

英字

- [Aime](#)
- [ALL.Net](#)
- [ALL.Net P-ras](#)
- [ATOシステム](#)
- [ATOca](#)
- [BS](#)
- [BT](#)
- [dy](#)
- [EMBED](#)
- [ePASYS](#)
- [kssg](#)
- [LM](#)
- [MJマジック](#)
- [MJ Member's Card](#)
- [OP](#)
- [R](#)
- [TB](#)

Aime

セガが「戦国大戦」から採用しているICカード共通認証システム。
読み方は「アイミー」。公式サイトはこちら <http://my-aime.net/>

- KDEでいうところのe-Amusement PASS,NBGIでのバナパスポートに相当するものになります。また、バナパスポートとAimeは2011年11月より相互乗り入れ（＝事実上の統合）を行っています。
- MJ5はAime対応です。Aimeを上述の公式サイトで登録すると、「カードを一括で切り替える」「Aimeを紛失した時にロックを掛ける（この機能はMJ.NETにはありません）」ことができます。すなわち、MJ.NETに加入せずともカードの載せ替えはできるということです。
- もちろん、Aimeを公式サイトに登録せずに、MJ.NETのみの登録でもかまいません。その場合はMJ4Evoと同等の扱いになります。

ALL.Net

セガが提供するアーケードゲームをインターネットでつなぐことにより、通信対戦や、全国ランキング、プレイデータの保存を可能にするネットワークサービス。MJ以外のゲーム（セガ、バンダイナムコゲームス製のオンラインゲーム）にも使われている。
ALL.Netでメンテナンスや通信障害情報を知ることが出来る。

ALL.Net P-ras

ALL.Netを利用したレベニューシェア形態。
メーカーであるSEGAは筐体（ものによっては基板も）を販売し、ソフトウェアは貸与してその利用状況に応じて収入をオペレータとSEGAで配分する構造をとるシステム。
MJ4稼動時に導入が噂されていましたが、MJシリーズではMJ4 Evolutionでも導入されていません（通信料のみの従量課金）し、MJ5においても導入されていません（ただし今後採用されないとは言えません）。
ちなみに、コナミでの同様のシステムはe-Amusement Participation（NBGIでは特に名称なし）。

ATOシステム

ドリームインフィニティがタカラアミューズメント時代に開発した、アーケードゲームの後払いシステム。

入店時にICタグを受け取り、コイン投入口付近にある読み取り装置にICタグを接触させることでクレジットを投入でき、退店時にICタグの返却と料金の支払いを行う。

専用ICタグを貸し出す点と、後払い（事前入金不要）なことが電子マネー払いとの大きな違い。Amusement Toll Operationの頭文字と「後」をかけたネーミングです。

最近はどうもシステムの不具合による過払いが囁かれており、敬遠される傾向にあります。

- 神wiki検索で「ATOシステム採用」をキーワードにするとATOシステム採用店舗が並ぶように調整しています。

なお、婚活はやっていません（atosys.jpは婚活サイトに飛ばされる）。

ATOca

ATOシステムはロケーションの制約やメンテナンス（パテント料の支払い!?!）、初期投資の負担の大きさなどで最近では開発元のドリームインフィニティのロケーション以外では敬遠される傾向にあります（すでに何店舗かで廃止しているようで、日本式付加価値税の税率引き上げが示唆されている状態でも導入が増えるとは考えられません。店をたたむ方が早いから）。

そこで、ATOシステムの機器を流用し、プリペイドシステムに変更したシステムのことを言います。

価格設定の変更などはATOシステム同様にできますが、カードにあらかじめチャージしておくところは根本的に違います。したがってATOca ATOシステム。

BS

神wikiでは公共交通の目標となるバス停留所はBSと略しています。なお、

Bus Station

× Bus Stop

BT

基本タイム、すなわちBase Timeの略。MJ5ではBTは常に90です。

dy

「【テンプレも】MJ4初心者歓迎雑談11【読んでね】」の147に書かれたレスの一部。

おそらく「by」の書き間違いであるが、揚げ足を取るねらーの手によって一躍MJ関連用語にまで上り詰める。

147 ゲームセンター名無し 2009/01/12(月) 06:52:05 ID:CfcdMqmTO
親、順目、ドラ、点棒状態によって様々だから、一概には言えないよー...
それに、手の中何持ってるか分らないしね...

