

OIZUMI

極秘調査資料

須藤セシル
上乗せを
弁護します!

PACHI-SLOT

ウィザード・バリスターズ

WIZARD BARRISTERS

弁魔士セシル

※ 転載禁止

© 2011 OIZUMI
WIZARD BARRISTERS

© 2011 OIZUMI

—プレイヤーに高い期待感を与え高稼動へとつなげた—
—パチスロ喰霊-零-の「RUSH解放システム」から6年!!—

解除連

謎連

自力連

一撃連

解放
から
開延
へ

RUSH開延システム、入延!

ベル連

謎連

自力連

一撃連

すべてのART性能をRUSHに集約!

ゲームフロー

さまざまな場面で“自力”がチャンスを引き寄せる!

通常

魔法石ゾーン期待度 ↓



通勤



パタフライ
法律事務所



セシル自宅



裁判所

POINT CZ:ディアボバトル

保証アリ
転落型

バトル勝利でART突入!
成立役によって敵への攻撃力変化!



対戦相手によって弱点役アリ!

POINT ART:ウィザードチャンス

純増1.8枚/G
(ボーナス込)
初回40G~

魔カレベルを上げて
麻桶バトルを目指せ!

召喚儀式ゾーン

麻桶バトル

勝利で魔法廷RUSH

再審ゾーン



ペル/リア役で
ART引き戻しの
チャンス!



ボーナス

CECIL BIG BONUS
獲得枚数150枚

REGULAR BONUS
獲得枚数48枚

MOYO BIG BONUS
獲得枚数312枚

ART中のRBはすべて強上乗せ特化ゾーン!

魔力覚醒RUSH火炎 魔力覚醒RUSH砂塵 ルシフェル召喚RUSH

上乗せ特化ゾーン 魔法廷RUSH

魔法廷RUSH

中段チェリーが止まれば
上乗せ抽選!

天空RUSH

「最高裁」は
大量上乗せの
チャンス!

RUSH中フリーズで
零G一撃上乗せ!

POINT 魔法石ゾーン

魔法石×成立役で
ディアボバトル抽選!



通常時

通常時は、すべてのレア役で期待が持てる!

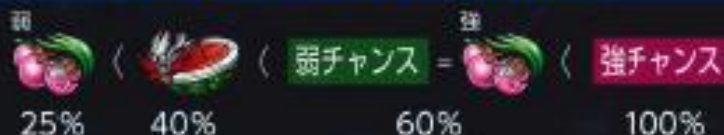
レア役出現率
約**1/27**

ボーナス期待度



ボーナス期待度は、ほぼ均等10%

魔法石ゾーン+
直CZ期待度



高い出現率と安定した期待度で頻繁に期待感が訪れる!

POINT!
有利区間



レア役を引くと、
必ず有利区間ランプ
点灯!

POINT
1

魔法石ゾーン 【魔法石×成立役】で毎ゲームCZ**一発抽選!**

約**1/85**

魔法石の色に注目!



液晶下部に前兆を經由して
魔法石(5個or10個)が出現!



1ゲーム中に魔法石が出現すると、
魔法石ゾーンが発動し、
魔法石×成立役で毎ゲームCZ一発抽選!



召喚!!

召喚が成功すればCZ:ディアボバトルに発展!



CZ:ディアボバトル 5~10G+α

自力
POINT
2

攻撃×継続×一撃すべてが自力! 完全自力チャンスゾーン!

所持率
約50%~
約70%

ハズレ以外の全役で必ずディアボロイド(プレイヤー)の攻撃



メタモロイド(対戦相手)ごとに弱点役が!

VS恐竜型

5G+α



弱点役

VS飛行型

5G+α



弱点役

VS人型

10G+α



弱点役 全レア役

成立役に応じて攻撃力が変化!

攻撃力
低



弱チャンス

強チャンス

弱点役

攻撃力
高

対応弱点役なら一撃勝利!

ハズレは転落のピンチ!

ディアボロイド



専用使いが使用する特殊仕込み砲によって作られる衝撃
振動。大きさは30cmから20mと状況によって異なる。
威力・距離的とシタングロして敵船を撃つため、船船のみの動
力、精神状態や乗員の影響を受ける。専用使いの状況に
よって「メタモロイド」と呼ばれることもある。



バトルに勝利すればART:ウィザードチャンスに突入!

