

CHRONOS



クロノス～刻の支配者～

製品資料

本資料は、ホール券を対象として、遊技機の使用や遊樂行為を補助する目的で作成しています。

本資料に記載された文書や表情等を、店舗における営業、集客、遊技の勧誘に転用した場合、法的責任及び影響を被る可能性があります。

ダブル W-ART

クロノスチャンス中にクロノスタイムを掴み取れ！
ゲーム性の異なる2つのARTが交差する！

究極の自力タイプ

己の引きで掴み取れ！

W-ART中のボーナスのタイミングが、運命を分ける！

ベルコ BRT

5.9号機の限界を掴み取れ！
実力純増約2.0枚！



ボーナス昇格型ART『クロノスチャンス』

天使のルール



を引けば、昇格!?



無限の可能性を秘めたW-ARTが、
ボーナスで姿を変える!



悪魔のルール



を引けば、パンク?

ボーナスパンク型ART『クロノスタイム』



W-ARTの出玉獲得フロー



① 最大33ゲーム

② ボーナス当選

W-ARTフロー
①→②→③→④

ストックありでループ

「クロノスタイル」後は、必ず「クロノスチャンス」へ！

ボーナス当選

④

∞ (ストック抽選あり)

③



ボーナスの引きとタイミングが大きく影響！

▶ クロノスチャンス ▶ クロノスタイル ▶ ボーナス



タイミングで「クロノスチャンス」中にボーナスを引けば、次々とループして大儲け！

「クロノスタイル」にボーナスがハマると大儲け！さらに、大量ストックの期待も高まる！

GAME FLOW

CHRONOS

通常時

確率

1/80.4~
1/101.9



獲得枚数

約42枚

クロノスポーナス

チャンス役・クロノスポーナス

ロングフリーズ

クロノゾーン



ボーナス成立で、
クロノチャンスを選選!?
(チャンス役成立時も抽選)

超クロノゾーン



ボーナス成立で、
クロノチャンス確定!?
(チャンス役成立時も抽選)

スーパークロノスタイルム



クロノスタイルム直撃!
最低保証3セット以上!?



クロノチャンス

33ゲームのST型ART
ボーナス成立で、
クロノスタイルムに昇格!?
チャンス役で昇格抽選!

W-ART

純増約2.0枚

クロノスタイルム

ループ&ストック管理型ART
ボーナス成立で、
クロノチャンスに突入?
チャンス役でストック抽選!



CHRONOS ZONE



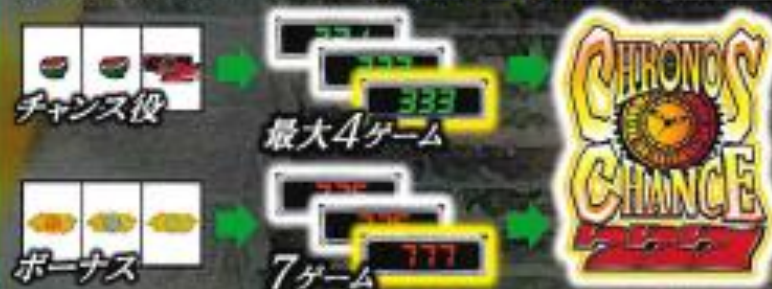
NORMAL CHANCE クロノスゾーン

HIGH CHANCE 超クロノスゾーン



筐体が緑色に点灯

チャンス役・ボーナスでデジスロチャンス発生!



デジタルが揃えば、クロノスチャンス(ART)!!

筐体が赤色&天使ランプが点灯

ゲーム性は、クロノスゾーンと同じだが...



ボーナス成立で、クロノスチャンス(ART)確定!?

突入契機	通常時のチャンス役・クロノスボーナスから突入
ゲーム数	平均26ゲーム

突入契機	通常時のチャンス役・クロノスボーナスから突入
ゲーム数	平均26ゲーム

超クロノスゾーン中は、ボーナス確定目=ART確定目になるので、出目にも注目!

※ボーナス確定目の一部はPRに配属

W-ART

CHRONOS

ボーナス昇格型ART『クロノスチャンス』



33ゲーム間
天使ランプが点灯



ボーナス準備中(777揃い前)も、昇格抽選!



昇格期待度

約48%

引きとタイミング が重要!

が揃うと、昇格!?

が揃うと、バンク?



『DANGER』が出現



悪魔ランプ点滅



ボーナス非成立
=クロノスタイム継続



ボーナス成立
=バンクの危機!?



ストックがあれば
ボーナス後も継続

チャンス後で
ストック抽選



Low High

※ストックなしでも、ボーナス最終ゲームで引き無し抽選有

平均ゲーム数

約250G

ボーナスバンク型ART『クロノスタイム』



PREMIUM

SUPER

~スーパークロノスタイム~

CHRONOS TIME

CHRONOS

クロノスタイム &
ストック3個以上!



発生時、期待枚数
1300枚 OVER

クロノスタイム3個保障! 至福の瞬間!

SPECIAL

~スペシャルクロノスタイム~

CHRONOS TIME

+200e



到達時、期待枚数

2800枚 OVER

有利区間1300ゲーム消化で発生!
1500ゲームまで、バンクなしで完走!

