

め い きゅう の ふ っ か つ

# 迷宮の復活

エッグランド

とりあつかいせつめいしょ

## 取扱説明書

HAL-EG

任天堂ファミリーコンピュータ™

HAL

Laboratory

## しょうじょう ちゅうい 使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件の下での使用や保管、そして強いショックをあたえることは避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

め い きゅう の ふ っ か つ  
迷宮の復活

もくじ

ゲームストーリー	2
<small>あそ  かた</small> 遊び方	4
キャラクター大紹介 <small>だいしょうかい</small>	18
秘テクニック	22



ゲ・ー・ム・ス・ト・ー・リ・ー

# めいきゆう 迷宮は ふっかつ 復活した

あい へい わ ち 「エデナーランド」。いつものように平和な朝を迎え、  
くにじゆう ひとびと こうふく いちにち おく 国中の人々が幸福な一日を送ろうとしていた。しかし唯一人、王子  
ただひとり おおじ 王子  
ロロだけは驚きとともに目ざめた。王女ララが寝ているはずのベッ  
ね 王女ララが寝ているはずのベッ  
トの上に、一枚の紙切れだけが残されていたのだ。  
のこ 一枚の紙切れだけが残されていたのだ。

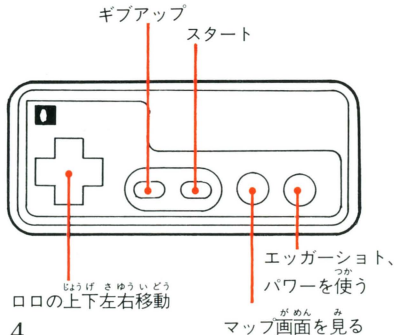
めいきゆう ふっかつ か かみ き も 「迷宮は復活した!!」と書かれた紙切れを持ち、ロロは新たな怒りに

身をふるわせた。なんと、倒したはずのエッガー大王がララを連れ去り、またしても「エッガーランド」に閉じ込めてしまったのだ。

おそらく、4人の神もエッガーランドに連れ去られたに違いない。

ロロは旅に出た。復活した迷宮を解き明かし、エッガー大王を倒すまでロロの旅は続く。

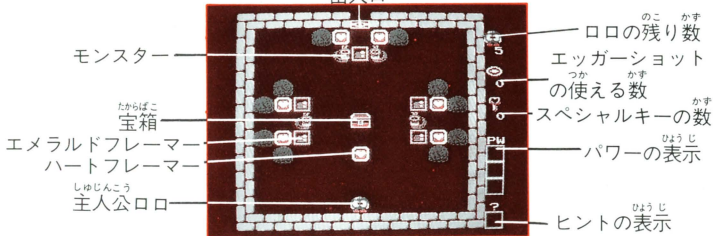




コントローラーの使い方  
は左図のとおりです。なお、  
ある面で行きづまったり、  
途中で失敗に気づいた場合は、  
セレクトボタンを押してください。  
ロロはギブアップとなり、  
もう一度その面にチャレンジできます。  
なお、最後のロロの時には  
ゲームオーバーとなります。

# がめん ひょうじ メイン画面の表示

でいりぐち  
出入口



# はじめ ゲームを始めよう

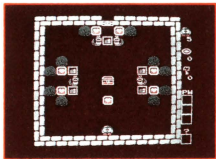


電源でんげんを入れると写真しやしんの画面がめんになります。始めてはじめの時ときは+ボタンで▶をSTARTに合わせ、スタートボタンを押します。2回目からはPASSWORDに合わせ、下の写真の画面でパスワードを入力すれば、前回終了した状態でゲームを再開することができます。

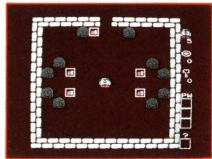
パスワードの入力は+で▶を入力する文字に合わせ、Aボタンを押します。Bボタンで一文字ずつ戻ることができます。最後に▶を「おわり」に合わせAボタンでゲームスタートです。パスワードを入力できるのは、電源を入れた時と、リセットを押した時だけです。







