

[図1]

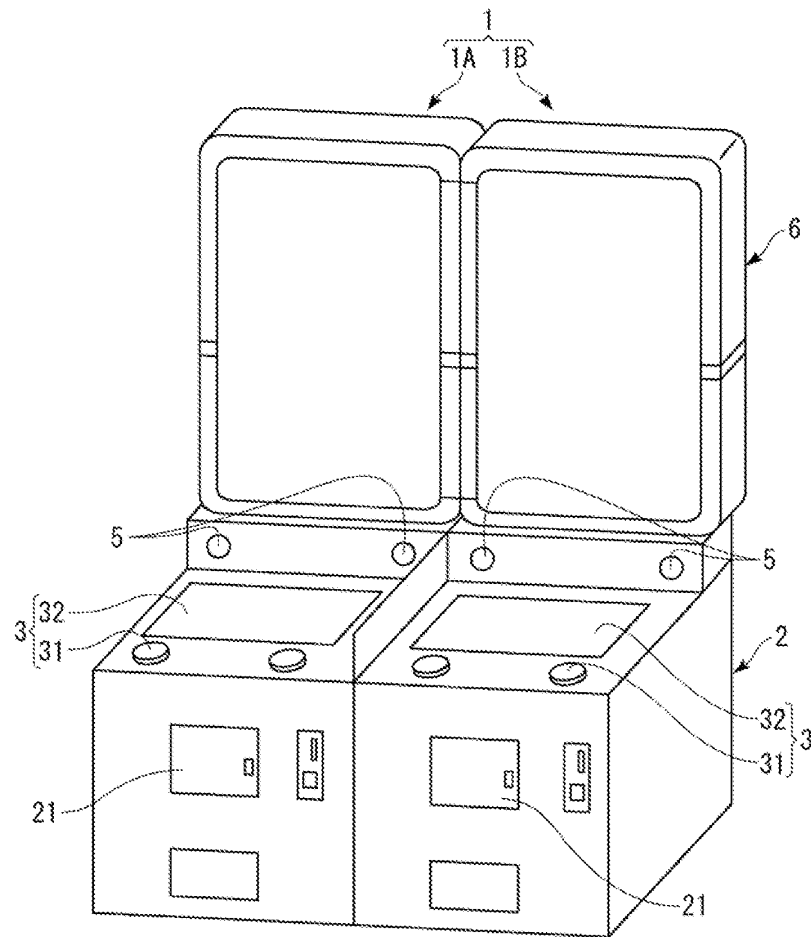


FIG.1

[図2]

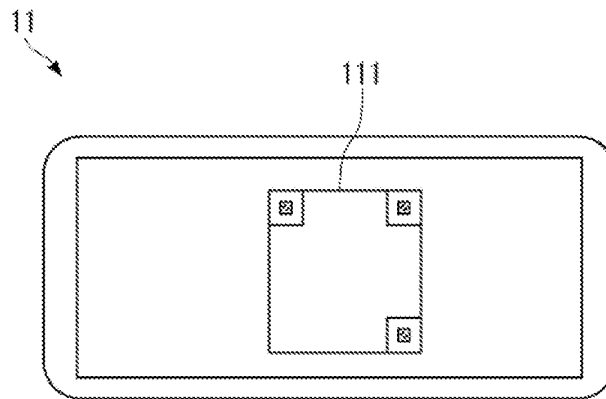


FIG. 2

[図3]

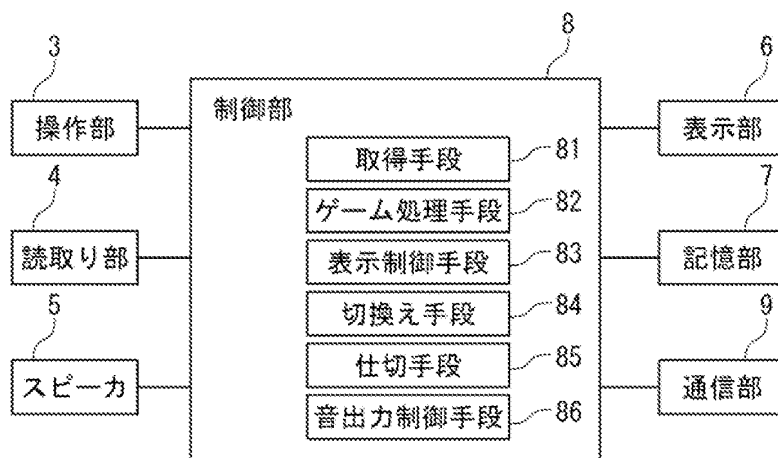


FIG. 3

[図4]

