

行業概覽

本節及[編纂]其他章節載有與日本經濟及日式彈珠機行業有關的資料及統計數字，乃摘錄自及源於多種刊物(包括政府機構的刊物)及EBI受委託編製的報告。我們相信，有關資料及統計數據的來源為有關資料及統計數據的適當來源，並已採取合理謹慎的方式摘錄及轉載。我們並無理由相信有關資料及統計數據屬虛假或有所誤導。我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]或彼等的任何聯屬人士或顧問或參與[編纂]的任何其他人士(EBI除外)並無就EBI所編製報告所載的資料對有關資料及統計數據進行獨立核實。並無就有關資料及統計數據的準確性或完整性發表任何聲明。請參閱「風險因素－與[編纂]有關的風險－[編纂]」所載若干有關日本經濟及日式彈珠機行業的統計數據、行業預測數據及其他資料均摘錄自第三方市場調查報告或新聞來源，未必可靠」。

日本經濟概覽

全球第三大經濟體

日本為全球第三大經濟體。儘管二零一一年三月東日本大地震導致日本的實際國內生產總值於二零一一年減少0.5%，日本經濟於二零一二年有所回升，實際國內生產總值增長1.5%。二零一四年至二零一八年，預期實際國內生產總值增速放緩，增長率為0.8%至0.9%，原因為消費稅於二零一四年四月由5%升至8%及近期日本經濟不景氣。下表列示於所示年度日本的若干經濟數據。

	二零零九年	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年 (估計)	二零一五年 (估計)	二零一六年 (估計)	二零一七年 (估計)	二零一八年 (估計)	複合年增長率		
											二零零九年 至二零一三年	二零一四年 (估計)至 二零一八年 (估計)	
於十二月三十一日													
日本總人口 (千)	125,820	126,382	126,180	125,957	125,704	125,450	125,220	125,000	124,770	124,550	0.0%	-0.2%	
日本實際國內 生產總值 (十億日圓)	489,588	512,364	510,045	517,514	525,366	530,047	534,425	538,934	543,843	548,852	1.8%	0.9%	
日本實際國內 生產總值 增長率(%)		4.7%	-0.5%	1.5%	1.5%	0.9%	0.8%	0.8%	0.9%	0.9%			

資料來源：國際貨幣基金組織、日本統計局及EBI

行業概覽

可支配收入及消費支出

每戶每月可支配收入及消費支出於二零零九年至二零一三年相對保持穩定，而於二零一三年文化及娛樂活動(如日式彈珠機)支出佔每戶每月消費支出的9.7%。日式彈珠機(作為娛樂消遣)玩家倚賴家庭可支配收入水平，而家庭可支配收入水平受就業率、稅務及整體經濟狀況影響。當家庭可支配收入水平上升，人們在自行決斷服務方面的消費能力將提高，推動日式彈珠機總投入額增加。相反，當消費者的可支配收入較低，消費者將延後或減少光顧日式彈珠機遊戲館。下表列示於所示年度每戶每月可支配收入及消費支出：

	二零零九年	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年	複合年 增長率 二零零九年 至 二零一三年
每戶每月可支配收入 (日圓)	427,900	430,000	420,500	425,000	426,100	-0.1%
每戶每月可支配收入 增長率(%)		0.5%	-2.2%	1.1%	0.3%	不適用
每戶每月消費支出 (日圓)	319,100	318,300	308,800	313,900	319,170	0.0%
每戶每月消費支出 增長率(%)		-0.35	-3.0%	1.7%	1.7%	不適用

資料來源：日本統計局

本州島東北

於最後實際可行日期，本集團在日本本州島東北的十個縣級行政區經營日式彈珠機遊戲館，即：(1)東北地方(東北地方)：福島縣(福島縣)、宮城縣(宮城縣)及山形縣(山形縣)；(2)關東地方(關東地方)：東京都(東京都)、茨城縣(茨城縣)、群馬縣(群馬縣)、神奈川縣(神奈川縣)、栃木縣(栃木縣)及埼玉縣(埼玉縣)；及(3)中部地方(中部地方)：新潟縣(新潟縣)。於二零一三年十二月三十一日，該十個縣級行政區總人口為47.4百萬，實際國內生產

本文件為草擬本，並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

行業概覽

總值為202.9兆日圓，分別佔日本二零一三年十二月三十一日人口及二零一三年實際國內生產總值37.7%及38.6%。下表顯示於所示日期及期間該十個縣級行政區的若干經濟數據：

	二零零九年	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年 (估計)	二零一五年 (估計)	二零一六年 (估計)	二零一七年 (估計)	二零一八年 (估計)	複合年增長率	
											二零零九年 至二零一三年	二零一四年 (估計)至 二零一八年 (估計)
十二月三十一日 十個縣級行政區 總人口 (千)	46,906	47,395	47,367	47,358	47,380	47,384	47,389	47,376	47,360	47,352	0.3%	0.0%
十個縣級行政區 總人口佔 日本總人口 的百分比 (%)	37.3	37.5	37.5	37.6	37.7	37.8	37.8	37.9	38.0	38.0	不適用	不適用
十個縣級行政區 實際國內 生產總值 (十億 日圓)	194,571	195,846	196,528	199,395	202,918	203,836	206,042	208,810	212,231	216,697	1.1%	1.5%
十個縣級行政區 實際國內 生產總值 增長率 (%)		0.7	0.3	1.5	1.8	0.5	1.1	1.3	1.6	2.1	不適用	不適用