カギを取ると、右の画面のように出入口が開き、次のラウンドへ進めます。各ラウンドには個性豊かなモンスターが攻撃してきたり、行く手を邪魔したりします。



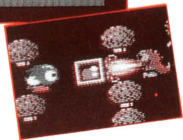
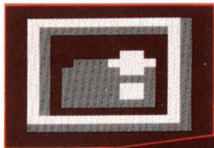
ゲームがスタートすると上の画面になります。ラウンドをクリアするにはまず、画面に出ているハートフレーマーを全て取ります。すると右の画面のように宝箱の中からカギが現れます。



エッガーランドには、128面プラス地下33面の、広大なマップがあります。いくつかのアイテムを手に入れ、4人の神様に会って、ねばり強くチャレンジすれば必ずララを救い出せるでしょう。

# エッガーランドの環境かんきょう

エッガーランドの迷宮めいきゆうを解き明かとあすために、エッガーランドの環境かんきょうを紹しう介かいしましょう。これらの物ものは、ある時ときはあなたの味方みかたになり、またある時ときはあなたの邪魔じゃまをします。よく特徴とくちょうを理解りかいしておきましょう。



## ① エメラルドフレイマー

緑みどりの色のエメラルドフレイマーは押して動うごかすことができます。ただし、引くことはできません。画面がめんのようにモンスターの魔力まじょりき（メドーサの呪のろいやゴルひの火）を防ぐ力ちからを持っています。その他ほかにもエメラルドフレイマーには、意外いがいな使用つか方法かたがありますが、みなさんで研究けんきゆうしてうまく使つかって下ください。

## ② ハートフレイマー

ハートのマークのブロックがハートフレイマーです。  
画面上のハートフレイマーを全部取ると宝箱が開きます。ハートフレイマーはエメラルドフレイマー同様  
モンスターの魔力を防ぎます。ただし動かすことは  
できません。

ハートフレイマーの中にはインフォニットパワー  
が隠されているものがあり、これを取るとエッガー  
ショットが2発使えるようになり、画面に表示され  
ます。また、PWが表示されている面では、ハート  
フレイマーが光り出します。光ったフレイマーを取  
るとパワーが使えるようになります。

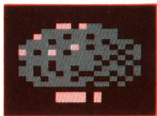


エッガーショット  
はP14を見てね



パワーについては  
P15を見てね





### 3 き木

ロロや動くモンスターは木を通過することはできません。

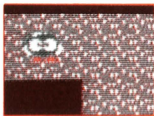
エッガーショットも通過しません。ただし呪いや、ゴルの炎は木を通過します。



### 4 いわ岩

ロロもモンスターも岩を通過することができません。エッ

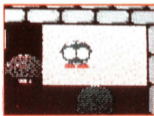
ガーショット、呪いや、ゴルの炎も岩を通過することができません。



### 5 はなぼたけ花畑

ロロは花畑に入ることができますが、モンスターは入るこ

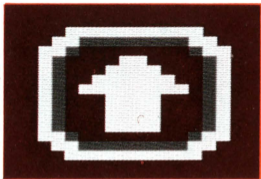
とができません。ただし、呪いや、ゴルの炎はようしゃなくおそってきます。



### 6 さばく砂漠

砂漠に入るとロロは歩く早さが半分のスピードになります。

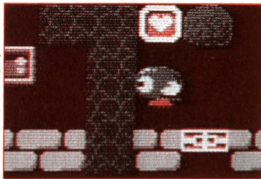
7

一方通行  
いっぽうつうこう

ゲーム画面には所々に一方通行のマークが出てくることがあります。口は矢印の逆方向からその上を通過することはできません。横方向からの侵入は可能です。

モンスターは一方通行のマークの上を自由に通過することができます。

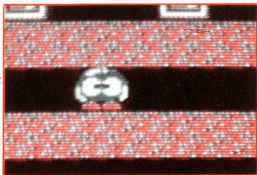
8

川・池・海  
かわ・いけ・うみ

エッガーランドには水のある所が出てきます。水のある所は口もモンスターもそのままでは渡ることができません。橋、玉子、筏などのアイテムを使えば渡ることができます。渡る方法をいろいろ試してください。

9

# 溶岩の川



溶岩の川は真赤な溶岩であふれています。ここでは流れもなく玉子を浮かべることができません。橋のパワーで渡れますが、熱のために素早く渡らないと橋は燃えつきてしまいます。

