

[SAS6.02] 6 章 目 次

(2019/09/23 17:02)

6 章 ロム シグナチャ (署名).....	6-2
6.1 検証.....	6-2
6.2 メッセージフォーマット	6-3

SECTION 6 ROM SIGNATURE	6 章 ロム シグナチャ (署名)
6.1 Verification	6.1 検証
Any gaming machine may be required to perform a calculation to verify the contents of its game ROM(s) upon request.	ゲーム機はすべて、要求時にゲームロムの内容を検証するための計算を実行する必要がある。
All of the gaming machine's program memory that influences game outcomes must be included in this calculation.	この計算の対象には、ゲームの結果に影響を与えるゲーム機のプログラムメモリをすべて含めること。
The ROM signature calculation utilizes the 16-bit CRC algorithm, defined in Section 5, with the variable ROM verification seed.	ロムシグナチャの計算には、5 章で説明した 16 ビット CRC 生成アルゴリズムに検証用の可変長シード値を指定して使用する。
The gaming machine receives a two-byte ROM verification seed to initiate a signature calculation using its ROM contents as data.	ゲーム機は ROM の内容をデータとしてシグナチャ計算を開始するための、2 バイト長の ROM 検証シードを(ホストから)受け取る。
The gaming machine reads its relevant ROM address space in a serial manner.	ゲーム機は正当な ROM アドレス空間をシリアルに読み込む。
For gaming machines with multiple byte wide ROMs, the signature of the first ROM is used as the seed for the second ROM, and so on.	複数バイトワイドの ROM を備えているゲーム機では、最初の ROM のシグナチャを 2 番目の ROM のシードとして使うという方法で検証する。
For gaming machines that utilize interleaved memory, the least significant byte of each word is used to calculate the signature of the lower ROM.	インターリーブメモリを備えているゲーム機では、各ワードの LSB を下位 ROM のシグナチャ計算に使う。
The resultant signature is then used as the initial seed for calculating the signature over the most significant byte (i.e., upper ROM).	計算して得られたシグナチャは、MSB(上位 ROM)のシグナチャ計算の初期シード値として使う。
While performing this computation, the gaming machine must continue to respond to all communications.	この計算を実行中、ゲーム機はすべての通信に応答を返す処理を続行すること。
A gaming machine is expected to compute its signature as soon as possible after receiving the ROM verification seed.	ゲーム機は ROM 検証シードを受信した後、速やかにシグナチャを算出することが求められる。
The ROM signature is returned to the host in response to the first general poll received after completing the signature calculation.	ROMシグナチャは、計算終了後、最初のゼネラルポールを受信したとき、そのレスポンスでホストへ返す。
This is a known exception to the rule for responding to a general poll, and the host takes care of this anomaly.	これはゼネラルポールにレスポンスを返さないという規則に対する既知の例外事項であり、ホストはこの例外を処理する。
If a second signature calculation request is received while a calculation is in progress or a ROM signature response is pending transmission, it supersedes the initial request.	シグナチャの計算途中、あるいはROMシグナチャのレスポンス送信が保留中に、次のシグナチャ計算リクエストを受信したときは、最初のリクエストより後のリクエストを優先して扱う。

6.2 Message Format	6.2 メッセージフォーマット
The ROM signature verification request long poll is detailed in Table 6.2a.	ROM シグナチャ検証リクエストのロングポールの詳細は表 6.2a 参照。
The gaming machine ACKs or NACKs the message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	ゲーム機がこのロングポールメッセージに対して返す ACK/NACK の詳細は、表 7.4b 参照。
Once the gaming machine has calculated the ROM signature, it sends the message detailed in Table 6.2b in response to the next general poll it receives.	ゲーム機は ROM シグナチャを計算すると、次に受信したゼネラルポールに対するレスポンスとして表 6.2b に詳述したメッセージを送信する。

6.2a ROM Signature Verification コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	21	ROM signature verification コマンド
Seed	2 binary	0000-FFFF	ROM の検証シード
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

6.2b ROM Signature Verification コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	21	ROM signature verification コマンド
Signature	2 binary	0000-FFFF	ROM シグナチャ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC