

**[SAS6.02] 13 章 目 次**  
(2019/09/27 17:54)

|        |                                |       |
|--------|--------------------------------|-------|
| 13 章   | ボーナス                           | 13-2  |
| 13.1   | ボーナスのイネーブル/ディセーブル              | 13-2  |
| 13.2   | アクティブ プレイヤのレポート                | 13-3  |
| 13.3   | レガシーボーナスの入賞                    | 13-4  |
| 13.3.1 | ゲームのプレイ中に入賞                    | 13-4  |
| 13.3.2 | アイドル中に入賞                       | 13-5  |
| 13.3.3 | ハンドペイ中に入賞                      | 13-5  |
| 13.3.4 | プレイヤスクリーンを表示中に入賞               | 13-5  |
| 13.3.5 | 障害、ドアオープン、メンテナンス中に入賞           | 13-6  |
| 13.4   | マルチプライドジャックポット                 | 13-6  |
| 13.4.1 | マルチプライドジャックポットとマルチ-ラインゲーム機     | 13-7  |
| 13.4.2 | マルチプライドジャックポットとボーナス賞金          | 13-7  |
| 13.4.3 | マルチプライドジャックポットとプログレシブ賞金        | 13-7  |
| 13.5   | マルチプライドジャックポットとレガシーボーナス賞金のレポート | 13-8  |
| 13.6   | ボーナスアカウンティング                   | 13-9  |
| 13.7   | ゲームの遅延                         | 13-10 |

|  |   |
|--|---|
| SECTION 13 BONUSING  | 13 章 ボーナシング   |
| With the introduction of the Advanced Funds Transfer (AFT) protocol, SAS supports two different forms of bonusing.   | AFT プロトコルの導入の結果、SAS は 2 つの異なる形態のボーナス機能(ボーナシング)をサポートすることになった。  |
| Each bonus process has its own procedures and meters.  | 各ボーナスプロセスにはそれぞれ独自の使用手順とメータがある。  |
| For the purpose of differentiation, the direct bonus award and multiplied jackpot features described in this chapter are referred to as "legacy" bonusing.   | ふたつのボーナス機能を区分するため、本章に記述するダイレクト ボーナス賞金およびマルチプライド ジャックポット機能を"レガシー"ボーナシングと呼ぶ。  |
| All SAS bonus awards, regardless of source, are metered in the Total Machine Paid External Bonus meter or Total Attendant Paid External Bonus meter, as appropriate.   | SAS のボーナス賞金はすべて、その源泉を問わず、Total Machine Paid External Bonus (001E; ゲーム機が払い出した外部ボーナス合計) メータ、または Total Attendant Paid External Bonus (0021; アテンダントが支払いした外部ボーナス合計) メータのどちらか適切なメータへ記録する。 |
| However, only AFT bonus awards are metered in the AFT-specific meters, and only legacy bonus awards, including multiplied jackpots, are metered in the specific meters described in this section.  | ただしAFTボーナス賞金だけはAFT固有のメータへ記録し、マルチプライド ジャックポットを含むレガシーボーナス賞金だけを、この章に記述した特定メータへ記録する。  |
| 13.1 Enabling/Disabling Bonusing   | 13.1 ボーナシングのイネーブル/ディセーブル  |
| Gaming machines that support any form of SAS bonusing, including AFT bonusing, must have a secure method for enabling and disabling it at a gaming machine level.  | AFT ボーナシングを含む SAS ボーナシングのどれかをサポートするゲーム機は、ゲーム機レベルでボーナシング機能を確実にイネーブル/ディセーブルする手段を用意しなくてはならない。  |
| AFT bonusing and legacy bonusing should each be able to be configured separately.  | AFT ボーナシングおよびレガシーボーナシングはそれぞれ、独立して構成できること。   |
| When a gaming machine is configured with legacy bonusing disabled, it ignores all legacy bonusing commands, including long poll 8A, Initiate Legacy Bonus, long poll 8B, Initiate Multiplied Jackpot Mode, and long poll 2E, Game Delay. | ゲーム機のレガシーボーナシングをディセーブルに構成すると、当該ゲーム機は<8A> (レガシーボーナス開始)、<8B> (マルチプライド ジャックポットモード)、<2E> (ゲーム遅延) を含むすべてのレガシーボーナシングコマンドを無視する。  |
| In the event of a SAS communications failure, the gaming machine disables multiplied jackpots.   | SAS 通信エラーが発生した場合、ゲーム機はマルチプライドジャックポットをディセーブル状態にする。   |
| Once communication with the host is reestablished, the host must assume that multiplied jackpots are disabled and can, if desired, enable multiplied jackpots on the gaming machine.   | ホストとの通信が再確立されたら、ホストはマルチプライドジャックポットをディセーブルとし、(必要時)ゲーム機のマルチプライドジャックポットをイネーブルにする。  |