10

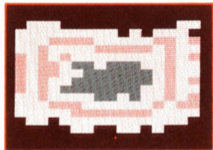
# 地下



ある所へ行くと突然地下に入ります。地下は途中で手に入れたマップ（地図）には表示されませんので、どこにあるか自分で確かめなければなりません。地下面にはエッガーランドの迷宮の謎を解く重要なヒントがあります。

たからばこ なか  
宝箱の中には

たからばこ ひら つうじょう めん で いりぐち ひら  
宝箱が開くと通常はその面の出入口を開くカギが出てき  
ますが、ある面では特別なアイテムが出てきます。ここに  
しょうかい ほか つか かた かんが  
紹介した他にもありますので使い方を考えてください。



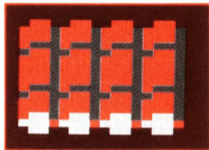
マップ

マップを手に入れれば、  
Bボタンを押してマップ  
画面でクリアーしたエリ  
アを見ることが出来ます。



スペシャルキー

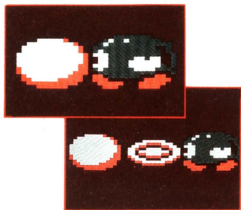
エッガーランドをすす  
で行くと、このスペシャ  
ルキーでなければ開かな  
い出入口が現れます。



いかだ  
筏

かわ いけ うみ みず  
川、池、海など水のあ  
る所で筏を浮かべること  
ができます。筏に乗ると  
かわ いかだ の  
川などをわた  
渡れます。

## エッガーショットを使いこなそう



モンスターにエッガーショットを撃つとエッガー(玉子)になります。エッガーは押して動かすことができますが一定の時間でモンスターにもどります。エッガーにさらにエッガーショットを当てれば、エッガーは画面の外に飛んでしまい、しばらくはもどってきません。一定の時間が過ぎると最初にモンスターのいた位置に復活してモンスターにもどります。(P.27も見てネ!!)

エッガーを押して水に浮かべることができます。口口は浮かべたエッガーに乗ることができ、川などを渡ることができます。エッガーショットにはこの他にも使い道がありますので、いろいろ試してください。





## ひょうじ パワーが表示されたら？

ある画面で右側のパワー表示部分に下のマークが現れたら、マークの示すパワーを使うことができます。パワーが使えるのは光ったハートフレーマーを取ってからです。



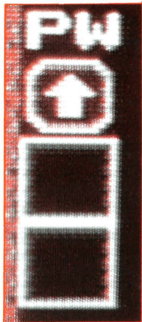
はし  
橋のマークが現  
れたら川に橋をか  
けることができます。  
川に向かって  
Aボタンで橋をか  
けます。



いっぽうつうこう  
一方通行のマー  
クが現れたら矢印  
に向かってAボタ  
ンで矢印の向きを  
変えることができ  
ます。



ハンマーのマー  
クが現れたら岩に  
に向かってAボタ  
ンで邪魔な岩をたた  
き壊すことができ  
ます。



## ひょうじ ヒントが表示されたら？

どうしても解けない面に出会ったら、画面右下のヒント表示部分に注意してください。表示部分に何かが表示されていたらスペシャルパワーが隠されています。



ヒント表示部分にはハートフレーマーなどのアイテムやモンスターが表示されます。

表示された物、例えば特定のハートフレーマーを最後にと取ったり、エッガーショットで飛ばしたあとに、すばやくエメラルドフレーマーを置い

てしまったり、とにかくいろんなことをしてください。

すると分身の術やすべての敵をたおすなどのスペシャルパワーが使えるようになります。これを使えば必ずラウンドクリアできます。

## ゲームオーバー&コンティニュー



次のような時はミスとなり口口が一人死んでしまい、画面右上の口口の残り数が減っていきます。口口が一人もいなくなってしまうとゲームオーバーです。

1. スカル、アルマにつかまった場合
2. 呪いの視線やゴルの炎を受けた場合
3. 水や溶岩におぼれた場合
4. セレクトキーを押してギブアップした場合

ゲームオーバーになるとパスワードが出ますのでメモしてください。続けてゲームをする時はスタートボタンを押してください。画面が変わり▶がCONTINUEを指しますのでもう一度スタートボタンでゲームオーバーになった面から始められます。