BBは役割の異なる2種類の図柄カットインを搭載!

CECIL BIG BONUS



獲得枚数150枚

通常時

順押しでBAR図柄が揃えばART獲得!



ART中

ART中は逆押しカットインで
上乘せ&RUSHストックのチャンス!



シンボル図柄が
止まるほどG数上乘せ!



揃えばG数上乘せ &
RUSHストック!



REGULAR BONUS

CZ突入率

35%



獲得枚数48枚

通常時



使い魔(ミニキャラ)の種類で設定示唆



ロゴ出現でCZに突入!

ART中

ART中のRBは
すべて強力上乘せ!



MOYO BIG BONUS



獲得枚数312枚

本機のために作られた
新規収録曲:
田村直美「TRUTHGAZER」

LICENSED BY PONY CANYON INC.



ART:ウィザードチャンス

純増1.8枚/G (ボーナス込)

初回40G~

7

RUSH開延システム

ベル連

ベルで麻桶バトルをGETし、勝利でRUSH突入!

自力
POINT
3

魔力オーラ

ART通常時は、魔力オーラをあげて麻桶バトルに挑め

ベルが続くほど、
魔力オーラアップ!

魔力オーラは10段階



頻りに来るベルとベルリプレイ(1/1.8)の
チャンスを己の引きで連続させよ!



魔力オーラMAX到達で
麻桶バトルに突入!

高確状態の場合

- ・魔力オーラ上昇率がアップ!
- ・「麻桶バトル」上位タイプの選択率アップ!
- ・ART中特化ゾーンの上位タイプの選択率アップ!
- ・超高確中のRBは、最強「ルシフェル召喚RUSH」確定!

市街地上空



雲海



召喚儀式ゾーン



高確期待度





麻桶バトル

4G

ゲーム数減算ストップ
ベル当選回数でRUSH突入抽選を行う自力型連続演出!

期待度
約40%~
約70%

突入するバトルで期待度変化!

地上戦 ★★★★★

天空戦 ★★★★★

魔法廷戦 ★★★★★



回数抽選

バトル中はベルの当選回数に応じて勝利期待度アップ!

バトル中 0回~4回

(レア度は勝利時アップ)



麻桶に勝利すれば、魔法廷RUSH突入!

謎連

ナゾーン
謎ZONE

平均30G継続

謎ランプ? 初当り時? 予測できないRUSHストック!

ベルが出なくてもチャンスはある!
リプレイ3連以上から謎ZONE突入抽選!

RUSH初当り時に、
1~5個の
ストック抽選!



謎ランプがひっそり点灯~

謎ランプ点灯中は
RUSH謎ストック高確!



ART:上乗せ特化ゾーン 魔法廷RUSH

ゲーム数減額ストップ 転落型 保証アリ

9

RUSH初当たり確率 **1/99**

「パチスロ噴霊-零-」の性能はそのままに
1/200→1/99と高い初当たり確率を実現!

魔法廷RUSH



カットイン出現!



左リールに



を狙え



成功毎に
10G~100G
上乗せ!

逆押しカットイン出現!



逆押し発生は
大チャンス!

RUSH中出現率

1/10

各リールにシンボル図柄を狙え!

 出現毎に **10G~100G**の大量上乗せ!

 シンボル図柄が揃えば

自力連 魔法廷RUSHストック&合計上乘せ!!

逆カットイン時
図柄揃い率

1/2



最大合計
300G

RUSHがさらなるRUSH大連鎖を呼ぶ!!

魔法廷RUSH 最高裁



成功毎に  出現毎に

50G~200Gの
大量上乘せ!



最大合計
600G

天空RUSH

さらにシンボル図柄揃い時に、
フリーズ発生で天空RUSHへ!



100G・200G・300G均等抽選!

零G一撃上乘せ!

ART中RB:上乗せ特化ゾーン

一撃連

ART中のRBはすべて、上乗せ特化ゾーンに!

魔力覚醒RUSH



獲得枚数48枚

終了条件ベル6回+α

魔力覚醒RUSH火炎 ベル連する毎に、ゲーム数を上乗せ!



初回のベルで
上乗せゲーム数をセット!

