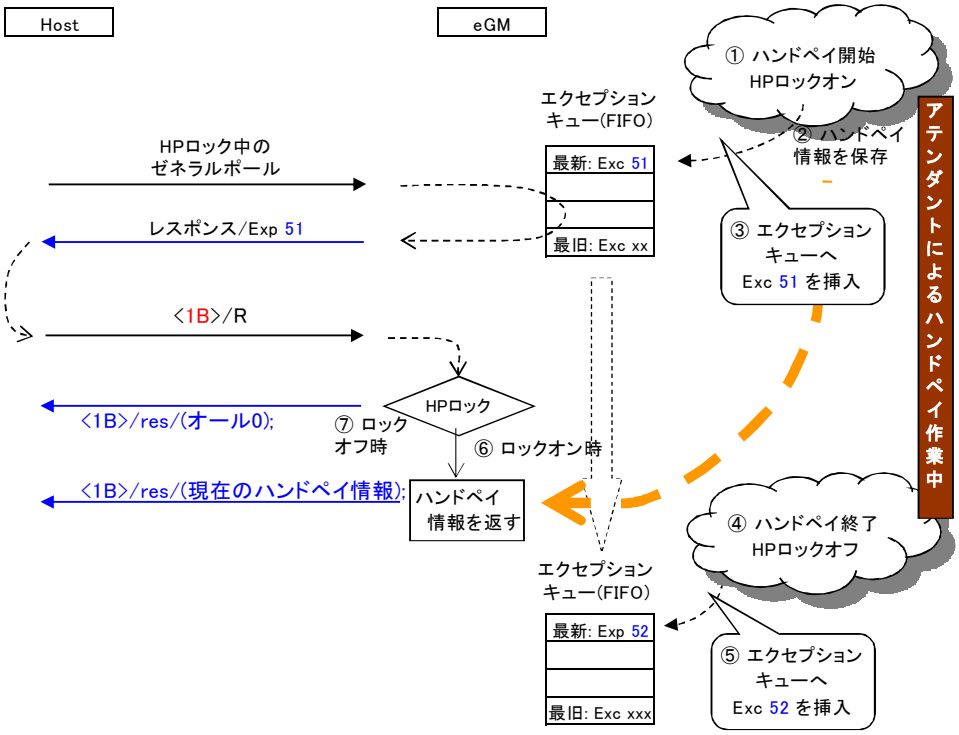
7.8.2 Regacy Handpay Reporting (レガシー[旧方式]ハンドペイのレポート)

要約:
eGM: ハンドペイ条件発生: (例: [キャンセルクレジット]を押す=>eGM の払い出し条件による;)
→ ① ハンドペイロックをセット(開始):
② ハンドペイ情報を保存;
③ Exc 51 をエクセプションキューへ挿入;

ハンドペイ条件クリア: (アテンダント: HP作業を終了):
→ ④ ハンドペイロックをリセット;
⑤ Exc 52をセクションキューへ挿入;

ホスト: <1B>lp → eGM: ⑥ ハンドペイロック条件のとき現在のハンドペイ情報を返す;

7.8.2 Legacy Handpay Reporting
The original handpay reporting behavior defined in SAS is to insert exception 51 in the exception queue when the gaming machi ne locks up in a handpay, and insert exception 52 in the queue when the handpay condition is reset.
Any time the host sends the 1B long poll while the gaming machine is in a handpay lockup, the current handpay information is returned. Long poll 1B returns all zeros whenever the gaming machine is not currently in a handpay lockup.



Due to this original definition of the handpay exceptions, it must be understood that some systems may not know to poll for t he 1B data in response to exception 51.
In order to be compatible with such a system, a gaming machine must provide an operator configuration to enable legacy handpay reporting or otherwise disable the re-issuing of exception 51 every 15 seconds.

本来のハンドペイエクセプションはこのようなデザインであったため、現在、一部のシステムには
レガシーハンドペイ (Exc 51に対して<1B>ポールを発行) を認識しないものがあることに注意;

現行のハンドペイとレガシー(旧)ハンドペイの互換性を確保するには:
eGM: → レガシーハンドペイ機能をイネーブルにするオペレータ設定パラメータを用意する; または;
→ 15秒ごとにExc 51を再発行する機能をディセーブルにする;