

押し順ナビには必ず従ってください
押し順ナビ非発生時は左押し推奨

引鉄図柄停止はあらゆる状態でチャンス

停止数が多いほど期待度アップ

通常時も!?	CZ中も!?	AT/上位AT中も!?	ゲーム数上乗せゾーン中も!?
※嫁王決定戦が該当		※TRIGGER RUSHが該当	

1リール停止	2リール停止	全リール停止
左・中・右リールのいずれか	左中・左右・中右リールのいずれか	
低	期待度	
		高

通常時

宿場町 ホルアド	魔力駆動四輪ブリーゼ	神山	海上の町エリゼン	山岳地帯 防壁	魔人族襲来	バント降臨	クラスメイト前兆
湖畔の町 ウル	Magic power 4-Wheel Drive Brise	Divine Mountain	Erison	Mountain Area Barrier	魔人族襲来	バント降臨	クラスメイト前兆
ハイリヒ 王国	ボーナス or AT 高確!?	引鉄高確!?	CZ前兆!?	低	ボーナス or AT前兆期待度		
基本ステージ							高



CZ

AT 大迷宮RUSH

嫁王決定戦	香織復活チャンス	ボーナス or ATの チャンス
ミュウボーナス		ATの チャンス

	ゲーム数 上乗せ型AT	純増 約2.7枚/G	継続ゲーム数 50G+α
	AT中の抽選は多彩		
	引鉄高確率 +30G	TRIGGER RUSH	GATLING BURST
ゲーム数上乗せ	トリガーラッシュ	ガトリングバースト	パンドラZONE



上位ATフロー

上位AT 神大迷宮RUSH	引き戻しゾーン 覚醒チャレンジ	ゲーム数上乗せゾーン BIG TRIGGER ATTACK
純増 約5.0枚/G		
継続ゲーム数 100G+α		

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

通常時

レア役・引鉄図柄停止・規定ゲーム数で各種抽選

スイカ	高確のチャンス ※ボーナス or AT高確、引鉄高確が該当
弱チェリー・弱チャンス目	引鉄高確のチャンス
強チェリー・強チャンス目	ボーナス or AT前兆のチャンス
引鉄図柄停止	ボーナス or AT前兆のチャンス
規定ゲーム数消化時	CZ or ボーナス or AT前兆のチャンス



引鉄高確中のスイカや各前兆中のレア役は
ボーナス or ATのチャンス

CZ

主な突入契機

・通常時の規定ゲーム数消化時の一部
(100G、300G、500G、700G、900G消化時に抽選!?) など

《嫁王決定戦》 《香織復活チャンス》



レア役でボーナス or AT抽選
引鉄図柄停止で濃厚!?

成功期待度 約**56%**

全小役でAT抽選
レア役でチャンス

成功期待度 約**76%**

ミュウボーナス

主な突入契機

・通常時の強チェリー、強チャンス目の一部
・引鉄高確中のスイカ、引鉄図柄停止時の一部
・通常時の規定ゲーム数消化時の一部
・各前兆中のレア役の一部
・CZ成功時の一部 など



全小役でAT抽選 レア役でチャンス

AT 大迷宮RUSH

レア役でゲーム数上乗せ or ステージアップ抽選

主な突入契機

・通常時の強チェリー、強チャンス目の一部
・引鉄高確中のスイカ、引鉄図柄停止時の一部
・通常時の規定ゲーム数消化時の一部
・各前兆中のレア役の一部
・CZ成功時の一部
・ミュウボーナス成功時 など

ゲーム数上乗せ型AT

純増 約**2.7**枚/G
継続ゲーム数 **50G+α**

ゲーム数上乗せ時は引鉄高確に移行!?



引鉄図柄
停止で
ゲーム数上乗せ
ゾーン抽選

ステージは全4種類



ゲーム数上乗せ期待度

液晶右下の錬成陣にも注目! ルーレット発生で...!?

