

概 覽

根據矢野經濟研究所的資料，按二零一零年租出的彈珠及遊戲幣總值計，我們是日本第二大日式彈珠機遊戲館營運商，而按遊戲館數目計，則位居榜首。我們有**45**年日式彈珠機行業經驗，最初在日本**47**個都道府縣其中一個經營兩間遊戲館，其後日式彈珠機業務發展至二零一二年三月三十一日遍佈**46**個都道府縣的**355**間遊戲館。我們通過新建遊戲館及策略收購拓展業務，亦會繼續把握拓展機遇。

日式彈珠機是日本最流行的娛樂方式之一，產業規模達**19.4**兆日圓，佔二零一零年日本娛樂市場約**28.6%**。日式彈珠機原是上世紀二十年代開發的兒童遊戲機，加上鈴聲及閃光的簡單設計，至上世紀三十年代逐漸成為成人的消閒娛樂。日式彈珠機遊戲館於第二次世界大戰時短暫停業之後，上世紀四十年代末再度興起成為日本娛樂事業之一，上世紀八十年代在機械方面有顯著變化及改進。

截至二零一零年底，日本約有**12,500**間日式彈珠機遊戲館，提供音像效果各異的多種日式彈珠機及日式角子機遊戲。日式彈珠機有如彈球機但採用垂直設計，玩法是向遊戲機連續快速發射小粒金屬彈珠至遊戲區的口袋，彈珠落入口袋會觸發吐出更多彈珠。遊戲投注額通常介於每粒彈珠**0.5**日圓至**4**日圓。日式角子機與賭場角子機類似，玩法是旋轉機器捲軸然後停住，倘每個捲軸上的圖像相同，會觸發吐出遊戲幣。遊戲投注額通常介於每個遊戲幣**5**日圓至**20**日圓。顧客租用彈珠及遊戲幣進行遊戲，贏得的彈珠或遊戲幣可換取獎品或留作日後使用。

依照標準行業慣例，我們提供普通獎品(通常為便利店出售的零食、飲料及香煙等商品)及「特別獎品」(嵌有金片或銀片的裝飾卡或錢幣形金銀吊墜)。選擇以所得彈珠及遊戲幣換取特別獎品的玩家，可在日式彈珠機遊戲廳外將特別獎品售予獨立獎品買家換取現金。

我們致力推廣日式彈珠機的娛樂而非博彩功能。我們經營三類遊戲館，提供各種日式彈珠機及日式角子機遊戲，遊戲投注額各不相同：

- **傳統**日式遊戲館主營高投注額遊戲，廳內允許吸煙。截至二零一二年三月三十一日，我們經營**176**間傳統日式遊戲館。
- **悠遊館**遊戲館主營低投注額遊戲，提供更多種類的普通獎品，且通常允許吸煙。截至二零一二年三月三十一日，我們經營**135**間悠遊館遊戲館。
- **信賴之森**遊戲館亦以低投注額遊戲為主，提供更多類別的普通獎品，且有更多特色，例如一般會禁煙但設有指定封閉式吸煙區，更增設「休閒天地」供顧客聯誼。截至二零一二年三月三十一日，我們經營**44**間信賴之森遊戲館。

二零零六年，我們的遊戲館推出低投注額遊戲機，成為首批推廣日式彈珠機的娛樂而非博彩功能的日式彈珠機遊戲館營運商之一。我們相信發展低投注額日式彈珠機乃我們在本行業持續制勝的關鍵。由於越來越多的日式彈珠機遊戲玩家除為了贏取獎品外亦以娛樂為目的，故我們採取上述策略可接觸更廣泛且原先未經開發的顧客。該策略亦包括地域拓展的計劃，繼而開發鄉村／郊區的目標玩家。

相信我們已掌握有效管理大規模日式彈珠機業務的方法。我們採用連鎖店管理策略，按統一標準集中進行日式彈珠機遊戲館的品牌塑造、建設、管理及經營與遊戲機採購以提升營運效率。我們於二零零六年開始使用「自有品牌」遊戲機，分析會員及資訊技術系統的資料精心開發遊戲機功能及規格，配合顧客喜好及市場趨勢。我們亦透過遍佈日本的13個配送中心所組成的網絡採購及處置遊戲機，既可統籌有關工作亦可管控所購入遊戲機的質素及是否合規。我們的配送系統配合廣泛的經營區域，可從本身的日式彈珠機遊戲館網絡收購遊戲機，因應趨勢及顧客喜好變化而調配及輪換遊戲機。我們的綜合資訊技術系統監察及管理日常經營的各個環節，並可及時分析每台遊戲機的使用情況、派彩額及盈利能力等資料，結合我們的會員制系統更可掌握每間遊戲館顧客的統計資料、習慣及喜好。

儘管全球宏觀經濟狀況欠佳，但營業紀錄期間我們的收益維持穩定。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們的收益分別為**165,461**百萬日圓、**169,637**百萬日圓及**165,078**百萬日圓(相當於約**15,515**百萬港元)。

競爭優勢

相信我們具備下列多項主要優勢令業務在競爭對手之中脫穎而出。

我們的業務網絡遍佈全國，可發揮規模經濟效益及吸納廣大地區的顧客。

根據矢野經濟研究所的報告，按遊戲館數目計，我們是日本最大的日式彈珠機遊戲館營運商。截至二零一二年三月三十一日，我們經營**355**間日式彈珠機遊戲館。我們憑藉強大的市場地位發揮相當的經營規模效益。根據我們的連鎖店管理策略，我們統一籌劃管理、營銷及宣傳、遊戲機及普通獎品採購流程，全面提升業務經營及成本效率。我們龐大的經營規模更有利於(其中包括)統籌全新及二手遊戲機的採購、以較低成本購入大批全新遊戲機，以及充分運用現有遊戲機，調配日本各地日式彈珠機遊戲館的遊戲機而非向第三方購買。由於遊戲機收購是我們經營成本的主要部分，因此上述措施會影響我們的盈利能力。

我們的日式彈珠機遊戲館大多設於人口較稀疏的地區，比設於人口較稠密地區的日式彈珠機遊戲館可接觸到更多不同的顧客。我們可受惠於近期的行業整合趨勢：面

對財力更雄厚、其他資源更豐富且經營成本效率更高的大型日式彈珠機遊戲館營運商(例如我們)的競爭，小型日式彈珠機遊戲館營運商逐漸淡出市場。

我們經營綜合日式彈珠機遊戲館，有廣泛及多元化的顧客。

我們經營三種遊戲館，即傳統日式遊戲館、悠遊館遊戲館及信賴之森遊戲館，吸引廣泛的顧客。我們為首批透過悠遊館及信賴之森品牌推廣日式彈珠機的娛樂而非博彩功能的日式彈珠機遊戲館營運商。我們自二零零六年起提供低投注額的日式彈珠機，於二零一二年三月三十一日，我們的日式彈珠機遊戲館網絡超過一半屬於娛樂性日式彈珠機遊戲館，成功開發更多類型的顧客，包括女性、年長玩家及來自地區市鎮的玩家，進而增加我們的市場份額，使我們具有其他日式彈珠機遊戲館營運商不具備的競爭優勢。

我們採用高效的管理架構及先進的資訊技術系統，可預測及迅速配合不同區域顧客喜好的變化及趨勢。

我們實施由下而上的管理架構，19名分區經理各自負責日本一個指定地區，直接向本公司高級管理層彙報。由於不同地區的顧客喜好及趨勢可能大相逕庭，故由分區經理就地收集當地市場資料，可及時作出業務決策配合不同地區市場的變化。我們亦採用先進的資訊技術系統，收集我們日式彈珠機及日式角子機使用率及表現的即時數據。該系統對收集的數據進行多項分析，使我們可密切監察及分析日式彈珠機遊戲館玩家及遊戲機的數目和類型等資料，及時作出知情的業務決策。

我們的管理團隊經驗豐富堪當重任，經營的日式彈珠機遊戲館往績卓佳。

我們的管理團隊具備豐富的日式彈珠機遊戲館營運經驗，平均擁有約11年的日本日式彈珠機行業經驗。我們的行政總裁佐藤洋治先生供職Dynam約42年，亦是Pachinko Chain-store Association(「PCSA」，為日式彈珠機行業的推廣、完善及標準化而成立的行業組織)顧問。Dynam社長兼董事佐藤公平先生供職Dynam約17年，亦任PCSA副主席。我們的現有管理團隊負責悠遊館及信賴之森品牌遊戲館的創意開發、執行及經營。

業務策略

我們會憑藉主要優勢保持行業領先地位，實施下列策略進一步發展業務。

我們會繼續推廣日式彈珠機的娛樂性，並繼續採用三個獨特的品牌進一步擴大顧客數目及類型。

我們獨一無二的品牌策略強調日式彈珠機的娛樂而非博彩功能，招攬到各類顧客。推出悠遊館及信賴之森後，我們重塑日式彈珠機遊戲館的形象，使自有品牌的日式彈珠機遊戲館與別不同，成為女性、青年玩家及其他非傳統日式彈珠機顧客等更多類型顧客的娛樂及消遣(而非為贏取獎品)場所。由於我們認為日式彈珠機行業主流正逐步轉向低投注額遊戲，故在推廣傳統高投注額遊戲的同時，我們亦會按照上述的業務發展重心，繼續集中精力推廣低投注額遊戲。

我們會繼續策略擴充日式彈珠機業務。

我們根據連鎖店營運管理策略，以審慎及節約的方式，按部就班在日本各地成功拓展業務，成績有目共睹。我們會憑藉本身的競爭優勢繼續拓展日式彈珠機遊戲館網絡，鞏固市場領先地位。我們計劃於未來三年增建約**75**間日式彈珠機遊戲館，主要是娛樂性遊戲館。我們相信，日式彈珠機遊戲館在日本(尤其是十分鐘車程範圍內有約**100,000**人口的鄉村／郊區)仍有很大拓展空間。

此外，我們亦將繼續透過與競爭對手競爭，及時引入全新且受歡迎的高投注額日式彈珠機及日式角子機遊戲，爭取更多日式彈珠機的經常玩家，以提高市場份額，繼而增加傳統遊戲館的數目。

除自身發展外，我們計劃利用日本日式彈珠機行業零散的特性，收購配合現有業務的其他日式彈珠機遊戲館，此舉亦可借助中小型遊戲館營運商逐漸被大型營運商淘汰的行業趨勢。我們的增長策略亦包括在可能情況下與亞洲其他地方的遊戲營運商合作。

根據上述策略，我們會評估並積極把握機遇拓展業務。然而，我們目前並無任何具體收購計劃、目標或物色收購對象的目標區域，亦未有與任何潛在目標訂立具體協議。

我們會更為注重提高顧客滿意度及商譽。

為將日式彈珠機的博彩形象轉變為娛樂休閒，我們會致力全面提升日式彈珠機遊戲館顧客的遊戲體驗，包括開設更多以低投注額日式彈珠機及日式角子機為主的悠遊館及信賴之森遊戲館，原因在於我們相信日式彈珠機與日式角子機的高投注額使許多

有意玩家望而卻步。此外，為解決日式彈珠機遊戲館噪音大、煙味濃的問題，我們的信賴之森遊戲館控制並減弱噪音，更設有單獨的吸煙區以保持無煙環境。我們亦會繼續致力長期員工培訓以提升顧客服務質素。我們認為優質服務是顧客忠誠度及保留顧客的重要因素，相信會增加市場份額並提升行業地位。

我們會廣泛推廣及宣傳以提升市場知名度。

在發展悠遊館及信賴之森品牌的同時，我們在全國及地區開展推廣活動宣傳我們的日式彈珠機遊戲館。我們將與外聘廣告公司密切合作，建立我們三個品牌的企業專有形象，亦設計七個吉祥物代表我們推廣的價值及理念。我們擬在電視及廣播節目、網絡、我們面向日式彈珠機玩家的網站、雜誌、報章及其他印刷媒體等各種廣告平台及透過贊助面向我們目標人群的各種電視節目進行宣傳。