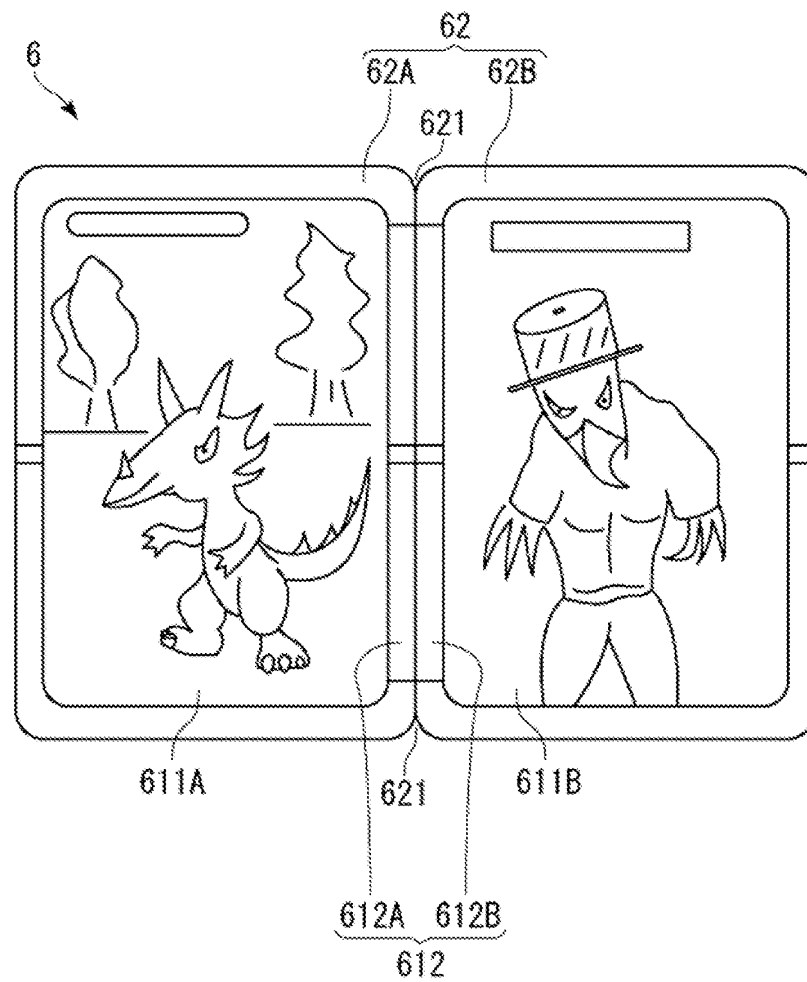


FIG.4

[図5]

