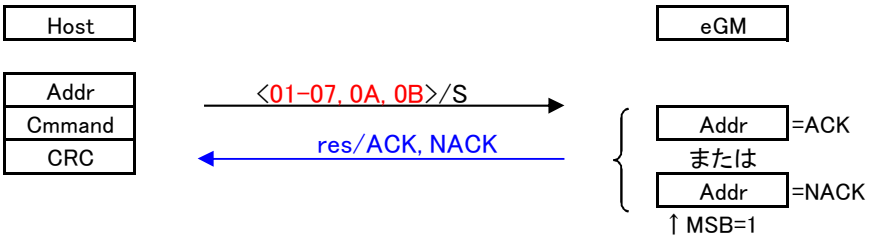
7.4 Send Selected Meters for Game N Long Poll
（イネーブル/ディセーブルするロングポール<01-07, 0A, 0B>/S）

要約: ホストからeGM の各種機能(ゲームのプレイ、サウンド、ビルアクセプタ、メンテナンスモード)を
イネーブル/ディセーブルする;

→ ホスト: タイプSメッセージ(7.4a)を送信; eGM: レスポンス(7.4b)を返す;

7.4 Enable/Disable Long Polls
Various aspects of the gaming machine can be enabled or disabled by the host.
These include game play, sound, bill acceptor, and maintenance mode.
The type S message format from the host includes an address, command, and message CRC, and it is detailed in Table 7.4a.
When the gaming machine receives one of these long polls, it validates the message CRC and data, and if valid, ACKs the message.
Otherwise the message is NACKed. The gaming machine response is detailed in Table 7.4b.
For a complete list of enable/disable long polls, refer to Appendix B.

01 S Shutdown (lock out play) シャットダウン(プレイをロックアウト)
02 S Startup (enable play) スタートアップ (プレイをイネーブルにする)
03 S Sound off (all sounds disabled) サウンドをオフ(すべての音声をディセーブルにする)
04 S Sound on (all sounds enabled) サウンドをオン(すべての音声をイネーブルにする)
05 S Reel spin or game play sounds disabled リールのスピンまたはゲームプレイのサウンドをディセーブルにする
06 S Enable bill acceptor ビルアクセプタをイネーブルにする
07 S Disable bill acceptor ビルアクセプタをディセーブルにする
08 S Configure bill denominations 紙幣のデノミを設定する
09 M Enable/disable game n ゲームNをイネーブル/ディセーブルにする
0A S Enter maintenance mode メンテナンスモードを開始する
0B S Exit maintenance mode メンテナンスモードを終了する
0E S Enable/disable real time event reporting RTEモードをイネーブル/ディセーブルにする