

[SAS6.02] 12 章 目 次

(2018/07/15 15:39)

12 章 リアルタイムイベントのレポートイング.....	12-2
12.1 RTE レポートイングのイネーブル/ディセーブル	12-2
12.2 ポーリングの方法.....	12-2
12.3 優先順.....	12-2
12.4 ホスト/ゲーム機の肯定応答(ACK).....	12-3
12.5 イベントレスポンスのフォーマット.....	12-3
12.5.1 (FF[Exc/4F]): 「紙幣を受け付けた」 イベントメッセージ.....	12-3
12.5.2 (FF[Exc/7C]) 「レガシーボーナス入賞」イベントメッセージ	12-4
12.5.3 (FF[Exc/7E]) (ゲーム開始) イベントメッセージ.....	12-5
12.5.4 (FF[Exc/7F]) (ゲーム終了) イベントメッセージ.....	12-6
12.5.5 (FF[Exc/88]) 「リール N が停止した」 イベントメッセージ.....	12-6
12.5.6 (FF[Exc/8A]) 「ゲームリコールエントリを表示」 イベントメッセージ.....	12-7
12.5.7 (FF[Exc/8B]) 「カード所有/所有せず」イベントメッセージ	12-7
12.5.8 (FF[Exc/8C]) 「ゲームを選択済み」 イベントメッセージ	12-8
12.6 No Activity (ノー アクティビティ)エクセプション	12-8
12.7 ロム署名レスポンス	12-8

SECTION 12 REAL TIME EVENT REPORTING		12 章 リアルタイムイベントのレポーティング	
For situations where real time event reporting is desired, the gaming machine can be configured to report events in response to long polls as well as general polls.		イベントのレポーティングがリアルタイムに必要な状況に対応するため、ゲーム機はゼネラルポールの他、ロングポールに対応してイベントをレポートするように構成することができる。	
This allows events such as reel stops, coins in, game end, etc., to be reported in a timely manner.		この機能によりリール停止、コイン-イン、ゲーム終了等のイベントをタイムリーにレポートできる。	
Gaming machines must default to the polling and response structure detailed in Sections 2 and 3 on initial power up and when recovering from a power down condition.		ゲーム機は最初に電源をオンにしたとき、および電源がダウンしている状態からリカバリしたときのポーリングとレスポンスのデフォルトの構成は、2 章および 3 章で説明したように実装しなくてはならない。	
12.1 Enabling/Disabling Real Time Event Reporting		12.1 RTE レポーティングのイネーブル/ディセーブル	
To configure a gaming machine for real time event reporting or to disable real time event reporting on a gaming machine, the host issues the type S long poll detailed in Table 12.1.		ゲーム機のリアルタイム イベントレポーティング機能をイネーブルまたはディセーブルに構成するには、<OE>/S を送信する(表 12.1)。	
The gaming machine ACKs or NACKs this message as detailed in Table 7.4b on page 7-5.		ゲーム機は<OE>に対して ACK または NACK を返す(表 7.4b)。	
7.4b ACK/NACK レスポンス			
Address	1 binary	01-7F,	ACK を返す EGM のアドレス
		81-FF	NACK を返す EGM のアドレス(x80 との論理和)
12.1 Enable/Disable Real Time Event Reporting コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	OE	Enable/Disable real time event reporting コマンド
Enable/disable	1 binary	00-01	00-ディセーブル; 01-イネーブル
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC
12.2 Polling Method		12.2 ポーリングの方法	
The polling format defined in Section 2 is used by the host to obtain meter information.		ホストは 2 章で定義したポーリングフォーマットを使って、メータ情報を取得する。	
However, the polling rate can be increased to 40 ms in order to better approximate real time reporting.		ただしポーリング間隔はリアルタイム レポーティングによりの確に近似させるため、(通常の 200ms 以内から) 40ms へ短くすること。	
12.3 Priority		12.3 優先順	
Event reporting takes priority over long poll responses.		イベントレポーティングはロングポールのレスポンスより優先順は高くなる。	
If a gaming machine has any outstanding events to report when it receives a long poll, it reports the event.		ゲーム機がロングポールを受信したとき、レポートすべき未処理イベントがあるときは、まず当該イベントをレポートすること。	

