

転載禁止

20th

HANABI

通

営業用資料

MARKETING MATERIALS



転載禁止

ハナビマイスター

特級花火師のための通スペック登場!!

“勝負感”を刺激するスペックへとブラッシュアップ!!

RB・RT中の技術介入レベルUPにより、“出玉創出”と“粗利確保”を両立した出玉設計に!

ボーナス確率

1/144.4 (設定6)

前作ハナビ: 1/149.7 (設定6)

出玉率*

97.8%~110.0%

前作ハナビ: 98.0%~106.1%

RB獲得枚数

MAX116枚

前作ハナビ: MAX104枚

遊技のしやすさと、出玉への“期待感”が稼働に繋がる!!

ベースとなる“ゲームフロー”“リーチ目”“演出法則”は前作を完全継承!

テクニックに自信のあるプレイヤーなら「通」を選択!

このハナビ **通** 好み!!

*ハナビ通の出玉率は標準設定値。前作ハナビの出玉率は実測値。

転載禁止

ゲームフロー

前作「ハナビ」そのままの慣れ親しんだフローで、違和感なく遊技可能!!

通常遊技

リーチ目、フラッシュ演出、遅れ等

BIG BONUS [純増MAX311枚]



リプレイタイム [BB規定枚数獲得後に、必ず移行]

花火チャレンジ [MAX20G]

純増0.3枚のリプレイタイム

JAC IN

花火GAME [20G]

純増0.5枚のリプレイタイム

REG BONUS [純増MAX116枚]



通常遊技

演出の法則性は前作と同じ! 知識と経験をフル活用し、ボーナスを素早く察知!

出目



2800通り以上のリーチ目で
ボーナスを察知!!

消灯演出



法則も完全継承。出目と消灯する
タイミングで確定パターンも!?

遅れ



レバーON時の違和感は健在。
チェリーを否定すれば...!?

フラッシュ演出

対応役はもちろん、ロック時間まで初代ハナビを完全再現!!



転載禁止

ビッグボーナス概要

BB確率がアップしても純増枚数の減算なし! 期待値は360枚オーバー!

ボーナスパート
MAX311枚



簡単チャレンジ要素



順押しで左リール中段に
をビタ押し!!
1度だけ14枚を獲得!!

簡単技術介入で311枚GET!

毎ゲームチャレンジできるので楽勝!! 成功後は逆押しフリー打ちでOK!!

リプレイタイムパート
MAX40ゲーム

花火チャレンジ

純増0.3枚/G ×
MAX20ゲーム継続

移行リプレイ入賞で「花火GAME」へ。
移行リプレイハズシあり!!



花火GAME


純増0.5枚/G ×
20ゲーム継続

ビッグボーナス最終パート。
終了後にエンドファンファーレ発生!!

ボーナス中の技術介入

BB・RB共通のチャレンジ要素! 1回成功すればMAX枚数を獲得!



順押しで左リール中段に  をピタ押し!
1度だけ14枚を獲得! 失敗しても毎ゲームチャレンジ可能!

BIG BONUS


1回成功後は、残りゲームを逆押しフリー打ちで...



311枚獲得!!

NEW

REG BONUS

1回成功後は、残りゲームを順押しで3連  狙い!



116枚獲得!!



BB中に逆押しで出現する“斜めベル”で設定推測!
頻出すれば偶数設定!?

高稼働要因の1つである設定推測ポイントも

前作を完全継承!

リプレイタイム

チャレンジ中は逆押しでJAC INを察知! ハズシでRTを引き延ばそう!

NEW 花火チャレンジ (MAX20G)

小役ゲームを模した、純増0.3枚のRT!

残り8ゲームまでは“JAC IN”ハズシでRT延命!



毎ゲーム逆押しで消化

右リールはフリー打ちでOK。
中リールは狙いをフォロー。

*右リールに狙い出現時のみ



左リール上段に狙い!(2コマ)
上記停止形でハズシ成功!

左リールで狙いと狙いを
同時にフォロー!

左リールは狙いを
フォロー!

残り7ゲーム以降(チャレンジランプが点滅)は順押し消化!



ランプが点滅したら、順押しで小役をフォローしつつ、JAC INリプレイの成立に期待。

“JAC IN”リプレイ入賞で
花火GAMEへ移行!

花火GAME (MAX20G)

JACゲームを模した、純増0.5枚のRT!



花火GAME中にボーナスが成立すると...

衝撃のBGMストップ!!

花火GAME中の演出

演出発生時は、通常時と同様小役狙いで消化。
それ以外はフリー打ちでOK!

