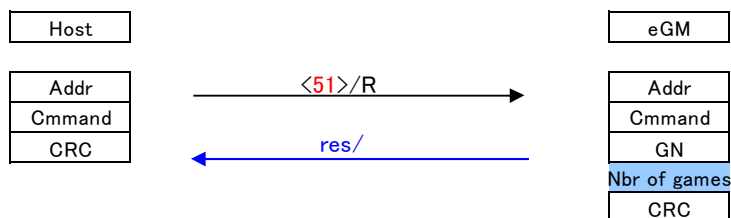


7.6.3 Send Number of Games Implemented (実装済みゲーム数を返す<51>/R)

要約: 実装済みゲームの数を返す; プレイヤがプレイ可能なゲーム数ではない;

7.6.3 Send Number of Games Implemented

The host issues the type R long poll with a 51 command code to obtain the number of implemented games from a gaming machine. The gaming machine response to this long poll is detailed in Table 7.6.3 below:



The response to long poll 51 must indicate the total number of games implemented on the gaming machine. Games must be numbered from 0001 through the number in the long poll 51 response. Each game must maintain an independent set of game play meters.

ゲーム番号: 0001から<51>res で返される最大数まで番号を付けること;
各ゲーム: 独立したプレイメータを持つこと;

If a gaming machine does not support multi-game extensions, it must respond with the number of games implemented equal to zero. It must also ignore all multi-game polls that specify a game number other than zero. However, for backwards compatibility, it must be understood that some gaming machines not supporting multi-game extensions will ignore long poll 51.

eGM: マルチゲーム拡張機能をサポートしていない場合:

- <51>へ res/0 (=実装済みゲーム数) を返すこと;
- ゲーム番号: 0 以外を指定したマルチゲームポーラは無視すること;
- 旧レベルとの互換性上、マルチゲーム拡張機能をサポートしないeGM: <51>lp を無視することがあるので注意;

A gaming machine with only one game or payable may support multi-game extensions by responding to long poll 51 with the number of games implemented equal to one.

In this case, it would generally respond to multi-game polls that specify a game number of one with the same data as used to respond to game number zero.

If more than one payable is available to the operator, and separate meters are maintained for each payable, a gaming machine should support multi-game extensions even if only one game can ever be available to the player at one time.

eGM: 実装したゲーム(ペイテーブル)がひとつだけのときでも;

- <51>lp へ res/1 (=実装済みゲーム数) を返すことにより、マルチゲーム拡張機能をサポートできる;

この場合、

- ゲーム番号1を指定した<51>lp には、res/0 (=実装済みゲーム数) に返すのと同じデータを返すこと;

eGM: ペイテーブル(実装済みゲーム)が複数あり、それぞれ独立したメータを備えている場合;

- プレイヤが同時にプレイできるゲームがひとつだけのときでも、マルチゲーム拡張機能をサポートすること;