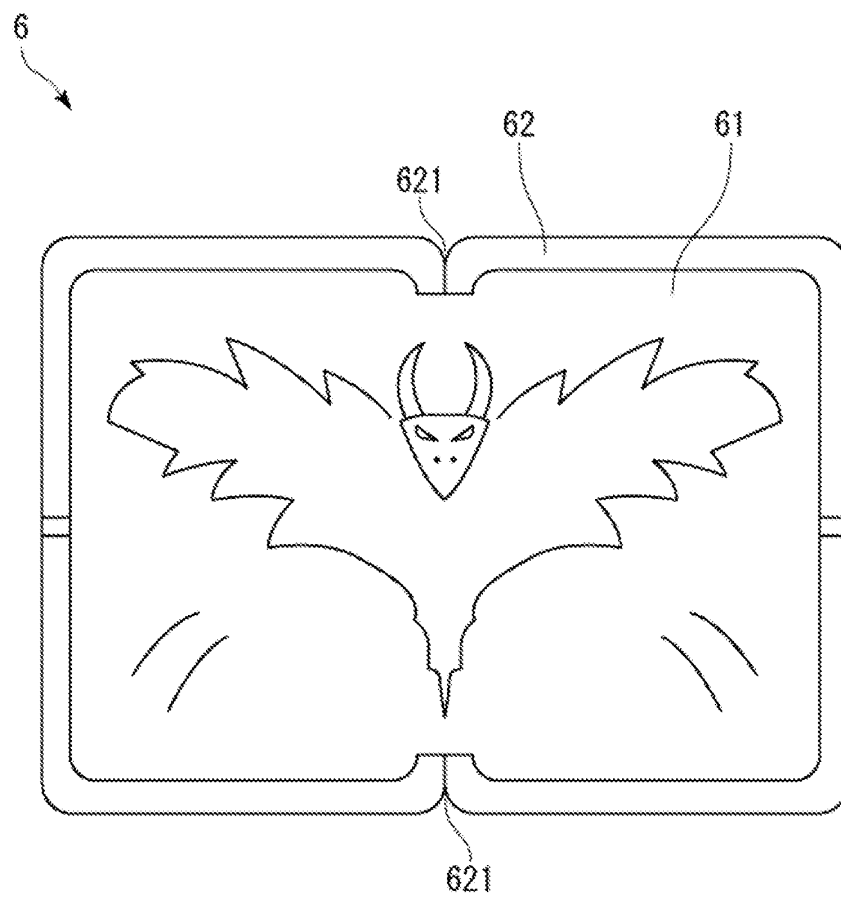


FIG.5

FIG.6

[図7]

イベント	表示領域	仕切画像		・ ・ ・ ・
ボスキャラ登場A	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
ボスキャラ登場B	個別+仕切領域	有	ボスキャラB、 「パワー20%」	・ ・ ・ ・
：	：	：	：	：
：	：	：	：	：
ボーナスイベントA	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
ボーナスイベントB	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
：	：	：	：	：
：	：	：	：	：
乱入バトルA	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
乱入バトルB	個別+仕切領域	有	バー	・ ・ ・ ・
：	：	：	：	：
当たりキャラ	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
：	：	：	：	：

FIG.7

[図8]

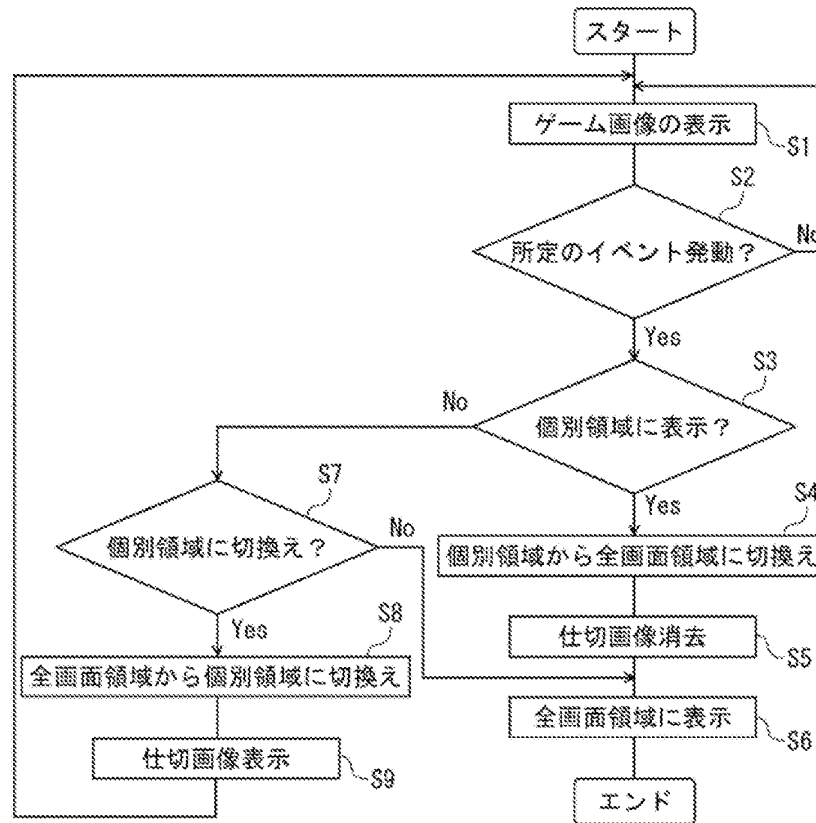


FIG.8

[図9]

