたダイアログボックスに、ライセンスキーコードと購入時に使用した E-Mail アドレスを入力し、”登録”をクリックしてください。

\* ロックを解除するには、ライセンスキーコードと購入時に使用した E-Mail アドレスを半角英字で正確に入力してください。キーコード、アドレスの前後にスペースが入らないようにお願いします。

## 2. ゲームの操作

ゲームを起動し、ボールをプランジャーでプレイフィールドに打ち出して遊びます。ボールをフリッパーで打ち返しているいろいろなターゲットに当てて役を揃えるゲームです。台を揺らして転がるボールのコースを変えることもできます。揺らしすぎると実際のピンボールマシンのように、"TILT（ティルト）"というペナルティーになり、フリッパーが反応しなくなって1ボール失いますので、軽くちょんちょんと叩くのがコツです。

オペレーションメニューを表示するには、Macintosh の場合にはメニューバーの「オペレーション」をクリック、Windows の場合には右マウスボタンをクリックしてください。

### 実際にゲームに使用する標準のキー

マッキントッシュ

左フリッパー：	Z
右フリッパー：	/
プランジャー：	リターン
左サイドを押す台の揺らし：	X
正面を押す台の揺らし：	スペース
右サイドを押す台の揺らし：	. (ピリオド)

日本語 Windows

左フリッパー：	Z
右フリッパー：	バックスラッシュ（右シフトキーの左隣）
プランジャー：	右シフトキー
左サイドを押す台の揺らし：	X
正面を押す台の揺らし：	スペース
右サイドを押す台の揺らし：	/

### オペレーションメニュー

**New Game:** ゲームを開始します。

**Resume :** 一時中断状態のゲームを再開します。

(Macintosh の場合にはマウスボタンを押すことによって、Windows の場合には ESC ボタンを押すことによってゲームは中断状態になります。)

**Abort :** 一時中断状態のゲームを中止します。

**Effect Sound ON :** チェックをはずすと効果音を再生しなくなります。

**BGM Sound ON :** チェックをはずすと BGM を再生しなくなります。

**Display Options:** 画面表示に関連するオプションを設定するダイアログボックスを表示します。

**Sound Options:** サウンドカードの特性に関連するオプションを設定するダイアログボックスを表示します。(すべての Macintosh はサウンド機能を内蔵していますので、このメニュー項目はありません)

**Game Controls:**      ゲームに使用するキーの定義を変更します。標準状態にリセットすることもできます。

注：マッキントッシュの場合、左右のシフト、コントロール、コマンドキーなどに左右のフリッパーを別々に割り当てることはできません。フリッパーは左右どちらのキーを押しても両方同時に動きます。

## ハイスコアの入力

リトルウイングのゲームは、実際のピンボールマシンと同じように上位4つまでのスコアを記録しています。上位4位までのスコアを出してゲームを終了すると、プログラムが名前を尋ねます。フリッパーに使用するキーでアルファベットを選択し、スペースで確定して名前を入力します。バックスペースでアルファベットを削除します。マウスクリックで入力モードを終了します。

## 3. ゲームルール

### 3.1 天地創造と7人の大天使

エンジェルエッグの中ではプレイヤーは見習いの天使です。天使の卵を集めて孵し、7人の大天使を召還して天地創造のお手伝いをします。大天使や火、水、風、大地の精霊がプレイヤーを手助けしてくれます。

#### 1. マルチボールを制するものがエンジェルエッグを制す

エンジェルエッグは完全マルチボール主体型のピンボールです。ゲームのデザイン、ルールはすべてマルチボールを基本に作成されています。得点にはマルチボール状態でのプレイヤーの技量が直接反映されるようになっていきます。

エンジェルエッグではマルチボールは比較的簡単にスタートします。スタートさせるポイントは精霊の召還を行う4カ所と大天使の召還を行う2カ所の計6カ所にあり、簡単な条件を揃えてロック一個でスタートします。ところがエンジェルエッグの場合、単にマルチボールをスタートしただけではほとんど得点力になりません。JACKPOTも点灯しますが魅力的な値でもありません。むしろボールコントロールが難しくなる分のデメリットの方が目立つぐらいです。

