

4.1 Gaming Machine Busy Response (eGMのビジー条件)

要約:

eGM: 短い処理時間が求められるプロセス途中でロングポールを受信したとき;

(例: リールをスピニング中、プレイヤーが紙幣を投入中)

ホスト← eGM: ビジーレスポンスを返すことができる;

→ ビジーレスポンス: [Addr]+[command:00] で構成;

ホスト: ビジーレスポンスを受信したら;

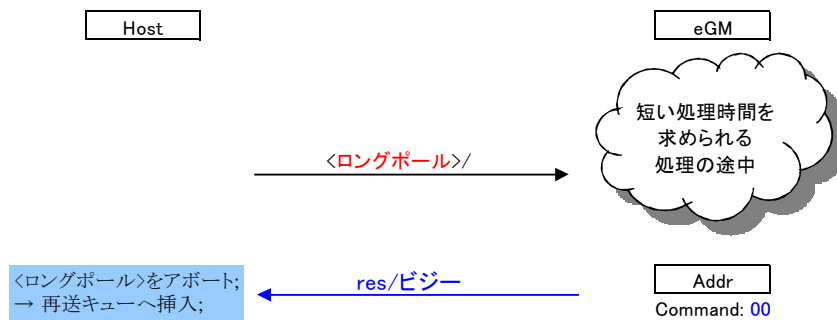
→ ロングポールをアボートした後、送信キューへ挿入; → 後で再送;

4.1 Gaming Machine Busy Response

In the event that a gaming machine receives a long poll when it is processing a time-sensitive task (e.g., spinning reels or accepting a bill) it can respond to the host with a gaming machine busy response.

This reply consists of the gaming machine address, followed by a 00 command code.

Upon receiving a gaming machine busy response, the host aborts the long poll attempt and reinserts the long poll into its transmit queue for transmission at a later time.



4.2 Loop Break Indication

When a gaming machine does not receive any address byte (a byte with the wakeup bit set, regardless of the polling address) for five seconds, it “chirps” by transmitting its own address byte with the wakeup bit set every 200 ms.

For gaming machines in a SMIB configuration, this indicates a failure in the gaming machine receive line.

For gaming machines in a daisy chain configuration, this indicates that the communication loop is broken at a location just before the gaming machine that is chirping.

Gaming machines located after the chirping machine will see the chirp as an address byte, and therefore will not chirp.

4.2 Loop Break Indication (ループブレイク指示)

eGM: アドレスバイト (MSB=1; ポーリングアドレス無関係) を5秒間、受信しない場合:

← eGM 自身のアドレスバイト (MSB=1) を200msごとに送信して警告(チャープ: chirping)する;

- eGM/SMIB構成のとき: eGMの受信回線に障害のあることを示す;
- eGM/ディジーチェーン構成のとき: チャープしているeGMの直前で、通信ループ回線が切れていることを示す;

** チャープしているeGMの直後にあるeGM: チャープをアドレスバイトと判断し、自身はチャープしない;

Note: A gaming machine only chirps if it is not receiving any address bytes. A gaming machine must not chirp for any other link down condition.

注: eGM: チャープするのはアドレスバイトを受信しないときだけ;

その他のリンク切れ条件時はチャープしないこと;