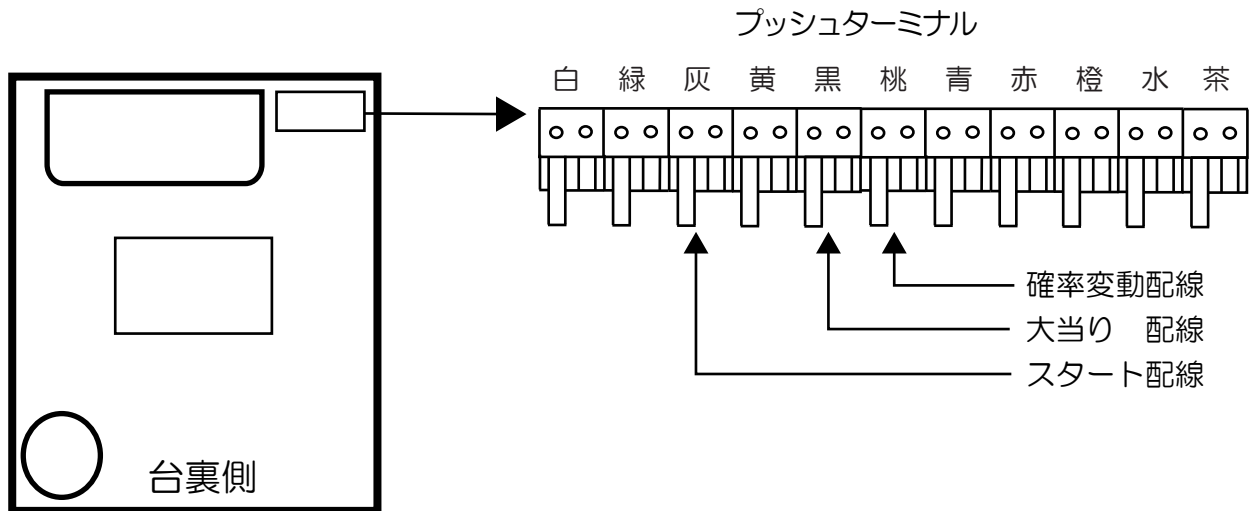
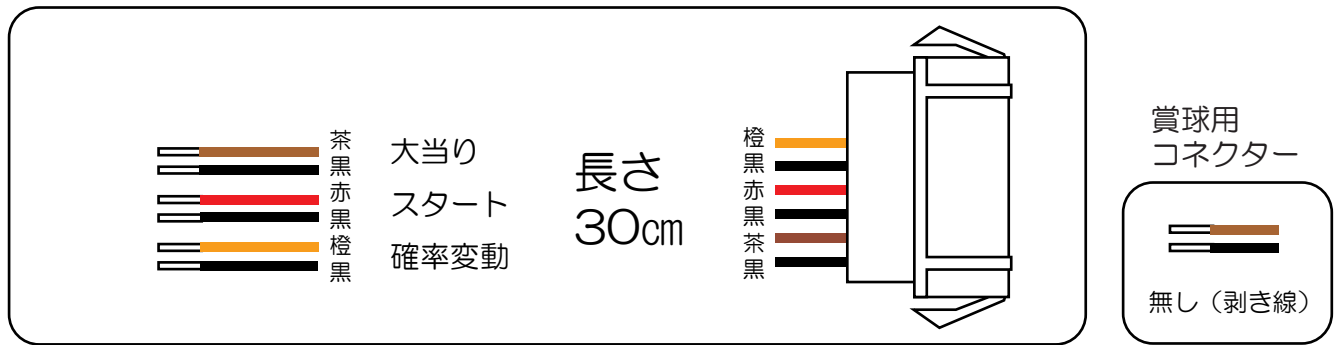


# 平和 (OJA)



黄門ちゃま6 L9BZ6

- (白) 賞球：賞球払出装置が遊技球を10個払い出す度に出力します。
- (緑) 扉・枠開放：遊技枠またはガラス扉が開放時に出力します。
- (灰) 図柄確定回数：特別図柄の変動停止毎に出力します。
- (黄) 始動口：始動口入賞毎に出力します。
- (黒) 大当り1：全ての大当り中に出力します。
- (桃) 大当り2：全ての大当り中、時短中に出力します。
- (青) 大当り3：全ての大当り中に出力します。
- (赤) 大当り4：全ての大当り中に出力します。
- (橙) メイン賞球：全ての入賞口入賞時において、賞球払出装置に合計10個の賞球を指示する度に出力します。
- (水) セキュリティ：RWMの初期化が発生した場合に0.128秒間・  
不正入賞エラーが発生した場合に0.128秒間・  
電波を検知している間（発生から最低0.128秒間）・  
大入賞口過剰入賞エラーが発生した場合に0.128秒間・  
入賞頻度異常エラーが発生した場合に0.128秒間・  
確変領域異常通過エラーが発生した場合に電源断まで出力・  
大入賞口異常排出エラーが発生した場合に0.128秒間・  
大入賞入出球不一致エラーが発生した場合に0.128秒間・  
振動エラーが発生した場合に0.128秒間（確変領域アタッカーショット開放時のみエラー発生を検知）・  
ベース異常エラーが発生した場合に0.128秒間・  
盤面スイッチの接続異常を検知している間・  
アウトスイッチの接続異常を検知している間・磁気を検知している間出力。  
（出力条件が重複した場合は、全出力停止条件が整うまで出力を継続します。）
- (茶) アウト：アウトスイッチを10個通過する度に出力します。