資料來源：日本統計局及EBI

日本日式彈珠機行業

日式彈珠機行業的歷史及發展

日式彈珠機是最受日本成人歡迎的娛樂方式之一。日式彈珠機於二十世紀初在日本出現。日式彈珠機遊戲館於二戰期間關閉，其後於二十世紀四十年代末才於娛樂行業重現。當時，日式彈珠機為設計簡單的機械裝置，內藏鐘鈴及閃光燈，於整個二十世紀七十年代，設計仍大致維持不變，直至二十世紀八十年代日式彈珠機設計才結合影音。第一台角子機於十九世紀末在美國發明。數十年後，遊戲機製造商改造及再發展角子機，日式角子機其後引入日本沖繩。由於出現時間與一九六四年舉行的東京奧運會相近，故日式角子機命名為「奧林匹克遊戲機」。日式角子機的裝置及玩法簡單，按下停止按鈕將顯示屏上轉動中捲軸的圖案配對。現時的日式角子機已由電腦晶片控制。

現時的日式彈珠機及日式角子機已配備電腦晶片、立體音響系統及先進的液晶體顯示屏，可顯示更豐富的内容，例如流行的動畫、戲劇角色及不同的名人，豐富顧客的遊戲體驗。

行業概覽

於二零零六年及二零零八年引入1日圓日式彈珠機及5日圓日式角子機(不含消費稅)前，日式彈珠機及日式角子機的費用分別為每顆彈珠或每枚遊戲幣4日圓及20日圓(不含消費稅)。於其後幾年，投注成本進一步降至日式彈珠機0.5日圓及日式角子機2日圓。低收費日式彈珠機及日式角子機減少博彩性質，且由於該等日式彈珠機及日式角子機的費用低，使玩家可以相同的費用享受較長的遊玩時間，可提升日式彈珠機及日式角子機的娛樂價值。低收費日式彈珠機及日式角子機用以滿足日式彈珠機玩家的娛樂需求。

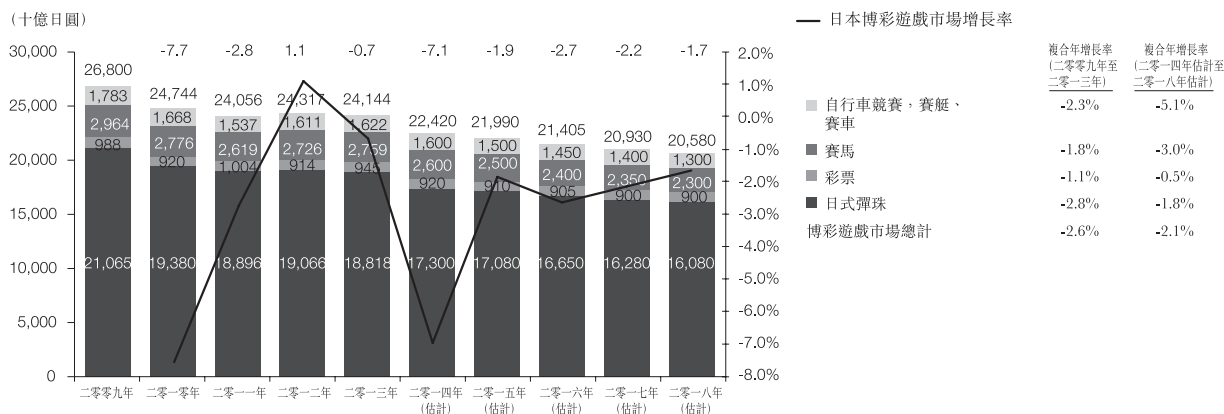
日式彈珠機行業受日本政府嚴密監管，其博彩性質受頒佈的法規及規例監管。日式彈珠機遊戲館運營商的發牌、派彩率及日式彈珠機的技术規格等乃受娛樂業務法及施行條例的法規及其從屬法規嚴格監管。有關該等法律及法規的更多詳情，請參閱「適用法律及法規」。此外，日式彈珠機運營商已自發成立自治協會，集思廣益、支持防遊戲沉迷及全面推廣日式彈珠機行業。