ART最終完走! 感動のフィナーレ!

有利区間をフル活用するB(ベルコ)RT

※記載数値は当社算出値

	クロノス	A-ART機(A)	A-ART機(B)
純増(ボーナス抜き)	約2.0枚(約1.7枚)	約2.0枚(約1.7枚)	約1.9枚(約1.4枚)
ボーナス合成確率	1/101.9~1/80.4	1/256~1/158	1/258~1/187
ボーナス獲得枚数	約42枚	48~72枚	60~256枚
ボーナス入賞時目押し	なし	あり	あり
ART復帰時準備ゲーム	なし	あり	あり
実質純増	約2.0枚	推定1.73枚	推定1.58枚
最大ARTゲーム数	1,500ゲーム(有利区間)		
完走時最大期待枚数	約3000枚	約2594枚	約2375枚

CHECK

クロノスのART中ボーナスは、**即発動、即復帰!**

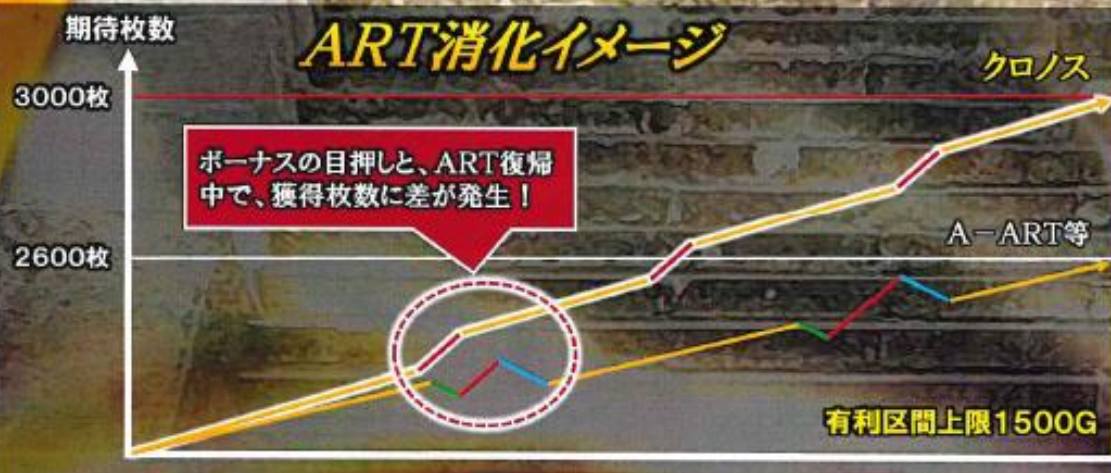
だから、ART中はメダルを減らす区間なく、**実力通りの純増枚数**が体感できる!

さらに、入賞時と準備中のゲーム数も、状態が落ちない為、**有利区間を無駄なく使う事**ができる!

CHECK

1500×2.0

全ての有利区間を純増枚数にカウントできる為、ART完走(エンディング到達)時は、**獲得枚数**に明確な差が!



有利区間上限到達時の**満足感が違う!**

1500以上のゲーム数は増やせない!

ANGEL & DEVIL -出現時のポイント-



天使ランプ点灯中のハイチャンス目



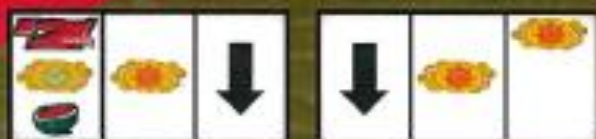
条件不問



青ナビ「1--」発生時



予告発生時



*RT 1段階昇格中



*左記RT以外



上記が出現すれば、昇格確定!?

悪魔ランプ点滅時のハイチャンス目



「DANGER」発生時



上記が出現すれば、パンク回避&ストック確定!?

SECRET -隠れた法則-



デジタル演出に注目!



セグの色 = ART当選期待度

558

ミドルリーチ

117554116

奇数テンパイ

ミドルリーチや奇数テンパイの割合が高ければ...

111

カブ目(合計9、19)

558

Fテンパイ

248

バラ目(テンパイなし)

出現したら大チャンス!

ボーナス1G連にチャンス有!



終了1G目

クロノスチャンス
引戻し確定!?



突入1G目

クロノスタイム
ストック確定!?

PUSHボタンでチャンスを見極める!

PUSH



レバーON時のPUSHは、
チャンス役以上!?



サイドPUSH点灯時は、
チャンス役以上!?

CHECK 目指せ1300ゲーム!

ART中は、サイドPUSHを同時に2秒以上長押しすると、
有利区間継続ゲーム数がミニセグに表示される!



