



法人申告所得ランキング2万5千社発表

躍進続けるAM業界  
社会との調和課題に

毎年五月に発表される法人申告所得のランキングが、各業界盛衰のひたつたバロメーターとして年ごと話題を集めているが、TVゲーム機を中心とするAM業界は無断コピーやギャンブル営業の氾濫などの混乱から脱却し、一部を除いて好調な伸びを示した。これは正しい業務の積み重ねがAM業界の発展につながっていることを端的に示している。しかし今後は、メーカーにとっては米国市場の冷え込みによる許諾料収入の減少が予想され、オペレーターにとっては風営法問題もさながら自主規制の徹底により地域社会との調和を図ることを急ぐと収益減が将来的に予想され、いずれにせよ厳しい状況を迎えることになりそうだ。

ナムコ 440位  
セガ社1,374位

最大級のオペレーター会社タイトルはリスト外に

今回発表された二万五千社申告所得は税法上のもの(昨年二万二千社)は五、通常の経常利益などから算出されたもので、通常の経常利益などから算出されたもので、通常の経常利益などから算出されたものである。AM業界関係はほとんど全部下位にリストアップされたが、下位に入らなかったのは次のとおり。ハード・紙幣処理機のグロリー工業(株)、グロリー工業(株)はそれぞれ六八位、一四七位と躍進を続け、うちグロリー工業は昨年秋大阪株式市場二部に上場を果たした。遊園地部門は八位、九位、十位と躍進を遂げた。また、AM機メーカーの親会社(CSK、ナオホカ)などは省略した。

任天堂122位に前進

任天堂は昨年、AM機関係では任天堂がさらに躍進し、昨年度の売上高は約六億六千八百九十万円と、前年比で約二割増の伸びを示した。これは、ファミリーコンピュータの普及が、これらは帝位にある。ファミリーコンピュータの普及が、これらは帝位にある。ファミリーコンピュータの普及が、これらは帝位にある。

Table with 5 columns: 総合順位, 社名, 58年申告所得(百万円), 57年申告所得(百万円), 増減率(%)

(注) \*印は半期または変則決算

新規事業に意欲的  
セガ社、外資系から国内企業になり

セガ・エンタープライゼスが四月七日、イゼス(本社東京、中山)に合併、社名をセガに変更し、エンタープライゼスに統合された。これは、セガが海外市場の拡大を図るため、国内企業との提携を推進していることの一環として行われている。セガは、海外市場の拡大を図るため、国内企業との提携を推進していることの一環として行われている。



CSK/セガ社会同記者発表会(5月21日)にて(左から)セガ社・駒井専務、中山社長、大川会長(CSK)、藤枝取締役(CSK・社長補佐)

コンピュター情報処理で  
最大手のCSKと相乗効果

セガ社は五十四年度のCSK貿易取得にもなると見られていた。CSKは、海外市場の拡大を図るため、国内企業との提携を推進していることの一環として行われている。セガは、海外市場の拡大を図るため、国内企業との提携を推進していることの一環として行われている。

4月26日付で重役陣の異動  
大川会長・中山社長コンビ

今回の資本異動にも重役異動は四月二十日付で行われ、大川会長、中山社長が重役となった。これは、セガ社の経営体制を刷新するために行われている。

新たに「貸与権」設定  
パソコンサフトのテープなどにも適用可能

映画の著作物を除く全著作物に「貸与権」を設定する法律が、五月二十五日に公布された。これは、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。

映画の著作物を除く全著作物に「貸与権」を設定する法律が、五月二十五日に公布された。これは、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。この法律は、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。

著作法の一部改正法案成立

この法案は、五月二十五日に公布された。これは、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。

この法案は、五月二十五日に公布された。これは、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。この法案は、パソコンサフトのテープなどにも適用可能とするためである。







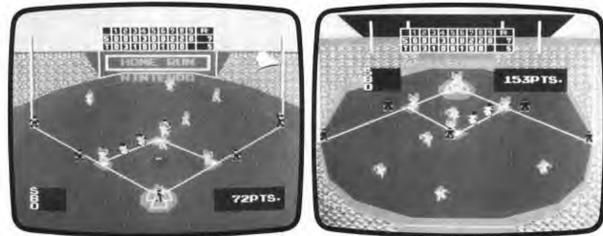
Nintendo®

VS.SYSTEMシリーズ最新自信作

# VS.ベースボール

仲間と向かい合って同時にプレイできます!!