エンジェルエッグでは「マルチボールにする事」よりも、「マルチボールにしてから」が重要になっています。ボールが増えることによって難しくなる防御や攻撃を巧くこなして次々と精霊と大天使を召還し、出来るだけ多くのボールをプレイフィールドに維持していかなければ高得点を上げることはできません。それはエンジェルエッグの大量得点役がプレイフィールド上に存在するボールの数でその値を大きく変えるようになっているからです。

当然、究極の役 GENESIS も長時間的確にマルチボールを維持出来なければ達成不可能になっています。2ボールの状態ですべての役を取りきることは可能になっていますが、得られる得点は数分の1から数十分の一になってしまうでしょう。多いボールは諸刃の剣です。2ボールや3ボールのマルチボールと6マルチボールでは性質が大きく異なってきます。単に漫然とボールを打ち返しているだけでは、ボールにボールがじゃまされて全然ターゲットにヒットしないといった状態に陥るでしょう。

終わってみれば全然得点になっていなかったという事もあり得ます。6マルチボールの時はなるべくフリッパー前にボールが固まらないように努力することが必要です。バンパーにボールを送り込むのが一番ですが、帰ってくるのに時間のかかるランプにとにかく乗せてしまうのもいいでしょう。シングルボールの時にはまだるっこしく感じられるバンパーがたのもしく感じられるようになるはずですが、エンジェルエッグでは6マルチボールのそういう苦労は得点で報われるようになっています。

#### 2. 何を組み合わせるか？それが問題

さて、マルチボールにしてから行うことですが、大天使の召還が筆頭に挙げられます。(大天使の召還はシングルボールでも行えますが召還後の SUPER JACKPOT が絶対取れないので得点力は一桁低くなります。) 大天使の召還は GENESIS 達成に必要なだけでなく、様々な恩恵をプレイヤーに与えます。

どの大天使を召還するかはプレイヤーの腕次第で選択出来ますので、誰をどの局面で召還するか判断が重要です。フィールド上のボールの数によって大きく得点力が変化するため防御面の強化は攻撃力を発揮するためにも重要です。キックバック、ボールセーバーなどは直接的な防御ですが、ボールセーバーを含め、ほぼすべての役の時間制限を2倍に引き延ばす "TIMER 2X" も非常に有効であることを考慮して下さい。

つまり "TIMER 2X" をとってからボールセーバーを取れば、無敵時間が2倍になるわけです

#### 3. 揺らせば福音

エンジェルエッグでは左右の揺らしを積極的に活用することが高得点の鍵となっています。アッパーフロアーから落ちてくるボールのルート決定のほか、キックバックの復活、水の精霊の召還などの成功率に高い影響を与えます。フリッパーが手なら、スリングショットと揺らしの組み合わせが足りるに役に立つことを実感して下さい。

#### 4. 天地創造は一日にしてならず

大天使を地道に7人集めただけでは GENESIS には至れません。ゲーム中のどこかで全開で勝負に出る必要があります。「戦略的な...」、「冷静な判断が必要」などとあちこちで書いていますが、アドレナリン全開で本能のまま

フリッパーを叩きまくることも必要なのです。

緩急を使い分けて見事天地創造を達成して下さい。ただし天地創造を達成したからと言って高得点が約束されているわけではありませんの注意して下さい。どの道筋で最後の階段を上るかが勝負の分かれ目になります。

## 3.2 7人の大天使について

エンジェルエッグに沢山出てくる天使たちの中でもゲームルールに直接関係するのはアークエンジェル（アーチエンジェルではありません）という階級に属する天使です。天使には上級、中級、下級それぞれ3隊ずつ合計9つの階級があるといわれています。上級のセラフィム（熾天使）、ケルビム（智天使）などは顔に翼の生えた姿で描かれます。エンジェルエッグで召還する7人の大天使は最も有名な天使たちで、アークエンジェルと呼ばれます。アークエンジェル達については色々なエピソードがあり、聖書を始めとして沢山の物語が伝えられています。天使のキャラクターを意識してプレイするとまたひと味違った趣のあるゲームができることでしょう。