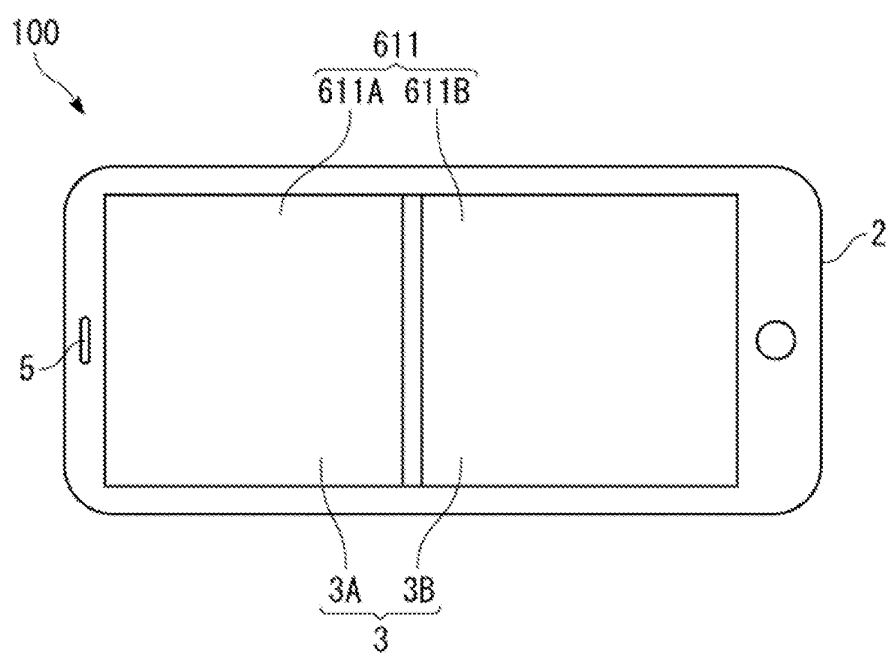
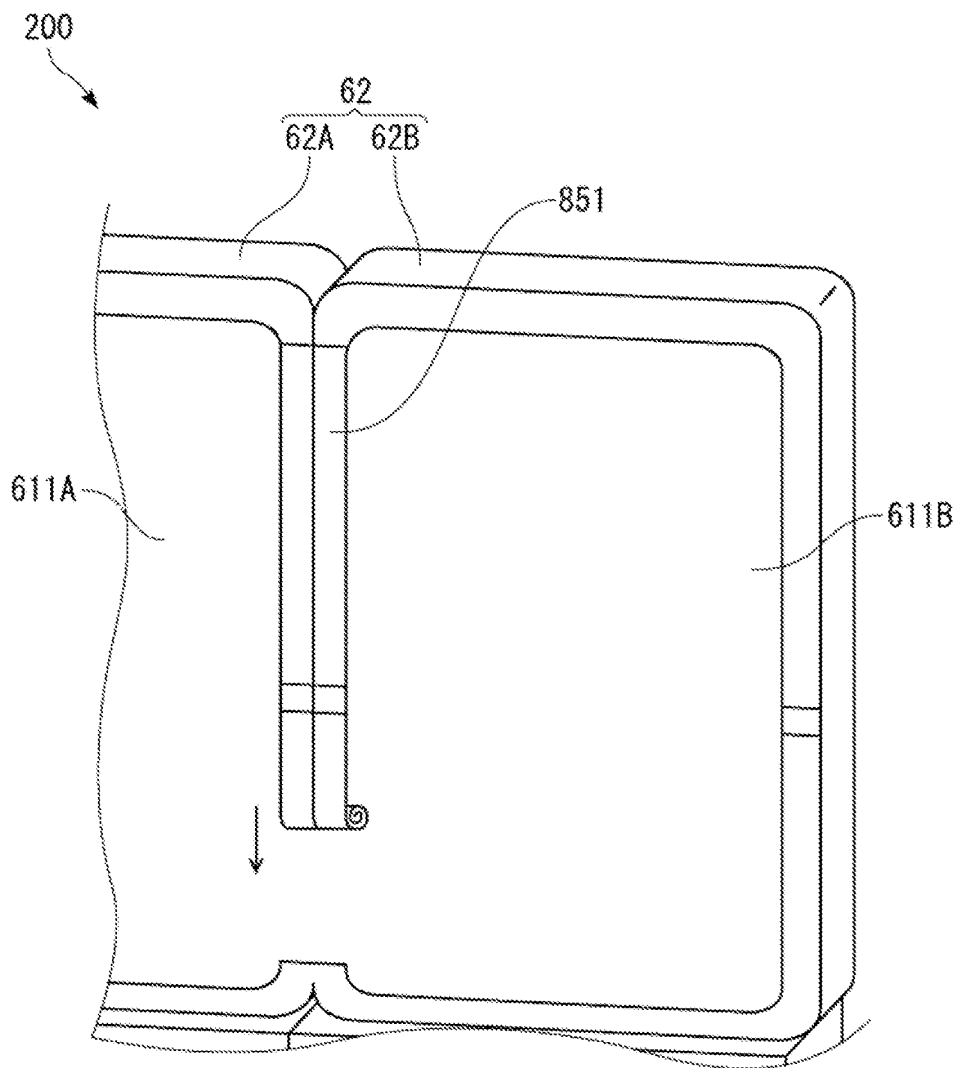