根據EBI的資料，推行削減獎金規模的法律使總投入額自21世紀初以來有所減少。例如，現時的法律及法規將日式彈珠機可派出的彈珠數量限制在連續10小時內投入彈珠數量的0.5倍至2.0倍，將日式角子機可派出的遊戲幣數量限制在17,500個回合內投入遊戲幣數量的0.55倍至1.2倍。較重視博彩成分(為贏取大量獎品)的玩家可能會尋求其他形式的博彩活動，留下被娛樂消遣吸引的玩家。遊戲館運營商的盈利能力受多項主要因素影響，包括營運規模、派彩率、遊戲機種類及特別獎品溢價。因應顧客需求的轉變，遊戲館運營商的業務策略為透過以下措施盡可能提高日式彈珠機及日式角子機遊戲館業務收益：(i)建設更大的遊戲館，營造具有娛樂元素(而非運氣元素)吸引力的遊戲館環境；(ii)推廣低收費遊戲；(iii)將總派彩額維持在商業可行的水平；及(iv)不斷更新遊戲機模式。儘管如此，日式彈珠機行業在日本仍大受歡迎，日式彈珠機遊戲給玩家帶來憑運氣及技巧贏得獎品兌換現金的機會及樂趣。

行業概覽

日本博彩遊戲市場貢獻最大的行業

日式彈珠機行業在日本博彩遊戲行業(包括日式彈珠機、自行車比賽、賽艇、賽車、賽馬及彩票)中佔主要地位。根據EBI的資料，按總收益計，二零一三年日式彈珠機行業佔日本整體博彩遊戲市場的78.0%或18.8兆日圓，並為最大博彩遊戲分部。根據EBI的資料，被博彩的偶然因素吸引(為贏取大量獎品)的日式彈珠機及日式角子機的玩家與公眾競賽活動(即賽馬、單車賽、劃船賽及賽車)的玩家重疊。在公眾競賽活動較少的縣級行政區，日式彈珠機及日式角子機的潛在玩家更有可能會選擇日式彈珠機及日式角子機作為娛樂消遣。東京及其周邊縣級行政區有較多的娛樂活動(包括公眾競賽活動)，因此，位於該等縣級行政區的遊戲館運營商面臨較大競爭。另外，福島縣(福島縣)及鄰近縣級行政區娛樂選擇(包括公共競賽活動)較少，因而在該等縣級行政區的遊戲館運營商面對的競爭較少。下圖列示日本博彩遊戲市場按行業劃分的總收益(即日式彈珠機行業的總投入額)。



資料來源：日本生產性本部二零一四年閉暇白皮書及EBI

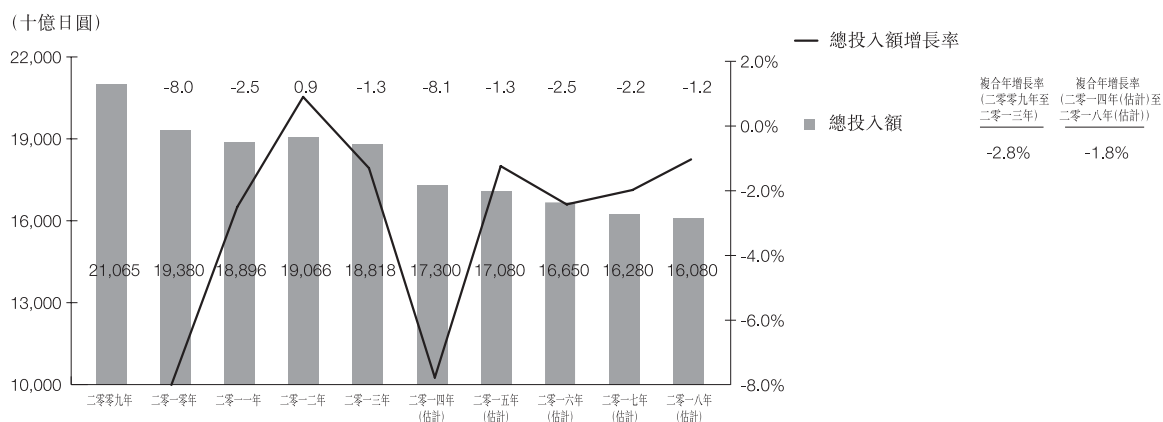
日本日式彈珠機行業的主要趨勢

總投入額減少

根據EBI的資料，日式彈珠機行業的總投入額自本世紀初期起一直在減少，部分是由於政府推行削減中獎規模的法律，另部分是由於其他娛樂活動(如電子遊戲、互聯網及其他移動平台娛樂服務)的競爭。較重視博彩成分(為贏取大量獎品)的玩家可能會尋求其他形式的博彩活動，留下被娛樂消遣吸引的玩家。因此，根據EBI的資料，預計日式彈珠機行業於二

行業概覽

二零一四年至二零一八年將繼續下行，總投入額將繼續由二零一四年的約17.3兆日圓降至二零一八年的約16.1兆日圓。



資料來源：日本生產性本部二零一四年閑暇白皮書及EBI

大型運營商的支配地位日益增強

根據EBI的資料，日式彈珠機行業的總投入額下降，促使遊戲館運營商提升效益以在相同成本架構下保持盈利。這種形勢特別有利於規模較大的遊戲館運營商（至少經營十間遊戲館），因為其固定日常費用可由較多的業務分擔。規模較小的遊戲館運營商（經營少於十間遊戲館）逐步被擠出市場。因此，根據EBI的資料，日式彈珠機行業的遊戲館數量預計將減少。然而，由於較大型遊戲館運營商的支配地位日益增強，各遊戲館運營商經營遊戲館的平均數目預計將增加。