上級三隊：1. Seraphim 2. Cherubim 3. Thrones

中級三隊：4. Dominations 5. Virtues 6. Powers

下級三隊：7. Principalities 8. Archangels 9. Angels

### Michael ミカエル

神のごとき者。最後の審判の天使。人間を秤で計って天国と地獄へ振り分ける。天国の鍵を持っている。ドラゴン退治の話が有名。鎧を着た姿で描かれることが多い。墮天使ルシファーと戦ってこれを滅ぼした。

### Gabriel ガブリエル

受胎告知をした天使。百合を持っている女の姿で描かれることが多い。キリストの復活、慈悲、啓示、死の天使。

### Raphael ラファエル

癒しを行う輝ける者。薬瓶などを持っている。エデンの園の生命の樹の守護者。太陽の天使。

### Uriel ウリエル

神の炎、神の顔の意味。炎の剣を持ってエデンの園の門に立ち雷と恐怖を見張る。地獄の長官。

### Sariel サリエル

神の命令の意。神の掟に背いた天使の運命に責任を持つのがサリエル。

### Raguel ラグエル

大地の天使。天使の善行を見張るもの。

### Akrasiel アクラシエル（ラジエル）

“神の秘密” (Angel of Mysteries)。神の秘密をアダムに教えた「天使アクラシエルの書」を書いた。これは天上と地上の知識の全てを書き留めたものだというのが、これはラジエルがアダムに与えたと言われる。これは次にノアに与えられ、ノアはこの書物に見いだした情報を元に箱船を作った。

## 3.3 Angel Egg & ArchAngel

エンジェルエッグでは、プレイフィールドに用意された様々な方法で ANGEL EGG (天使の卵) を集め、それを EGG BREEDER HOLE (孵化器) にセットして孵し、ARCHANGEL (大天使) を順に召還していくことが基本的なゲームの進め方になります。

それぞれの ARCHANGEL は固有の ARCHANGEL FEATURE を持っており、召還時にその役を獲得することが出来ます。また7人の ARCHANGEL をすべて召還することによって、HELTERSKELTER または GENESIS の大役を獲得することも可能です。

### 3.4 天使の卵を集める方法

ANGEL EGG を集めるには以下に述べる方法が用意されています。

1. EGG BUMPER にボールを当てることにより 1 個。
2. いずれかの EJECT HOLE にボールを入れることにより 1 個。
3. いずれかの RAMP にボールを通すことにより 2 個。
4. 点灯している RETURN LANE を通すことにより 1 個。
5. RETURN LANE を完成させる事により 5 個。
6. TOP LANE を完成させる事により 10 個。
7. HEAVEN LANE COMBO または BRIDGE RAMP COMBO により 3 個。
8. JUSTICE LOOP を連続して通過させる "QUICK MOVE" により 2,4,8,16,32 と倍々に増える大量のエッグの連続獲得。

これらのなかで ANGEL EGG を集める点で一番効率が良いのは 8. JUSTICE LOOP をねらう方法ですが、他の方法も別の役を成立させる要素にもなっている場合がありますのでゲームの進行状況を考慮して選択するのがよいでしょう。たとえば EGG BUMPER は比較的長時間ボールを保持しますので、マルチボール状態では ANGEL EGG を獲得しつつボールを安全圏にキープ出来るという利点が生れます。

### 3.5 卵を孵す方法

必要な ANGEL EGG を集めたら、次にそれを孵して ARCHANGEL を召還します。



獲得した ANGEL EGG の個数は SCORE DISPLAY の "EGG" 部分に常に表示されます。この表示は最初青色で、ある一定の個数になると黄色に変化します。この表示が黄色くなると、ARCHANGEL 召還のチャンスが生まれます。必要となる ANGEL EGG の個数は現在までに召還した ARCHANGEL の人数等によって変化します。いくつかの ANGEL EGG が次の ARCHANGEL の召還に必要なのかは STATUS REPORT によって確認することが出来ます。



EGG LIGHT



ARCHANGEL 召還が可能となると、HATCHING EGG EJECT HOLE の EGG LIGHT が点灯あるいは点滅を開始します。

また中央の ARCHANGEL LIGHT の中の一つが点滅を開始します。

この状態で HATCHING EGG EJECT HOLE にボールを入れることによって点滅している ARCHANGEL を召還することが出来ます。なお、召還される ARCHANGEL は SLING SHOT にボールの当たった時と JUSTICE LOOP をボールが通過したときに順に変化するようにになっています。ゲーム状況を判断して有利となる ARCHANGEL を積極的に JUSTICE LOOP で選択する事が可能です。