我們將繼續運用連鎖店管理策略節約更多成本。

我們將透過連鎖店經營及管理架構，採取統一標準進行我們全國日式彈珠機遊戲館的品牌塑造及類型建設，亦統籌設備及其他供應品的採購，繼續節省成本。我們的批量採購策略發揮的規模經濟效益成功節省營運成本，亦是促使我們開發及裝設自有品牌遊戲機(外包予製造商大批生產)的原因。我們自有品牌遊戲機的平均價低於全國性品牌的平均市價。我們會繼續增加我們日式彈珠機遊戲館的自有品牌遊戲機比例，進一步削減經營成本。此外，我們的分區管理架構仍會是我們在全國實施標準化措施的不可或缺部分，可發揮傳統管理架構難以達致的經營效率。

我們將繼續投資對我們的日常日式彈珠機業務提供重大支持及對日後拓展業務發揮重大作用的資訊技術系統。

為改善管理團隊的資訊共享，我們計劃在現有數據庫增添索引、搜索及增值分析等新功能。升級後我們可更迅速查閱及更有效管理數據庫儲存的資料。我們亦會安裝中央數據共享系統，提升效率及加強財務、營運、獎品採購、遊戲機採購及存貨控制等不同部門的溝通。我們會進一步改善現有獎品管理系統，包括將系統移至新伺服器，以更有效控制存貨及確保資料準確，亦集中不同來源的資料便於查閱，提升採購流程的效率。

不斷改善資訊技術系統亦將提升我們的營銷及推廣能力。我們會將我們的日式彈珠機玩家網站兼容智能手機，並充實網站內容，例如增加照片分享功能，及方便用戶聯絡並分享在我們的日式彈珠機遊戲館及推廣活動的體驗的電子佈告欄系統。

日式彈珠機業務

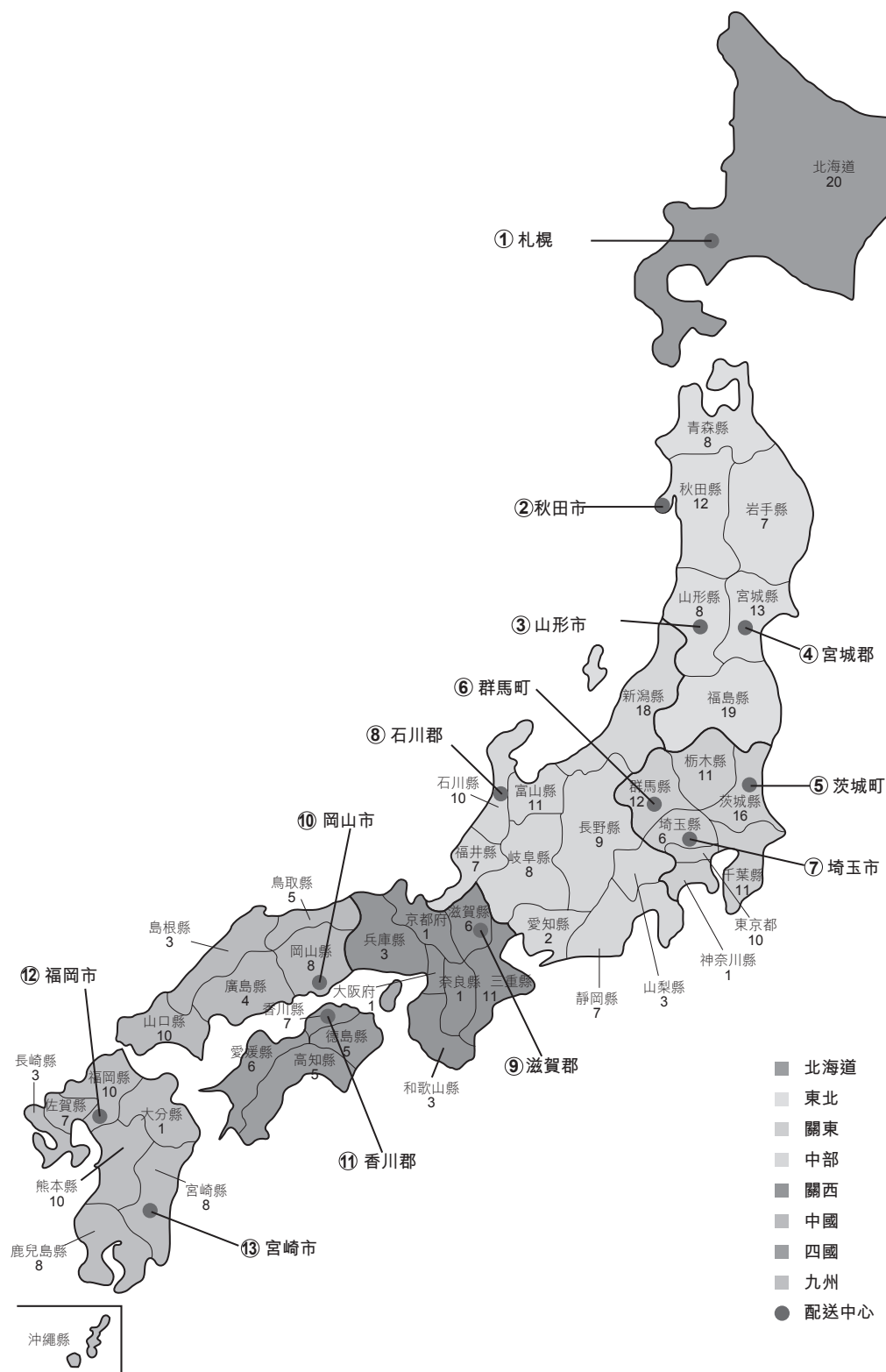
於最後可行日期，我們在日本**47**個都道府縣當中**46**個經營**355**間日式彈珠機遊戲館。營業紀錄期間，我們的日式彈珠機遊戲館數目有所增長。下表載列所示日期按類型劃分的遊戲館數目：

	於三月三十一日		
	二零二零年 ⁽¹⁾	二零一一年 ⁽²⁾	二零一二年 ⁽²⁾
傳統	176	176	176
悠遊館	130	132	135
信賴之森.....	25	42	44
總計	331	350	355

(1) 包括由Cabin Plaza及Daikokuten經營的六間遊戲館。

(2) 包括由Cabin Plaza、Daikokuten及Okuwa Japan經營的九間遊戲館。

下圖顯示於最後可行日期我們在各都道府縣的日式彈珠機遊戲館網絡及配送中心：



業 務

下表載列我們營業紀錄期間的收益：

	截至三月三十一日止年度			
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	
	日圓	日圓	日圓	港元
	(百萬)			
總投注 ⁽¹⁾	862,023	859,882	908,309	85,368
減：總派彩 ⁽²⁾	(696,562)	(690,245)	(743,231)	(69,853)
收益 ⁽³⁾	<u>165,461</u>	<u>169,637</u>	<u>165,078</u>	<u>15,515</u>

(1) 指向顧客出租的彈珠及遊戲幣扣減未動用的彈珠及遊戲幣後所得金額。

(2) 指顧客所換取特別獎品及普通獎品的總成本。請參閱「附錄——會計師報告」。

(3) 指總投注扣減向顧客支付的總派彩。

遊戲體驗

我們的日式彈珠機遊戲館為顧客提供日式彈珠機及日式角子機兩種遊戲。

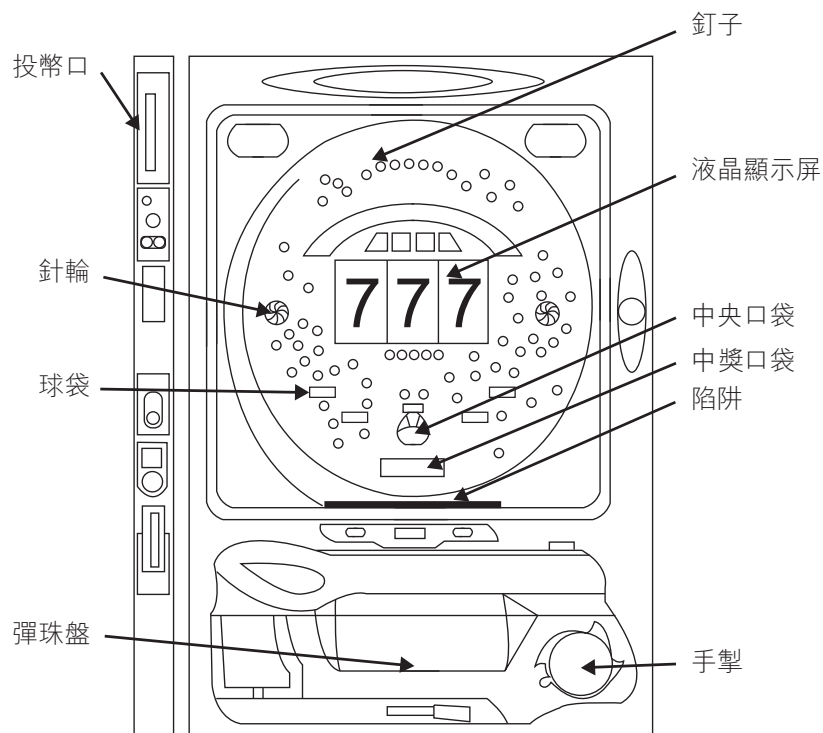
所有日式彈珠機及日式角子機的操作原理及玩法基本相同，但日式彈珠機及日式角子機遊戲的彈珠或遊戲幣出租費不同。我們的遊戲館提供遊戲的日式彈珠機費用為0.5日圓、1日圓、1.25日圓、2日圓、2.5日圓及4日圓，而日式角子機遊戲投注額為5日圓、6.25日圓、10日圓及20日圓。舉例說明，玩家有1,000日圓，即可兌換250個4日圓彈珠，或200個5日圓遊戲幣。

顧客可使用現金，亦可購買預付IC卡用於換取彈珠或遊戲幣。按行業慣例，IC卡僅於購買當日有效，剩餘現金僅可於當日退還。如顧客要求，我們一般會允許於購買IC卡後20日內一次過使用剩餘現金交換彈珠或遊戲幣。預付IC卡的儲值會於購買滿20日後被沒收。有關預付IC卡剩餘金額的更多資料，請參閱「財務資料——管理層對財務狀況及經營業績的討論及分析——經營業績分析——總投注」。

下表載列所示日期日式彈珠機及日式角子機的數量：

	於三月三十一日					
	二零一零年		二零一一年		二零一二年	
	(遊戲機數量，百分比除外)					
		%		%		%
日式彈珠機.....	112,627	77.5	117,493	76.2	118,324	75.3
日式角子機.....	32,670	22.5	36,638	23.8	38,862	24.7
總計	145,297	100.0	154,131	100.0	157,186	100.0

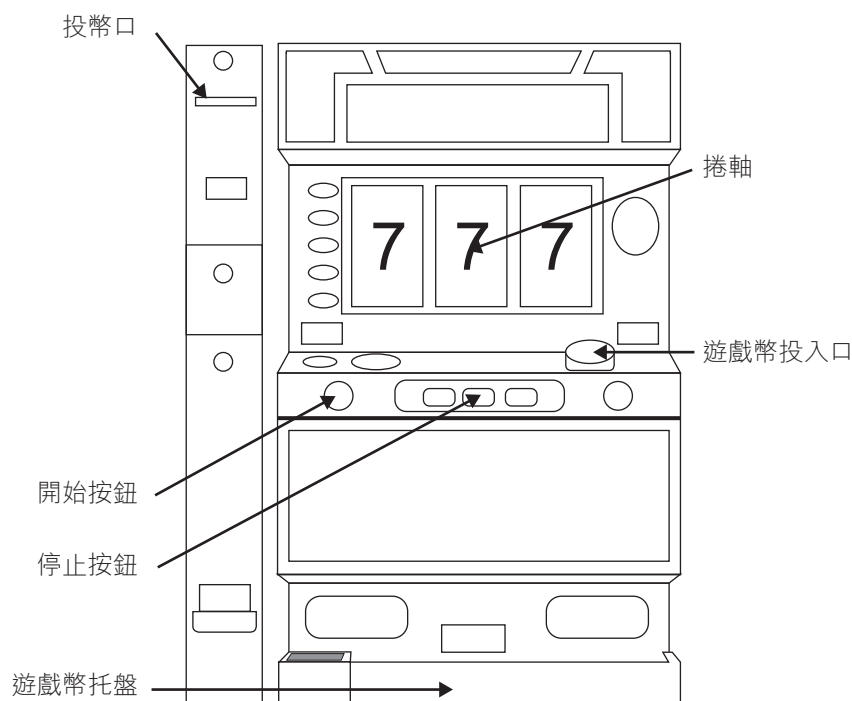
日式彈珠機



日式彈珠機有如垂直放置的彈球機。遊戲以贏取更多彈珠為目的。於遊戲機旁邊的投幣口投入現金或插入預付IC卡後，會有小鐵珠瀉入遊戲區下方的托盤。玩家向遊戲區快速連續發射彈珠，通過左右轉動托盤旁的手掣控制彈珠的發射速度。準確掌握恰當的發射力度是遊戲取勝的關鍵，手掣轉動幅度過大，彈珠會直接滾落出口槽，遊戲失敗；手掣轉動幅度過小，彈珠則無法射入遊戲區。

