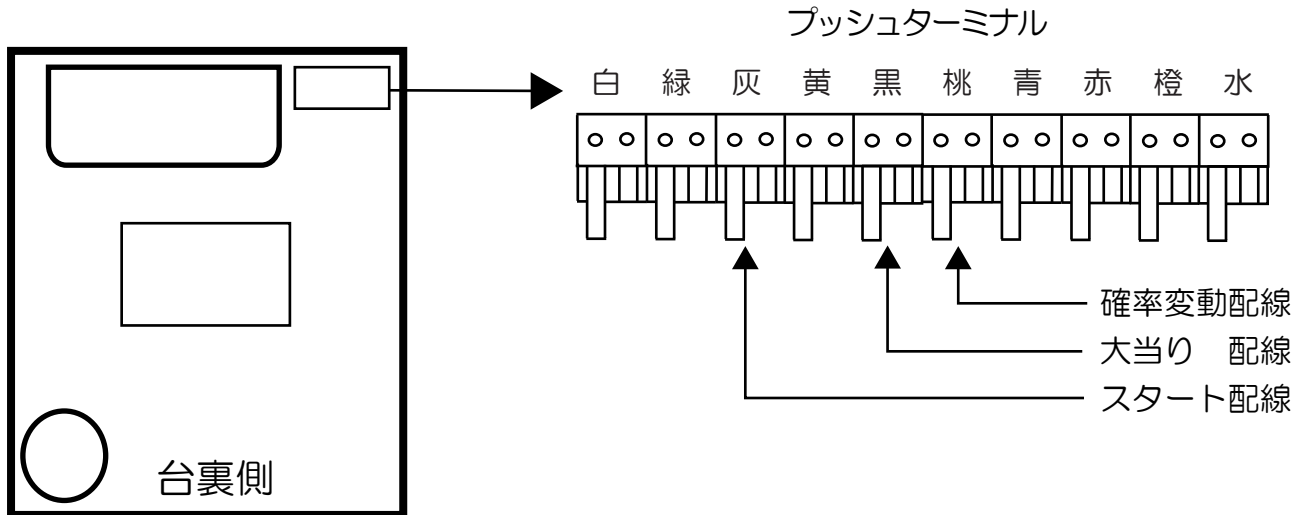
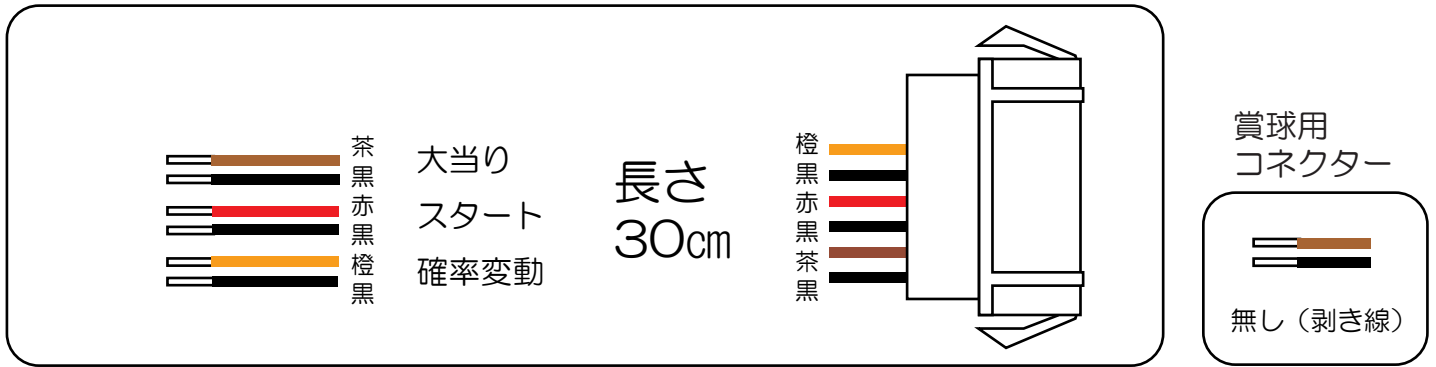


# 平和 (RISINGX)



## 烈火の炎2 (H1AZ・M1AZ1・9BZ)

- (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30秒間・不正入賞エラーが発生した場合に30秒間・電波を検知した場合30秒間・盤面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・確変領域異常通過エラーが発生した場合に電源断まで・大入賞口異常排出エラーが発生した場合に30秒間・大入賞口入出球不一致エラーが発生した場合に30秒間・振動エラーが発生した場合に30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) 出力します。・確変領域未通過エラーが発生した場合に30秒間・大入賞口過剰入賞エラーは発生した場合に30秒間出力 (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。)