LOCK THE BALL

### 3.6 プログレッシブハッチング

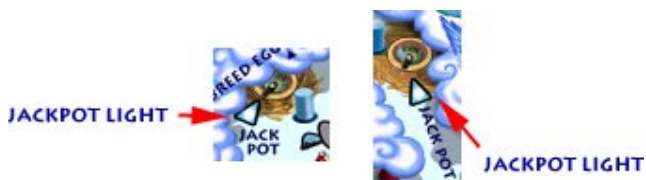
#### BALL LOCK



マルチボール状態で ARCHANGEL の召還を成功させることを指します。PROGRESSIVE HATCHING を成功させることにより、SUPER JACKPOT 獲得チャンスが生まれます。成功させるにはマルチボール中に ANGEL EGG を集め、HATCHING EGG EJECT HOLE の EGG LIGHT が点灯したら、そこにボールを LOCK します。次にプレイフィールド上に存在するボールをどこかの EJECT HOLE にすべて入れます。動いているボールが一つもない瞬間を作ることが出来たとき、PROGRESSIVE HATCHING の成功となります。

ただし JACKPOT の点灯している SPIRITS HOLE はボールをロックできますが、それ以外の EJECT HOLE は一定時間経つとボールをエジェクトしてしまいますので、最後の一つを除いて JACKPOT の点灯している SPIRITS HOLE をねらっていくことが成功の鍵となります。また、ボールが一つでもデッドになるとすべての EJECT HOLE はボールをエジェクトし、ロックのやり直しになります。

### 3.7 エンジェルマルチ



ARCHANGEL の召還に成功すると、プレイフィールドにボールが一個追加され ANGEL MULTI がスタートします。

HATCHING EGG EJECT HOLE には JACKPOT ライトが点灯し、マルチボール中にボールを入れることにより 5 Million を獲得する事ができます。PROGRESSIVE の成功により ANGEL MULTI がスタートした場合には、

これが SUPER JACKPOT となり、最低 20Million から最高 200Million の値となります。いずれの JACKPOT も左右 1 回づつの獲得が可能です。

### 3.8 スーパージャックポットの値



SUPER JACKPOT の値は、PROGRESSIVE HATCHING を成功させたときに、プレイフィールドにいくつのボールが存在していたかによって大きく変化します。基本的な計算式は以下の通りです。

$$\text{SUPER JACKPOT} = 10\text{Million} \times (\text{ボールの個数}) + 20,000 \times (\text{余りの ANGEL EGG})$$

\*ただし MULTIPLIER の FIELD 2X 点灯時には前半部分がさらに 2 倍に、EGG 2X 点灯時には後半部分がさらに 2 倍となる。

より多くのボールをプレイフィールドに保持したままで PROGRESSIVE HATCHING を決めることが高得点への鍵となります。なお SUPER

JACKPOT の値はマルチボール中にいずれかのターゲットにボールを当てることにより少しずつ増加していきます。SUPER JACKPOT 獲得チャンス中は SCORE DISPLAY にその値が表示されます。SUPER JACKPOT 獲得チャンス中は SCORE DISPLAY にその値が表示されます。

### 3.9 精霊

エンジェルエッグに登場する重要な脇役が SPIRITS (精霊) です。FIRE、WATER、WIND、EARTH の 4 つの精霊の召還ポイントがプレイフィールドに存在し、それぞれが MULTIBALL をスタートします。

### 3.10 火の精霊

FIRE EJECT HOLE に規定回数ボールを入れることによって手前の赤い LOCK ライトが点灯します。LOCK ライトの点灯した状態でボールをもう一度入れることによって SPIRITS OF FIRE の召還となり、マルチボールがスタートします。なお、LOCK ライトを点灯させるのに必要な回数は召還に成功する度に増えていきます。

マルチボール中は FIRE EJECT HOLE で JACKPOT を獲得できます。この JACKPOT 獲得のチャンスのある時 LOCK ライトは点滅状態になります。JACKPOT の値はその時点で