12.4 Host/Gaming Machine Acknowledgment	12.4 ホスト/ゲーム機の肯定応答(ACK)		
When the host receives an event response to a long poll, it considers the long poll NACKed and reinserts the long poll into its transmit queue.	ホストは発行したロングポールに対して(ゲーム機から)イベントレスポンスを受信すると、当該ロングポールに NACK が返されたものと見なし、再度、同じロングポールを送信キューへ挿入する。		
In the event that the host receives an invalid event response to a long poll, it NACKs the message by reissuing the original long poll.	ホストは送信したロングポールに対して無効なイベントレスポンスを受信したときは、最初のロングポールを再送信することで当該メッセージに対する NACK とする。		
12.5 Event Response Format	12.5 イベントレスポンスのフォーマット		
When configured for real time event reporting, gaming machines no longer report exceptions as single byte codes.	リアルタイム イベントレポーティング機能が構成されているとき、ゲーム機は(通常の)単一バイトコードによるエクセプションをレポートしない。		
All exceptions are reported using the event message detailed in Table 12.5.	すべてのエクセプションはイベントメッセージ (表 12.5) を使ってレポートする。		
Some exceptions, detailed in Sections 12.5.1 through 12.5.8, contain additional data.	一部のエクセプションは付加データを持つ (12.5.1-12.5.8 参照)。		
The gaming machine only sends this data when it is configured for real time event reporting.	ゲーム機は、リアルタイム イベントレポーティング機能を構成した場合にのみ、付加データを送信する。		
12.5 RTE (Real Time Event) イベントレポートメッセージの一般形式			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイムイベントメッセージ ID
Exception code	1 binary	00-FF	エクセプションコード(付録 B 参照)
Data	X varies	???...	任意の追加データ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC
12.5.1 Bill Accepted	12.5.1 (FF[Exc/4F]): 「紙幣を受け付けた」 イベントメッセージ		
This message, detailed in Table 12.5.1, includes the country code, denomination code, and the number of accepted bills of this type.	このメッセージ(表 12.5.1) には国別コード、デノミコード、このタイプの受付け済み紙幣数が含まれる。		

12.5.1 Bill Accepted イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Bill accepted	1 binary	4F	Bill accepted (紙幣受付け) エクセプション
Data	6 BCD	00-99 00-99 00000000 - 99999999	カントリーコード(付録 C、表 C-5 参照) デノミコード(付録 C、表 C-6 参照) このタイプで受け付けた紙幣の枚数
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.5.2 Legacy Bonus Pay Was Awarded	12.5.2 (FF[Exc/7C]) 「レガシーボーナス入賞」イベントメッセージ
When a system initiated legacy bonus or multiplied jackpot is awarded by the gaming machine, it reports the multiplier and multiplied win amount, if any, and the tax status and bonus amount, if any.	ゲーム機は、システムのレガシー ボーナスを開始したとき、またはマルチプライドジャックポットの入賞を決定したとき、当該システムのマルチプライヤ(乗数)と乗数を乗じた賞金額(存在時)、課税ステータス、ボーナス金額(存在時)をレポートする。
The message format is detailed in Table 12.5.2.	メッセージフォーマットの詳細は表 12.5.2 参照。

12.5.2 Legacy bonus Pay Was Awarded イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Legacy bonus pay	1 binary	7C	Legacy bonus pay was awarded (レガシーボーナス入賞) エクセプション
Multiplier	1 binary	00-OA または 81-8A	1 byte binary multiplier (bit 7: 1 = non-deductible, 0 = deductible) 00 = no multiplied win 1 バイト 2 進数のマルチプライヤ(乗数) (ビット 7: 1=課税; 0=非課税); 00=賞金に乗数を適用しない
Multiplied win	4 BCD	00000000-99999999	Multiplied win amount, not including the original win, in SAS accounting denom units 賞金に乗数を掛けた金額; 元となる賞金額を含まず; SAS アカウンティングデノミ単位
Tax status	1 binary	00-02	Tax status of the legacy bonus award 00 – Deductible or no award 01 - Non-deductible 02 - Wager match レガシーボーナス賞金の課税状態; 00-非課税、または賞金なし; 01-課税; 02-賭金と同額
Bonus	4 BCD	00000000-99999999	Legacy bonus award amount (from long poll 8A) in SAS accounting denom units レガシーボーナス賞金額 (<8A>:表 13.3 より); SAS ア

