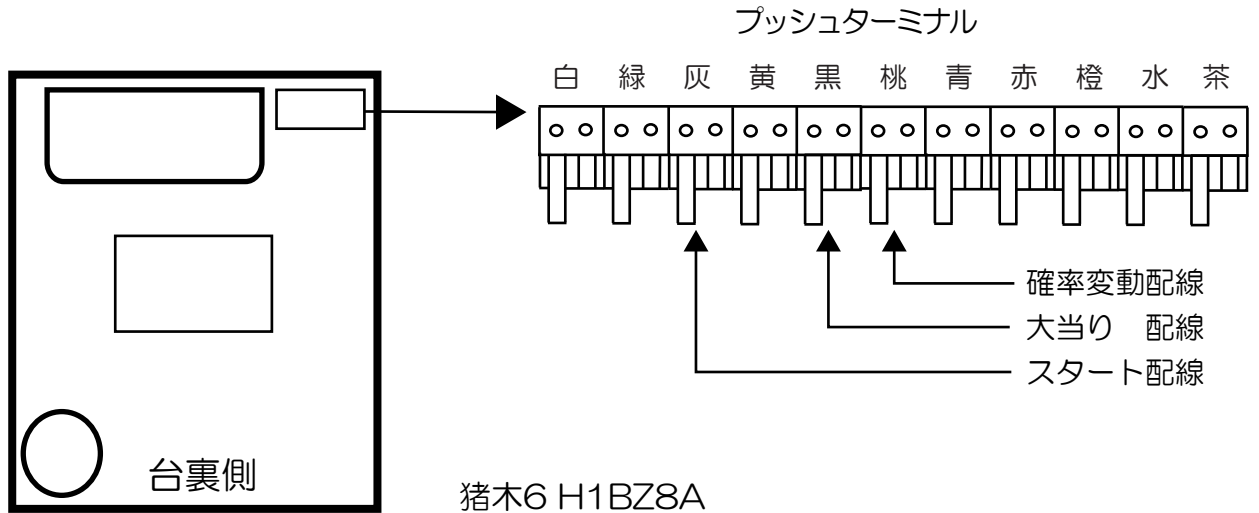
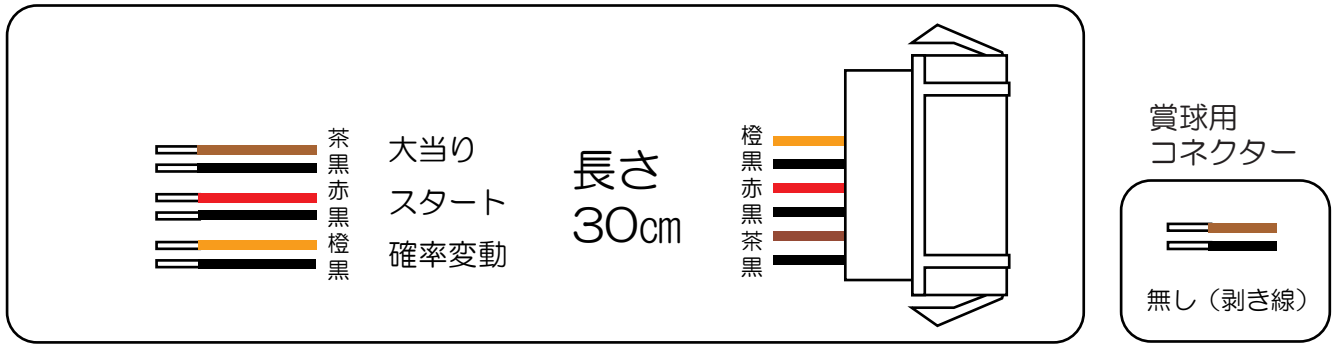


平和 (OJA)



- (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：下記の大当り中+電サポ中+SKR中に出力します。
電サポ中又はSKR中以外：全ての大当り
電サポ中又はSKR中：全ての大当り、全ての小当り
- (青) 大当り3：下記の大当り中+電サポ中+SKR中に出力します。
電サポ中以外：全ての大当り
電サポ中：全ての大当り、全ての小当り
- (赤) 大当り4：下記の大当り中+SKR中に出力します。
SKR中以外：全ての大当り
SKR中：全ての大当り、全ての小当り
- (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・
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。