プレイフィールドに存在するボールの数に比例して、1Million から 5Million の値となります。

LOCK ライトは初めての召還時には点灯したままですが、2回目からは時間制となり、一定時間後に消えてしまいます。点灯している時間はトータルで召還した SPIRITS OF FIRE の数等によって変化します。ただし、ARCHANGEL の URIEL を召還した時にこの条件はリセットされ、ゲーム開始時と同じ状態になり LOCK が容易になります。

### 3.11 水の精霊

#### WATER EJECT HOLE



#### WATER SPOT TARGET

WATER SPOT TARGET に規定回数ボールを当てる事によって WATER EJECT HOLE に青い LOCK ライトが点灯します。LOCK ライトの点灯した状態でボールを WATER EJECT HOLE に入れることにより SPIRITS OF WATER の召還となり、マルチボールがスタートします。なお、LOCK ライトを点灯させるのに必要な回数は召還に成功する度に増えていきます。

マルチボール中は WATER EJECT HOLE で JACKPOT を獲得できます。この JACKPOT 獲得のチャンスのある時 LOCK ライトは点滅状態になります。JACKPOT の値はその時点でプレイフィールドに存在するボールの数に比例して、1Million から 5Million の値となります。

LOCK ライトは初めての召還時には点灯したままですが、2回目からは時間制となり、一定時間後に消えてしまいます。点灯している時間はトータルで召還した SPIRITS OF WATER の数等によって変化します。ただし、ARCHANGEL の URIEL を召還した時にこの条件はリセットされ、ゲーム開始時と同じ状態になり LOCK が容易になります。

### 3.12 風の精霊

#### WIND EJECT HOLE



#### WIND SPOT TARGET BANK LOCK LIGHT

WIND SPOT TARGET BANK を完成させる事によって WIND EJECT HOLE(VUK) に青い LOCK ライトが点灯します。LOCK ライトの点灯した状態でボールを WIND EJECT HOLE に入れることにより SPIRITS OF WIND の召還となり、マルチボールがスタートします。

マルチボール中は WIND EJECT HOLE で JACKPOT を獲得できます。この JACKPOT 獲得のチャンスのある時 LOCK ライトは点滅状態になります。JACKPOT の値はその時点でプレイフィールドに存在するボールの数に比例して、1Million から 5Million の値となります。

LOCK ライトは初めての召還時には点灯したままですが、2回目からは時間制となり、一定時間後に消えてしまいます。点灯している時間はトータルで召還した SPIRITS OF WIND の数等によって変化します。ただし、ARCHANGEL の URIEL を召還した時にこの条件はリセットされ、ゲーム開始時と同じ状態になり LOCK が容易になります。

### 3.13 大地の精霊

#### EARTH SPOT TARGET BANK



#### EARTH EJECT HOLE LOCK LIGHT

EARTH SPOT TARGET BANK を完成させる事によって EARTH EJECT HOLE(VUK) に LOCK ライトが点灯します。LOCK ライトの点灯した状態でボールを EARTH EJECT HOLE に入れることにより SPIRITS OF EARTH の召還となり、マルチボールがスタートします。

マルチボール中は EARTH EJECT HOLE で JACKPOT を獲得できます。この JACKPOT 獲得のチャンスのある時 LOCK ライトは点滅状態になります。JACKPOT の値はその時点でプレイフィールドに存在するボールの数に比例して、1Million から 5Million の値となります。

LOCK ライトは初めての召還時には点灯したままですが、2回目からは時間制となり、一定時間後に消えてしまいます。点灯している時間はトータルで召還した SPIRITS OF EARTH の数等によって変化します。ただし、ARCHANGEL の URIEL を召還した時にこの条件はリセットされ、ゲーム開始時と同じ状態になり LOCK が容易になります。

### 3.14. ジェネシス（天地創造）

エンジェルエッグにおける最大の目標は GENESIS を達成し ULTIMATE JACKPOT を獲得することにあります。

GENESIS を起動するためには以下の5つの条件をすべてクリアしなければなりません。また GENESIS の判定は7人の ARCHANGEL をすべて召還した瞬間に限られています。このとき他の4つの条件が揃っていない場合には HELTERSKELTER となり、ARCHANGEL をもう一度集め直さなければなりません。