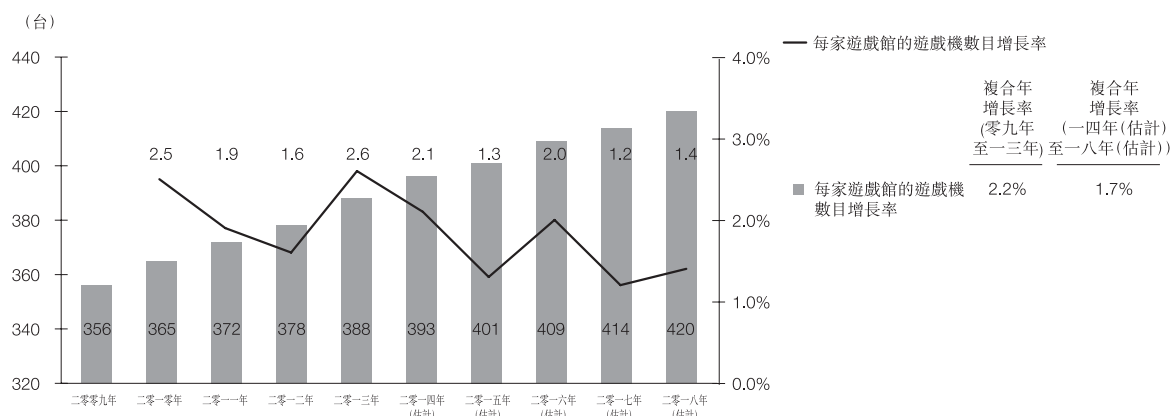
	二零零九年	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年 (估計)	二零一五年 (估計)	二零一六年 (估計)	二零一七年 (估計)	二零一八年 (估計)
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
小型運營商										
1-2家遊戲館	3,204 74.5%	3,031 73.8%	2,949 73.4%	2,919 73.4%	2,771 72.6%	2,680 72.1%	2,622 72.2%	2,572 72.0%	2,487 71.6%	2,400 71.0%
3-4家遊戲館	579 13.5%	576 14.0%	568 14.1%	557 14.0%	562 14.7%	555 14.9%	547 15.1%	538 15.1%	528 15.2%	520 15.4%
5-9家遊戲館	363 8.4%	350 8.5%	343 8.5%	337 8.5%	323 8.5%	318 8.6%	295 8.1%	285 8.0%	280 8.1%	275 8.1%
大型運營商										
10-14家遊戲館	74 1.7%	69 1.7%	71 1.8%	73 1.8%	73 1.9%	74 2.0%	75 2.1%	77 2.2%	78 2.2%	78 2.3%
15-19家遊戲館	41 1.0%	37 0.9%	35 0.9%	41 1.0%	40 1.0%	41 1.1%	42 1.2%	44 1.2%	46 1.3%	48 1.4%
20家遊戲館										
以上	42 0.9%	46 1.1%	51 1.3%	48 1.3%	49 1.3%	51 1.3%	53 1.3%	55 1.5%	56 1.6%	58 1.8%
總計	4,303 100.0%	4,109 100.0%	4,017 100.0%	3,975 100.0%	3,818 100.0%	3,719 100.0%	3,634 100.0%	3,571 100.0%	3,475 100.0%	3,379 100.0%
每名遊戲館運營商經營遊戲館的平均數目	2.9	3.0	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.2

資料來源：警察廳、Daikoku denki Co., Ltd.及EBI

行業概覽

日式彈珠機遊戲館的規模

根據EBI的資料，隨著每名遊戲館運營商所經營遊戲館的平均數目增加，每家遊戲館遊戲機的平均數目近年來亦在增加，由二零零九年的每家遊戲館約356台遊戲機增至二零一三年的約388台。規模較大的日式彈珠機遊戲館有利於遊戲館運營商降低每台遊戲機的遊戲館日常費用，且較大型遊戲館更能吸引日式彈珠機玩家，因為其(1)布置氣派；(2)遊戲機選擇更多；及(3)寬敞的遊戲館亦更受日式彈珠機玩家歡迎，能培養客戶黏性。預計該趨勢於未來數年將持續，及於二零一八年，每家遊戲館遊戲機的平均數目將為約420台。



資料來源：警察廳、Daikoku Denki Co., Ltd.及EBI

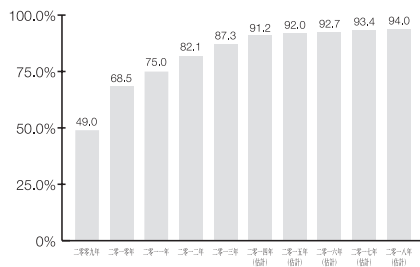
低收費日式彈珠機及日式角子機的推出

根據EBI的資料，由於顧客需求轉向於更注重日式彈珠機及日式角子機的娛樂方面，低收費遊戲自二零零六年開始推出。低收費日式彈珠機及日式角子機增強日式彈珠機及日式角子機的娛樂價值，遊戲成本較低，玩家能以相同遊戲費用獲得較長的遊戲時間。由於贏取大量獎品的因素對玩家的重要性下降，遊戲館運營商可以較低的派彩率維持其遊戲機運作而不致玩家流失。根據EBI的資料，遊戲館運營商通過以下方式管理總派彩額：(i)完全遵照娛樂業務法及施行條例的規定調整遊戲機的釘子及設置；(ii)根據遊戲成本及中獎概率調整遊戲機的比例；及(iii)調整特別獎品及普通獎品溢價。因此，日式彈珠機遊戲館的收益率持續上升，令遊戲館運營商能盡可能提高收益。

行業概覽

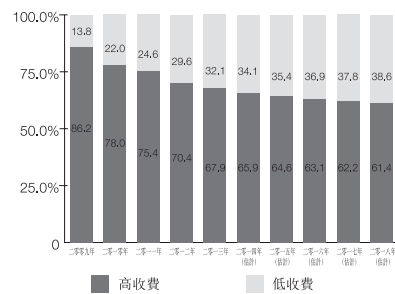
自低收費日式彈珠機於二零零六年推出以來，配備低收費遊戲機的日式彈珠機遊戲館數目穩步上升。根據EBI的資料，配備低收費遊戲機的日式彈珠機遊戲館的數目由二零零九年的6,199間增加至二零一三年的10,383間，複合年增長率約為13.8%。預期配備低收費遊戲機的遊戲館數目及低收費遊戲機的比例將上升。下圖載列於所示年度截至十二月三十一日配備低收費遊戲機的日式彈珠機遊戲館百分比以及低收費遊戲機佔市場的百分比：

日本配備低收費
遊戲機的遊戲館百分比



資料來源：EBI

日本低收費及
高收費遊戲機數目



資料來源：警察廳、Daikoku Denki Co., Ltd.及EBI

日式彈珠機及日式角子機玩家

根據EBI的資料，日式彈珠機玩家數目預計將繼續減少，於二零一八年將約為10.1百萬人。由於自二零一四年四月以來消費稅由5%增至8%，二零一四年全年玩家數量面臨10.1%的較嚴重下滑。預計未來日式彈珠機玩家人數維持穩定，主要是依靠注重遊戲娛樂元素的

行業概覽

日式彈珠機玩家支持。該等玩家在若干情況下(例如友善的遊戲館環境、低收費或新款遊戲機等)持續參與日式彈珠機遊戲。下圖列示於所示年度日式彈珠機玩家的數目：



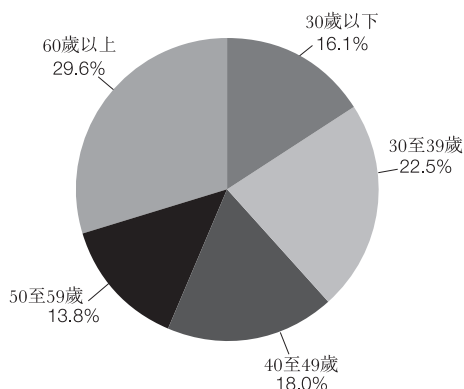
資料來源：警察廳及EBI

日式彈珠機及日式角子機玩家的概況

我們的遊戲館可分類為郊區遊戲館及城鎮遊戲館。郊區遊戲館一般位於郊區(人口密度較低的地區，如福島縣郊區)，需要駕車前往並提供停車位。客戶一般為自僱人士(如農民及漁民)、工廠工人及退休人士，營業高峰期為一般為正午至下午五時。郊區遊戲館在平日及週末一般有穩定玩家流量。城鎮遊戲館一般位於市區(人口密度較高的地區，如東京都)，可從鐵路站步行前往。客戶一般為全職僱員，高峰期一般為工作日下午五時至晚上十時以及週末的白天時段。

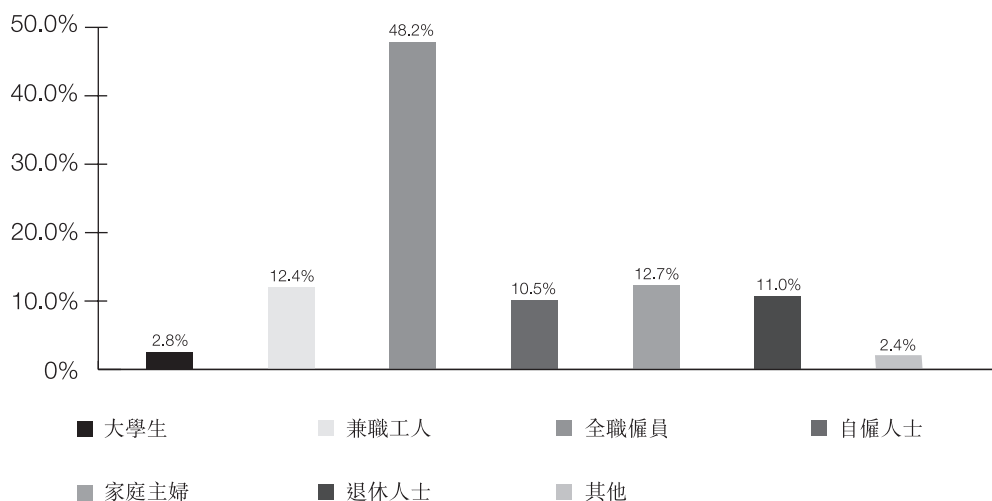
行業概覽

根據EBI的資料，於二零一三年約70%的日式彈珠機及日式角子機玩家為男性。日式彈珠機及日式角子機玩家大部分來自60歲以上及30至39歲年齡組別，分別佔日式彈珠機玩家總數的29.6%及22.5%。下圖列示於二零一三年按年齡組別劃分的日式彈珠機及日式角子機玩家明細：



資料來源：日本統計局及EBI

根據EBI的資料，按職業劃分，日式彈珠機及日式角子機玩家中，全職僱員及家庭主婦所佔比例最大，分別佔有關玩家48.2%及12.7%。下圖列示於2013年按職業劃分的日式彈珠機及日式角子機玩家的明細：



資料來源：EBI

行業概覽

郊區及城鎮日式彈珠機遊戲館的行業前景

根據EBI的資料，效區遊戲館或城鎮遊戲館的玩家與下列各項並無關連：(i)日式彈珠機及日式角子機的運氣或娛樂元素；及(ii)低收費遊戲機或高收費遊戲機。然而，偏好低收費遊戲機的玩家一般較青睞日式彈珠機及日式角子機的娛樂元素，意味彼等對派彩率變動的敏感度較低及更能接受較低的派彩率。另一方面，偏好高收費遊戲機的玩家一般較注重日式彈珠機及日式角子機的運氣元素（即贏取大額獎品），意味彼等對派彩率變動的敏感度較高及更能接受較高的派彩率。

郊區日式彈珠機遊戲館

根據EBI的資料，儘管日式彈珠機行業的總投入額在減少，郊區日式彈珠機遊戲館的行業前景預計將保持相對更加穩定。投資郊區日式彈珠機遊戲館預計將受益於以下因素：(1)郊區的土地成本（無論是購買或租賃）相對低於城鎮地區，使日式彈珠機營運商得以開設面積較大且通常對顧客更具吸引力的遊戲館；(2)郊區的博彩遊戲及娛樂選擇（例如電影院、公眾競賽活動及夜生活娛樂）遠不及城鎮地區，這意味著郊區日式彈珠機遊戲館面臨的競爭相對較小；(3)由於顧客通常為自僱人士（如農民及漁民）、工廠工人及退休人員（彼等通常居於周邊地區），故郊區的顧客基礎通常更為穩定，而城鎮地區的顧客通常為全職辦公室僱員（其在遊戲館選擇方面擁有更多選擇，原因是城鎮地區的遊戲通常彼此臨近）；及(4)日本的公司日益希望在日本人口較少的地區（如郊區）興建產業園，主要原因是日本人口較少的地區擁有充足的土地用以興建面積較大、可配設充足停車場的樓宇，預期將會增加有關郊區的就業人口。

城鎮日式彈珠機遊戲館

根據EBI的資料，城鎮日式彈珠機遊戲館的行業前景預計不及郊區日式彈珠機遊戲館樂觀。與郊區日式彈珠機遊戲館相比，城鎮日式彈珠機遊戲館（特別是位於東京都及鄰近縣級行政區的遊戲館）面臨來自其他娛樂選擇（例如電影院、公眾競賽活動及夜生活娛樂）更大的競爭。由於彼此緊鄰，城鎮日式彈珠機遊戲館為搶佔市場份額而展開激烈競爭，且會透過採取以下措施（舉例而言）使自身與競爭對手區分開來而不得不產生開支：(1)頻繁更新遊戲機模式（取決於營運商能否從供應商中取得最新的遊戲機模式）；及(2)給客戶營造更為舒適的遊戲體驗而翻新城鎮日式彈珠機遊戲館。這更有可能產生更高的成本，從而可能使溢利下降。此外，城鎮日式彈珠機遊戲館（特別是東京都的城鎮地區）因土地成本通常較高（無論是購買或租賃）而需較大投資，因此，城鎮日式彈珠機遊戲館的投資需要更大量資本支出。

行業概覽

日本日式彈珠機行業的競爭分析

競爭格局

於二零一三年十二月三十一日，日本日式彈珠機行業高度分散，擁有逾3,800名運營商。根據EBI的資料，五大遊戲館運營商及十大遊戲館運營商於二零一三年錄得的總投入額合共分別佔整個市場總投入額約20.5%及25.8%，而二零一三年十二月三十一日五大遊戲館運營商及十大運營商經營的遊戲館總數僅佔總數11,893間遊戲館約7.9%及9.7%。於二零一三年十二月三十一日，僅有八家遊戲館運營商經營超過50間遊戲館。

二零一三年十大日式彈珠機運營商概要

按總 投注排名	遊戲館 運營商	佔總投入額 概約百分比	十二月三十一日 的遊戲館數目	於 十二月三十一日 佔日本的遊戲館 總數概約百分比	於 十二月三十一日 佔日本的遊戲機 總數概約百分比
1	A	11.2%	299	2.5%	4.3%
2	B	4.9%	366	3.1%	3.6%
3	C	1.9%	180	1.5%	2.0%
4	本集團	1.3%	54	0.5%	0.6%
5	D	1.2%	38	0.3%	0.5%
6	E	1.2%	67	0.6%	0.9%
7	F	1.2%	52	0.4%	0.7%
8	G	1.1%	42	0.4%	0.5%
9	H	1.0%	29	0.2%	0.6%
10	I	0.8%	28	0.2%	0.3%
總計		25.8%	1,155	9.7%	14.0%

二零一三年十二月三十一日福島縣五大日式彈珠機運營商概要

按遊戲館 數目排名	遊戲館運營商	營運中的 遊戲館數目	佔遊戲館總數 概約百分比	佔遊戲機總數 概約百分比
1	本集團	20	9.3%	13.8%
=2	J	11	5.1%	6.4%
=2	K	11	5.1%	6.2%
4	L	10	4.6%	6.9%
5	M	5	2.3%	3.3%
		57	26.4%	36.6%

資料來源：EBI

根據EBI的資料，於二零一三年十二月三十一日，超過95%的遊戲館運營商管理十間或以下的遊戲館，而僅有4.2%的遊戲館運營商管理十間或以上的遊戲館。每名遊戲館運營商維持平均經營約三間遊戲館。高度分散的日式彈珠機行業持續出現小型運營商被擁有更多財力、人員及其他必要資源與經營經驗的大型競爭對手排擠出市場的趨勢。

行業概覽

日式彈珠機行業的進入門檻

- **經營規模。**根據EBI的資料，小型遊戲館運營商（經營少於十間遊戲館）已被逐漸排擠出市場。全國性及區域性大型運營商一般(i)在購買庫存有限的新款遊戲機時較小型遊戲館運營商擁有優先權；(ii)擁有財務實力建立可配備更多遊戲機的大型日式彈珠機遊戲館，進而可提供更寬敞、宜人的遊戲館環境以創造客戶粘性；(iii)可以折讓價批量購買普通獎品；及(iv)擁有有效的內部控制及程序，有助於確保遵行適用法律及法規，以及偵測及預防欺詐、欺騙及洗錢活動。
- **日式彈珠機遊戲館營運牌照（「營運牌照」）。**根據娛樂業務法及其他相關法律、法規及都道府縣條例，日式彈珠機遊戲館業務視為「娛樂業務」。根據娛樂業務法，日式彈珠機遊戲館運營商成立各間日式彈珠機遊戲館前，須自相關都道府縣公安委員會*（都道府縣公安委員會）取得營運牌照。新從業者在未取得營運牌照前不得從事日式彈珠機遊戲館經營業務。請參閱「適用法律及法規」。
- **與供應商之間的業務網絡。**根據EBI的資料，與普通獎品、遊戲機、彈珠及遊戲幣等供應商之間的業務網絡對日式彈珠機遊戲館運營商開展業務十分必要。由於日本日式彈珠機遊戲館營運行業的分散性，新從業者未必能以商業可行成本進入該等業務網絡以開展有效經營。

機遇

- **行業整合。**根據EBI的資料，儘管日式彈珠機行業的總投入額自21世紀初以來一直呈下降的趨勢，但該行業對領先的全國性及地區性遊戲館運營商而言在經濟上仍屬有利。由於日式彈珠機行業的發展，預期小型遊戲館運營商（經營少於十間遊戲館）將會被淘汰。根據EBI的資料，市場上存留的領先的全國性及地區性遊戲館運營商（經營至少十間遊戲館）預期將吸納市場份額並因而擴大其經營。
- **網上普通獎品兌換系統。**通過與主要網上採購供應商合作，網上普通獎品兌換系統得以實施，令已結轉的彈珠可通過網絡兌換為普通獎品。遊戲館運營商能(i)擴大普通獎品的選擇範圍；及(ii)通過互聯網策略性地與潛在日式彈珠機及日式角子機玩家就新普通獎品進行溝通。我們相信該新式服務將會吸引新玩家，同時亦會增加日式彈珠機遊戲館現有客戶的回報率。

行業概覽

- **低收費遊戲。**由於低收費遊戲被認為以娛樂性為重點，故低收費遊戲或會吸引更廣泛的顧客，包括退休年齡組別的玩家及日式彈珠機新手玩家，將可抵銷低收費日式彈珠機及日式角子機遊戲所得的較低收益。此外，由於低收費遊戲玩家的目的是為娛樂而非取勝，日式彈珠機運營商向低收費遊戲作出的派彩率稍低於傳統高收費遊戲的派彩率。

威脅

- **與日式彈珠機行業有關的政策及法規變動。**日本政府所施行的與日式彈珠機行業有關的政策及法規或會對客戶的需求及習慣以及影響日式彈珠機遊戲館運營商業績的多項經營標準造成重大影響。例如，推行削減中獎規模的法律已造成總投入額的減少，這對整個行業日式彈珠機遊戲館運營商的經營業績造成不利影響。

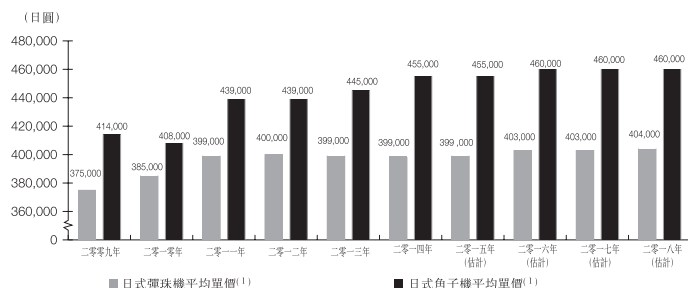
國會先前於二零一四年審議一項使在日本經營賭場合法化的法案，雖然我們的日本法律顧問告知該法案此後已被廢棄。在任何情況下，倘賭場經營最終被合法化，日式彈珠機運營商亦可能面對來自賭場的競爭，這可能對日式彈珠機行業產生負面影響。此外，雖然一直存在關於推出日式彈珠機稅的討論，但尚無就有關事項啓動立法程序。然而，倘果真徵收此項額外稅項，則整個日式彈珠機行業可能會受到負面影響。然而，賭場合法化及稅項或會促使規模較小的日式彈珠機運營商因財力較弱而關閉，但規模較大的日式彈珠機運營商將更有可能搶佔因此釋放的市場份額。

- **消費稅上調。**日本消費稅率於二零一四年四月由5%上調至8%。根據EBI的資料，日式彈珠機及日式角子機玩家的收入相對較低，並被認為對價格敏感。因此，進一步上調消費稅率很可能會削弱日式彈珠機及日式角子機玩家的消費力，從而對遊戲館運營商的溢利造成負面影響。
- **不斷攀升的成本。**根據EBI的資料，遊戲館業務的前三大開支為日式彈珠機及日式角子機開支、遊戲館員工成本及廣告開支。該等成本(特別是日式彈珠機及日式角子機開支)近年來穩定攀升。遊戲機成本升高已成為遊戲館運營商面對的主要挑戰之一。

行業概覽

日式彈珠機及日式角子機的價格趨勢

下圖列示於所示年度日式彈珠機及日式角子機的平均單價：



(1) 平均單價乃按所示年度最暢銷遊戲機銷售額除以所售數目計算。

資料來源：EBI

根據EBI的資料，由於遊戲機的購買成本巨大且需要頻繁進行更換，日式彈珠機及日式角子機的開支通常會佔遊戲館運營商經營開支的25%以上。根據EBI的資料，日式彈珠機及日式角子機的價格通常受機型供求情況及相關遊戲機成本的影響。由於遊戲機配件成本不斷上升，預期日式彈珠機及日式角子機的平均單價將由二零一四年的399,000日圓及455,000日圓分別增至二零一八年的約404,000日圓及460,000日圓。

資料來源

就[編纂]而言，我們已委託EBI編製研究報告，用於[編纂]部分章節，為[編纂]提供有關日本經濟、我們經營所在行業及市場分部以及我們的競爭狀況的必要資料，包括前瞻性資料。我們就EBI報告支付的費用總額為3,500,000日圓。EBI為於一九九二年創立的日本私營市場研究公司，提供博彩遊戲行業的市場情報及諮詢服務。EBI研究並刊發年報以及其他日式彈珠機行業的研習材料。編製其報告時，EBI收集及審閱公開數據，例如政府資料、年報及行業協會統計數據。EBI向我們表示，其謹慎收集及審閱所收集的資料，相信有關資料的基本假設符合事實且正確，當中詮釋亦合理。EBI向我們表示，其已獨立分析所收集的資料，惟其審閱的結論是否準確很大程度上視乎收集的資料是否準確。撰寫及編製其報告時，EBI假設(i)日本的社會、經濟及政治環境大致上保持穩定及(ii)主要行業趨勢大致上仍會繼續於二零一四年到二零一八年的預測期間影響市場。就總市場規模及日式彈珠機玩家

行業概覽

人數預測而言，EBI將可得的歷史數據分析比對宏觀數據以及相關行業趨勢數據，製成圖表。本節中涉及未來期間的預測及數據乃摘錄自EBI的報告。由於EBI乃為在其專業領域擁有豐富經驗的獨立專業研究機構，故董事及獨家保薦人相信該等預測及數據乃屬可靠且並無誤導成分。

無重大不利變動

截至最後實際可行日期，董事於作出合理考慮後確認，彼等並不知悉市場資訊自EBI報告日期以來有任何不利變動，致令本節的資料可能出現保留意見、產生矛盾或對其造成影響。