射入遊戲區的彈珠於密集的釘柱間輾轉滾下，如掉入遊戲區下方的球穴(即「球袋」)，則會彈出更多彈珠，可重新投入遊戲機，亦可換取獎品；相反，掉入遊戲區底部的陷阱，則遊戲失敗。接近遊戲區底部通常有一個中央口袋(觸發口)，彈珠掉入後，遊戲區中間位置的數字顯示屏分成多行的圖像便會一如日式角子機的捲軸旋轉。屏幕上的圖像停止旋轉時如顯示中獎的排列，則遊戲區上更大的「中獎口袋」便會短暫打開。在「中獎」模式時彈珠落入「中獎口袋」，玩家便可贏取特定數量的獎勵彈珠。玩家用完所有的彈珠或決定退出遊戲時，遊戲結束。每台遊戲機的主題可能不同，或加上更出色的功能，例如使用液晶顯示屏於遊戲時播放短片加添趣味。

日式角子機



日式角子機與傳統賭場角子機相似，遊戲區設有三個各種圖像的捲軸。日式角子機以贏取更多遊戲幣為目標，當捲軸停止旋轉時各圖像出現獲獎組合便獲勝。玩法一如日式彈珠機，玩家投入現金或插入預付IC卡換取遊戲幣，然後投入遊戲幣，拉動開始拉杆或按鈕使三個捲軸轉動，然後玩家按下每個捲軸下方的停止按鈕使捲軸停止，如三個卷軸停止後兩個或以上捲軸圖像出現獲獎組合，則玩家贏取更多的遊戲幣，如三個捲軸的圖像未出現獲獎組合，則遊戲幣輸掉。玩家用完所有的遊戲幣或決定終止遊戲時遊戲結束。與日式彈珠機極相似，每台日式角子機的主題可能不同，或加上更出色功能加添遊戲趣味。

獎品

計算數量後，玩家贏取的彈珠或遊戲幣退還予日式彈珠機遊戲館，換取記錄有彈珠或遊戲幣數量的收據。玩家可持收據於日式彈珠機遊戲館內的便利店式兌換櫃台領取獎品，一如嘉年華會以票換獎。不同類型及地點的遊戲館，換取獎品所需的彈珠或遊戲幣數量不同。一般而言，必須於收據發出當日領取獎品。如何結轉未動用彈珠的資料，請參閱「一市場推廣一會員制」。彈珠或遊戲幣不可直接兌換現金。

各日式彈珠機遊戲館提供的獎品一般為便利店出售的商品，通常包括零食、飲料、香煙及下文所述的「特別獎品」。我們的傳統日式遊戲館提供約**600**種「普通獎品」（均非特別獎品），惟數量及種類依遊戲館的類型及地點而定。我們的悠遊館遊戲館提供約**1,000**種普通獎品，信賴之森遊戲館提供約**1,300**種獎品。換取普通獎品所需彈珠或遊

戲幣價值參考獎品供應商的建議零售價釐定，而法規規定所有獎品的價值不得超過10,000日圓，更多資料請參閱「法律及法規」。我們賺取普通獎品的差價。

除普通獎品外，玩家贏取的彈珠及遊戲幣亦可換取特別獎品，即硬幣狀金質或銀質小吊墜，個別會嵌入美觀的塑料卡。換取特定特別獎品所需的彈珠或遊戲幣價值因應遊戲館的類型及地點與遊戲投注額不同而各異，一般高出特別獎品批發商價格200日圓至5,000日圓不等。因此，一如普通獎品，由於換取特別獎品所需彈珠或遊戲幣數量的貨幣值高於特別獎品的購買價，因此我們賺取特別獎品的差價。營業紀錄期間，特別獎品溢價介乎0至約40%。總體而言，悠遊館及信賴之森遊戲館配有更多低投注額的遊戲機以吸引尋求娛樂及消遣的玩家，特別獎品溢價較高。我們的日本相關法律顧問確認，根據日本法律及法規規定，上述特別獎品溢價合法有效。

顧客可選擇按相當於成本的價格，向獨立特別獎品買手出售特別獎品。有關特別獎品買手於日式彈珠機行業的功能，請參閱「一三方制度」。

遊戲表現

日式彈珠機及日式角子機由生產商預編程式，派彩及日式彈珠機及日式角子機分別出現「中大獎」或「中獎回合」等若干遊戲模式的概率符合法律及技術規定。各日式彈珠機遊戲館的遊戲機種類不同，設置亦不同，因此玩家如對個別遊戲機不滿意，可轉換遊戲機，亦可選擇其他日式彈珠機遊戲館。

「中大獎」或「獎勵」模式所得彈珠及遊戲幣派彩數量佔投入彈珠或遊戲幣總數的比例受法律限制，以免遊戲純粹為獲獎或成為變相賭博。有關法規規定，連續10小時內遊戲機派彩的彈珠數量不得超過投入數量的0.5至2.0倍；連接17,500個回合內遊戲機派彩的遊戲幣數量不得超過投入數量的0.55至1.2倍。該等限制載於娛樂業務法或其附屬法規，為公眾所知。更多詳情載於「法律及法規 — 有關日式彈珠機業務的法規」。

我們通過數字分析系統每日收集遊戲機數據，監控遊戲機表現，確定是否符合相關法規。倘發現數據大幅波動，我們可使用有關數據找出表現異常的遊戲機，然後作出適當調整確保符合規定。有關遊戲機數據的種類，請參閱「一資訊技術」。

三方制度

按日本標準行業慣例，我們採用通常稱為「三方制度」之慣例經營日式彈珠機業務。日式彈珠機遊戲館營運商不得參與顧客以獎品交換現金或等同現金項目的安排，因此對於顧客出售特別獎品進行套現的特別獎品買手，我們不得控制亦不得以其他方式交流。有關日式彈珠機業務法律及法規的詳情，請參閱「法律及法規」。

三方

為確保遵守娛樂業務法，日式彈珠機行業採用通常稱為「三方制度」之慣例營運，規定日式彈珠機行業參與者：(1)日式彈珠機遊戲館營運商、(2)特別獎品批發商及(3)特別獎品買手三方之間相互獨立。我們為日式彈珠機遊戲館營運商。

特別獎品批發商為向日式彈珠機遊戲館營運商供應彈珠或遊戲幣所換取特別獎品的公司。有關特別獎品的資料，請參閱「一 遊戲體驗 一 獎品」。

特別獎品買手為收購日式彈珠機顧客從日式彈珠機遊戲館所得特別獎品的獨立公司，顧客套現的金額相當於特別獎品批發商其後向特別獎品買手購買特別獎品的價格。普通獎品不可售予特別獎品買手。

相互獨立

我們不能透過(i)持股或其他資本關係，(ii)人際(不論管理人員、董事或職員)關係，或(iii)與特別獎品買手或特別獎品批發商訂立任何合約或其他協議，直接或間接控制特別獎品買手或特別獎品批發商各自的業務經營模式，反之亦然。請參閱「一 風險管理」。

我們的日式彈珠機業務受各都道府縣公安委員會監控，以避免利益衝突。本公司董事及高級管理人員過往現在均非日本警務人員。我們亦定期向僱員提供三方制度培訓，確保彼等並無與特別獎品買手或特別獎品批發商交往，避免在不知情的情況下與特別獎品買手或特別獎品批發商建立關係。

與特別獎品批發商的協議

我們與特別獎品批發商的業務合作乃基於兩項協議：(1)就日式彈珠機遊戲館所在地的若干物業訂立的租約及(2)特別獎品購買協議。

根據租約，特別獎品批發商僅可將物業用作辦公室，不得擅自轉讓或轉租物業、更改現有樓宇或興建新樓宇。我們可根據與同一特別獎品批發商訂立的一份租約出租多項物業。除月租外，批發商一般須每月支付定額公用服務費。租期一般為兩年或以下，

除非我們或批發商反對，否則每年自動續期，但會根據各自條款於土地租賃(如有)到期前一日終止。倘批發商違反協議條文，我們亦可選擇終止協議。

我們與特別獎品批發商訂立的協議一般包括：(1)持續購買及供應協議及(2)列明所購特別獎品數量的清單。有關批發商及業務合作夥伴政策及流程的更多資料，請參閱「風險管理」。根據該等協議的條款，我們向特別獎品批發商支付定額月費，約相當於每月所購特別獎品總估計成本的0.5%。我們的遊戲館每日向特別獎品批發商購買特別獎品，於交收時以現金全額支付購買價。

我們的日本法律顧問表示，我們與特別獎品批發商訂立的租約及購買協議並無違反娛樂業法，亦不影響我們的相互獨立性(即我們與特別獎品批發商並無直接或間接控制關係)。

一般而言，特別獎品批發商與特別獎品買手自行協定，容許特別獎品買手進駐批發商向我們租用的物業，作為顧客向特別獎品買手出售特別獎品套現的場所。上述特別獎品批發商與特別獎品買手所訂立安排為日式彈珠機行業的慣例。此外，特別獎品批發商均與特別獎品買手訂立安排，規定特別獎品批發商每日向特別獎品買手購買特別獎品，所付現金購買價相當於特別獎品買手向日式彈珠機顧客支付的購買價，亦相當於遊戲館營運商向特別獎品批發商支付的購買價。根據該等協議，特別獎品批發商另就獎品購買服務向特別獎品買手每月支付定額費用，讓特別獎品買手維持業務及賺取利潤。

我們並無與特別獎品買手訂立任何安排、合作關係或協議，亦無法透過(i)持股或其他資本關係，(ii)人際關係，或(iii)任何合約或其他協議，直接或間接控制特別獎品買手，反之亦然。我們與特別獎品買手並無因特別獎品批發商與特別獎品買手所訂立安排而建立任何關係。

風險管理

我們就日式彈珠機業務甄選合約對手(包括所購各種獎品(包括特別獎品)的批發商及供應商)訂有詳盡的內部政策及程序。我們的採購部負責處理及監督甄選及背景核實過程，而背景核實重點在於：(1)信用及(2)反社會勢力。

考慮是否批准委任新合約方之申請時，採購部檢討各潛在合作方於過往三年度的財務報表與企業文件及紀錄。此外，倘我們與潛在合作方的交易價值預期每年超過1百萬日圓，則會透過獨立第三方企業數據調查機構，審查該等合作方的信用。此外，我們每年審查所有合作方的信用。如非特殊情況，不會委任審查結果不合格的公司。

我們透過獨立第三方私人調查公司，查閱從報紙及其他公開資料來源所收集資料的數據庫，調查潛在合作方有否牽涉反社會勢力。倘調查發現潛在合作方的代表、高級職員、行政人員或主要股東屬於或牽涉任何反社會勢力，則不會考慮委任該公司。