ANGELS COMPLETE  
HEAVEN COMPLETE  
SPIRITS COMPLETE  
MELODIES COMPLETE  
BRIDGES COMPLETE

### 3.15 ジェネシスモード



GENESIS を起動すると6マルチボールとなり、プレイフィールドは GENESIS モードとなります。GENESIS MODE 中は、HATCHING EGG EJECT HOLE に JACKPOT ライトが点灯したままとなり、このホールにボールを入れることにより SUPERJACKPOT を合計14回獲得することが目標となります。この14回は7人の ARCHANGEL がそれぞれ担当する7日間の午前と午後に相当します。GENESIS MODE の進行状況はスコアディスプレイにも 3RD DAY MORNINGS もといった形で表示されます。GENESIS MODE 中の SUPERJACKPOT の値は常に上昇を続けリセットされることがありません。

そして最後の14回目の JACKPOT が ULTIMATE JACKPOT となります。ULTIMATE JACKPOT の値は GENESIS MODE 中にとった SUPERJACKPOT の総合計となります。これは最高で26億点にも及びます。

GENESIS モードは ULTIMATE JACKPOT を獲得するか、シングルボールに戻った時点で終了します。

SUPERJACKPOT の初期値は GENESIS MODE に入った時点で決定されています。できるだけ多くのボールをプレイフィールドに保持した状態で GENESIS を決めることが高得点へつながります。



### 3.16 ヘルタースケルター（大混乱）

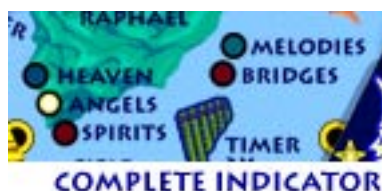


7人の ARCHANGEL をすべて召還した時点で GENESIS の条件を満たしていないときは HELTERSKELTER となり、6マルチボールがスタートします。

プレイフィールド上に6つのボールが存在している間は、すべてのターゲットが+1Million になります。

HELTERSKELTER が始まってしばらくすると、すべての ARCHANGEL LIGHT が消灯し、再び ARCHANGEL を召還していくことが可能となります。

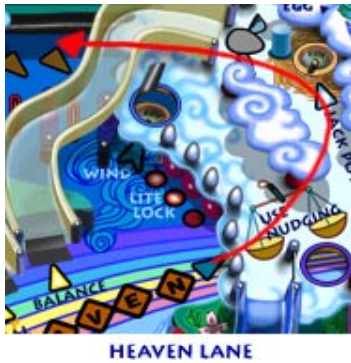
### 3.17 エンジェルコンプリート



7人の ARCHANGEL をすべて召還し、中央の ARCHANGEL LIGHT がすべて点灯したときに ANGEL COMPLETE となります。その時点での役の獲得状況に応じて、HELTERSKELTER または GENESIS へと移行します。得点として 40Million が与えられます。また COMPLETE INDICATOR の ANGEL が点灯します。



### 3.18 ヘブンコンプリート&ヘブンレーンコンボ



HEAVEN LANE にボールを通過させると、HEAVEN LIGHT が一つずつ点灯していきます。そして HEAVEN を完成させたとき HEAVEN COMPLETE となり以下を獲得します。

1. 5Million
2. TIMER X2, FIELD X2, EGG X2 のすべての MULTIPLIER が 20 秒間有効。
3. BALL SAVER が 10 秒間有効。

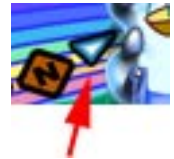


また COMPLETE INDICATOR の HEAVEN が点灯します。

HEAVEN LANE に連続してボールを通過させた場合、HEAVEN COMBO になり以下を獲得します。

1. 2つの HEAVEN LIGHT を一度に点灯。
2. ANGEL EGG 3個
3. 1 Million

HEAVEN COMBO 獲得のチャンスがあるときには HEAVEN LANE 入口の青いライトが点灯します。



### 3.19 スピリッツコンプリート



4つの精霊をすべて一回のマルチボール中に召還することに成功したとき SPIRITS COMPLETE となります。

得点として 20Million が与えられ、COMPLETE INDICATOR の SPIRITS が点灯します。



### 3.20 メロディーズコンプリート

FIELD 2X, EGG 2X, TIMER 2X のすべての MULTIPLIER を一回のマルチボール中に点灯させることが出来たときに MELODIES COMPLETE となります。