			カウンティングデノミ単位
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.5.3 Game Start	12.5.3 (FF[Exc/7E]) (ゲーム開始) イベントメッセージ
When a game is initiated, the gaming machine sends the game start message detailed in Table 12.5.3.	ゲームを開始したときゲーム機は(FF)/7E「ゲーム開始」メッセージ(表 12.5.3)を送信する。
Included with this message is the number of wagered credits for the current game, coin in meter, wager type, and progressive group for the current game.	このメッセージには現在プレイ中のゲームに賭けたクレジット数、コイン-インメータ、賭タイプ、プレイ中のゲームのプログレシブグループが含まれる。

12.5.3 Game Start イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Game start	1 binary	7E	Game start (ゲーム開始) エクセプション
Credits wagered	2 BCD	0000-9999	Credits wagered for the current game, in units of game denomination 現行ゲームに賭けたクレジット; ゲームデノミ単位
Total coin in meter	4 BCD	00000000-99999999	Total coin in meter after credits wagered, in SAS accounting denom units クレジットを賭けた後のトータルコイン-インメータ; SAS アカウンティングデノミ単位
Wager type	1 binary	00-FF	ビット 説明 5-0 Denomination of game played, from Table C-4, or 0 if not multi-denom プレイ中のゲームデノミ(表 C-4 参照); マルチ-デノミ以外のとき 0 6 0 = Not multi-denom 1 = Multi-denom machine 0=非マルチ-デノミ EGM; 1=マルチ-デノミ EGM 7 0 = Max bet not wagered 1 = Max bet wagered 0=マックスベットで賭けていない; 1=マックスベットで賭けている
Progressive group	1 binary	00-FF	Progressive group for this game (only if this game is SAS progressive) このゲームのプログレシブレグループ (SAS プログレシブゲームの場合のみ)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note that the credits wagered field is in units of actual game credits wagered, independent of any denomination.	credits wagered (賭クレジット数) フィールドは、デノミとは関係なく実際に賭けたゲームクレジット単位とする。
--	--

The Total Coin In meter, and all of the meters in other RTE responses, remain in units of the SAS accounting denomination.	トータル コイン-インメータ、およびその他の RTE レスポンスに含まれるすべてのメータは、SAS アカウンティングデノミ単位のままとする。
12.5.4 Game End	12.5.4 (FF[Exc/7F]) (ゲーム終了) イベントメッセージ
After the final game outcome evaluation, the gaming machine reports the game end event detailed in Table 12.5.4.	ゲームの最終結果が出た後、ゲーム機は (FF[Exc/7F]) 「ゲーム終了」 イベント(表 12.5.4) をレポートする。
Included with this event is any game win amount, not including bonus awards.	このイベントにはゲームのすべての入賞賞金を含めるが、ボーナス賞金は含めない。

12.5.4 Game End イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Game end	1 binary	7F	Game end (ゲーム終了) エクセプション
Game win	4 BCD	00000000-99999999	Game win in SAS accounting denom units. Does not include SAS bonus awards ゲームの賞金; SAS アカウンティングデノミ単位: SAS ボーナス賞金を含まず
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.5.5 Reel N Has Stopped	12.5.5 (FF[Exc/88]) 「リール N が停止した」 イベントメッセージ
The reel N has stopped message, detailed in Table 12.5.5, includes the reel number and physical stop.	reel N has stopped メッセージ (表 12.5.5) にはリール番号と物理的な停止位置情報が含まれる。
This event is sent only if real time event reporting is enabled.	このイベントはリアルタイム イベントレポート機能がイネーブル時にのみ送信される。

12.5.5 Reel N Has Stopped イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Reel n stopped	1 binary	88	Reel N has stopped (リール n が停止した) エクセプション
Reel number	1 binary	01-09	Reel number of stopped reel; 停止したリールの番号
Physical stop	1 binary	00-FF	Physical stop; 物理的な停止位置
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

If the gaming machine has more than 9 reels, only the first 9 reels can be reported.	9 リールを越えるリールを持つゲーム機の場合は、最初の 9 リールだけをレポートする。
In the event that the gaming machine has multiple win lines, the stops positions reported must correspond to the first line, i.e., the line that a single credit wager would be applied to.	複数の入賞ラインを持つゲーム機の場合は、レポートする停止位置は最初のライン、つまり単一のクレジット賭け金を適用するライン位置であること。
If a single credit wager applies to more than one line,	単一のクレジット賭け金が複数ラインへ適用されると