對於我們與特別獎品批發商訂立的每份協議，我們要求各批發商書面聲明與其訂約的特別獎品買手彼此獨立，且本身(包括其股東、董事及訂約特別獎品買手)與日本黑道或其他反社會勢力並無任何關連。

我們的日本法律顧問調查有關方面的背景後確認，就其審慎調查所知，截至最後可行日期與我們訂約的特別獎品批發商及其合作特別獎品買手與我們彼此獨立。

我們亦每年審查每名合作特別獎品批發商的背景，並要求其提供文件證明其合作特別獎品買手與日本黑道或其他反社會勢力並無任何關連。我們目前及日後會繼續委聘第三方企業信用調查與數據庫服務供應商調查每名批發商的信用。

日式彈珠機遊戲館

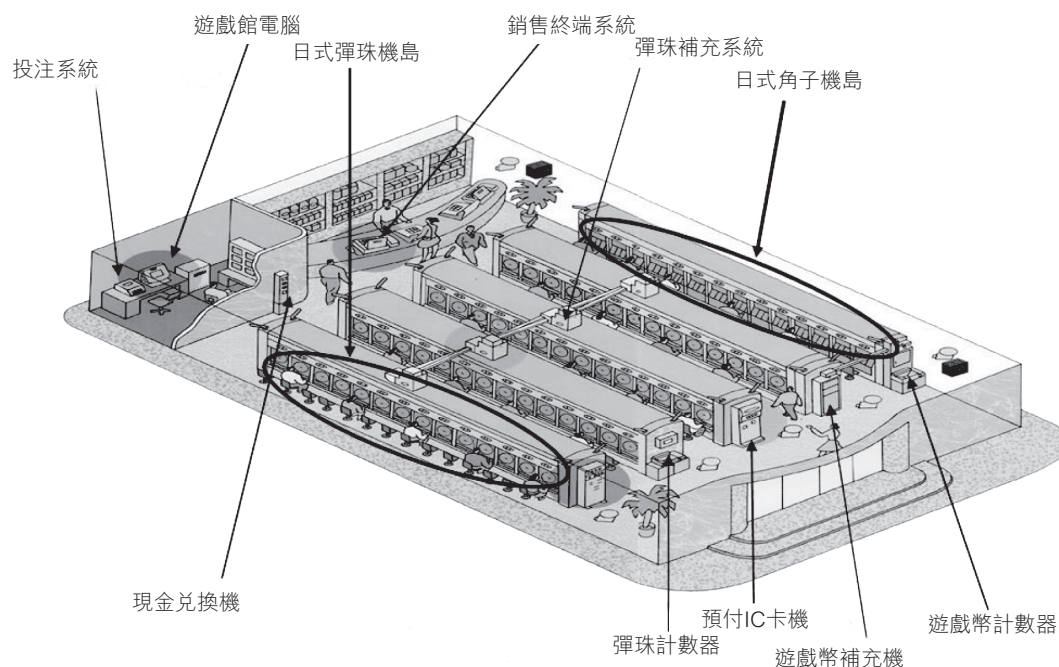
於二零一二年三月三十一日，我們經營的**355**間遊戲館當中**344**間設有停車場，通常位於鄉村／郊區，餘下**11**個不設停車場，位於市區。該等遊戲廳可供顧客體驗日式彈珠機與日式角子機遊戲及贏取獎品。

連鎖店管理策略

我們採用連鎖店管理策略，發揮業務遍佈全國的經濟規模效益，集中處理及規範我們的品牌推廣、遊戲館建設、管理、遊戲機採購至日常營運的整個業務過程。該策略大大節省成本及提高營運效率。因此，儘管每種類型的日式彈珠機遊戲館都各有特色，面對及吸引的顧客各不相同，但根據我們的連鎖店管理策略，儘管形態及顧客不同，我們遊戲館有若干一致的特點。

一九九四年以來，我們標準新建遊戲館為單層木製遊戲館，與外觀和佈局相若的鋼製建築物比較，木製建築物的建設成本較低。一般而言，每個日式彈珠機遊戲館合共約有**400**至**480**台日式彈珠機及日式角子機，廳內日式彈珠機與日式角子機的確切數目及比例取決於當地人口及競爭對手的遊戲機組合。我們的遊戲館均採用標準佈局，分為許多由**10**至**40**台遊戲機排列而成的「島」，由過道分隔。每個島的機型相同(例如全部是**1**日圓日式彈珠機或全部是**5**日圓日式角子機)。島兩端設有計算彈珠與遊戲幣數目的計數器，亦有預付**IC**卡機。廳內通常設有類似便利店的區域，供顧客「兌換」普通獎品。

下圖顯示日式彈珠機遊戲館的典型佈局：



我們部分的日式彈珠機遊戲館亦設有麵館或咖啡廳，為顧客提供餐飲服務。每個遊戲館亦設有零食及飲料自動販賣機，部分自動販賣機由DYH的全資附屬公司Humap安裝，部分由第三方營運商安裝。我們的佣金收入包括就每台自動販賣機向第三方營運商收取定額月租6,000日圓至15,000日圓，佔自動販賣機收款總額約15.0%至60.0%。自動販賣機營運商負責貨物上架、修理及維護。請參閱「關連交易－須遵守申報及公告規定的持續關連交易」。

遊戲館種類

我們經營三種日式彈珠機遊戲館：(1)傳統日式遊戲館、(2)悠遊館遊戲館及(3)信賴之森遊戲館。傳統日式遊戲館主要包括以DYNAM品牌經營的遊戲館，亦包括以Cabin Plaza品牌經營的兩個遊戲館。悠遊館遊戲館主要包括以悠遊館品牌經營的遊戲館及Cabin Plaza、Daikokuten與Okuwa Japan經營的遊戲館。信賴之森遊戲館包括以信賴之森品牌經營的遊戲館。

營業紀錄期間，我們傳統日式遊戲館的數目相對穩定，但悠遊館與信賴之森遊戲館的數目一直穩步增加，是由於我們將日式彈珠機遊戲作為娛樂而非博彩活動推廣的策略所致。

業 務

下表列示所示期間傳統、悠遊館及信賴之森遊戲館數目的變動。

傳統日式遊戲館⁽¹⁾

	截至三月三十一日止年度		
	二零一零年	二零一一年	二零一二年
期初遊戲館數目.....	175	176	176
期內收購附屬公司.....	3	—	—
期內增設的遊戲館.....	—	—	—
期內轉型的遊戲館 ⁽²⁾	(2)	—	—
期末遊戲館數目.....	176	176	176

悠遊館遊戲館⁽¹⁾

	截至三月三十一日止年度		
	二零一零年	二零一一年	二零一二年
期初遊戲館數目.....	124	130	132
期內收購附屬公司.....	3	2	—
期內增設的遊戲館.....	1	1	3
期內結束的遊戲館.....	—	(1)	—
期內轉型的遊戲館 ⁽²⁾	2	—	—
期末遊戲館數目.....	130	132	135

信賴之森遊戲館

	截至三月三十一日止年度		
	二零一零年	二零一一年	二零一二年
期初遊戲館數目.....	3	25	42
期內增設的遊戲館.....	22	17	2
期末遊戲館數目.....	25	42	44
總計.....	331	350	355

(1) 我們先後於二零零九年、二零零九年與二零一零年收購Cabin Plaza、Daikokuten與Okuwa Japan。完成該等收購後，我們合共取得該等公司所經營八個遊戲館的所有權。於二零一二年三月三十一日，該等附屬公司經營合共九間遊戲館，其中七間屬悠遊館遊戲館，而另外兩間為傳統日式遊戲館。將該等遊戲館併入我們業務之外，我們計劃繼續以現有品牌經營該等遊戲館，節省使用DYNAM及悠遊館品牌風格改建該等遊戲館的重大資本開支。

(2) 該等遊戲館轉型為悠遊館遊戲館，因此由傳統日式遊戲館改為悠遊館遊戲館。

業 務

下表列示所示期間按遊戲館類型劃分之每個遊戲館日式彈珠機與日式角子機的平均數量。

	截至三月三十一日止年度		
	二零一零年	二零一一年	二零一二年
日式彈珠機			
傳統.....	364	356	354
悠遊館.....	312	314	313
信賴之森.....	321	318	313
日式角子機			
傳統.....	115	123	126
悠遊館.....	81	88	96
信賴之森.....	77	82	86

下表列示二零一二年三月三十一日每類日式彈珠機遊戲館低投注額遊戲機與高投注額遊戲機的比例：

遊戲投注額	傳統	悠遊館	信賴之森	總計
日式彈珠機				
低投注額.....	22.7%	99.8%	99.1%	59.2%
高投注額.....	77.3%	0.2%	0.9%	40.8%
總計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
日式角子機				
低投注額.....	2.3%	100.0%	100.0%	44.4%
高投注額.....	97.7%	—	—	55.6%
總計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

傳統日式遊戲館

Dynam經營的傳統日式遊戲館以下示傳統DYNAM標誌識別：



我們的傳統日式遊戲館的主要特色如下：

- 主要為高投注額遊戲機；
- 近600種普通獎品可供選擇；
- 允許吸煙；及
- 顧客以男性常客為主。

我們的高投注額遊戲館顧客將繼續以男性常客為主。

悠遊館遊戲館

悠遊館遊戲館的識別標誌如下：



我們自二零零六年開始經營裝設低投注額遊戲機的遊戲館。自二零零七年以來，該等遊戲館一直以悠遊館品牌經營，其前身為**DYNAM**傳統日式彈珠機遊戲館，並為喜歡傳統日式遊戲館環境及遊戲體驗的顧客提供成本更低的娛樂選擇，有以下特色：

- 以低投注額遊戲機為主；
- 有逾**1,000**種普通獎品可供選擇，吸引更多廣泛的顧客；
- 一般允許吸煙；及
- 顧客的年齡層更為廣泛，老少均有。

未來三年，我們計劃提高悠遊館遊戲館的業務比重，因為我們相信該類遊戲館兼有傳統日式遊戲館環境與低成本娛樂氣氛。

信賴之森遊戲館

信賴之森遊戲館的識別標誌如下：



我們於二零零九年推出信賴之森品牌。信賴之森遊戲館有以下特色：

- 主要為低投注額遊戲機；
- 一般禁煙，設有指定封閉吸煙區及空氣淨化系統，旨在提高空氣流通與質素；

業 務

- 有超過1,300種普通獎品可供選擇，與便利店供應的種類與類別相若，包括保健食品、維生素及各種保健品；
- 設有「休閒天地」，供玩家聚會與聯誼；
- 低噪音，遊戲環境更為舒適；及
- 顧客的年齡層更為廣泛，老少均有。

我們計劃繼續推廣信賴之森品牌，將遊戲館打造成當地社區居民舒適溫馨的聚會場所，吸引顧客延長逗留遊戲館的時間。

下表列示所示期間按遊戲館類別劃分之日式彈珠機業務的總投注與收益：

	截至三月三十一日止年度						
	二零一零年		二零一一年		二零一二年		
	(百萬，百分比除外)		(百萬，百分比除外)		(百萬，百分比除外)		
	日圓	%	日圓	%	日圓	港元	%
總投注⁽¹⁾							
傳統.....	759,481	88.1	713,444	83.0	734,245	69,008	80.8
悠遊館.....	94,318	10.9	116,295	13.5	133,496	12,547	14.7
信賴之森.....	8,224	1.0	30,143	3.5	40,568	3,813	4.5
總計	862,023	100.0	859,882	100.0	908,309	85,368	100.0
收益⁽²⁾							
傳統.....	121,840	73.6	118,174	69.7	110,914	10,424	67.2
悠遊館.....	41,193	24.9	42,378	25.0	42,922	4,034	26.0
信賴之森.....	2,428	1.5	9,085	5.3	11,242	1,057	6.8
總計	165,461	100.0	169,637	100.0	165,078	15,515	100.0