FIELD 2X, EGG 2X, TIMER 2X はそれに対応する ARCHANGEL を召還したときに得られる ARCHANGEL FEATURE ですので、これは少なくとも2回の PROGRESSIVE BREEDING をねらった ARCHANGEL に対して成功させる必要があることとなります。

得点として 10Million が与えられ、COMPLETE INDICATOR の MELODIES が点灯します。



### 3.21 ブリッジランプコンボ&ブリッジコンプリート



BRIDGE COMBO によって左右2つの BRIDGE RAMP にボールを通し、"HEAVEN-BRIDGE" のレターを完成させることによって BRIDGES COMPLETE となります。得点として 5Million が与えられ、COMPLETE INDICATOR の BRIDGES が点灯します。また EGG BUMPER が点滅を開始し、このとき EGG BUMPER は 2 個の ANGEL EGG を獲得出来るようになります。

BRIDGE RAMP COMBO は BRIDGE RAMP 入口の BRIDGE COMBO LIGHT が点灯しているときに、それぞれのランプを通すことにより獲得します。左のランプは "HEAVEN" のレターを一文字進め、右のランプは "BRIDGE" のレターを一文字進めます。レターの進行状況は SCORE DISPLAY に表示されます。また ANGEL EGG 3 個を獲得します。

"HEAVEN" の完成後の左ランプの通過及び "BRIDGE" 完成後の右ランプの通過は 1Million の獲得となります。



BRIDGE COMBO LIGHT は LEFT WIRE RAMP, RIGHT RETURN RAMP, JUSTICE LOOP RAMP の何れかをボールが通過することによって一定時間点灯します。

### 3.22 シールド

エンジェルエッグには左右のアウトレーンにボールを打ち返すキックバックが備わっています。このキックバックが有効な時には左右の SHIELD LIGHT が点灯します。SHIELD は ARCHANGEL の RAPHAEL を召還している場合を除き一回使うと消えてしまいます。

SHIELD SPOT TARGET BANK を完成させる事によって、消えた SHIELD を復活させることができます。なお、基本的に SHIELD は一つずつしか復活出来ませんが、最初の一回に限り両方を一度に復活させます。



SHIELD SPOT TARGET BANK

### 3.23 ボールセーバー



アウトホールに落ちたボールを復活させてプレイフィールドに戻るのが BALL SAVER です。BALL SAVER が有効な時には左右の BALL SAVER LIGHT が点灯します。BALL SAVER は最初のボールの打ち出し時のほか様々な役を取ることも点灯します。

### 3.24 エクストラボール



EXTRA BALL LIGHT



SHOOT AGAIN LIGHT

ANGEL COMPLETE を獲得すると EARTH EJECT HOLE に EXTRA BALL LIGHT が点灯し、ボールを入れることにより EXTRA BALL が獲得できます。EXTRA BALL を獲得すると SHOOT AGAIN LIGHT が点灯します。

### 3.25 アークエンジェルの役



**MICHAEL**

MULTIPLIER の FIELD 2X を点灯します。これはマルチボールの間だけ有効です。



**RAGUEL**

MULTIPLIER の TIMER 2X を点灯します。これはマルチボールの間だけ有効です。



**AKRASIEL**

BALL SAVER を 20 秒間有効にします。



**SARIEL**

MULTIPLIER の EGG 2X を点灯します。これはマルチボールの間だけ有効です。



**URIEL**

すべての SPIRITS HOLE の LOCK を点灯します。また LOCK ライトの時間制限を解除しゲーム開始時と同じ状態に戻します。



**RAPHAEL**

強化された SHIELD である ULTIMATE SHIELD を獲得します。SHIELD は 7 回ボールをキックバックするまで点灯したままになります。



**GABRIEL**

エクストラボールを獲得します。

### 3.26 マルチプレイヤー

FIELD 2X は JACKPOT を含めたすべての得点を 2 倍にします。SUPER JACKPOT については、その初期値の計算時に FIELD 2X が点灯しているかを調べて計算を行います。

TIMER 2X は BALL SAVER の有効時間や LOCK の点灯時間などを 2 倍の長さに延ばします。例えば ARCHANGEL の AKRASIEL を召還したときに得られる 20 秒間の BALL SAVER は 40 秒の長さになります。