|   |   |
|---|---|
| If a gaming machine has received and ACKed one or more legacy bonus award long polls and is waiting until the completion of the current game to award them when a communications failure with the host is detected, it still awards the pending bonuses and places the 7C exception in its exception queue. | ゲーム機がひとつ以上のレガシーボーナス賞金ロングボールを受信し、ACK を返した後、現在進行中のゲームが終了して賞金が確定するまで待機中の状態でホストとの通信エラーを検知したときでも、当該ゲーム機は保留中のボーナス賞金を(プレイヤーへ)与え、Exc/7C (表 12.5.2)をエクセプションキューに置く。 |
| Exception 7C is never reported as a result of an AFT bonus award.   | Exc/7C は AFT ボーナス賞金の結果としてレポートされることはない。  |
| 13.2 Reporting Active Players   | 13.2 アクティブ プレイヤのレポート  |
| A SAS host can be configured to award 'active' players with additional bonuses.   | SAS ホストは'アクティブ'プレイヤーへ追加ボーナスを与えるように構成できる。  |
| An active player is defined as a person initiating and completing a game within a specified time period.  | 'アクティブ'プレイヤーとは、特定時間内でゲームを開始、終了するプレイヤーと定義する。   |
| The host determines the active player status by starting a timer when it receives a game start exception.   | ホストは Exc/7E (ゲーム開始エクセプション;表 12.5.2)を受信した後、タイマーを起動させてアクティブプレイヤーか否かを判定する。   |
| If a second game start exception is received before the timer expires, that player is deemed active.  | タイマーが切れる前に後続する(2 つ目の)ゲーム開始エクセプションを受信したとき、当該プレイヤーはアクティブであると見なす。  |
| Gaming machine conditions where it is not waiting for user input are not considered in the determination of active players.   | ユーザの入力待ちでない状態のゲーム機については、アクティブプレイヤーの判定の対象としない。   |
| These include, but are not limited to, hopper pays, handpays, tilts, door open, etc.  | ホッパペイ、ハンドペイ、チルト、ドアオープン等の条件時がこの判定の対象外となる。  |
| In order to distinguish between gaming machine conditions where it is waiting for user input and conditions where it is not waiting for user input, exception code 1F has been added.   | ユーザ入力待ち状態にあるゲーム機と、ユーザ入力待ちでない状態にあるゲーム機を区別するため、Exc/1F (旧: No activity and waiting for player input; 12.6)が追加されている。  |
| Exception 1F is reported only if the gaming machine has AFT bonusing or legacy bonusing enabled, is not in tournament mode, and is waiting for the player to act before continuing.   | Exc/1F は、1) ゲーム機の AFT ボーナシングまたはレガシーボーナシング機能がイネーブルのとき、2) トーナメントモードでないとき、および 3) プレイヤーのアクション待ちのときに限りレポートし、処理を続行する。   |
| This includes being in the idle state, waiting for a player to insert coins, play credits, press start, hold cards, enter/exit double up, etc.  | 3) のプレイヤーのアクション待ちには a) プレイヤーがコインやプレイ用クレジットを投入する、b) スタートボタンを押す、c) カードをホールドする、d) ダブルアップを開始/終了する等が含まれる。  |
| Conversely, exception 00 is used to indicate that the gaming machine is not waiting for the player to act in order to continue.   | 逆にゲーム機が、プレイヤーによるアクション待ちでないことがゲームを続行する条件であることを示すときは、Exc/00 (No activity) を使用する。  |