(1) 指向顧客出租彈珠與遊戲幣所收款項減未用彈珠與遊戲幣的相應金額。

(2) 指總投注減顧客總派彩。見「附錄——會計師報告」。

新遊戲館的發展

根據擴張策略，我們不斷物色可開設新遊戲館的潛在位置。選擇開設新遊戲館的位置時，我們考慮目標地區的以下特徵：(1)人口密度；(2)競爭遊戲館數目；(3)競爭遊戲館的遊戲機數目；及(4)每台遊戲機平均玩家數目。該等因素亦決定甄選的位置最適合開設傳統日式遊戲館、悠遊館亦或信賴之森遊戲館。我們的管理層對甄選流程進行最終審批。

目前，我們計劃在下表所列地區開設新遊戲館。

地 區	截至三月三十一日止年度		
	二零一三年	二零一四年	二零一五年
北海道	—	1	—
東北	1	—	1
關東	6	10	10
中部	3	4	5
關西	4	3	12
中國	—	2	—
四國	1	—	—
九州	5	5	2
總計	20	25	30

我們的擴張計劃基於以下各方面的假設，包括：

- 行業趨勢繼續按我們的預期發展；
- 能夠應對其他日式彈珠機營運商及其他類型娛樂競爭變化；
- 能夠應對日本日式彈珠機監管環境變化；
- 日本及亞洲其他地區經濟、政治及其他條件適宜；及
- 我們日後的財務狀況、經營業績及現金流量。

遊戲機採購／處置

對於遊戲館日式彈珠機與日式角子機的採購、轉讓及處置，我們採用中央系統**(1)**搜集遊戲館遊戲機的使用率與必要的市場信息用於規劃、**(2)**採購新遊戲機、**(3)**採購二手遊戲機以及**(4)**管理、安排及協調遊戲機的轉移與處置。

新遊戲機與二手遊戲機

我們迎合顧客喜好及現代化趨勢定期購置全新及二手日式彈珠機與日式角子機安裝在新日式彈珠機遊戲館，或更換現有日式彈珠機遊戲館的舊機，以此吸引顧客。我們在可能情況下傾向於購買二手日式彈珠機與日式角子機。我們更換的遊戲機相當比例來自本集團，根據顧客傾向與喜好適當輪換及重新調配日式彈珠機遊戲館的遊戲機。採取該等措施可大幅節省成本，對我們的盈利有重大影響，是因為遊戲機佔我們營運成本頗大份額。新型及升級的遊戲機更是吸引傳統日式遊戲館常客的主要因素。因此，我們主要購買新機用作傳統日式彈珠機遊戲館的**4**日圓遊戲機，而淘汰的**4**日圓遊戲機則改用作本集團其他遊戲館的**1**日圓遊戲機。我們採用相若策略購置日式角子機，主要購買新日式角子機用作**20**日圓遊戲機，一段時日後或會用作或用於更換**5**日圓日式角子機。

業 務

下表列示所示期間自供應商或二手經銷商購買日式彈珠機與日式角子機的成本分析。

		截至三月三十一日止年度						
		二零一零年		二零一一年		二零一二年		
		(百萬，百分比除外)						
		日圓	%	日圓	%	日圓	港元	%
全新機		31,472	91.3	37,072	92.5	32,063	3,013	93.4
二手機		2,997	8.7	2,987	7.5	2,284	215	6.6
		34,469	100.0	40,059	100.0	34,347	3,228	100.0

下表列示所示期間購買的日式彈珠機與日式角子機數目：

		截至三月三十一日止年度					
		二零一零年		二零一一年		二零一二年	
		(遊戲機數量，百分比除外)					
		%		%		%	
全新機		98,623	84.3	117,689	87.5	102,662	85.9
二手機		18,430	15.7	16,773	12.5	16,913	14.1
		117,053	100.0	134,462	100.0	119,575	100.0

各日式彈珠機遊戲館每周檢討並決定遊戲機組合。被選中移除及處置的遊戲機交予相應的配送中心，而各配送中心每月盤點該等遊戲機。

遊戲館經理使用遊戲機管理系統發出新日式彈珠機與日式角子機採購訂單。我們與製造商磋商銷售協議，指定遊戲機數量、機型、價格、付款方式與安裝遊戲機的遊戲館。相關分區經理決定所需採購遊戲機的數量與機型，並負責安排採購、向製造商或經銷商下單、與製造商或經銷商確認採購資料，以及安排將遊戲機運送至相應的配送中心。

我們與經銷商訂立採購合約購買二手日式彈珠機與日式角子機。我們按照二手機採購指引持續監察各訂約經銷商所供應遊戲機的價格與質素，且每次採購均要求詳細報價。

自有品牌遊戲機

二零零六年，我們開始開發自有品牌遊戲機安裝在我們的日式彈珠機遊戲館，通常為1日圓遊戲機。「全國性品牌」遊戲機為製造商設計及銷售的標準機型，而我們的自有品牌遊戲機則按自訂規格定製量產。我們透過會員制收集顧客喜好資料，與製造商商談訂製滿足顧客喜好的遊戲機。我們的自有品牌遊戲機遠比標準日式彈珠機簡單，功能精簡，因此更易操作。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，採購的遊戲機當中分別約2.7%、4.4%及5.8%為自有品牌遊戲機。我們計劃繼續提高彈珠機遊戲廳的自有品牌遊戲機比例。自有品牌遊戲機的平均價格低於國有品牌遊戲機的平均市價。

遊戲機供應商

我們在採購遊戲機當日後一個月內向遊戲機供應商結清付款。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們的五大遊戲機供應商分別佔我們日式彈珠機及日式角子機採購總額約67.6%、56.2%及50.6%，同期單一最大遊戲機供應商分別佔我們遊戲機採購額約32.2%、23.0%及13.1%。

本公司董事或截至最後可行日期的任何股東或彼等各自任何聯繫人於營業紀錄期間均並無持有我們任何五大遊戲機供應商的任何權益。

配送中心

我們的13個配送中心負責為Dynam在日本各地經營的所有遊戲館採購遊戲機。Cabin Plaza經營的遊戲館與第三方訂約安排遊戲機的儲存及交收。Daikokuten及Okuwa Japan經營的遊戲館直接從製造商採購遊戲機。我們計劃不遲於二零一二年十二月將Cabin Plaza、Daikokuten與Okuwa Japan經營的遊戲館納入我們的分銷系統。截至二零一二年三月三十一日，我們在日本各地運營13個統一配送中心，每個均由物流部管理，處理所在地區全部遊戲館的遊戲機。顯示配送中心地點的地圖請參閱「日式彈珠機業務」。

配送中心	地點	所支持 遊戲館數目
札幌	北海道札幌市	20
秋田	秋田縣男鹿市	23
山形	山形縣東根市	23
宮城	宮城縣大崎市	29
茨城	茨城縣櫻川市	27
群馬	群馬縣高崎市	32
三鄉	埼玉縣三鄉市	24
石川	石川縣金澤市	35
滋賀	滋賀縣東近江市	33
岡山	岡山縣玉野市	30
香川	香川縣坂出市	23
福岡	福岡縣大刀洗町	25
宮崎	宮崎縣小林市	22
總計		346

我們的所有新遊戲機及二手遊戲機在交收並安裝於日式彈珠機遊戲館前，先由製造商及經銷商交予我們其中一個配送中心。我們檢查遊戲機是否符合法律規定、清潔遊戲機及向都道府縣公安委員會申請必要批文以轉移遊戲機並在我們的遊戲館安裝。我們的物流部安排從配送中心向個別日式彈珠機遊戲館運送遊戲機。我們在配送中心

設有攝像機監督有關活動。我們透過該等中心統一配送可更有效採購遊戲機、降低經營成本及確保符合規範日式彈珠機及日式角子機的法規。此外，由於遊戲機付予遊戲館前可在配送中心儲存，因此我們可在遊戲館營業時間結束後安裝機器，不必在營業時間關閉遊戲館以接收遊戲機，減低對我們遊戲館日常營運的干擾。我們的遊戲機管理系統追蹤各遊戲機的配送紀錄，可用於提交遊戲機配送、更換及移除所規定的若干申請。詳情請參閱「一 資訊技術 一 遊戲機管理系統」。

遊戲機移除及處置

我們安排從日式彈珠機遊戲館移除及處置舊遊戲機。舊遊戲機可：(1)轉移至我們的其他日式彈珠機遊戲館，(2)售回原製造商或以舊換新，或(3)以拍賣程序按最高競價售予二手經銷商。倘遊戲機售回原製造商，製造商可購買整台遊戲機或僅購買其認為有用的部件。自有品牌遊戲機不會售予二手經銷商，只會轉移至我們的其他遊戲館或售回原製造商。

合規

我們的遊戲機採購協議規定我們及交易對方須遵守娛樂業務法。此外，我們一般在協議承諾及保證我們不會違反關於遊戲機調整或改造的法律，並且允許日本第三方自律監管機構日式彈珠機及日式角子機行業穩健發展組織(「OSDPPI」)檢查我們的遊戲機。

根據娛樂業務法及國家公安委員會的相關法規，日式彈珠機及日式角子機須符合若干技術標準。娛樂業務法亦規定各日式彈珠機遊戲館須獲得許可方可轉移及安裝日式彈珠機及日式角子機。請參閱「法律及法規」。根據該等法規，各日式彈珠機遊戲館須提交書面申請，申請須獲得都道府縣公安委員會的批准。我們的新遊戲機或二手遊戲機交予13個配送中心之一，該配送中心會追蹤遊戲機的交收、其後集團內部不同遊戲館之間的轉移及最終處置。新遊戲機或二手遊戲機交予我們之前，須由都道府縣警察核證遊戲機或更換零件是否合法及合規，向製造商(新遊戲機)或經銷商(二手遊戲機)發出「檢查通知」以證明通過檢查，再由製造商或經銷商轉交予我們。此外，配送中心及安裝遊戲機的日式彈珠機遊戲館均會先後檢查。製造商(新遊戲機)或經銷商(二手遊戲機)亦會向我們提供保證書，證明所提供的遊戲機(均以獨有編碼識別)已由當地警察部門檢查，當更換遊戲機零件時亦會出具類似通知及證書。此外，使用新遊戲機或二手遊戲機前，日式彈珠機遊戲館須向當地警察部門提出要求檢查的申請，檢查完成並獲批後方可使用。在日式彈珠機遊戲館安裝後警方可隨機檢查遊戲機。

日本法規禁止在日式彈珠機遊戲館安裝不符合法律所規定技術規格的自有品牌遊戲機。我們購買已取得安全通訊協會與都道府縣公安委員會批文的遊戲機，減少購買以及在遊戲館安裝不合規遊戲機的風險。遊戲機經都道府縣公安委員會批准方可裝在遊戲館，惟日後仍須接受都道府縣警察的檢查。

獎品採購

我們分別從普通獎品供應商及特別獎品批發商採購普通獎品及特別獎品。有關挑選潛在業務夥伴合作(包括有關信用及反社會勢力的背景審查)及與其交易的政策與程序，請參閱「一 日式彈珠機業務 — 三方制度 — 風險管理」。我們的信賴之森遊戲館提供最多種類獎品，其次是悠遊館遊戲館，其後是傳統日式遊戲館。截至二零一二年三月三十一日止年度，以價值計算在傳統日式遊戲館領取的特別獎品約佔獎品的98.9%，而悠遊館及信賴之森遊戲館分別約89.7%及93.8%。

普通獎品

我們現時透過獎品管理系統從約60名普通獎品供應商採購普通獎品。各遊戲館經理可自行決定個別遊戲館提供的獎品種類，可在我們的採購部所提供現有獎品總清單中選擇，由我們的採購部向法務部、行政管理部及銷售服務部書面申請批准。最後，普通獎品供應商亦須我們的行政總裁認可。

我們與若干普通獎品供應商訂立持續採購協議，根據存貨需求發出訂單。該等採購協議一般為期一年，每年自動續期。收到貨品後下一個月每月向供應商付款。對於最受歡迎的普通獎品，當獎品管理系統的若干獎品存貨不足預定水平時，我們的銷售終端系統會自動發出訂單。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們的五大普通獎品供應商分別佔普通獎品採購總額約84.1%、85.4%及87.2%，同期單一最大普通獎品供應商分別佔普通獎品採購總額約36.4%、36.0%及37.4%。