FIG.9

[図10]

**FIG.10**

[図11]

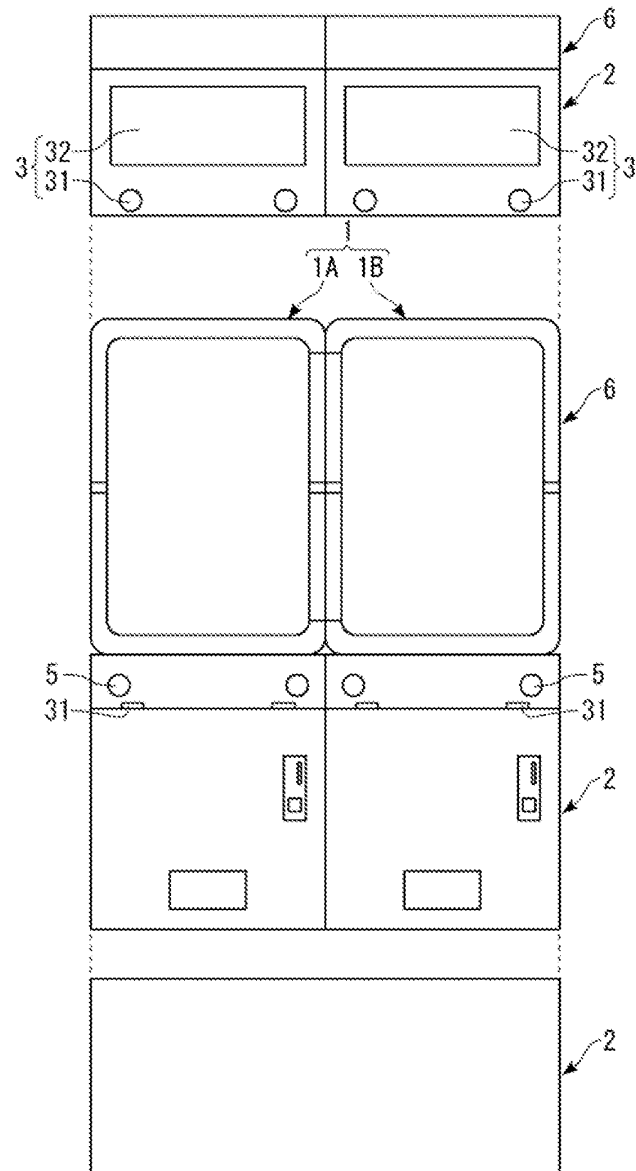


FIG.11

[図12]