ベル連する毎に、セットされた中から上乗せゲーム数を獲得!

でリセットされ、
ゲーム数を再セット!



ベルリプレイ入賞で+1G延命!

ベルを引くほど
RUSHストックチャンス!



魔力覚醒RUSH砂塵

砂塵は、ベル連する毎に、上乗せG数が2倍!



平均
100G上乗せ!



ルンフェル召喚RUSH

超高確中のRBで必ず突入



獲得枚数48枚

終了条件ベル6回+α



主人公セシルに、堕天使ルンフェルが召喚される…

ベル連する毎に、内部的に
上乘せを貯めてレベルアップ!



終了時、ボタン連打で
上乘せゲーム数を一気に放出!

平均
300
250G上乘せ!

本機最強のエピソード型RUSH

ある朝フリーズ

出現率 1/16384

 +ART+魔法廷RUSH3~5ストック!



通常時から突入!



物語のラストシーン。「无刀もよ」の正体とは?



獲得期待枚数
約1500枚!

すべてのART性能をRUSHに集約!

ベルが初当りの鍵

ベル連

RUSH初当り 1/99

謎ストック

謎連

MAX 5 ストック

RUSH中
シンボル揃いで

自力連

回帰揃い率 1/2

ART中のRBはすべて
強力に乗せRUSH

一撃連

正乗せ期待値 250G



これがRUSH 開延システム

スペック

リール配列



配当

MOYO BIG BONUS



獲得枚数312枚



再遊技

CECIL BIG BONUS



獲得枚数150枚



再遊技 or 9枚 or 10枚

REGULAR BONUS



獲得枚数48枚



3枚

1枚

※配当はイメージとなります。

レア小役

順押し、はさみ押しに限る

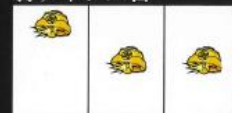
強チェリー



弱チャンス目



弱チャンス目



強チャンス目



強チャンス目



強チャンス目



筐体



有効ライン



3BET 1ライン
(RB中2BET)

型式名: パチスロウィザードハリストース/MX
外形寸法: W475×H810×D423.9 (mm)
重量: 36.5kg
最大消費電力: 435W
定格電圧: 交流 100V (85~110V)

スペック表

設定	BB合算	RB合算	ボーナス合算	ART確率	ボーナス+ART合算	ART純増 (ボーナス込)	出玉率
1	1/504.12	1/489.07	1/248.24	1/347.5	1/144.80	1.8枚	97.8%
2	1/492.75		1/245.45	1/345.3	1/143.47		98.4%
3	1/461.52		1/237.45	1/344.3	1/140.53		99.9%
4	1/434.01		1/229.95	1/343.7	1/137.77		102.1%
5	1/402.06		1/220.66	1/343.0	1/134.28		105.9%
6	1/356.17		1/206.09	1/339.8	1/128.28		109.1%

パチスロ ウィザード・バリスターズ～弁魔士セシル Q&A ①

①コイン単価とMY、TYは？

設定1でコイン単価は約2.5円、平均MYは2,368枚となります。(3000G/人 計算)
ART初当たり時のTYは約450枚です。

②1000円当たりのベースは？

設定差はほぼ無く平均で38.5Gになります。

③設定差は？

レア役からのビックボーナス重複率に設定差をもうけております。

詳細としては、強チェリーとの重複率に設定差があり、高設定ほど強チェリーからビックに当選しやすくなっております。

* 強チェリーからのボーナス当選期待度：10%～16%

④魔法石ゾーンの当選率と成功率は？

全設定共通で約1/85となります。成功率は平均22%です。

⑤CZ (ディアボバトル) の当選率と成功率は？

設定差が若干あり1/248～1/245となります。成功率は敵に応じて異なりますが、50%～70%です。

⑥魔法石ゾーン中にボーナスを引いた場合はどうなるの？

ビック、レギュラー問わず、ボーナス終了後にCZに突入致します。
(レギュラーの場合はレギュラー中に当選を表示します)

パチスロ ウィザード・バリスターズ～弁魔士セシル Q&A ②

⑦ART初当たり時の魔力オーラは必ず1段階目からスタートなの？

ART初当たりの際は魔力オーラの段階抽選が必ずおこなわれます。
その際は最低でも10段階中、3段階以上が選択される為、初当たり時は魔力オーラの状態が優遇されます。