本公司董事或截至最後可行日期的任何股東或彼等各自任何聯繫人於營業紀錄期間均並無持有我們任何五大普通獎品供應商的任何權益。

特別獎品

我們現時從八名獎品批發商採購特別獎品。我們的總部指定特別獎品批發商並與符合我們的背景核查標準的特別獎品批發商訂立標準總協議。總部為各遊戲館指定一名認可的特別獎品批發商。日常特別獎品採購由各個別遊戲館的人員處理，並由經理監察。該等職責包括：

- 決定每日需採購的特別獎品數量，惟不得超出總部設定的限額；
- 發出採購訂單；
- 依據相關採購訂單核查交收的特別獎品；
- 處理特別獎品的現金付款；
- 維持特別獎品存貨；及
- 每日計算特別獎品數量並對賬。

有關特別獎品採購的內部監控措施，請參閱「內部監控與反洗黑錢 — 有關現金及特別獎品的內部監控」。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們的五大特別獎品批發商分別佔特別獎品採購總額約**95.3%**、**95.5%**及**95.5%**，同期單一最大特別獎品批發商分別佔特別獎品採購額約**52.2%**、**51.3%**及**52.8%**。

我們、附屬公司、股東、董事及高級管理層以及該等人士的聯繫人未曾且現時亦無與特別獎品批發商有任何關係(包括親屬、信託或僱傭關係)。

彈珠及遊戲幣

我們亦倚賴一名賣方供應彈珠及另一名賣方供應遊戲幣。我們相信可於必要時按相若條款與替代或其他供應商訂立新安排。一般僅為配備新開設的遊戲館採購彈珠及遊戲幣，當該等遊戲館開始營運，一般不需要再採購彈珠及遊戲幣。

市場推廣

會員制

我們於二零零二年實施會員制，方便顧客結轉未動用的彈珠或遊戲幣於下次光顧時使用。各日式彈珠機遊戲館有本身的登記編號，而各會員的會員身份僅在所登記的日式彈珠機遊戲館有效，即彼等僅可在原來租借彈珠或遊戲幣的遊戲館使用已結轉的彈珠或遊戲幣。彈珠及遊戲幣不可轉讓，而倘會員五年沒有玩遊戲，則所記存的彈珠或遊戲幣會遭沒收。可結轉的彈珠或遊戲幣最大數目分別為**999,999**個及**199,999**個。

儘管會員制允許顧客結轉彈珠及遊戲幣於下次光顧遊戲館時使用，但會員卡僅包含會員資料，並無關於所結轉彈珠或遊戲幣的紀錄。顧客申請入會須出示身份證以核實身份。一旦發出會員卡，會員須輸入密碼或出示身份證明方可使用或查閱本身資料及卡內所儲存彈珠或遊戲幣。我們的日本法律顧問表示，由於我們的遊戲館電腦及資訊技術系統伺服器僅儲存所結轉彈珠及遊戲幣數目，因此我們的會員制並非代顧客持有彈珠或遊戲幣的遊戲館書面文件，而有關書面文件的限制，目的是防止顧客透過書面文件在日式彈珠機遊戲館外買賣租用的彈珠或遊戲幣。

我們所有日式彈珠機遊戲館均不收會員費。任何顧客均可申請入會，只要提供年齡及身份證明即可。我們的會員制現時已成為鎖定及鼓勵顧客再次消費的市場推廣工具，亦為我們提供顧客的身份資料及對各類型日式彈珠機喜好的有用資料。我們利用上述資料釐定加入自有品牌遊戲機的特色及規格與日式彈珠機遊戲館的整體遊戲機組合，詳情請參閱「一 遊戲機採購／處置」。我們亦向註冊會員發送定期通訊及通知。

於二零一二年三月三十一日，我們的日式彈珠機遊戲館有**284,811**名活躍會員，活躍會員指上一個月曾光顧遊戲館的會員。下表列示二零一二年三月三十一日按年齡及性別劃分的活躍會員：

	30歲以下	30至39歲	40至49歲	50至59歲	60歲及以上	總計
男性	11.5%	14.7%	14.8%	16.0%	18.2%	75.1%
女性	2.3%	3.4%	4.4%	6.1%	8.7%	24.9%

廣告

我們進行廣告、公關及銷售宣傳活動支持日式彈珠機業務。我們設定廣告預算及執行指引，由銷售及市場推廣團隊從各分區收集關於顧客喜好及遊戲趨勢的資料，然後提出銷售宣傳計劃。根據銷售團隊從各分區所收集當地市場資料，我們委聘外界廣告機構制定廣告計劃及材料。

我們透過印刷媒體、電視廣告、互聯網廣告及特別宣傳進行廣告宣傳。我們在遊戲館使用液晶顯示屏廣告及售賣點廣告，贊助針對年青及年長觀眾的電視節目，及經咖啡店及餐廳發放印刷媒體廣告。為接觸更大範圍的觀眾，我們在**Youtube**、以玩家為對象的網站及**Twitter**投放短片廣告。外聘廣告機構為我們所製作的廣告，其中一個重要內容是推出一群與我們日式彈珠機遊戲館(特別是信賴之森品牌)相關的卡通人物

「Moories」，用於吸引潛在女性顧客。我們已委聘一名編劇為Moories設計故事情節，而第一個故事已於二零一一年十月在女性周刊「Josei Seven」刊登。



我們亦已創設兩個與悠遊館品牌相關的卡通人物「Yuttaries」：



日式彈珠機行業的宣傳及廣告活動受日本法律規管，日本法律禁止暗示不當調整日式彈珠機或日式角子機、非法改變派彩概率及其他誘發「賭博情緒」行動的日式彈珠機遊戲館業務廣告及宣傳。不遵守相關法規及限制會遭有關機構施行各種處分，最嚴重是吊銷日式彈珠機遊戲館營業執照。我們的法務部監督廣告及宣傳活動，確保遵守有關法規。有關日式彈珠機行業及相關廣告法規的資料，請參閱「法律及法規 — 廣告及宣傳法規」。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們的廣告及宣傳活動支出分別約為6,343百萬日圓、7,666百萬日圓及6,265百萬日圓(相當於約589百萬港元)，分別約佔遊戲館經營開支的4.7%、5.3%及4.5%。

資訊技術

我們的資訊技術系統由資訊技術部管理，在業務經營與收集及編製財務及營運資料方面發揮關鍵作用。資訊技術部的系統規劃小組負責我們的系統策略規劃及管理並與賣方訂立相關合約，項目管理小組負責開發系統、執行維護管理及教導使用者，而系統支援小組則提供用戶支援服務及數據維護，亦負責數據安全。

我們的資訊技術系統由軟件系統網絡組成，包括遊戲館管理系統、銷售管理系統、競爭遊戲館分析系統、數字分析系統、獎品管理系統及人力資源管理系統。該等系統及相應數據中心由PA Network Laboratory Co., Ltd. (「PA Net」)、Mars Engineering

Corporation(「Mars」)及其他第三方遊戲館設備及軟件賣方獨立提供及維護。PA Net提供的電腦系統從我們遊戲館的遊戲機及相關設備收集資料，亦兼容遊戲館伺服器所收集來自所有PA Net及Mars系統的數據。Mars系統管理預付IC卡機、投入貨幣或預付IC卡以取得彈珠或遊戲幣的投幣口、彈珠及遊戲幣的計數器與獎品管理資料。我們保護資訊技術系統及數據中心的預防措施包括：(1)數據備份系統，(2)緊急發電系統及(3)數據中心防震加固工程。請參閱「內部控制與反洗黑錢－有關資訊技術及電腦系統的內部控制」。

二零一二年三月三十一日，資訊技術系統支持Dynam所經營346間遊戲館的營運。Cabin Plaza及Okuwa Japan經營的遊戲館先後於二零一一年十二月及二零一一年十一月加入我們的集團門戶網站及郵件服務系統。我們計劃不遲於二零一二年十二月將Cabin Plaza、Daikokuten及Okuwa Japan經營的遊戲館完全整合併入我們的集團資訊技術系統。目前，該等附屬公司每日向總部發送營運及財務數據等報告。

遊戲館管理系統

我們的日式彈珠機遊戲館安裝PA Net開發的電腦系統(「遊戲館電腦」)，收集有關租出彈珠或遊戲幣的數目與各日式彈珠機及日式角子機投注的即時資料，通過解碼線每小時傳輸至遊戲館管理系統。各遊戲館經理及分區經理獲授權查看各自遊戲館／分區的數據以便監察遊戲館的運營，亦可快速偵測日式彈珠機遊戲館的違規活動。然而，僅總部管理層有權查閱從所有日式彈珠機遊戲館收集的數據，以監察遊戲館業務的總體表現及遊戲機使用情況。

銷售管理系統

遊戲館電腦亦向銷售管理系統傳輸顧客數量、投注額及已領取獎品價值資料。銷售管理系統利用遊戲館電腦的資料編製表現報告，提供遊戲館的遊戲機使用率及溢利等資料以分析表現及制定預算。我們可將營運數據與競爭遊戲館分析系統所收集有關競爭對手的資料進行比較分析。

競爭遊戲館分析系統

為了解各分區的競爭情況，我們每日於競爭遊戲館的經營時間調查競爭對手，調查結果(顯示遊戲館玩家數目及所玩遊戲機類型)每日輸入競爭遊戲館分析系統並傳輸至數字分析系統。所收集數據向管理層呈現更清晰的顧客對比數目、遊戲機使用情況及市場份額。遊戲館經理密切監察有關資料並基於相關數據作出策略決定及促銷活動，以招攬更多業務。

數字分析系統

數字分析系統的主要功能是(1)監控日式彈珠機遊戲館的總體管理及(2)收集各遊戲機的資料，用於規劃未來採購策略。該系統每日接收遊戲館管理系統及競爭遊戲館分析系統所收集的數據，然後基於遊戲館管理系統的數據編製業務分析報告，顯示各

遊戲機的營運狀況、實際銷售額及溢利／虧損。經理可查看從該等報告收集的所有數據或個別變量(如個別遊戲機或個別類型遊戲機的數據)，並與過往數據比較。該報告與競爭遊戲館分析系統接收的資料一併參考，然後與管理層的業務規劃比較，讓管理層可密切監控、規劃及作出知情、及時的業務策略決定。從遊戲機收集的使用情況、每台遊戲機顧客消費金額及受歡迎程度的資料，是我們決定購買新遊戲機及／或二手遊戲機的重要考慮因素。

遊戲機管理系統

遊戲機管理系統在遊戲機採購至遊戲機處置等各環節發揮重要作用。該系統收集及管理有關更換、訂購、檢查、品質控制、相關批准、轉讓及處置新遊戲機及二手遊戲機的資料，可基於系統數據庫整編的各遊戲機獨有識別號碼追蹤個別遊戲機的狀況。以上數據配合銷售管理系統及遊戲館管理系統使用。

獎品管理系統

獎品管理系統由Mars提供。我們的銷售終端系統管理普通獎品及特別獎品存貨，每15分鐘將資料通過解碼線向獎品管理系統傳輸。因此，我們可記錄各種獎品最新及準確的存貨數目，整合普通獎品訂單並於適當時安排定期、自動採購高流通的產品。該系統亦基於過往累積的數據估計未來獎品採購量。

人力資源系統

人力資源管理系統管理本集團全體僱員的紀錄，利用顧員管理系統所收集的資料計算本集團僱員的工資，包括薪金及花紅。

保安措施

我們的SuperStream-CORE系統(記錄全公司的會計交易)、遊戲機管理系統及銷售管理系統僅有認可的Dynam人員可以使用。人員須有進入該等系統相應層級的密碼。該等系統如無系統支援小組經理批准不可變更。我們的網絡以防火牆及防毒軟件保護，僱員進入我們的網絡亦以密碼授權限制。有關對該等系統的控制的其他資料，請參閱「內部控制與反洗黑錢－有關資訊技術及電腦系統的內部控制」。