|   |   |
|---|---|
| Situations such as self test, display meters, evaluations, handpay conditions, paying coins from the hopper, tilts, etc., all result in exception code 00 being reported. | 自己テスト、メータ表示、(ゲーム結果の)評価、ハンドペイ条件、ホッパからコイン払い出し等の状況時はすべて Exc/00 となる。          |
| Note: Exception 1F has not been implemented consistently, and has not proven to be useful in the field.   | 注: エクセプション 1F は一貫性ある機能として実装されたことがなく、フィールドでも有効な機能とは認められなかった。               |
| It is recommended that gaming machines do not implement exception IF, and that systems treat this exception as equivalent to exception 00, no-activity.                   | ゲーム機は Exc/1F を実装せず、システムはこのエクセプションを Exc/00 (アクティビティなし) と同等の機能として扱うことを推奨する。 |
| 13.3 Legacy Bonus Awards  | 13.3 レガシーボーナスの入賞  |
| The host can instruct a gaming machine to award a bonus to a player.  | ホストはゲーム機にボーナス入賞をプレイヤーへ与える指示をする。   |
| This is accomplished by sending the type S long poll detailed in Table 13.3 and specifying the credit amount and tax status of the bonus.                                 | この指示は<8A>/S (13.1) にレジット金額(入賞金額)とボーナスの課税ステータスを指定して実行する。                   |
| The gaming machine ACKs or NACKs this message as detailed in Table 7.4b on page 7-5.  | ゲーム機は<8A>に対して ACK または NACK を返す(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) |

| 13.3 Initiate Legacy Bonus コマンド |          |                   |  |
|---------------------------------|----------|-------------------|--|
| Address                         | 1 binary | 01-7F             | EGM のアドレス  |
| Command                         | 1 binary | 8A                | Initiate legacy bonus pay コマンド   |
| Bonus amount                    | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Bonus amount in SAS accounting denom<br>Units<br>ボーナス金額; SAS アカウンティングデノミ単位             |
| Tax status                      | 1 binary | 00-02             | 00 - Deductible<br>01 - Non-deductible<br>02 - Wager match<br>00-非課税; 01-課税; 02-賭け金と一致 |
| CRC                             | 2 binary | 0000-FFFF         | 16-ビット CRC   |

訳注:

**Deductible** = tax-deductible  
= 所得から控除できる=課税控除される  
= 「課税されない」

**Non-deductible** = non (tax) deductible  
= 課税対象の所得から控除できない  
= 非課税控除 = 「課税される」

|   |   |
|---|---|
| 13.3.1 During Game Play   | 13.3.1 ゲームのプレイ中に入賞                            |
| When a gaming machine receives a legacy bonus during game play, it holds that bonus in escrow | ゲーム機はゲームプレイ中にレガシーボーナスを受信すると、ボーナスをゲーム終了までエスクロウ |

|   |  |
|---|--|
| until the end of that game.   | (一時預かり; 預託) させる。   |
| If additional legacy bonuses are received before the end of the game, they are added to the current bonus escrow amount and held until the end of that game.  | ゲーム終了前に追加のレガシーボーナスを受信したとき、当該ボーナスは現在エスクロウ中のボーナス金額へ加算し、ゲーム終了まで保存する。                      |
| On the completion of the game, the gaming machine reports the game end exception, delays if needed (see 13.7), then awards the escrowed bonus amount to the player.   | ゲーム終了時、ゲーム機はExc/7F (ゲーム終了)をレポートし、必要であればプロセスを遅延させ(13.7 参照)、エスクロウ済みボーナス額をプレイヤーへ与える。      |
| In the event that the communications link between the gaming machine and host is lost when the gaming machine has an escrow bonus amount, the gaming machine will award the escrow bonus amount as detailed in the preceding paragraph. | ゲーム機がエスクロウボーナス金額を保存中に当該ゲーム機とホスト間の通信リンクが失われた場合、ゲーム機は(前述したとおり)エスクロウしたボーナス金額を(プレイヤーへ)与える。 |
| 13.3.2 During Idle  | 13.3.2 アイドル中に入賞  |
| Any legacy bonus received by the gaming machine while it is in the idle state is paid immediately.  | ゲーム機がアイドル状態中にレガシーボーナスを受信したら、即座に払い出す。   |
| If the gaming machine is processing an event such as a cash out request or bill insertion, it will finish processing the event before awarding the bonus.   | ゲーム機がキャッシュアウトリクエストやビル挿入イベントなどを処理中のときは、当該イベント処理を終了してからボーナスを与える。                         |
| 13.3.3 During a Handpay   | 13.3.3 ハンドペイ中に入賞   |
| When a gaming machine receives a legacy bonus while a handpay is already pending, it escrows the bonus until such time as the handpay has been reset.   | ハンドペイが既に保留状態のときゲーム機がレガシーボーナスを受信したとき、ゲーム機はハンドペイがリセットされるまでボーナスをエスクロウする。                  |
| If additional bonuses are received before the handpay is reset, they are added to the escrow.   | ハンドペイがリセットされる前に追加ボーナスを受信したら、エスクロウへ加算する。  |
| 13.3.4 During Player Screens  | 13.3.4 プレイヤスクリーンを表示中に入賞  |
| Certain video gaming machines possess additional player screens such as 'help', 'paytable', 'menu', etc., that the player can select.   | ビデオゲーム機のなかには'ヘルプ'、'ペイテーブル'、'メニュー'などプレイヤーが選択可能な中間的な画面を持つものがある。                          |
| Any legacy bonus received by the gaming machine while it is displaying a player screen must be acknowledged and can either be awarded immediately or escrowed until such time as the player screen is exited.                           | ゲーム機がプレイヤスクリーンを表示中、レガシーボーナスを受信したときは ACK を返し、即座に賞金を払い出すか、またはプレイヤスクリーンが終了するまでエスクロウする。    |