CONTINUE

# キャラクター大紹介

□□



あなたとともに<sup>めいきゆう</sup>迷宮の<sup>なぞ</sup>謎を<sup>と</sup>解きあか  
すこのゲームの<sup>しゅじんこう</sup>主人公。エッガーラン  
ドに<sup>とら</sup>捕えられている<sup>おおじよ</sup>王女<sup>すく</sup>ララを<sup>たび</sup>救う旅  
に出た<sup>で</sup>勇敢な<sup>ゆうかん</sup>王子<sup>おおじ</sup>。

ララ



エッガー大王の<sup>だいおう</sup>悪<sup>わる</sup>だくみによって<sup>ふた</sup>再  
びエッガーランドに<sup>と</sup>閉じ込められてし  
まったエデナーランドの<sup>おおじよ</sup>王女。

## スネーキー

いつもキョロキョロと左右を見まわしている可愛らしいモンスター。何の危害も加えようとしな、エッガーショットで玉子になるだけ。



## ゴル

いつもは眠っているがハートフレーマーを全て取ると突然目を覚ます。自分の前を横切る者に対して炎を吐きかけてくる。



## リーパー

ひょうきんモンスター。ピョンピョンはね回っているが、体当たりすると眠ってしまう。眠るとエッガーショットが効かないから注意しよう。ダッシュして口口を追いつめる。



## ロッキー

普段は口口の半分はんぶんのスピードで動き回っている。口口が自分の真正面ましようめんまたは真うしろまにくると突然とつぜん、



## アルマ

いつもエッガーラ  
ンドを動き回っている。  
口口が横にくると身体を丸くして転がってくる。何かにぶつかるまでは止まらない。



## メドーサ

自分の前後左右に  
いる者に対して、恐  
しい呪いの視線を放  
つ。この視線を受けると身動きできなくなり死んでしまう。



## スカル

普段は眠っている  
がハートフレーマー  
を全て取ると突然目  
を覚まし、真赤な目を光らせながら口口  
を追いかけてくる。



## ドンメドーサ

モンスターたちの  
ボス。メドーサと同  
じく呪いの視線を放  
つ。そのうえ一定の範囲を動き回る手強いモンスター。



だいおう  
エッガー大王



なんと、一度ならず二度までも//か  
つて口口に倒されたはずであったが、  
再びララを連れ去った。迷宮を復活さ  
せ口口に挑戦してきた懲りない奴。

かみがみ  
神々



ララと一諸にエッガーランドに閉じ  
込められてしまった4人の神。しかし  
迷宮を解き明かす重要なカギを握る口  
口の味方。

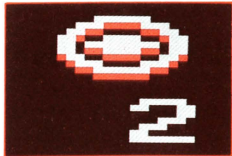
秘

テクニック

## オールラウンドクリアのために

ここから先はゲームに行き詰まった時に読んでください。  
基本テクニックからちょっと高度なテクニックを具体的に説明します。

### ●エッガーショットの有効な使い方



エッガーショットは左の写真のように使える回数が表示されます。一発でもムダにするとクリアできないラウンドが数多くありますので注意してください。次のページに基本テクニックの具体例を紹介합니다。実は他にもエッガーショットは玉子にする以外の使い方があったのです。



テク1 いどう 移動する



▲スネーキーが邪魔じゃまをしています



▲スネーキーをエツガーにして押し込みます



▲一定時間いっていじかんでエツガーはスネーキーにもどってしまう



テク2

吹き飛ばす



▲モンスターをエツガーにしても押しません



▲もう一発エツガーショットで吹き飛ばす



▲もどつてくる前に脱出



# ながりよう ●流れを利用する

水のある所ではエッガーや筏を浮かべ、それに乗って向こう岸に渡れます。目に見えませんが水には決った流れがあり、移動することができます。ただし流れのない所もあり、そこではエッガーや筏は沈んでしまいます。



