

## —P うまい棒 考察—

### <出玉性能>

先ず、当れば無条件で4500発を獲得。

入口450発で右に1500発出玉を振ったイマドキ仕様の機械で少なくとも2.7連チャンしなければならぬ出玉を初当りで獲得できる。

本筋はここから。

4500発獲得後の残保留4個が回胴で言うところの上乗せCZ。

1/2.2を4回試行した時の期待値は約1.8。

因って、ザックリとだが1回の大当たりに対しての出玉期待値は約7200発となる。

ちなみに甘源バインの実質での平均TYは約6100発。

うまい棒はGANTZ極の平均TY 約7200発となんと同等と言う事に。

これを獲得期待値として表記すると

4500発獲得 -100%

6000発獲得 -91.1%

7500発獲得 -61.6%

9000発獲得 -24.7%

10500発獲得 -4.27%

このあたりの期待値はコアユーザーには物足りないかもしれないが、6000発以上を獲得できなかった時に、今日1日の生活を省みて軽く自責の念を抱く事で消化するM耐性ユーザーには問題無さそうですし、4回の試行完遂にして10500発達成すればまさにこれ僥倖。

### <役物考察>

ヘソ式通過口からの役物侵入球が液晶作動させるに至る役物確率はおおよそ1/16。

入賞ペースに関してはいわゆる1種的に言えば5.5回でバッチコイ。

その後

第1ステップ(渡り): 13秒~14秒

第2ステップ(渡り): 6秒~7秒 (←Jマデ ≒20秒)

第3ステップ(渡り): 9秒~10秒 (←Jマデ ≒30秒)

※途中で落ちてもしレギュラー救済有り

第4ステップ(下段): 15秒~17秒 (←Jマデ ≒45秒)

赤穴入賞で初めて賞球&液晶が始動。液晶当り確率が1/34.31。

で、23秒~180秒の変動を経て大当たりという流れ。

秀逸なのはそれぞれの役物内ギミックに関わる秒数。

先ず、ハソ通過から第1ステップ経過の秒数が1種の保留0, 1, 2と同じリズムを刻む13秒~14秒。

第2ステップ到達がノーマルリーチ。第3ステップ到達で青保留。下段到達で緑保留変化。1/16の赤穴入賞に達すればSPリーチへ発展の液晶変動開始。ハソ通過から最大3分45秒をかけて信頼度1/34のSPリーチ。

<その他>

3回(4500発)消化に約8分30秒。

10Cチャージ絶狼で1万発吐き出すのにおよそ16分20秒ですから、半分の8分10秒で5000発とするならば、消化スピード体感もイマドキ仕様と大して変わらない。

<所感>

これ、狙って役物作っていたならば物凄いイノベーションと初見のショールームで感じたので、担当氏に「奇跡の機械！今まで見た事無い！あんまり買われないかもしれないけど導入実績楽しみ♪」と絶賛させて頂きました。

役物系といえば他社ですと豊丸/餃子、すしざんまいや、マルホン/天龍あたりが直近ですが、どちらも唯一無二で汎用性に欠けるフォルム。ダイイチ系のピンボール役物も嫌いじゃありませんが、うまい棒の役物と出玉期待値の構成は後学に値すると思ひ文章にしてみました。

近々適合するであろう某社の某役物機もある意味イノベーションと思える仕様であり、また、近未来の管理遊技機を思うに、●●●ィ●●機能とかどこ吹く風のPうまい棒の板面にはパチンコ機の未来を感じないわけがありません。

以上、導入前に言えよレポ。