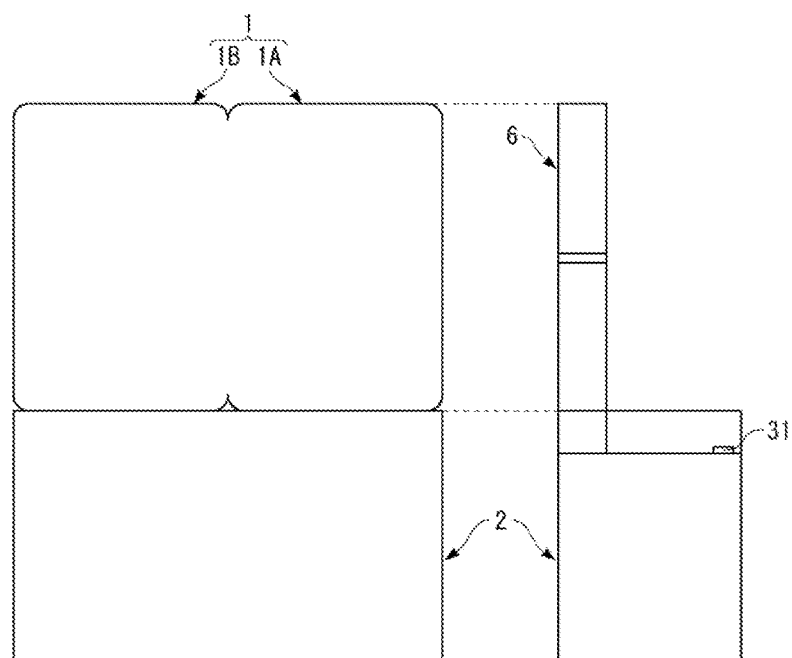
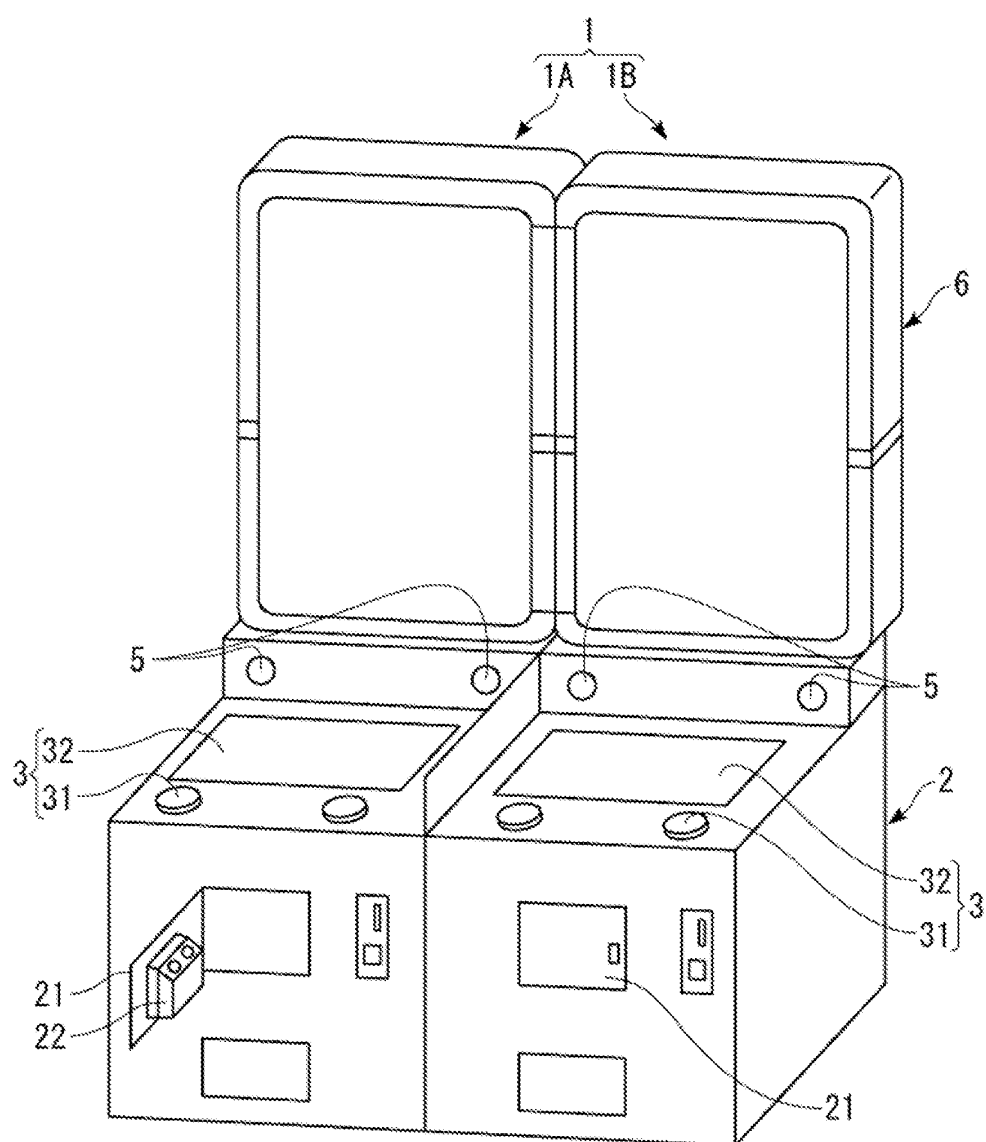