- ソフトウェアROMを交換するだけで、次々に新しいゲームを楽しむことができるVS.システムのニューソフトVS.ベースボール。
- 2人で対戦するとベースボールが10倍楽しくプレイできます。
- VS.テニスも好評発売中。



●バックネットより

●バックスクリーンより



¥ 95,2628  
690(幅)×965(奥行)×880-1,060(高さ)mm  
93kg

# PUNCH-OUT!!

- パワー、スピード、テクニック! チャンピオンをマットに沈めるのは誰だ!?
- ビッグなキャラクターを採用。ダイナミックな映像がツイン・モニターで迫るスリリングなボクシング・ゲーム登場。
- 今夜のメイン・イベントは世界中が注目のビッグ・ファイト!!



¥ 95,1744  
630(幅)×900(奥行)×1,891(高さ)mm  
123kg

任天堂株式会社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL.03(254)1781  
〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL.06(245)4155

## 超低価格で発売

セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山雄社長)は同社家庭用TVゲーム機「SC-1000」を四月二十一日発売した。これは家庭用TVゲーム機用のキーボードとして、同社周辺機器のプリンターやデータレコーダなどと組み合わせれば、定価一萬三千八百円と超低価格。これと本体のSC-1000(一萬五千円)を合わせると二万八千円台の低価格パソコンとなり、これはすでに発売されている同社パソコン「SC-3000」シリーズと同機能を有するものになる。さらに同社周辺機器のプリンターやデータレコーダなど



右の写真はセガ社「SC-3000シリーズ」の「BASIC入門」の写真は同社のキーボード「SK-1000」と「SC-1000」の組合せ



## 風営機も困難に

### オリンピック機の日電協が総会

回胴式遊技機のメーカーを中心とする日本電動式遊技機工業協(事務局東京、吉武辰雄理事長)は五月二十二日、大阪、北区のとり菊にて第四回通常総会を開いた。冒頭挨拶に立った吉武理事長は風営法改正に際して、現在私どもは取締当局と改正案の要件などについて協議を続けている。健康な娯楽を提供する業の歴史は浅く、日本で本格化したのは数十年前にすぎない。しかし、この産業は文芸、映画などと並び、次々と新しいものを創り出す。創造的産業であり、広く人類に健康的な娯楽を提供する

## 論潮 創造的産業

今回の風営法問題に際してAM業界の人びとが抱えている態度は、バラバラなものはない。論陣を整えながら、新風営法案の廃案をめざしているJAMMA・OP部会の活動から、果てはもうすつかり新風営法案が可決されてしまつてと思ひ込み、業界への転業を考へているものまで、その差は激しすぎる。こうした状態を見て、AM業界での組織力や団結力の不足を指摘する向きもあるが、ではその原因はどこにあるかと問うてもいい答は出てこないように思える。それほど組織化

社会的に意義ある産業である。これがAM産業の基本であり、この基本に沿ってこれまでに数多の優秀なAM機を生み出してきたわけだし、そうだからこそ人気が上昇し世間の注目を浴びることに

悪いのはこの基本を理にすぎない。しかし、この産業は文芸、映画などと並び、次々と新しいものを創り出す。創造的産業であり、広く人類に健康的な娯楽を提供する

なつたのである。悪いのはこの基本を理にすぎない。しかし、この産業は文芸、映画などと並び、次々と新しいものを創り出す。創造的産業であり、広く人類に健康的な娯楽を提供する