|   |   |
|---|---|
| 13.3.5 During a Malfunction, Door Open, or Maintenance  | 13.3.5 障害、ドアオープン、メンテナンス中に入賞   |
| In the event that a legacy bonus is received by the gaming machine when it is in a tilt condition, door opened, maintenance mode, or game recall mode, it should not be escrowed. | ゲーム機がチルト条件、ドアオープン時、メンテナンスモード時、またはゲームリコールモード時、レガシーボーナスを受信したときは、エスクロウしないこと。 |
| The gaming machine indicates its inability to fulfill the bonus award by issuing the game busy response (see Section 4.1 on page 4-1).  | ゲーム機は <8A>/res/ の代わりに[addr]<00> (ゲームビジー)を返し(4章)、ボーナス賞金を払い出しできないことを伝える。    |
| 13.4 Multiplied Jackpots  | 13.4 マルチプライドジャックポット   |
| Note: Any implementation of the Multiplied Jackpot feature is very dependent on game design issues, making it impossible to achieve a consistent implementation.                  | 注: マルチプライドジャックポット機能の実装は、ゲーム機のデザインに依存するところが大きく、一貫性のある実装は不可能である。            |
| It is strongly recommended that this feature not be implemented or used.  | この機能は実装しないか、使用しないことを強く推奨する。   |
| The following documentation is maintained only for backwards compatibility reasons.   | 以降は後方互換性を目的とした記述である。  |
| Through multiplied jackpots, the host is able to instruct the gaming machine to multiply all wins within a specified range by a specified value.                                  | ホストは <8B>/S を介して、通してゲーム機に特定値で指定された範囲内のすべての賞金を乗算により増加させる。                  |
| Detailed in Table 13.4, this type S host message consists of the minimum and maximum win, multiplier/tax status, enable/disable flag, and wager type.                             | <8B>/S は最大/最小賞金、マルチプライヤ(乗数)/課税ステータス、イネーブル/ディセーブルフラグ、賭け金タイプで構成する(表 13.4)。  |
| The gaming machine ACKs or NACKs this message as detailed in Table 7.4b on page 7-5.  | ゲーム機はこのメッセージに対して ACK または NACK を返す(表 7.4b)。                                |

| 13.4 Multiplied Jackpot コマンド |          |                   |  |
|------------------------------|----------|-------------------|--|
| Address                      | 1 binary | 01-7F             | EGM のアドレス                                  |
| Command                      | 1 binary | 8B                | Initiate multiple jackpot mode コマンド        |
| Minimum win                  | 4 BCD    | 00000000-99999999 | 複数ジャックポット入賞の権利を持つ最小賞金 (両端を含む)              |
| Maximum win                  | 4 BCD    | 00000000-99999999 | 複数ジャックポット入賞の権利を持つ最大賞金 (両端を含む)              |
| Multiplier/tax status        | 1 binary | 01-OA/81-8A       | マルチプライヤ(乗数); ビット 7: 0=非課税; 1=課税            |
| Enable/disable               | 1 binary | 00-01             | 00-イネーブル; 01-ディセーブル                        |
| Wager type                   | 1 binary | 00-01             | 00-すべての賭タイプを対象とする; 01=マックスベットの賭タイプだけを対象とする |
| CRC                          | 2 binary | 0000-FFFF         | 16-ビット CRC                                 |

|   |                          |
|---|--------------------------|
| Note: Any multiplied jackpot message received | 注: ゲームのプレイ中に受信したマルチプライドジ |
|---|--------------------------|

|  |   |
|--|---|
| during game play won't take effect until the completion of the current game.   | ジャックポットメッセージは、プレイ途中のゲームが終了するまで有効にならない。  |
| 13.4.1 Multiplied Jackpots and Multi-Line Gaming Machines  | 13.4.1 マルチプライドジャックポットとマルチ-ラインゲーム機   |
| Multi-line gaming machines are gaming machines configured with multiple winning lines, each of which may have its own independent wager.   | マルチ-ラインゲーム機は賞金ラインを複数持ち、各ラインに独立した独自の賭け金を設定して構成したゲーム機である。   |
| For example, the gaming machine could be a "9 line" game with up to 5 coins/credits wagered on any line for a total maximum bet of 45 coins/credits.   | たとえば賞金ラインを 9 ライン持ち、どのラインにも最大 5 コイン/クレジットを賭けることができるゲーム機は、最大別ベット数の合計は 45 コイン/クレジットとなる。  |
| When a multiplied jackpot message is received with the wager type field indicating that only max bet wagers are eligible for the multiplier, this implies that the total max bet, i.e., 45 coins/credits for the above example, must be bet in order for that game cycle to be eligible. | マルチプライドジャックポットメッセージを受信したとき、マルチプライアとしてマックスベットだけが有効と賭け金タイプフィールドに指示されている場合、当該ゲームサイクルを有効にするためには、合計マックスベット、つまり前例の 45 コイン/クレジットを賭ける必要がある。 |
| In the event that a game cycle on a multi-line gaming machine results with wins on multiple lines, the individual wins are added together and the multiplied jackpot is applied to the sum.  | マルチ-ラインゲーム機のゲームサイクルが複数ラインで当選となった場合、個々の当選金額を加算して得た合計にマルチプライドジャックポットを乗算する。  |
| 13.4.2 Multiplied Jackpots and Bonus Awards  | 13.4.2 マルチプライドジャックポットとボーナス賞金  |
| External bonus awards, from any source, are not considered in the evaluation of the base game win limits or included in the multiplication of multiplied jackpots.   | 源泉を問わずすべての外部ボーナス賞金は、ベースゲーム賞金の上限を評価する際に顧慮せず、マルチプライドジャックポットの乗数に含める。   |
| Therefore, escrowed bonus awards, i.e., bonus awards received during game play, are not added to the base gaming machine win and are not eligible to be multiplied.  | したがってエスクロウしたボーナス賞金、つまりゲームプレイ中に獲得したボーナス賞金はゲーム機のベースゲーム賞金へ加算せず、したがってマルチプライド(乗算)の対象とはしない。   |
| 13.4.3 Multiplied Jackpots and Progressive Wins  | 13.4.3 マルチプライドジャックポットとプログレッシブ賞金   |
| Progressive wins are considered part of the base gaming machine win and as such are eligible for multiplied jackpots.  | プログレッシブ賞金はベースゲームの賞金の一部と見なされるので、マルチプライドジャックポットの対象となる。  |
| It is the responsibility of the system to either not configure progressive gaming machines for multiplied jackpots or to set the minimum and maximum wins for the multiplied jackpot accordingly if potentially large multiplied win are to be avoided.                                  | マルチプライド賞金が巨大になる可能性を排除するときは、システムの責任においてプログレッシブゲーム機にマルチプライドジャックポットを構成しないか、またはマルチプライドジャックポットの最小/最大賞金をしかるべくセットすること。                     |

|   |  |
|---|--|
| Wide Area Progressives (WAP) wins are never eligible for a multiplied jackpot, even if the gaming machine is configured for it. | WAP(ワイドエリア プログレッシブ)賞金は、たとえ構成されているゲーム機でも、マルチプライドジャックポットの対象としてはならない; |
| This provides an additional level of security against an extremely large win amount being multiplied.                           | この対象除外により、極端に高額な賞金にマルチプライド(乗数)が適用されるのを回避するための付加的なセキュリティレベルが強化される。  |
| 13.5 Reporting Multiplied Jackpots and Legacy Bonus Awards  | 13.5 マルチプライドジャックポットとレガシーボーナス賞金のレポート                                |
| When the gaming machine awards a legacy bonus, it reports exception code 7C.  | ゲーム機がレガシーボーナス賞金を与えるときは、Exc/7C をレポートする。                             |
| In response, the host can issue a type R long poll and request the bonus award information.                                     | Exc/7C に対してホストは<90>/R を送信して、ボーナス賞金の情報をリクエストする。                     |
| The gaming machine response is detailed in Table 13.5 below.  | <90>/res の詳細は表 13.5 参照。  |

| 13.5 Send Legacy Bonus Win Amount コマンドのレスポンス |          |                   |  |
|--|----------|-------------------|--|
| Address                                      | 1 binary | 01-7F             | EGM のアドレス  |
| Command                                      | 1 binary | 90                | Send legacy bonus win amount コマンド  |
| Multiplier                                   | 1 binary | 00-OA/81-8A       | 1 byte binary multiplier<br>(bit 7: 1 = non-deductible, 0 = deductible)<br>1 バイト二進数のマルチプライア(乗数); ビット 7: 1=課税; 0=非課税                            |
| Multiplied win                               | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Multiplied win amount not including the original win, in SAS accounting denom units<br>当初の賞金を含めず、乗数を掛けた賞金額; 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<br>00 – Deductible<br>01 – Non-deductible<br>02 – Wager match<br>レガシーボーナスの課税ステータス:<br>00-非課税; 01-課税; 02- 賭け金と一致 |
| Bonus  | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Legacy bonus win amount in SAS accounting denom units<br>レガシーボーナスの賞金額; SAS アカウンティングデノミ単位   |
| CRC  | 2 binary | 0000-FFFF         | 16-ビット CRC   |

|   |  |
|---|--|
| It is the responsibility of the host to obtain this information in a timely manner as the gaming machine only reports the most recent bonus/multiplied jackpot award. | ゲーム機は最新のボーナス/マルチプライドジャックポット賞金だけをレポートするので、ホストはこの(ボーナス賞金)情報をタイムリーに取得しなくてはならない; |
| Once this award information has been sent to the host and has been acknowledged, it is cleared from the gaming machine's memory.                                      | この賞金情報がホストへ送信され、ホストがACKを返すと、同情報はゲーム機のメモリからクリアされる。                            |

|   |  |
|---|--|
| If the host again requests this information, the gaming machine will respond with zero amounts.                                   | ホストが再度、同じ賞金情報をリクエストすると、ゲーム機は賞金額ゼロでレスポンスを返す。  |
| 13.6 Bonus Accounting   | 13.6 ボーナスアカウンティング  |
| Gaming machines must account for all deductible, non-deductible, and wager match legacy bonus awards and all multiplied jackpots. | ゲーム機は課税賞金、非課税賞金、wager match レガシーボーナス(賭け金と同額のボーナス)、およびマルチプライドジャックポットのすべてについて会計管理すること。 |
| For multi-game gaming machines, this accounting may be done on a per game level as well as on a gaming machine level.             | マルチ-ゲーム機の場合、この会計管理はゲーム機単位のほか、ゲーム単位でも実行する。  |
| By issuing a type M long poll with a 9A command code, the host can request the legacy bonus meters from the gaming machine.       | ホストは<9A>/M を送信して、ゲーム機からレガシーボーナスメータをリクエストする。  |
| The command, detailed in Table 13.6a, specifies the game number of the desired game.  | <9A>/Game number (表 13.6a) に、希望するゲームのゲーム番号を指定する。                                     |

| 13.6a Send Legacy Bonus Meters コマンド |          |           |                               |
|-------------------------------------|----------|-----------|-------------------------------|
| Address                             | 1 binary | 01-7F     | EGM のアドレス                     |
| Command                             | 1 binary | 9A        | Send legacy bonus meters コマンド |
| Game number                         | 2 BCD    | 0000-9999 | ゲーム番号(0000=ゲーム機)              |
| CRC                                 | 2 binary | 0000-FFFF | 16-ビット CRC                    |