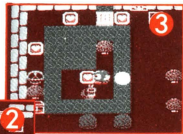
▲このラウンドでは池の中の島にあるハートフレマーを取らなければなりません

## テク3 エッガーを使う



▲モンスターをエッガーにして水に浮かべる

▼エッガーに乗って向う岸へ渡る



▲島に渡ることができたらハートフレマーを取る



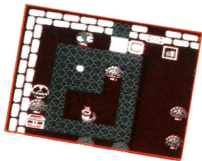
▲なが流れてきたエッガーにもういちどの乗る



▲もどってきてこれでOK

## ●エッガーが沈む<sup>しず</sup>…

▼おぼやしくしな  
いごと、沈んでし  
まいます

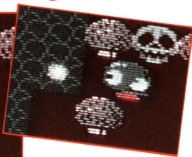
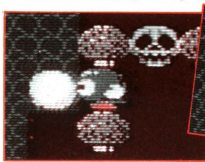


## ●エッガーの復活<sup>ふっかつ</sup>



▲しず沈んだエッガーは一定時間<sup>ていじかん</sup>で復活<sup>ふっかつ</sup>します

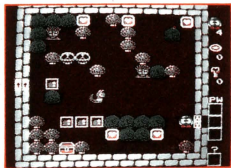
## ●なが流れを見つけよう<sup>なが み</sup>



▼なが流れがないと沈<sup>しず</sup>んでしまうので、なが流れの方向<sup>ほうこう</sup>を確認<sup>かくにん</sup>しよう

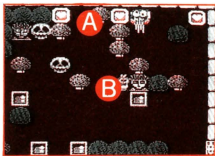
# ●ホールを見つけよう

これはかなり高度なテクニックです。絶対に口口が行けないと思われる場面でも、このテクニックを使えば行くことができます。このテクニックを自分で見つけた人はエライ!!



▲この画面で行き詰まってしまふ人がかなり多くいるはず

## ●普通にやると



▲Aを取りに行くとBに攻撃されてしまう

▼エメラルドフレーマーも運びこめません



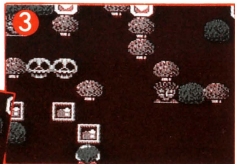
## テク4 <sup>つか</sup>ホールを使う (P.14も見てネ!!)



▲◎のスネーキーをエッガーにする



▼エッガーを吹き飛ばしてしまう



▲エッガーがもどってくる前に、エメラルドフレームを置いてしまおう

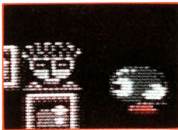


◀アラ不思議、行き場を失なったスネーキーがメドレーの前に現れた。ただしこのテクニクはホールが隠されたラウンドでしか使えません。

# はんぶん だいじょうぶ ●半分までは大丈夫

メドーサ、ドンメドーサは前後左右に口口が来た時、ゴルは真正面に口口が来た時にそれぞれ攻撃をしかけてきます。ということは、そうです半ブロックまでなら大丈夫ということです。

## テク5 半ブロックずらし



▲メドーサの右に半ブロック侵入しても目を開くだけです



▲一つのエメラルドフレマーで二人のメドーサを防げます

重要

とにかくいろいろ  
やってみよう

どの面も必ずクリアーできますので、とにかく試行錯誤をくり返すことです。意外な所に解決の糸口を見つけるのもこのゲームの楽しさです。

めい きゅう の ふっ かつ  
迷宮の復活

このたびはHAL<sup>けんきゅうしょ</sup>研究所のファミリーコンピュータ  
用<sup>よう</sup>ゲームカセット「エッガーランド・迷宮<sup>めい きゅう</sup>の復活<sup>ふっ かつ</sup>」を  
お買<sup>か</sup>い上<sup>あ</sup>げいただき誠<sup>まこと</sup>にありがとうございます。

なお、ゲーム内容等<sup>ないようとう</sup>の電話<sup>でんわ</sup>でのお問<sup>と</sup>い合<sup>あ</sup>わせにはお  
答<sup>こた</sup>えできませんので、どうかご了<sup>りようしやう</sup>承<sup>じやう</sup>くださいませ。



# 株式会社 HVAL<sup>ハル</sup>研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85ビル5F

ファミリ- コンピュータ・ファミコン にんてんどう しょうりょう は任天堂の商標です。