技術と信頼を誇るメダルメーカー

株式会社 T-TOKEN  
東京(03)438-0698 大阪06(943)-2512  
名古屋(052)263-0026 福岡(092)472-3600 本社(06)943-3322

最後に楠内正憲専務理事

営業所開設  
デイトリースト(株)・仙台営業所 仙台市上杉一丁目二十四番地(022)263-0026  
村瀬吉信所長



左の写真は日電協の第四回通常総会(5月22日)

DECO CASSETTE SYSTEM

# 大相撲 THE GRAND SUMO

日本の国技、遂にゲームに登場

好評プロレスゲームに続く 本格的格闘技 第2弾

九種類の豊富な技、全勝優勝で表彰式

豊かさを演出する、電子技術の

## DECO デイトリスト株式会社

本社: 〒167 東京都杉並区上石2-31-12 電話(03)392-4151  
研究所: 〒167 東京都杉並区宮前4-41-10 デイトリストビル(03)331-5441  
名古屋営業所: 〒464 名古屋市千種区春園通守6-28 ☎(052)762-5222  
株式会社デコ・札幌: 〒064 札幌市中央区南二条一丁目879-15 ☎(011)562-2415  
大阪営業所: 〒552 大阪市東区安天5-10-23 翠龍ビル ☎(06)573-2511  
福岡営業所: 〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2 駅前ビル ☎(092)474-0120  
仙台営業所: 〒980 仙台市上杉1-15-24 林業上杉ビル ☎(022)263-0646

## パリー・ニュープロダクツのお知らせ

- ミッドウェー社製品
- 基板修理・パリー社全製品のパーツも取扱い中です

### GIANT JACKPOT ジャイアントジャックポット

日本で初登場!  
(オーソドックスなスロットマシン)  
電子回路採用  
最高6枚賭け  
最高1万枚ペイアウト

¥91-24132

### GOLD BALL ゴールドボール

オーソドックスな最新フリッター  
P・L・A・Y  
GOLD BALL  
をスベラウト

¥91-18573

### KINGS OF STEEL キングス オブ スチール

プレイフィールド中央で親しみ感じるトランプ遊び  
プレイヤーの要望を満たす最新4Pフリッター

¥91-18573

販売代理店募集中

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社パリー・ジャパン  
東京都渋谷区道玄坂1丁目14-9 (ソシアル道玄坂)  
PHONE 03(476)5981 千150

レジャー白書  
ゲーム場

レジャー白書「ゲーム場」が四回、(財余暇開発センター)が調査した。それによると、全国的に健康志向が顕著となり、スポーツや屋外レクリエーションが望まれている傾向が強く、参加人口で見ると遊園地部門が上昇し、逆にテレビゲームや家庭用ゲームなどは低下傾向にあることが明らかになった。

余暇開発センターでは四十七年設立以来、余暇に関する幅広い調査研究を続けてきており、それをベースに五十一年から国民の余暇活動や余暇関連産業の現状などをまとめた年報「レジャー白書」として一般に紹介している。五十九年版の白書はそれらの紹介に加え、五十年代の余暇活動について大きな流れを概観するとともに、これからの日本人の余暇活動がどのような方向に向かおうとしているのかも展望している。

本紙では主に「ゲームセンター」「遊園地」を中心に同白書をまとめて紹介する。(編集部)

表5-1 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-2 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-3 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-4 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

\*単位: 円は千円、%はパーセント、参加人口は千人単位、消費額は億円単位。

レジャー白書  
ゲーム場

レジャー白書「ゲーム場」が四回、(財余暇開発センター)が調査した。それによると、全国的に健康志向が顕著となり、スポーツや屋外レクリエーションが望まれている傾向が強く、参加人口で見ると遊園地部門が上昇し、逆にテレビゲームや家庭用ゲームなどは低下傾向にあることが明らかになった。

