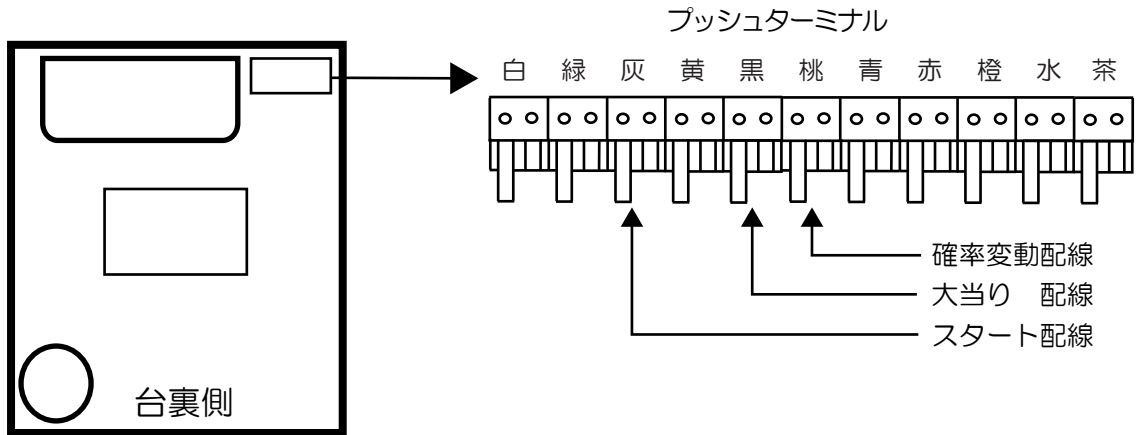
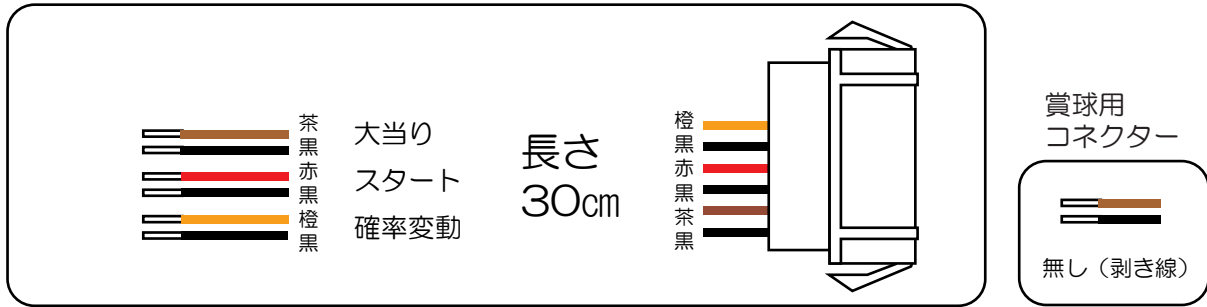


平和 (OJA)



JAWS再臨 (H1BY2・L1BU2S)

- (白) 賞球 : 賞球払出装置が遊技球を10個払い出す度に出力。
- (緑) 扉・枠開放 : 遊技枠またはガラス扉が開放時に出力。
- (灰) 図柄確定回数 : 特別図柄の変動停止毎に出力。
- (黄) 始動口 : 始動口入賞毎に出力。
- (黒) 大当り1 : 全ての大当り中に出力。
- (桃) 大当り2 : 全ての大当り中、時短中、101回転目以降の転落又は大当り変動中に出力。
 ・・・・H1BY2
 全ての大当り中・時短中・時短最低保障以降の転落又は大当り変動中に出力。
 ・・・・L1BU2S
- (青) 大当り3 : 全ての大当り中、時短中に出力。
- (赤) 大当り4 : 全ての大当り中に出力。
- (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。
- (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。