7.10 Send Gaming Machine ID and Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1F	Gaming machine information コマンド
Game ID	2 ASCII	??	ゲーム ID(ASCII)(付録 C、表 C-1 参照)
Additional ID	3 ASCII	???	追加ゲーム ID(ASCII)。追加 ID をサポートしないEGM のとき、このフィールドには ASCII "0" を詰めること。
Denomination	1 binary	00-FF	この EGM の SAS アカウンティングデノミを表す二進数(付録 C、表 C-4 参照)
Max bet	1 binary	01-FF	EGM に構成した最大マックスベット、または最大構成マックスベットが 255 以上のとき FF
Progressive Group	1 binary	00-FF	EGM に現在構成済みのプログレシブグループ
Game options	2 binary	0000-FFFF	オペレータが選択したゲームオプション。このビット構成は EGM のタイプに依存して決まる。(付録 C、表 C-2 参照)
Paytable ID	6 ASCII	??????	ペイテーブル ID(ASCII)(付録 C、表 C-3 参照)
Base %	4 ASCII	??.??	最大ベットに対する論理的なベース払い戻し率(ASCII)。小数点は暗黙に想定されており送信しないこと。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.23b Send Extended Game N Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	B5	Send extended game n information コマンド
Length	1 binary	09-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号 (0000=ゲーム機)
Max bet	2 BCD	0000-9999	ゲーム n のマックスベット; ゲームクレジット単位
Progressive group	1 binary	00-FF	ゲーム n の SAS プログレシブグループ
Progressive levels	4 binary	00000000-FFFFFFFF	ゲーム n の SAS プログレシブレベル; LSB = レベル 1, MSB = レベル 32, 各 SAS プログレシブレベルのビットはイネーブル状態
Game name length	1 binary	00-14	ゲーム n の名前のテキスト長
Game name	X ASCII	???	(任意) ゲーム n またはゲームファミリの ASCII 名
Paytable name length	1 binary	00-14	ペイテーブルの名前の長さ
Paytable name	X ASCII	???	(任意) ペイテーブルまたはペイテーブルのコレクションの ASCII 名
Wager categories	2 BCD	0000-9999	サポートされる賭け金カテゴリ数
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC