
技術詞彙

本詞彙表載有[編纂]所用若干有關我們的技術用詞的釋義。部分釋義未必與標準行業涵義一致。

「反社會勢力」	指	以暴力、威脅或欺詐方式獲取經濟利益的組織或個人，二零零七年六月十九日發佈的防止反社會力量引致企業損失之指引* (企業が反社会的勢力による被害を防止するための指針) 所界定者
「中獎口袋」	指	日式彈珠機遊戲台於中獎模式在限定時間內開啟的較大口袋
「特別獎品」	指	日式彈珠機遊戲館提供的獎品，即嵌有小片金屬(如金)的塑料裝飾卡或小塊錢幣形金屬(如金)吊墜，客戶可將其出售予特別獎品買手以換取現金
「特別獎品買手」	指	經營特別獎品採購中心業務的獨立方，在日式彈珠機遊戲館外以現金向日式彈珠機玩家購買特別獎品，其後將特別獎品售予特別獎品批發商；為三方制度的一方
「特別獎品溢價」	指	換取特別獎品所需的彈珠或遊戲幣的價值與特別獎品成本之間的差額
「特別獎品批發商」	指	從事向特別獎品買手購買特別獎品，其後將特別獎品售予日式彈珠機遊戲館運營商的獨立方，為三方制度的一方
「博彩」	指	(就行業類別而言) EBI所界定包括日式彈珠機、自行車比賽、賽車、賽馬及彩票在內的行業
「普通獎品」	指	日式彈珠機遊戲館所提供非特別獎品的任何獎品
「總投入額」	指	就租給顧客彈珠及遊戲幣所收取的金額
「總派彩額」	指	顧客換取特別獎品及普通獎品的總成本

技術詞彙

「高收費遊戲機」	指	遊戲收費為每顆彈珠4日圓的日式彈珠機及遊戲收費為每枚遊戲幣20日圓的日式角子機，均為施行條例下可能規定的最高收費(不包括消費稅)
「IC卡」	指	玩家在結束遊戲後用於儲存現金結餘及遊戲機中餘下的彈珠或遊戲幣的卡片
「島」	指	日式彈珠機遊戲館中擺放的一長排(就我們而言，約10至24台)日式彈珠機或日式角子機
「中獎模式」	指	通過配對遊戲機屏幕上中心的特定圖案組合時中獎口袋會打開並於中獎時吐出大量彈珠及遊戲幣的一種日式彈珠機遊戲模式
「中獎率」	指	觸發中獎模式的概率
「中獎規模」	指	於中獎模式下中獎時將贏取的彈珠及遊戲幣數目
「計數器」	指	自動計算所收集彈珠或遊戲幣數目的裝置，並發出打印小票列示所收集的彈珠或遊戲幣數目
「低收費遊戲機」	指	遊戲收費為每顆彈珠0.5日圓、1日圓、1.25日圓及2日圓(除消費稅前)的日式彈珠機及遊戲收費為每枚遊戲幣2日圓、5日圓及10日圓(除消費稅前)的日式角子機
「日式彈珠機」	指	就遊戲機而言，在類似彈球機的設備上消遣及贏取獎品的遊戲；在其他語境中(如我們的業務或行業)，包括日式彈珠機及日式角子機
「彈珠」	指	進行日式彈珠機遊戲所使用的小鋼珠
「日式彈珠機遊戲館」或「遊戲館」	指	提供日式彈珠機及／或日式角子機遊戲的設施
「日式彈珠機遊戲館運營商」或「遊戲館運營商」	指	經營日式彈珠機遊戲館的實體(如我們)，為三方制度的一方
「日式角子機」	指	在類似角子機的設備上消遣及贏取獎品的遊戲

技術詞彙

「遊戲幣」	指	進行日式角子機遊戲所使用的小金屬遊戲幣
「派彩率」	指	贏得的彈珠或遊戲幣總數除以遊戲花費的彈珠或遊戲幣總數
「釘子」	指	固定在日式彈珠機遊戲區內的小型圓柱
「銷售終端系統」	指	日式彈珠機遊戲館就以彈珠及遊戲幣換取獎品所採用的銷售終端系統
「收益」	指	就我們的總收益而言，為日式彈珠機及日式角子機遊戲館業務所得收益，連同酒店經營收益 就我們的日式彈珠機及日式角子機遊戲館業務而言，為日式彈珠機及日式角子機業務所得收益，連同自動販賣機收入 就我們的日式彈珠機及日式角子機業務而言，為總投入額減總派彩額
「平方米」	指	平方米
「三方制度」	指	日式彈珠機遊戲館運營商、特別獎品買手與特別獎品批發商參與買賣日式彈珠機遊戲館運營商顧客於日本玩日式彈珠機與日式角子機所獲得的特別獎品的行業慣例，詳情載於「業務－日式彈珠機及日式角子機遊戲館業務－三方制度」及「適用法律及法規」
「陷阱」	指	於日式彈珠機遊戲區底部接載遊戲中所輸掉彈珠的口袋