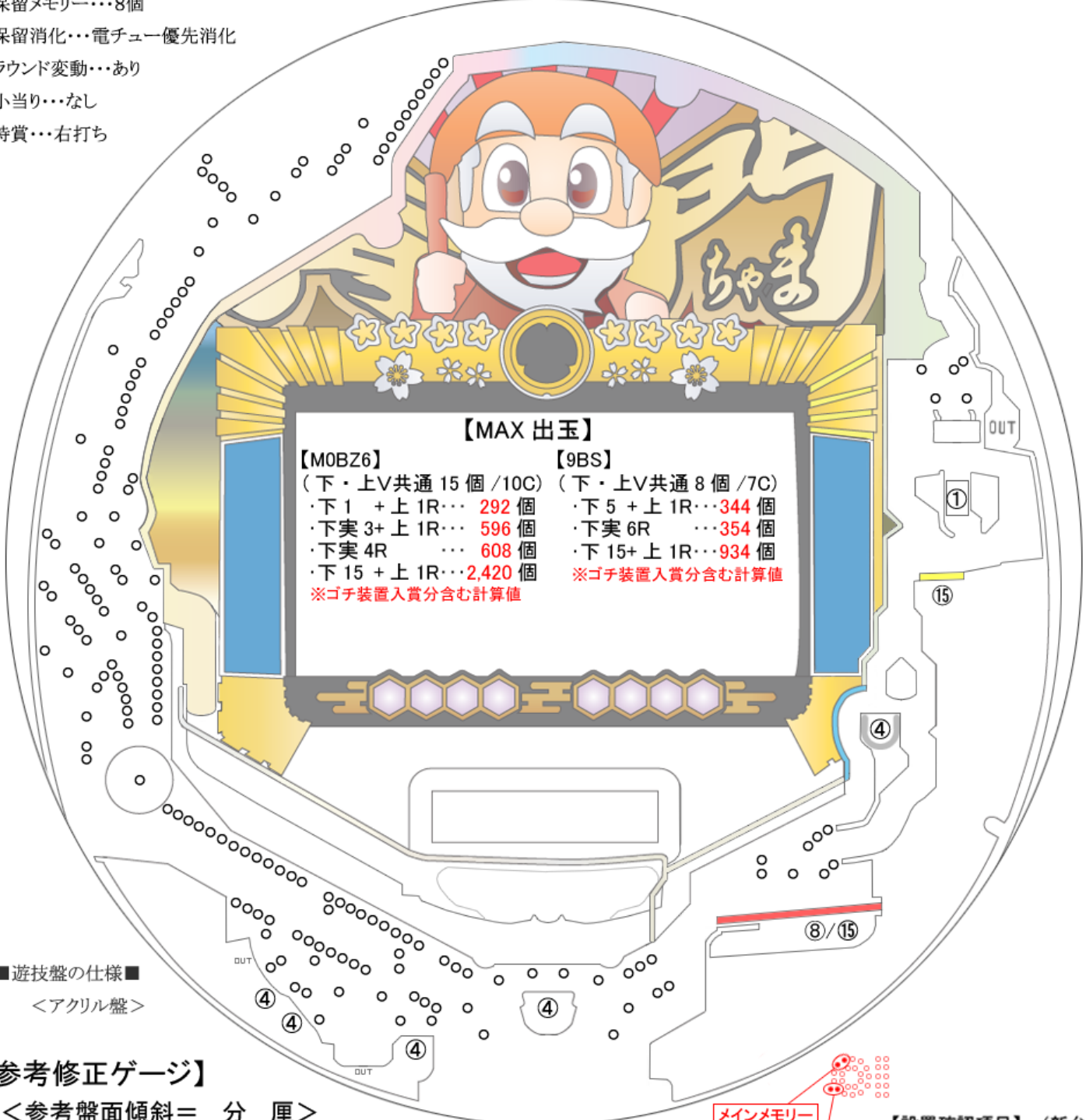


【MOBZ6】 確率 = 1/208.1 確変 = ・初 50.0%・継続 100.0%(ST=150)
電サポ = ・ST中 / 150 回・通常後 / 0 回 賞球 = 4&1&4&15&15
【9BS】 確率 = 1/99.9 確変 = ・初 50.0%・継続 100.0%(ST=50)
電サポ = ・ST中 / 150 回・通常後 / 0 回 賞球 = 4&1&4&8&8

- 潜伏確変仕様…なし
- 保留メモリー…8個
- 保留消化…電チュー優先消化
- ラウンド変動…あり
- 小当り…なし
- 特賞…右打ち



【MAX 出玉】

【MOBZ6】	【9BS】
(下・上V共通 15 個 / 10C)	(下・上V共通 8 個 / 7C)
・下 1 + 上 1R… 292 個	・下 5 + 上 1R… 344 個
・下実 3+ 上 1R… 596 個	・下実 6R … 354 個
・下実 4R … 608 個	・下 15+ 上 1R… 934 個
・下 15 + 上 1R… 2,420 個	※ゴチ装置入賞分含む計算値
※ゴチ装置入賞分含む計算値	

■遊技盤の仕様■
＜アクリル盤＞

【参考修正ゲージ】
＜参考盤面傾斜 = 分 厘＞

メインメモリー
サブデジメモリー

- 【設置確認項目】 (新台)**
- ①番号確認 (遊技盤・枠・主基板)
 - ②主基板 (かしめ・封印シール)
 - ③払出基板 (ケース破損・開封)
 - ④その他基板 (破損・開封・コネクタ)
 - ⑤遊技釘・風車 (本数・形状・材質)
 - ⑥発射装置 (実発射にて確認)
 - ⑦払出装置 (実入賞の払出にて確認)
 - ⑧図柄作動確認 (液晶・メイン・サブ)

【点検確認】 (部品)

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| A : 製造番号・番号票の点検 | D : 発射装置の点検 (確認) |
| 1: 遊技盤番・2: 枠・3: 主基板 | 18: タッチセンサー作動確認 |
| B : 主基板等の点検 | 19: 発射個数・20: 球飛び位置 |
| 4: 主基板のケース異常・開封 | E : 遊技基本動作の点検 (確認) |
| 5: 主基板の形状異常・異物 | 21: 入賞賞球数・22: 最大入賞数 |
| 6: 払出基板のケース異常・開封 | 23: 役物作動・24: 図柄表示作動 |
| 7: 払出基板の形状異常・異物 | F : その他の点検 |
| 8: ロムの形状・装着異常 | 25: 全ての接続箇所点検 |
| C : 形状異常・異物の点検 | 26: スピーカーの作動確認 |
| 9: 周辺基板・10: 中継端子板 | 27: 各種ランプの点灯確認 |
| 11: 外部端子板・13: コネクター | |
| 12: ユニット接続端子板・14: 配線 | |
| 15: 裏バック・16: 遊技くぎ及び風車 | |
| 17: 上下皿 | |