|  |                            |
|--|----------------------------|
| The game machine will respond as described in Table 13.6b. | ゲーム機は表 13.6b のようにレスポンスを返す。 |
|--|----------------------------|

| 13.6b Send Legacy Bonus Meters コマンドのレスポンス |          |                   |  |
|---|----------|-------------------|--|
| Address                                   | 1 binary | 01-7F             | EGM のアドレス  |
| Command                                   | 1 binary | 9A                | Send legacy bonus meters コマンド  |
| Game number                               | 2 BCD    | 0000-9999         | ゲーム番号(0000=ゲーム機)   |
| Deductible                                | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Deductible bonus meter in SAS accounting denom units<br>非課税ボーナスメータ; SAS アカウンティングデノミ単位    |
| Non-deductible                            | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Non-deductible bonus meter in SAS accounting denom units<br>課税ボーナスメータ; SAS アカウンティングデノミ単位 |
| Wager Match                               | 4 BCD    | 00000000-99999999 | Wager match bonus meter in SAS accounting denom units<br>賭け金一致ボーナスメータ; SAS アカウンティングデノミ単位 |
| CRC                                       | 2 binary | 0000-FFFF         | 16-ビット CRC   |

|  |  |
|--|--|
| Note: Meters reported using long poll 9A must include only amounts awarded using SAS legacy bonus polls. | 注: ロングポール 9A を使ってレポートするメータには、SAS レガシーボーナスのポールを使って送信した賞金だけを含めること。 |
| They do not include amounts awarded using any other process or protocol.                                 | その他のプロセスまたはプロトコルを使って送信した賞金額は含めないこと。                              |

|  |  |
|--|--|
| 13.7 Game Delay  | 13.7 ゲームの遅延  |
| It is possible for a gaming machine to have such a fast game cycle that the host, after receiving the game start exception, cannot issue a bonus pay before the end of the game. | ゲーム機はゲーム開始エクセプションを受信した後、ゲームサイクルが高速であるためゲーム終了前にボーナス払い出しエクセプションを発行できないことがある。 |
| To remedy this, the game delay command, detailed in Table 13.7, is available.  | この事態を改善する手段としてゲーム遅延コマンドがある(表 13.7)。  |

|                       |          |           |                 |
|-----------------------|----------|-----------|-----------------|
| 13.7 Game Delay メッセージ |          |           |                 |
| Address               | 1 binary | 01-7F     | EGM のアドレス       |
| Command               | 1 binary | 2E        | Game delay コマンド |
| Buffer amount         | 2 binary | 0000-FFFF | 遅延時間; 100ms 単位  |
| CRC                   | 2 binary | 0000-FFFF | 16-ビット CRC      |

|  |  |
|--|--|
| Gaming machines configured for game delay will, after determining the final game outcome and sending the game end exception, start the delay.                                      | ゲームの遅延機能を構成したゲーム機は、ゲームの最終結果が確定し、Exc/7F (ゲーム終了)を送信した後、遅延プロセスを開始する。                    |
| During the game delay, any initiate legacy bonus commands received by the gaming machine will be added to the bonus escrow and awarded after the delay.                            | ゲームの遅延処理中、ゲーム機を受信したレガシーボーナス開始コマンドは、賞金をボーナスエスクロウへ追加し、遅延時間が経過した後に払い出す。                 |
| Any new game delay message received by the gaming machine while it is currently performing a game delay will replace the remaining current delay time and take affect immediately. | ゲーム機がゲームの遅延プロセスを実行中に、当該ゲーム機が別の新しい遅延メッセージを受信すると、現在の遅延時間の残り時間を新しい時間で更新し、即座に有効な遅延時間とする。 |
| This allows the host to extend the delay time or to cancel it by configuring the gaming machine for a delay time of zero.  | この方法によりホストは遅延時間を延長するか、またはゲーム機の遅延時間をゼロに設定することで遅延プロセスを取り消すことができる。                      |
| Once configured for a game delay, the gaming machine will delay for all future games.  | ゲーム遅延を構成したゲーム機は、以降のすべてのゲームについて遅延時間プロセスが有効となる。  |