余暇開発センターでは四十七年設立以来、余暇に関する幅広い調査研究を続けてきており、それをベースに五十一年から国民の余暇活動や余暇関連産業の現状などをまとめた年報「レジャー白書」として一般に紹介している。五十九年版の白書はそれらの紹介に加え、五十年代の余暇活動について大きな流れを概観するとともに、これからの日本人の余暇活動がどのような方向に向かおうとしているのかも展望している。

本紙では主に「ゲームセンター」「遊園地」を中心に同白書をまとめて紹介する。(編集部)

表5-1 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-2 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-3 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

表5-4 余暇活動への参加・消費の実態 (昭和58年)

余暇活動	参加人口(千人)	参加率(%)	年間平均費用(円)	年間平均消費額(億円)
1 遊園地	97.0	10.4	25.6	24.8
2 ドライブ	18.0	1.9	15.9	2.8
3 ゴルフ	4.2	0.4	11.5	0.5
4 おどり(日舞など)	20.2	2.1	16.8	3.4
5 スポーツ(サッカー、野球など)	19.0	2.0	16.3	3.1
6 映画	19.0	2.0	16.3	3.1
7 テレビゲーム	2.0	0.2	8.3	0.2
8 スポーツ(テニス、バドミントン)	1.0	0.1	4.2	0.0
9 釣り	1.0	0.1	4.2	0.0
10 読書	1.0	0.1	4.2	0.0
11 音楽鑑賞	1.0	0.1	4.2	0.0
12 動物園・水族館	1.0	0.1	4.2	0.0
13 博物館	1.0	0.1	4.2	0.0
14 美術館	1.0	0.1	4.2	0.0
15 温泉	1.0	0.1	4.2	0.0
16 旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
17 温泉旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
18 海外旅行	1.0	0.1	4.2	0.0
19 海外旅行(温泉・スキー)	1.0	0.1	4.2	0.0
20 海外旅行(その他)	1.0	0.1	4.2	0.0

\*単位: 円は千円、%はパーセント、参加人口は千人単位、消費額は億円単位。

余暇開発センター調べ  
に見る  
と遊園地



余暇活動に質的変化を与えたTDL  
85種目の参加、回数、消費の実態

余暇活動に質的変化を与えたTDL(85種目)の参加、回数、消費の実態を調査した。調査の結果、遊園地部門が上昇し、ドライブ、ゴルフ、おどり(日舞など)も増加傾向にあることが明らかになった。

また、テレビゲームや家庭用ゲームなどは低下傾向にあることが明らかになった。これは、全国的に健康志向が顕著となり、スポーツや屋外レクリエーションが望まれている傾向が強いことによるものと考えられる。

余暇開発センターでは、余暇に関する幅広い調査研究を続けてきており、それをベースに五十一年から国民の余暇活動や余暇関連産業の現状などをまとめた年報「レジャー白書」として一般に紹介している。五十九年版の白書はそれらの紹介に加え、五十年代の余暇活動について大きな流れを概観するとともに、これからの日本人の余暇活動がどのような方向に向かおうとしているのかも展望している。

本紙では主に「ゲームセンター」「遊園地」を中心に同白書をまとめて紹介する。(編集部)

表3 年間平均費用の上位10の余暇活動

順位	余暇活動種目	費用(円)
1	海外旅行	27,657.0
2	ドライブ	17,775.0
3	ゴルフ	13,116.0
4	おどり(日舞など)	9,857.0
5	ゴルフ	9,355.0
6	ドライブ	8,425.0
7	ドライブ	8,222.0
8	ドライブ	7,822.0
9	ドライブ	7,451.0
10	ドライブ	7,222.0

表4 1回あたり費用の上位10の余暇活動

順位	余暇活動種目	費用(円)
1	ドライブ	4.0
2	ドライブ	3.0
3	ドライブ	2.0
4	ドライブ	1.0
5	ドライブ	0.5
6	ドライブ	0.5
7	ドライブ	0.5
8	ドライブ	0.5
9	ドライブ	0.5
10	ドライブ	0.5