⑧ART中の状態移行は主にどの小役でおこなわれているの？

ART中は通常、高確、超高確の3つの状態が存在しますが、主にスイカを引いた際に状態移行します。
(スイカ成立時の約50%で通常→高確。高確中なら約10%で超高確へ移行します。)

* 高確率の詳細は営業資料のP7下部に掲載

⑨謎ーン（ナゾーン）の突入率は？

リプレイの一部で突入する謎ーンは全設定共通で約1/525で突入します。

平均滞在G数は約30Gで、その間はリプレイ連チャン時に魔法廷ラッシュのストック抽選が行われます。
(例：リプレイ3連=10%、リプレイ4連=30%、リプレイ5連=70%、以降は100%当選)

⑩ART中の麻桶バトル突入率と成功率は？

若干設定差はありますが、概ねART中の約1/44で突入します。
成功率はバトルの種類によって異なりますが、約40%～70%になります。

⑪天井はあるの？

本機には5.9号機になりますので、天井は搭載されておられません。

パチスロ ウィザード・バリスターズ～弁魔士セシル Q&A ③

⑫ART終了後の再審ゾーンの性能は？

再審ゾーンは3Gあり、レア役なら100%復活します。（復活した際の初期G数は40Gです）
また、ベルでも約10%で復活抽選が行われます。

⑬ART中のレア役の役割は？

前述の通り、スイカは状態移行がメインとなりますが、それ以外のレア役では高確率で魔力オーラのアップ抽選がおこなわれます。

（例：スイカ・弱チャンス目 = 5% 弱チェリー = 約10% 強チェリー・強チャンス目 = 100%）

もちろんボーナスの抽選もおこなわれます。

⑭麻楠バトル経由以外にも魔法廷ラッシュには突入するの？

ART中はチャンス目を引いた際にラッシュ直撃抽選がおこなわれます。

- 通常状態：弱チャンス目 = 5% 強チャンス目 = 20%
- 高確率状態：弱チャンス目 = 25% 強チャンス目 = 50%
- 超高確率状態：弱チャンス目 = 50% 強チャンス目 = 100%

⑮魔法廷ラッシュ中のレア役はボーナス以外に何か抽選してるの？

魔法廷ラッシュ中のレア役は魔法廷ラッシュのストック抽選もしております。

（例：弱チェリー = 5% スイカ・強チェリー = 10% 弱チャンス目 = 30% 強チャンス目 = 50%）

⑯魔法廷ラッシュの平均滞在G数、平均上乗せG数、初当たり時の平均連チャン数は？

平均滞在G数 = 4.53G 平均上乗せG数 = 31G 平均連チャン数 = 2.04回

パチスロ ウィザード・バリスターズ～弁魔士セシル Q&A ④

⑰集中端子板の外部出力信号は？

BBが4番、RBが7番にてそれぞれ出力されます。ARTは信号として上がりません。

⑱設定変更後の状態は？

設定変更後は100%通常状態となります。設定変更による状態移行抽選はございません。

⑲ゲーム性、出玉の特徴は？

本機のゲーム性『RUSH開廷システム』はベル連、謎連、自力連、一撃連の4つの要素を入れる事により、従来機よりも“上乗せ特化ゾーンを体感しやすいスペック”となっております。

(ART初当たり時の上乗せラッシュ当選期待度は80%over)

1500Gの有利区間リミッターがついた5.9号機は上乗せ性能を強くしてしまうとリミッターに到達した際、ユーザーに「5.9号機じゃなければもっと出玉が出たかも」「せっかくたくさん上乗せしたのにリミッターのせいで消滅した」などネガティブなイメージを植え付けてしまいます。

本機は上乗せ特化ゾーン1つ1つの上乗せ性能をあえて下げ、上乗せ特化ゾーンの初当たりを従来機の約2倍に上げる事により、上乗せラッシュを細かく連チャンさせ、少しづつG数を上乗せする事により、自力感や達成感を強く感じられる仕様となっております。

出玉的にも1500Gのリミッター完走率を5.9号機の他社機種よりあえて下げる事により、ART初当たり時の4回に1回は1000枚を超える様な出玉の波を実現しております。