競爭

根據矢野經濟研究所的資料，日本日式彈珠機業務零散，二零一零年全日本有約4,000名日式彈珠機遊戲館營運商。我們的主要競爭對手是大型的日式彈珠機營運商。我們亦與日本的網絡博彩遊戲、潛在互動博彩遊戲渠道及賽馬等其他類型的娛樂及博

彩遊戲業務競爭，同時亦面對賭場及其他博彩遊戲區的競爭，而提議通過立法批准日本賭博經營合法化會令競爭更激烈。請參閱「風險因素—有關我們業務的風險—我們在日本面對激烈競爭」。我們的遊戲館在日式彈珠機及日式角子機遊戲種類、派發的獎品種類及玩家的其他個人喜好方面競爭。

為保持於日式彈珠機行業的競爭力，我們每日對主要競爭對手進行「競爭遊戲館分析」並記錄調查結果，利用分析所收集資料規劃未來的業務及市場推廣策略，並評估現有業務及營運的成效。請參閱「—資訊技術—競爭遊戲館分析系統」。

僱員

於二零一二年三月三十一日，我們有**4,384**名長期全職僱員，**951**名合約全職僱員、**4,761**名兼職僱員及**28**名管理人員，其中**8,774**名僱員受僱於我們的日式彈珠機遊戲館。下表載列二零一二年三月三十一日按職能分類的僱員概約數目：

職能	數目
管理	28
客服及技術支持	41
銷售及市場推廣	643
遊戲館管理	1,833
遊戲館服務	6,941
採購	23
財務	10
資訊技術	29
其他	576
總計	10,124

我們的管理人員中，有**19**名分區經理負責監督各自分區的日式彈珠機遊戲館的日常營運。一間典型的日式彈珠機遊戲館配有一名店鋪經理、四名助理經理、約五名全職及**15**名兼職僱員(遊戲館經理根據總部制訂的預算可聘請者)。

由總部聘用的長期全職僱員，可調配至我們於全日本經營的不同日式彈珠機遊戲館，主要處理總部及日式彈珠機遊戲館的各類管理及行政事務，每半年接受表現考核。我們並不與長期全職僱員訂立正式的書面僱傭合約。與日本普遍慣例一致，該等僱員須遵守我們所制定並時時向勞動基準監察署備案的工作規則。該等工作規則涵蓋各項事宜，包括但不限於聘請、薪酬、年假政策、僱員責任及紀律措施。我們於聘用時向僱員提供該等工作規則。倘發生有關僱傭條款及其他相關事宜的爭議，工作規則及適用的法律及法規可明確我們與僱員的各自責任與權利。

我們的合約全職僱員是各日式彈珠機遊戲館於當地僱傭參與日式彈珠機遊戲館日常營運及相關工作的僱員。我們與該等僱員訂立個別僱傭合約，每六個月考核表現釐定花紅，並會每年檢討是否續聘。我們的兼職僱員受僱執行文書工作、停車場管理或

合約所規定其他工作等日式彈珠機遊戲館後勤工作。我們亦與該等僱員訂立個別僱傭合約，每六個月考核，或會有試用期，試用期滿有機會重新簽訂僱傭合約。與合約全職及兼職僱員的僱傭合約訂明職位、僱傭期、職責、薪酬及終止理由等事宜。

總部及日式彈珠機遊戲館全職僱員與管理人員的總薪酬包括基本薪金及花紅，而日式彈珠機遊戲館兼職僱員的薪酬按各自僱傭合約訂明的時薪計算。

工會

我們於一九九八年成立工會，全體僱員(除管理層及若干有限職責的僱員外)均為會員。工會代表僱員集體商討薪酬及福利事宜，參與勞工管理諮詢並為僱員會員福利處理其他必要的諮詢及調查。我們並無遭遇任何罷工或其他妨礙業務的勞工糾紛。我們認為勞資關係良好。

截至最後可行日期，本集團遵守所有相關勞動及僱傭規例。我們目前有既定的內控制度及風險管理程序監察有否遵守勞動、僱傭及其他相關規例。未來本公司會透過法務部繼續監控一切勞工事宜，確保遵守所有相關勞動及僱傭規例。

招聘及培訓

我們招聘、安排及培訓僱員，主要招收應屆畢業生。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們從日本各社區學院及大學分別聘請約**430**名、**520**名及**250**名應屆畢業生。我們自一九八九年以來所聘請應屆畢業生約**60%**仍在職，約**40%**經理入職當時亦為應屆畢業生。

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們每年分別支出約**156**百萬日圓、**165**百萬日圓及**154**百萬日圓(相當於約**14**百萬港元)培訓人員。我們於靜岡縣及山口縣設有僱員培訓基地。自一九九七年以來，我們為全體全職僱員舉辦「**Life College**」培訓課程，培養人員的歸屬感。我們亦定期為全體僱員提供教育機會，包括內部研習會及培訓課程，亦有為管理人員、銷售人員及客服人員專設的特別培訓。我們的目標是為全體僱員提供每年至少一次教育及培訓課程的機會。

環境事宜

我們須遵守日本有關噪音及照明污染方面的全國及都道府縣法律、條例及規例。尤其是，我們須遵守娛樂業務法，該法設立日式彈珠機遊戲館周邊地區的噪音及振動限值。

娛樂業務法訂明一天若干時段可接受的噪音水平。各日式彈珠機遊戲館必須確保遊戲館周邊地區的噪音水平不超過相關縣條例設定的限值。有關規管噪音及振動法律的其他資料，請參閱「法律及法規 — 環境法規」。各遊戲機須設定特定的噪音水平，遊戲館入口須安裝特設門及／或窗以減低遊戲館逸出的噪音。於信賴之森遊戲館，我們加裝隔音設備進一步減低噪音水平，例如在天花板安裝消音材料及於個別遊戲機的計數器安裝「個人系統」。

營業紀錄期間及截至最後可行日期，我們並無嚴重違反適用於本身業務的環境法規，並取得建設所需的一切必要許可證及環境批准，且本集團並無因違反環境規則及規例而遭到行政處分。我們的日本法律顧問認為本集團遵守適用的日本法規與環境規則及規例。

物業及設施

物業權益概覽

我們的核心業務是經營日式彈珠機遊戲館。我們物業組合中超過**85%**空間用作日式彈珠機遊戲館。於二零一二年六月三十日，我們擁有及租用**361**間日式彈珠機遊戲館，有兩間已永久結業，其中一間是由於經營溢利低於預期而結業，另外一間由於與我們的另一間遊戲館相鄰結果雙雙虧損而先暫時停業，之後永久結業。我們目前對該兩項物業並無任何具體計劃，惟正檢討兩間已停業遊戲館的未來用途規劃。其餘**359**間日式彈珠機遊戲館總建築面積約**459,553**平方米（「遊戲館營運面積」），其中**355**間由我們佔用及經營而另四間則租予第三方日式彈珠機營運商。

我們於日本各地亦擁有**22**處辦公場所、**14**個配送中心、三個培訓中心及住宅等其他物業權益作為配套及後援設施，整體物業組合共**414**項物業，總建築面積約**518,102**平方米。我們擁有本集團的全部物業組合權益。據我們所知，並無任何有關本集團物業的環境事宜、業權問題或訴訟責任。我們並無計劃於近期處置本集團任何物業、興建或轉換其用途。

本節港元金額按二零一二年六月二十九日（即二零一二年六月最後一個營業日）的現行匯率每**10.29**日圓兌**1.00**港元換算。

日式彈珠機遊戲館

除沖繩縣外，我們於全日本**47**個都道府縣的**46**個都道府縣設有**359**間日式彈珠機遊戲館，大部分位於幹道支線的鄉郊地區，路旁有零售店並配備大型停車場。我們東京的日式彈珠機遊戲館是唯一有別於鄉郊日式彈珠機遊戲館模式的遊戲館。我們位於

東京市區的日式彈珠機遊戲館坐落於熙攘的站前商業區，周圍是中高層商業樓宇。我們其中**37**間日式彈珠機遊戲館涉及五項按揭，換取**10**億日圓(相當於約**97**百萬港元)至**24**億日圓(相當於約**233**百萬港元)不等，合共**80**億日圓(相當於約**777**百萬港元)，其他日式彈珠機遊戲館並無涉及任何按揭或其他抵押權益。

辦事處

我們於日本各地有**22**間辦事處，主要位於都道府縣首府或同等級別的城市，坐落於車站附近可徒步往返的商業辦公區。辦事處並無涉及任何按揭或其他抵押權益。

配送中心

我們於日本各地有**14**個配送中心，主要分佈於鄉郊地區，位於通達主要高速公路及幹道的物流中心及商業地區。配送中心並無涉及任何按揭或其他抵押權益。

培訓中心

我們亦於日本有三個培訓中心，其中一個位於東京住宅區，周圍散佈獨立屋及低層公寓，另外兩間培訓中心位於寧靜的鄉郊地區，附近有娛樂設施、渡假屋及高爾夫球場。培訓中心並無涉及任何按揭或其他抵押權益。

空地

我們於日本鄉郊地區有三幅空地，周圍主要是稻田及荒地。空地並無涉及任何按揭或其他抵押權益。

其他

我們其他**13**項物業包括**2**個已結業現正檢討重新定位的日式彈珠機遊戲館、**4**處住宅及**6**項零售物業以及**1**個車庫，均由本集團擁有，並無涉及任何按揭或其他抵押權益。我們擁有及佔用的住宅與車庫物業位於東京東部住宅區，當地主要為獨立屋及公寓樓。

6項自有零售物業現租予第三方經營便利店、壽司店或流動電話零售店，均毗鄰我們位於鄉郊的日式彈珠機遊戲館。

我們的物業中，**363**項自有，**51**項租用。自有物業中，**347**項自用或經營、**3**幅為空置地塊、**2**項關閉待重新定位，另有**11**項作為投資物業租予第三方。

業 務

下表載列二零一二年六月三十日我們物業組合概況：

本集團佔用的自有物業	數量		建築面積 (平方米)		概約面積 (平方米)	竣工年份
日式彈珠機遊戲館 ⁽¹⁾	325	92.3%	403,007	91.6%	563-11,203	一九八零年至 二零一一年
辦事處	2	0.6%	4,082	0.9%	415-3,667	二零零一年至 二零零八年
配送中心	13	3.7%	22,709	5.2%	1,581-1,841	一九八五年至 二零零八年
培訓中心	2	0.6%	6,672	1.5%	139-6,533	一九九七年至 二零零一年
空地	3	0.9%	— ⁺	—	3,533-60,404 ⁺	—
其他	7	1.9%	3,313	0.8%	41-1,124	一九六四年至 二零零七年
小計	352	100.0%	439,783	100.0%		
持作投資的自有物業	數量		建築面積 (平方米)		概約面積 (平方米)	竣工年份
日式彈珠機遊戲館 ⁽²⁾	4	36.4%	4,678	59.1%	979-1,252	一九九四年至 二零零五年
配送中心	1	9.1%	1,326	16.8%	1,326	一九九七年
其他	6	54.5%	1,906	24.1%	132-793	一九九八年至 二零零九年
小計	11	100.0%	7,910	100.0%		
租賃物業	數量		建築面積 (平方米)		概約面積 (平方米)	竣工年份
日式彈珠機遊戲館 ⁽¹⁾	30	58.8%	51,868	73.7%	308-6,104	一九八四年至 二零零八年
辦事處	20	39.2%	6,906	9.8%	130-1,864	一九八五年至 二零零零年代
培訓中心	1	2.0%	11,635	16.5%	11,635	一九七七年
小計	51	100.0%	70,409	100.0%		
匯總	數量		建築面積 (平方米)		概約面積 (平方米)	竣工年份
日式彈珠機遊戲館	359 ⁽¹⁾	86.7%	459,553	88.7%	308-11,203	一九八零年至 二零一一年
辦事處	22	5.3%	10,988	2.1%	130-3,667	一九八五年至 二零零八年
配送中心	14	3.4%	24,035	4.6%	1,326-1,841	一九八五年至 二零零八年
培訓中心	3	0.7%	18,307	3.5%	139-11,635	一九七七年至 二零零一年
空地	3	0.7%	— ⁺	—	3,533-60,404 ⁺	—
其他	13	3.2%	5,219	1.1%	41-1,124	一九六四年至 二零零九年
總計	414	100.0%	518,102	100.0%		

