

When the game number is zero, all games supported by the gaming machine are considered in the response to long poll B5, whether they are currently enabled or not.  
When the denomination is not specified or is zero, all supported denominations are considered.  
When the response is based on multiple games and/or multiple denominations, the max bet field will contain the largest max bet value, the progressive group is the SAS group number if any game considered is configured for a SAS progressive level, and the progressive levels will have bits set for all active SAS progressive levels for all games considered.  
The progressive levels field must never have any bits set for levels other than SAS progressive levels.  
If the progressive group field is zero, the progressive levels field will be zero.

ゲーム番号:

<B5>/GN = 0 のとき: eGM の現在状態(イネーブル/ディセーブル)にかかわらず、サポートされる  
全ゲームが対象となる;

デノミ(ブレアンブル):

\* 指定なし、または 0 のとき: サポートされる 全デノミが対象となる;

全ゲームが対象/全デノミが対象となったときのレスポンス: <B5>/res

- マックスベット: 最大のマックスベット値を返す;
- プログレシブグループ: プログレシブレベルを設定していないゲームのときは SAS グループを返す;
- プログレシブレベル: 対象の全グループでアクティブ状態の全 SAS プログレシブレベルのビットをセットして返す;

プログレシブレベル: SAS プログレシブレベル以外のレベルのときは一切、ビットを立てないこと;

プログレシブグループ: 0 のとき、プログレシブレベルもゼロとなる;

The game name is an optional ASCII string identifying the game theme.

For any response which considers multiple paytables, the response may identify the common game theme, if any, or the overall cabinet theme, if any.

The payable name is an optional ASCII string identifying a specific payable. For any response which considers multiple paytables, the payable name should identify the entire collection of paytables.

The wager categories field indicates how many wager categories within one payable have individual Coin In meters.

If a payable has only one wager category, this field may be 0 or 1.

For any response which considers multiple paytables, this field should be 0.

A wager category of greater than 0 indicates long poll B4 is supported for that payable.

See Section 7.24 for more information about wager categories.

ゲーム名 (Game name): ゲームのテーマを識別する任意の ASCII 文字列;

\* 複数のペイテーブルを考慮したレスポンス: 共通するゲームのテーマ、または eGM 全体のテーマとして使う名前;

ペイテーブル名 (Paytable name): 特定のペイテーブルを識別する任意の ASCII 文字列;

\* 複数のペイテーブルを考慮したレスポンス: ペイテーブルの集合の全体を識別する名前を付けること;

賭け金カテゴリ (Wager categories): → (7.24);

→ ひとつのペイテーブル内で独立したコイン-イン(Coin In)メータを持つ賭け金カテゴリの数;

- \* 例: あるペイテーブルに賭け金カテゴリが1つだけあるとき、このフィールドは 0 または 1 となる;
- \* 複数のペイテーブルを考慮したレスポンス: このフィールドは 0 であること;
- \* 賭け金カテゴリ > 0 のとき: そのペイテーブルには <B4> がサポートされる; (7.24a/b)