SPECIAL
CHRONOS
TIME

SPEC

リール配列



型式名
クロス/C1

配当



チャンス役



筐体



有効ライン



1ライン

	ART	ボーナス	機械割	ベース
設定1	1/ 368.7	1/ 101.9	97.0%	約33ゲーム/50枚
設定2	1/ 358.5	1/ 96.8	99.0%	
設定3	1/ 349.4	1/ 92.2	101.0%	
設定4	1/ 339.9	1/ 88.0	104.0%	
設定5	1/ 331.7	1/ 84.1	106.0%	
設定6	1/ 322.9	1/ 80.4	108.0%	

クロス～刻の支配者～ [Q & A _ 1/2]

[Q_1] 天井や仮天井は？	[A_1] 本機は天井非搭載機ですので、どこからでも遊技して頂けます。
[Q_2] 通常ベースは？	[A_2] 約33G/50枚です。
[Q_3] 想定コイン単価は？	[A_3] 2円70銭前後を想定しております。
[Q_4] ART『クロスチャンス/クロスタイム』の純増は？	[A_4] クロスはボーナス前後の復帰待ち区間が存在しないので、実力値としての純増2.0枚を実現しております。ボーナス抜きのART純増は約1.66枚です。
[Q_5] 『クロスボーナス』及び小役確率は？	[A_5] 『クロスボーナス』:約1/101.9～約1/80.4, チャンス役A:約1/76.9, チャンス役B:約1/186.7 斜めスイカ:約1/53.8, 『スーパークロスタイム』:1/16384, 合算:約1/21.4～約1/20.2
[Q_6] (超)クロスゾーン突入率と突入時の期待度は？	[A_6] (超)クロスゾーン突入確率:約1/60 (超)クロスゾーン突入時期期待度:約25.5%, 平均継続ゲーム数:約26G
[Q_7] クロスゾーンと超クロスゾーンの振分けと期待度は？	[A_7] 超クロスゾーン選択率:約27.5% クロスゾーン期待度:約20%, 超クロスゾーン期待度:約40%
[Q_8] クロスゾーン中のデジロチャンスの発生確率と色別期待度は？	[A_8] デジロチャンス発生確率:約1/32.4 (『クロスボーナス』込) 青:約7%, 黄:約12.5%, 緑:約20%, 赤:約40%, 虹:当選確定!?
[Q_9] クロスゾーン中にナビでデジロチャンスに発展した時の期待度は？	[A_9] 約13.5%です。
[Q_10] 『クロスタイム』に移行する期待度は？	[A_10] 7揃い待機中(約10.8G):約17%, クロスチャンス中(33G):約37%です。 『クロスタイム』突入期待度/1初当り:約48%になります。
[Q_11] 『クロスタイム』の平均継続ゲーム数は？	[A_11] ストックとループを合わせて平均で約250ゲーム継続します。

クロノス～刻の支配者～ [Q & A _ 2/2]

<p>[Q_12] 『クロノスタイム』中danger演出発生確率と『クロノスポーナス』の割合は？</p>	<p>[A_12] 約1/26.7で発生し、発生時の約26.2%で『クロノスポーナス』が揃います。danger演出でチャンス役が揃えば、クロノスタイムのストック獲得が濃厚です。</p>
<p>[Q_13] 『スーパークロノスタイム』初当り時の特典と期待枚数は？</p>	<p>[A_13] 特典は『クロノスタイム』突入/『クロノスタイム』最低3セット保障で、期待枚数は約1300枚です。</p>
<p>[Q_14] 『クロノスチャンス』終了後のクロノスゾーンでの引戻し期待度は？</p>	<p>[A_14] 約15.1G継続して、期待度は約14%です。</p>
<p>[Q_15] 有利区間の上限、1500G到達時の処理は？</p>	<p>[A_15] 多くの5.9号機が上限に到達するとストックやゲーム数が残っていても強制終了になる仕様で酷評されていますが、クロノスは有利区間が1300G継続すると残り200G間ARTが継続する仕様ですので、強制終了の嫌悪感無く、到達時の達成感や安心感に繋がる設計です。残り200G間は歴代機種種のBGMメドレー(25曲)で完走確定を祝福します。</p>
<p>[Q_16] 設定差は？</p>	<p>[A_16] 出玉面では『クロノスポーナス』に設定差がついており、低設定域は『クロノスタイム』が伸び易い荒波仕様に、高設定域は『クロノスチャンス』や『クロノスタイム』に入り易い安定仕様になっています。5.9号機は設定に忠実で低設定域はただ出ないだけの機械が多い中、クロノスは『クロノスタイム』の仕様に依り設定による波の違いを実現しております。</p>
<p>[Q_17] 目押しは必要？</p>	<p>[A_17] 『クロノスポーナス』や『777』を揃える際に目押しは必要ありませんが、ボーナス確定目や特定条件下での確定目など出目でも楽しんで頂けます。</p>
<p>[Q_18] ペナルティーは？</p>	<p>[A_18] 抽選が無くなったりなどのペナルティーはありません。ナビを間違った場合は小役の取りこぼしが発生する場合があります。</p>
<p>[Q_19] MYは？</p>	<p>[A_19] 担当営業者に直接お問い合わせ下さい。</p>
<p>[Q_20] 出力信号の仕様は？</p>	<p>[A_20] 4番ピンからBB信号(ボーナス/ART回数)を 3番ピンからRB信号(ART初当り回数)を出力しています。</p>