演出1



レバーON時にパネルがフラッシュするとレア役orボーナス!

演出2



ウェイト時間に違和感を感じたら!?
ロングウェイト演出は
ボーナス確定!

*規定ゲーム数消化までにJAC INしない場合、花火GAMEへ移行せずRT終了。

転載禁止





サウンド

ファンにはおなじみ。あの懐かしいサウンドは今作も健在!

	通常	RT連 (2連)	RT連 (3連~)	1G連 [®]	ビタ揃え [®]
ドンBB	「ハナビ」 ドンBB	「オオハナビ」 ドンBB	「ドンちゃん2」 小役ゲーム 1・2回目	「バーサス」 赤7BB	「ハナビ」ドンBB アレンジ版
赤七BB	「ハナビ」 赤七BB			「サンダーV」 赤7BB	「ハナビ」赤七BB アレンジ版
ドン花火チャレンジ	オリジナル曲	「オオハナビ」 青七BB	「ドンちゃん2」 小役ゲーム 3回目	「バーサス」 V揃いBB	オリジナル曲
赤七花火チャレンジ				「サンダーV」 V揃いBB	
ドン花火GAME	「ハナビ」 JAC GAME	「オオハナビ」 JAC GAME	「ドンちゃん2」 JAC GAME 3回目	「バーサス」 JAC GAME	「ハナビ」 JAC GAME アレンジ版
赤七花火GAME				「サンダーV」 JAC GAME	

※特殊条件について：1G連=BB後のRT終了後1G目/ビタ揃え=1枚揃け逆押しで全リールビタ押し

FAQ

1.設定変更時の挙動は？	ボーナス、RTの状態、告知ランプをすべてクリアし、デモ復帰します。
2.電源OFF時の挙動は？	すべて保持します。
3.小役とボーナス同時当選はありますか？	チェリー、リプレイの他、1枚役との同時当選があります。 風鈴、氷との同時当選はありません。
4.救済機能は？	ありません。
5.設定判別要素は？	通常時の小役、及びBB中特定役の出現率に設定差がありますが、 短時間での判別は困難です。
6.ボーナス告知機能はありますか？	ボーナス成立ゲームから、6G目までに必ずボーナス告知ランプ（たまやランプ）が点灯します。 また、上記の告知発生から2G後には当選したボーナス図柄を告知します。
7.1枚掛けでボーナスは揃えられますか？	揃えられます。
8.ボーナスは何種類ありますか？	BBは  と  の2種類。 RBは1種類ですが、  と  のどちらでも揃えられます。

比較資料

不変のポジションを築いた「ハナビ」が正統進化!

ハナビ
2015年2月
導入



安定・安心の実績!

- ・累計稼働貢献：84週
- ・累計粗利：3,600,303円
- ・販売台数：約40,000台(約33,500台設置)

	設定	ハナビ	ハナビ通
BB確率	設定1	1/312.1	1/312.1
	設定2	1/303.4	1/303.4
	設定5	1/292.6	1/287.4
	設定6	1/277.7	1/268.6
RR確率	設定1	1/385.5	1/385.5
	設定2	1/368.2	1/364.1
	設定5	1/348.6	1/337.8
	設定6	1/324.4	1/312.1
合成確率	設定1	1/172.5	1/172.5
	設定2	1/166.3	1/165.5
	設定5	1/159.1	1/155.3
	設定6	1/149.7	1/144.4
出玉率 (実稼働/市場予測)	設定1	98.0%	97.8%
	設定2	99.9%	100.0%
	設定5	103.1%	103.5%
	設定6	106.1%	107.3%
BB獲得枚数	—	311枚	311枚
BB+RT獲得期待枚数(市場予測)	設定1~6	360枚~363枚	359枚~365枚
BB+RT獲得期待枚数(完全攻略)	設定1~6	369枚~373枚	369枚~376枚
RR獲得枚数	—	104枚	116枚
ベース(50枚当り)	設定1~6	34.9G~36.8G	34.2G~35.7G

ハナビ通
2019年5月
導入予定



好奇心・探究心を刺激!

- ・RB中に技術介入要素をプラスし獲得枚数UP!
- ・RT中の遊技手順変化により、出目や法則を
探る楽しみを追加!

高設定域のボーナス確率UP



前作を上回る出玉への期待感



遊び慣れた安心感

▶ 稼働を誘引

また、設定1の「市場予測出玉率」「ベース」「BB期待枚数」がダウンしたことで、粗利確保=高設定を活用しやすくなり
前作で培ったライト~ヘビーの厚いファン層に加え、設定狙いのユーザーへのアピールが可能!