※ゲーム数上乗せからの引鉄高確移行はAT/上位AT中のみ発生

TRIGGER RUSH

主な突入契機

・AT/上位AT中の
引鉄図柄停止時の一部 など

継続ゲーム数

AT **6G+α**
上位AT **7G+α**

十字キーでチャンス告知
と完全告知を選択可能
スイカ成立でゲーム数上乗せ
& EXゲーム数上乗せ濃厚!?



ST型
ゲーム数上乗せゾーン

引鉄図柄停止でパネル毎のゲーム数上乗せ!&
TRIGGER RUSHゲーム数再セット!?



左リール引鉄図柄停止に対応!?
中リール引鉄図柄停止に対応!?
右リール引鉄図柄停止に対応!?

最終パネル到達で
パンドラZONE or
GATLING BURST濃厚!?

※EXゲームは継続ゲーム数消化後に使用

GATLING BURST

主な突入契機

・AT/上位AT中の引鉄図柄停止時の一部
・TRIGGER RUSHの最終パネル到達時の一部 など

継続率

約**94%**



ループ型
ゲーム数上乗せゾーン

毎ゲーム、ゲーム数上乗せ!&ループ抽選
レア役でチャンス



上位CZ パンドラZONE

主な突入契機

・TRIGGER RUSH
最終パネル到達時の一部 など



全小役で
上位AT抽選
レア役でチャンス
引鉄図柄停止で
濃厚!?

継続
ゲーム数 **15G**

上位CZ 世界最強チャレンジ

主な突入契機

・AT中のスイカの一部 など



リプレイ・
レア役で
上位AT濃厚!?

継続
ゲーム数 **1G**



上位AT突入時のAT残りゲーム数が



100G未満

100Gに書き換え!?

100G以上

そのまま引き継ぎ!?

※上位CZからの突入が該当



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。



※パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは18歳になってから。

©Ryo Shirakome, OVERLAP/ARIFURETA Project

責任編集

上位AT 神大迷宮RUSH

主な突入契機

- ・パンドラZONE成功時
- ・世界最強チャレンジ成功時
- ・BIG TRIGGER ATTACK 終了時 など

純増 約**5.0**枚/G 継続 ゲーム数 **100G+α**

レア役でゲーム数上乗せ抽選
ゲーム数上乗せ時は引鉄高確に移行!?

引鉄高確率 **+10G**

引鉄図柄停止でゲーム数上乗せゾーン抽選

※ゲーム数上乗せからの引鉄高確移行はAT/上位AT中のみ発生

引き戻しゾーン 覚醒チャレンジ

主な突入契機

- ・上位AT終了時
- ・エンディング 終了時 など

継続ゲーム数 **4G**

演出成功でBIG TRIGGER ATTACK濃厚!?

レア役でチャンス 最終ゲームで小役成立は濃厚!?

※リプレイ・ベル(1枚 or 11枚)・レア役が該当

どうして僕が

神に抗う

ゲーム数上乗せゾーン BIG TRIGGER ATTACK

主な突入契機

- ・通常時のロングフリーズ発生時
- ・覚醒チャレンジ 成功時 など

継続ゲーム数 **2G+α**

50G以上のゲーム数上乗せがループ!?

レア役でチャンス

引鉄高確率

BIG TRIGGER ATTACK

Total **+300G**

基本情報

リール配列

配当

大迷宮RUSH	ミュウボーナス	SPECIAL CHANCE
リプレイ	ベル (1枚)	ベル (11枚)
レア役		
弱チェリー (リプレイ)	強チェリー (リプレイ)	スイカ (3枚)
弱チャンス目 (リプレイ)	強チャンス目 (リプレイ)	

スペック表

設定	ミュウボーナス	AT
1	1/523	1/395
2	1/513	1/382
3	1/497	1/360
4	1/471	1/323
5	1/455	1/301
6	1/420	1/268

有効ライン

1ライン

※本配当は、見た目の図柄組み合わせの一部です。

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。