ってかこの質問は叩かれるんじゃない？ w

d y 龍クヲ

EMBED

世界で最も使われているといわれる、豪州LAI社製のプリペイドシステム。日本国内ではアールエスが取り扱っています。磁気カードによるプリペイドシステムで、チャージして使う形になります。磁気カードというところが引っ掛かるような気がします...。ドリームインフィニティのATOcaとまともにぶつかるので、ドリームインフィニティあたりがATOcaの優位性をアピールするのでしょうか。

ePASYS

旭精工が開発したロケーション運営支援システム。ナムコの「ナムコイン」やラウンドワンで試験採用しているICコインはePASYSの一部であるマルチ料金決済ICコインシステムを採用したものです。両替機が旭精工製に限られる、動作が遅いという難点がありますが、ATOシステムより自由度が高く、今後はそれに代わるものと予想していますが...。ラウンドワンがやりそうな感じはありますが、現在は運用方法を模索しているようで一概に採用するとは考えにくいです。それにメダルコーナーでの露骨なePASYS潰しが... (スタホ3はePASYSじゃ動かないよ)。神wiki検索で「ePASYS対応」をキーワードにするとePASYS対応店舗が並ぶように調整しています。

kssg

「クソセガ」の略。セガを批判する時に使われる語句。

- 他ゲームでは"SSQ"とも(「それがセガクオリティ」の略)。

LM

「ライブモニター」の略。ライブ機

MJマジック

通常の麻雀ではなかなか見られないドラマチックな展開に対して言われる言葉。実際、麻雀というゲーム自体が運要素に左右される部分が比較的多いため、ドラマチックな展開は多分に起こりうるのだが、赤ドラ・ダブロン・トリプルロンが採用されているMJでは派手な展開になりやすく、また「所詮ゲームだから」という心構えで暴牌・大明槓・全ツッパ・裸単騎などの行為に及ぶプレイヤーがいることもあり、通常の麻雀ではありえない「何か」があるという目線で見られるため、このような言葉が生まれた。

MJ Member's Card

MJで使われるICカードの正式名称。が、このままでは長すぎるので、単に「MJカード」「カード」などと略されていることが多い。MJ4 EvolutionよりFeliCaチップ内蔵の携帯電話(いわゆる「おサイフケータイ」)もICカードと同等に使用できるようになった。この場合でも(形態にかかわらず)特に区別せずに「MJカード」などと呼ぶことが多い。

- MJ1からMJ4Ver.Cまではカード自体にデータを持たせていたが、MJ4evoからはデータがサーバー所有になり(KDEのe-passと同じ形式)、容易にデータ書き換えが出来るようになった。
 - ICカードを使用せずにプレイすることもできるが、段位・戦績などのデータ保存がされず、一部モードしか参戦できないため、ICカードを使用することが望ましい。
- 。またICカード未使用者(ゲスト)は、ゲストと級位のみしかマッチングせず(深夜帯はの

ぞく) 対戦相手のレベルが玉石混交になるため、それなりにマシな対戦相手を望むのであれば、ICカードを使用して自分の段位を上げるべき。

- MJ4 Evolutionで使用されているICカードはProject DIVA Arcadeと互換性があり、双方のゲームデータを1枚のICカードで保存することが可能。

MJ5ではAime対応となります。MJ Member's CardはAimeとして扱います。

- 最近ではMJ Member's Cardのストックが尽きたらAimeやバナパスポート等の汎用カードに更新する店舗も多く、今ではMJ Member's Cardの新規作成は行っていないと思われる。
- 基本的にどのカードもアクセスコード以外の内容とできることは一緒だが、アクセスコードの書き方は時期により、3種類に分かれている。

OP

オペレータ。

アミューズメント業界での「OP価格」というのはオープン価格ではなくオペレータ価格(オペレータがメーカー、あるいはディストリビューターを介して機器を購入する価格)。

例: MJ4 EVOLUTION MJ5 既存サテライト使用OPのためのサテライトコンバージョンキット:
OP価格218,000円(税別、1サテごと) 基板込なので安い! しかもALL.Net P-rasでもないですし。

R

1: 神wikiでは国道xx号線をRxxと略しています。セガワールド八戸R 4 5のRはもちろん国道のこと。
2: レーティング。MJ5から採用された要素です。

TB

「Teruo Bonus (テルオボーナス)」の略。MJ3 EVO時代、雀荘メンバー対決においてSクラス雀荘紅孔雀所属の佐藤輝雄プロの成績が芳しくなく、対決相手に指名する事で結構な額のGOLDを入手できたことから、それをボーナスと称して。

- MJ.NETにおけるプロコラムで佐藤プロ自身が取り上げていた(2009/4/20のプロコラムにて)