⁺ 空地上並無樓宇，故無建築面積。該空地的地盤面積為71,639平方米。

(1) 359個日式彈珠機遊戲館中，355個遊戲館由我們營運，其餘四個由獨立第三方經營。

我們現時11項持作投資的物業收取月租總額約28.3百萬日圓(相當於約2.8百萬港元)，而目前所付51項租賃物業的月租總額約為143.3百萬日圓(相當於約13.9百萬港元)。

業 務

我們房地產業務的全部物業權益均由本集團全資擁有。下表概述根據上市規則附錄26所編製我們房地產業務的物業權益：

持作投資之物業 ⁽¹⁾	建築面積 (平方米)	數量	本集團 應佔權益	租期屆滿 年份範圍	竣工 年份範圍	出租率	實際月租範圍		應佔 二零一二年 六月三十日 市場估值 (百萬)	
							日圓	港元	日圓	港元
日式彈珠機遊戲館.....	4,678	4	100%	二零二三年至 二零二七年	一九九四年至 二零零五年	100%租出	3,813,000– 5,544,000	370,553– 538,776	692	67
配送中心.....	1,326	1	100%	二零一七年	一九九七年	100%租出	600,000	58,309	—	—
其他(零售).....	1,906	6	100%	二零二一年至 二零二六年	一九九八年至 二零零九年	100%租出	380,289– 5,000,000	36,957– 485,909	352.5	34.3
	7,910	11					28,312,062	2,751,415	1,044.5	101.3

(1) 除一項永久持有的零售物業權益外，其他持作投資之零售物業權益均於二零二一年至二零二六年間屆滿。

豁免物業權益

根據均於二零一二年一月一日生效之(i)上市規則第5及第11章修訂本(「經修訂上市規則」)及(ii)二零一一年公司條例(豁免公司及招股書遵從條文)(修訂)公告(「類別豁免通告」)，豁免物業權益無須於招股書的估值報告披露，而物業權益賬面值低於資產總值15%(如屬非房地產業務的物業權益)或低於資產總值1%(如屬房地產業務的物業權益，且合共不超過本集團資產總值10%)均可獲豁免，經營租賃物業亦獲豁免。

董事評估物業權益是否須按規定載於本招股書的估值報告時已考慮上市規則第5.01A及第5.01B條規定。

董事確認，於二零一二年六月三十日(即最近期經審核綜合資產負債表結算日)，(i)賬面值低於資產總值1%的房地產業務物業權益賬面值總和不超過資產總值的10%，符合上市規則第5.01A(1)條規定；及(ii)我們非房地產業務各物業權益賬面值低於資產總值15%，符合上市規則第5.01A(2)條規定。賬面值以我們資產登記表所示金額為準。

根據上市規則第5.01B(2)(b)條規定，董事確認，截至二零一二年六月三十日本集團非房地產業務概無單項物業權益的賬面值相當於資產總值15%或以上。

董事確認，本集團於最後可行日期概無單項物業權益佔本集團資產總值重大比重，而我們概無單項物業權益對我們的營業額或租金支出有重大影響。

因此，本集團所有物業權益豁免遵守載入本招股書估值報告的規定。

業 務

下表載列本集團按經修訂上市規則與類別豁免通告類別劃分的物業權益數目。

	遊戲館	辦事處	配送中心	培訓中心	空地	其他
	(物業數目)					
非房地產業務物業 (不包括經營租賃).....	325	2	13	2	3	7
房地產業務物業.....	4	—	1	—	—	6
經營租賃.....	30	20	—	1	—	—
	<u>359</u>	<u>22</u>	<u>14</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>13</u>

下表載列本集團按經修訂上市規則與類別豁免通告類別劃分的物業權益市值。

	遊戲館		辦事處		配送中心		培訓中心		空地		其他	
	(百萬)											
	日圓	港元	日圓	港元	日圓	港元	日圓	港元	日圓	港元	日圓	港元
非房地產業務物業 (不包括經營租賃).....	61,194	5,947	1,263	123	2,771	269	314	31	82	8	753	73
房地產業務物業.....	692	67	—	—	—	—	—	—	—	—	353	34
經營租賃.....	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	61,886	6,014	1,263	123	2,771	269	314	31	82	8	1,106	107

獨立物業估值師表示，我們物業組合於二零一二年六月三十日的總市值為**674.2**億日圓(相當於約**6,552**百萬港元)。日式彈珠機遊戲館相當於總值約**92%**，配送中心佔第二位，相當於總值約**4%**。

截至二零一二年六月三十日，我們於日本**46**個都道府縣經營**355**間日式彈珠機遊戲館，擁有或租賃日式彈珠機遊戲館所處地塊，以及租賃或建設(因此擁有)經營日式彈珠機業務的樓宇。我們在日本各地擁有或租賃之所有地塊(營運中日式彈珠機遊戲館所在地)的建築面積約為**454,876**平方米，**299**處為租賃土地，相當於該建築面積約**84%**。**15**份租約於二零一七年或之前到期，**86**份租約於二零一八年至二零二二年(包括首尾兩年)到期，**198**份於二零二二年後到期。

我們在日本各地擁有或租賃用作經營**355**間日式彈珠機遊戲館業務的所有樓宇建築面積約為**454,876**平方米，**30**棟樓宇為租用，相當於上述建築面積約**11.4%**，餘下**325**棟樓宇由我們興建。根據民法與租賃法以及租約條款，出租方擁有我們租賃土地的業權，而我們擁有建於有關土地上物業的業權。我們的日本法律顧問確認，上述所有權的安排符合日本的民法、租賃法以及所有適用法律法規。

租約屆滿或終止後，我們須根據租約條款將土地按空置地盤原狀歸還出租方。因此，倘我們在相關租約屆滿時並不續訂全部租約，則須拆除截至二零一二年六月三十日我們已在各租賃地塊上興建的**269**間日式彈珠機遊戲館。營業紀錄期間，我們取得新日式彈珠機遊戲館場所並無任何重大困難，且已成功續訂日式彈珠機遊戲館地盤的租約。請參閱「風險因素—有關我們業務的風險—我們未必能按滿意的條款甚至可能無法就現有日式彈珠機遊戲館使用的場所延續租約或其他合約安排或取得業務擴展所需的合適場所。」。

下表載列二零一二年六月三十日我們所擁有用作經營日式彈珠機遊戲館之土地與樓宇的物業權益：

	自有樓宇及 自有土地		租賃樓宇及 租賃土地		自有樓宇及 租賃土地	
	(遊戲館數目，佔總共 355 項物業的百分比)					
傳統	32	9.0%	15	4.2%	136	38.3%
悠遊館	24	6.8%	9	2.5%	95	26.8%
信賴之森.....	—	—	6	1.7%	38	10.7%
總計	56	15.8%	30	8.4%	269	75.8%

在租賃土地上經營的日式彈珠機遊戲館租約分為兩類，即**(1)**定期租約及**(2)**標準租約。

定期租約方面，承租人須於租約屆滿時按空置地塊原狀歸還土地。標準租約的承租人因合約可自動續期而享有租期保證，除非出租方於租約屆滿時有正當理由要求收回土地。

業 務

所經營269間日式彈珠機遊戲館的土地租約最早屆滿日期為二零一五年，而最遲屆滿日期為二零三三年。下表概述所經營269間日式彈珠機遊戲館的租約類型。

類型	土地租約 屆滿年份	數量		
		定期租約	標準租約	小計
傳統	截至二零一五年	1	—	1
	二零一六年至二零二零年	17	2	19
	二零二一年至二零二五年	97	—	97
	二零二六年至二零三零年	13	3	16
	二零三一年至二零三五年	2	1	3
悠遊館	截至二零一五年	1	1	2
	二零一六年至二零二零年	5	1	6
	二零二一年至二零二五年	70	1	71
	二零二六年至二零三零年	13	1	14
	二零三一年至二零三五年	2	—	2
信賴之森	截至二零一五年	—	—	—
	二零一六年至二零二零年	1	—	1
	二零二一年至二零二五年	—	—	—
	二零二六年至二零三零年	37	—	37
	二零三一年至二零三五年	—	—	—
小計	截至二零一五年	2	1	3
	二零一六年至二零二零年	23	3	26
	二零二一年至二零二五年	167	1	168
	二零二六年至二零三零年	63	4	67
	二零三一年至二零三五年	4	1	5
總計		259	10	269

倘土地租約並未續期，則我們須將土地上的建築物拆除，將土地原狀歸還出租方。我們估計有關建築物的拆除費用為每平方米建築面積介乎12,000日圓至20,000日圓(不包括其他費用)。

知識產權

本集團的品牌名稱，尤其是我們傳統的DYNAM品牌及悠遊館與信賴之森品牌，是本公司與業務的寶貴資產。

截至最後可行日期，本集團有18個對我們的日式彈珠機業務十分重要的商標及7個對我們的日式彈珠機業務十分重要的註冊專利。

營業紀錄期間，本集團於日本的所有日式彈珠機遊戲館均以ダイナム、ダイナムゆったり館、、、キャビンプラザ CABIN PLAZA、信賴の森、、、やすみ時間及商標營運。該等商標已由本集團在日本註冊，有效期自註冊日期起均為期十年。商標的生效日期為二零零七年六月至二零一零年六月，屆滿日期為二零一七年六月至二零二零年六月。該等商標對我們的業務營運、財務狀況及前景至關重要。截至最後可行日期，我們的日本法律顧問確認，我們擁有有效可執行權利使用本節所載知識產權。關於對我們業務重要的知識產權詳情，請參閱本招股書附錄五「法定及一般資料 — 我們的重大知識產權」。

保險

我們為日式彈珠機遊戲館及營運物業購買火災保險，亦有購買動產保險保障普通獎品與特別獎品遭盜竊的損失，且就第三方的人身傷害及財產損失購買公共責任險。各相關保險均有慣常免保條款。我們會為未來的物業購買同類保險。亦請參閱「風險因素 — 有關我們業務的風險 — 我們的保險範圍未必足以覆蓋所有潛在營運損失。此外，我們的保險費可能增加，日後亦未必能獲得相同程度的保障」。

我們認為保險範圍符合行業及地區慣例，對於我們的業務而言屬適當。我們不時檢討及評估風險，適時調整保險範圍。

東日本大地震導致的損失

截至二零一一年及二零一二年三月三十一日止年度，我們因東日本大地震分別有大約**195**百萬日圓及**979**百萬日圓(相當於約**92**百萬港元)地震損失。然而，按照日本的一般商業慣例與行業慣例，我們以往及現時均無購買地震險。

法律訴訟與合規

我們與附屬公司在日常業務過程不時涉及法律訴訟或其他糾紛，主要為與顧客、供應商及僱員的糾紛，但我們並無因該等法律訴訟而有重大法律費用及開支。營業紀錄期間及截至最後可行日期，我們並無涉及任何行政訴訟，亦無遭任何監管機構罰款或處罰。營業紀錄期間及截至最後可行日期，我們的董事與高級管理層過往及現時均無遭遇日本監管機構查詢或調查。除二零零五年發生的一宗事件外，我們過往及現時一直遵守所有相關法律、規則及法規。請參閱「內部控制與反洗黑錢 — 整體內部控制合規情況」。就我們所知，目前並無任何未決或面臨的重大法律或行政訴訟、申索或糾紛。營業紀錄期間，我們董事及概無牽涉任何重大法律或行政訴訟。

營業紀錄期間及截至最後可行日期，本公司遵守相關都道府縣公安委員會所授出許可證設立的任何及全部條件。公安委員會並無對本集團持有的許可證設立任何非標準條件或撤銷任何許可證。營業紀錄期間及截至最後可行日期，我們的日式彈珠機遊戲館業務概無因違反娛樂業務法或其他相關法律法規而中止。