then a "center" line should be defined and documented for that gaming machine.	きは、"センター"(中央)ラインを設定し、当該ゲーム機のドキュメントに明示すること。
12.5.6 Game Recall Entry Displayed	12.5.6 (FF[Exc/8A]) 「ゲームリコールエントリを表示」 イベントメッセージ
When an attendant views a game recall entry on a gaming machine, this event message, detailed in Table 12.5.6, is sent.	アテンダントがゲーム機でゲームリコールエントリを見るときは、このイベントメッセージを送信する(表 12.5.6)。
Specified in this message is the multi-game game number of the recalled game and the recall entry index, with 0000 being the most recently played game on the gaming machine, 0001 the next most recent, etc.	このメッセージに指定するのはリコールされたゲームのマルチ-ゲーム番号と、リコールエントリ インデックスで、直近にプレイしたゲームを 0000、次にプレイしたゲームを 0001 のように設定する。

12.5.6 Game Recall Entered イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Game recall entry displayed	1 binary	8A	Game recall entry displayed (ゲームのリコールエントリを表示) エクセプション
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Recall index	2 BCD	0000-9999	Recall entry index for the game ゲームのリコールエントリ インデックス
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.5.7 Card Held/Not Held	12.5.7 (FF[Exc/8B]) 「カード所有/所有せず」イベントメッセージ
Table 12.5.7 details the card held/not held message.	表 12.5.7 は card held/not held (カード所有/所有せず) メッセージである。
This message indicates the card number and whether it was held or not held.	このメッセージはカードナンバと、手札か否かを示す。
On multi-hand card games only the first or base hand can be reported.	マルチ-ハンド カードゲーム (複数役のあるカードゲーム) のときは、最初の手札と基本手札だけをレポートする。
This event is sent only if real time event reporting is enabled.	このイベントはリアルタイム イベント レポート機能がイネーブル時にだけ送信する。

12.5.7 Card Held/Not Held イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Card held/not held	1 binary	8B	Card held/not held (カード保持中/保持していない) エクセプション
Card	1 binary	00-04 or 80-84	Card number and status

			Left most card = 0, right most card = 4 Bit 7: 0 = not held, 1 = held カード番号とステータス; 左端のカード=0; 右端のカード=4; ビット 7: 0=保持していない; 1=保持中
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.5.8 Game Selected	12.5.8 (FF[Exc/8C]) 「ゲームを選択済み」 イベントメッセージ
On a multi-game gaming machine, whenever a new game is selected or the game menu is entered, the gaming machine reports a game selected exception.	マルチ-ゲーム機で、新しいゲームを選択するか、またはゲームメニューを開いたとき、ゲーム機は Game Selected (ゲーム選択済み) エクセプションをレポートする。
Table 12.5.8 below details its format.	表 12.5.8 はフォーマットの詳細を示している。

12.5.8 Game Selected イベントメッセージ			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Event identifier	1 binary	FF	リアルタイム イベントメッセージ ID
Game selected	1 binary	8C	Game selected (ゲームを選択した) エクセプション
Game number	2 BCD	0000-9999	Selected game number (0000 = in game menu) 選択したゲームの番号(0000=ゲームメニュー)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

12.6 No Activity Exceptions	12.6 No Activity (ノー アクティビティ) エクセプション
When configured for real time event mode operation, gaming machines do not report exception codes 00 (no activity) and 1F (no activity and waiting for player input) in response to a long poll.	リアルタイム イベントモードで稼働する構成をしているゲーム機は、ロングポールに対してエクセプションコード 00 (アクティビティなし) および 1F (アクティビティなし; プレイヤ入力待ち) はレポートしない。
No activity on the gaming machine is implied when the gaming machine does not send a real time event in response to a long poll.	当該ゲーム機がロングポールに対するレスポンスとしてリアルタイム イベントを返さないことにより、ホストはゲーム機にアクティビティがないという意味に解釈する。

12.7 ROM Signature Response	12.7 ロム署名レスポンス
As with real time event reporting, the gaming machine may respond with a ROM signature response in response to a long poll.	ゲーム機はリアルタイム イベント レポートと同様に、ロングポールに対するレスポンスとしてロム シグナチャ(署名)を返すことができる。
However, unlike real time event reporting, ROM signature responses do not include the event identifier	ただしロムシグナチャ レスポンスは、リアルタイム イベント レポートとは異なり、イベント ID バイト 0xFF を

byte 0xFF.	含めない。
This distinguishes a ROM signature response from a coin in tilt exception response.	これはロム シグナチャ レスポンスとコイン-イン チルトエクセプション レスポンスを区分するためである。