EGG 2X はすべての ANGEL EGG の獲得個数が 2 倍になります。



### 3.27 エッグバンパー



EGG BUMPER

ボールをエッグバンパーに当てることによって ANGEL EGG を 1 個、点滅時には 2 個獲得することができます。

比較的長時間ボールを保持しますので、マルチボール中にボールをここに入れてフリッパー回りのボール数を少なくすることは攻撃、防御の両面で有効な戦略となります。特に 6 マルチボールなど、フリッパー前にボールが集中するとボールにボールの進路を妨げられたり、予測しないボールの衝突でボールがアウトレーンにはじき出されたりすることが多くなります。

プレイフィールド上にいくつのボールがあるかによって大きく得点の変わる役が重要な位置を占めていますので有効にこのスペースを活用することが高得点につながります。

### 3.28 スリングショット

SLING SHOT は接触したボールを単純にはじき返すだけですが、タイミングの良い横方向の揺らしを入れることによって、ボールに有効な軌道を与える事ができます。特に SPIRITS OF WATER の召還や、SHIELD の復活などはこの SLING SHOT の活用方法によって大きく成功回数が増えます。マルチボール中でもこの SLING SHOT を有効に活用できるようになれば高得点は確実です。

また SLING SHOT にボールがはじかれると、召還する ARCHANGEL が変化します。



SLING SHOT

### 3.29 イジェクトホール/スピリットホール

エンジェルエッグには6個のイジェクトホールがあり、そのうち4個はスピリットホールです。スピリットホールでは精霊の召還を行います。ホールの手前のトライアングルライトが点灯中にボールを入れると精霊の召還、点滅中に入れるとジャックポットを獲得します。



### 3.30 ランプ



それぞれのランプの名前とそのランプで獲得する役のリストです。

#### 1. ジャスティスループランプ

"JUSTICE LOOP", "BRIDGE RAMP COMBO & BRIDGES COMPLETE", "COLLECTING ANGEL EGG"

#### 2. 右リターンランプ

"BRIDGE RAMP COMBO & BRIDGES COMPLETE", "RETURN LANE", "COLLECTING ANGEL EGG"

#### 3. 左ウォーターランプ

"THE SPIRITS OF WATER", "COLLECTING ANGEL EGG"

#### 4. 左ワイヤーランプ

"BRIDGE RAMP COMBO & BRIDGES COMPLETE", "RETURN LANE", "COLLECTING ANGEL EGG"

#### 5. 左ブリッジランプ

"BRIDGE RAMP COMBO & BRIDGES COMPLETE", "COLLECTING ANGEL EGG"

#### 6. 右ブリッジランプ

"BRIDGE RAMP COMBO & BRIDGES COMPLETE", "COLLECTING ANGEL EGG"

### 3.31 ジャスティスループ



JUSTICE LOOP にボールを通すことによって、召還する ARCH-ANGEL を積極的に変更することが可能です。

また連続して JUSTICE LOOP を通過することによって "QUICK MOVE" 獲得となり、その連続回数に応じて、2,4,8,16,32,64,128,256,512,999 個の ANGEL EGG を一気に獲得します。

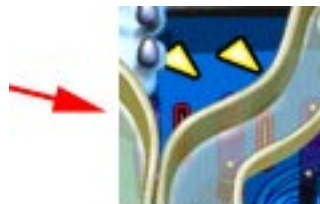


QUICK MOVE INDICATOR

QUICK MOVE 獲得のチャンスには LOOP の入口の赤いライトが点灯します。

### 3.32 トップレーン

TOP LANE を完成させると、10 個の ANGEL EGG、10 秒間の BALL SAVER、左右両シールドの復活が得られます。TOP LANE はフリッパーボタンによってレーンチェンジします。



TOP LANE



RETURN LANE

によってレーンチェンジします。

### 3.33 リターンレーン

RETURN LANE を完成させると ANGEL EGG を5つ獲得します。RETURN LANE はフリッパーボタンに

### 3.34 ステータスレポート

どちらかのフリッパーを8秒以上上げたままにしておくと、スコアウィンドウにエクストラボールの数、次のアーケエンジェルを召還するために必要な卵の数、現在のハイスコアなどのステータスレポートが表示されます。