FIG.12

[図13]

**FIG.13**

[図14]

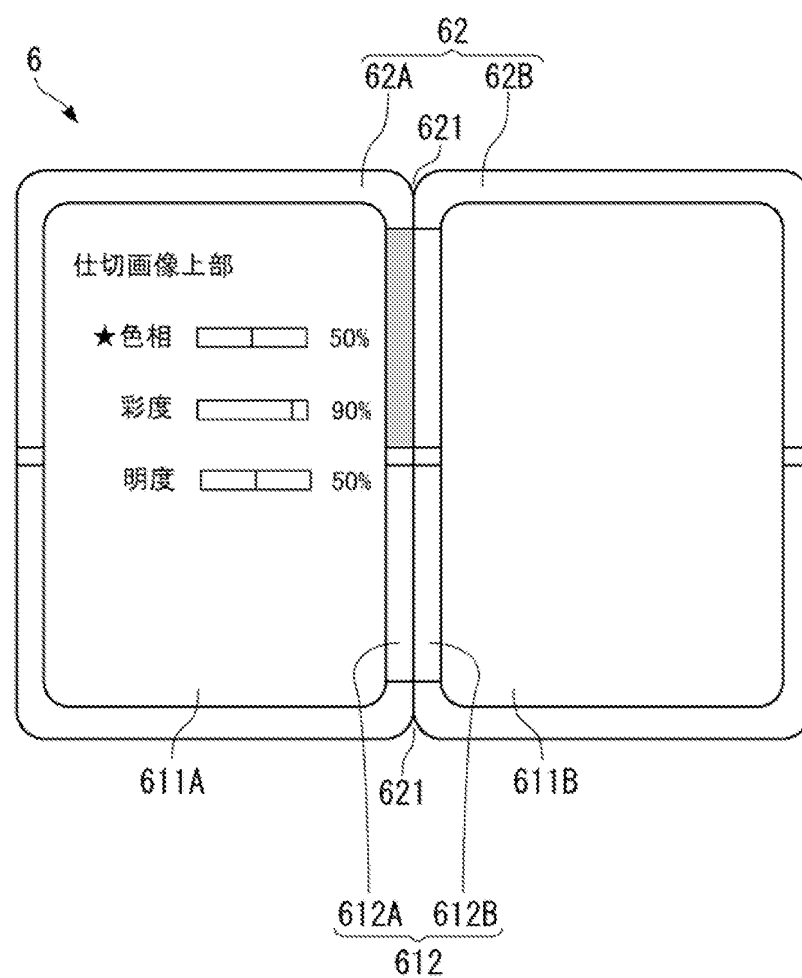


FIG.14