

To accommodate future protocol revisions, gaming machines must not attempt to enforce the 12 meter limit of the 6F or AF command by ignoring or NACKing the command.

If a host requests more than 12 meters, the gaming machine must respond with meters to the best of its ability.

It is permitted to ignore meter codes beyond the 12 meter limit, or respond with all requested meters so long as the maximum length of the response is not exceeded.

If for any reason the maximum length of the response would be exceeded by including all requested meters, or the gaming machine is unable to format more than 12 meters in the required response time, meter codes that would cause the length or time to be exceeded may be ignored.

- * 将来のSASプロトコル改定に対応可能にするには;
eGM: <6F>, <AF>コマンドで扱い可能なメータ数の上限を12とする現行仕様を前提に、同コマンドを無視したりNACKを返してはならない;
- * ホスト: 12メータ制限を超える要求をしたとき; eGM: 可能なかぎりのメータを返すこと;
- * 12メータ制限を超えるメータコードを指定したとき;
→ 超える部分のメータコードは無視してよい;あるいは、
→ メッセージの最大長を超えないかぎり、12を超える部分のメータ値を返してもよい;
- * すべてのメータを含めると;
メッセージの最大長を超えてしまう場合;または、
12メータを超えるメータ値をレスポンス所要時間内にフォーマットできない場合;
→ メッセージ長を超える、あるいは所要時間を超えるフォーマット処理部分は無視してもよい;
eGMとしてサポートする累計メータの一部をサポートしないゲームがあってもよい;

If the gaming machine transmits meters with more than 9 bytes of meter data, the host is free to ignore the extra most significant bytes.

- * eGM: 9バイト長を超えるメータデータを送信した場合;
→ ホスト: MSBバイトを超える余分なデータは無視してもよい;