余暇活動に質的変化を与えたTDL  
85種目の参加、回数、消費の実態

余暇活動に質的変化を与えたTDL(85種目)の参加、回数、消費の実態を調査した。調査の結果、遊園地部門が上昇し、ドライブ、ゴルフ、おどり(日舞など)も増加傾向にあることが明らかになった。

また、テレビゲームや家庭用ゲームなどは低下傾向にあることが明らかになった。これは、全国的に健康志向が顕著となり、スポーツや屋外レクリエーションが望まれている傾向が強いことによるものと考えられる。

余暇開発センターでは、余暇に関する幅広い調査研究を続けてきており、それをベースに五十一年から国民の余暇活動や余暇関連産業の現状などをまとめた年報「レジャー白書」として一般に紹介している。五十九年版の白書はそれらの紹介に加え、五十年代の余暇活動について大きな流れを概観するとともに、これからの日本人の余暇活動がどのような方向に向かおうとしているのかも展望している。

本紙では主に「ゲームセンター」「遊園地」を中心に同白書をまとめて紹介する。(編集部)

表3 年間平均費用の上位10の余暇活動

順位	余暇活動種目	費用(円)
1	海外旅行	27,657.0
2	ドライブ	17,775.0
3	ゴルフ	13,116.0
4	おどり(日舞など)	9,857.0
5	ゴルフ	9,355.0
6	ドライブ	8,425.0
7	ドライブ	8,222.0
8	ドライブ	7,822.0
9	ドライブ	7,451.0
10	ドライブ	7,222.0

表4 1回あたり費用の上位10の余暇活動

順位	余暇活動種目	費用(円)
1	ドライブ	4.0
2	ドライブ	3.0
3	ドライブ	2.0
4	ドライブ	1.0
5	ドライブ	0.5
6	ドライブ	0.5
7	ドライブ	0.5
8	ドライブ	0.5
9	ドライブ	0.5
10	ドライブ	0.5

余暇活動に質的変化を与えたTDL  
85種目の参加、回数、消費の実態

余暇活動に質的変化を与えたTDL(85種目)の参加、回数、消費の実態を調査した。調査の結果、遊園地部門が上昇し、ドライブ、ゴルフ、おどり(日舞など)も増加傾向にあることが明らかになった。

また、テレビゲームや家庭用ゲームなどは低下傾向にあることが明らかになった。これは、全国的に健康志向が顕著となり、スポーツや屋外レクリエーションが望まれている傾向が強いことによるものと考えられる。

余暇開発センターでは、余暇に関する幅広い調査研究を続けてきており、それをベースに五十一年から国民の余暇活動や余暇関連産業の現状などをまとめた年報「レジャー白書」として一般に紹介している。五十九年版の白書はそれらの紹介に加え、五十年代の余暇活動について大きな流れを概観するとともに、これからの日本人の余暇活動がどのような方向に向かおうとしているのかも展望している。

本紙では主に「ゲームセンター」「遊園地」を中心に同白書をまとめて紹介する。(編集部)

表3 年間平均費用の上位10の余暇活動

順位	余暇活動種目	費用(円)
1		





ビデオ・ゲームのしくみと働き(II)

連載第4回

その他の基本FF回路

前回の第三回目は、...でそれ以後、D入力が変化する...

この図のタイムチャートの上段の番号順に回路動作を説明します...

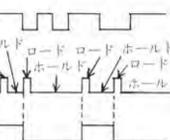
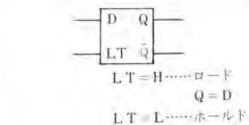


図1 ラッチ

このラッチ回路は、前回の説明しましたD・FFと良く似ています...

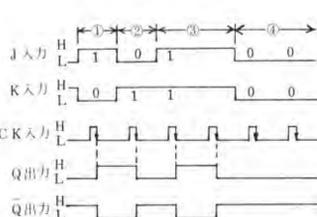
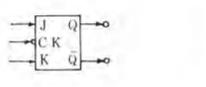


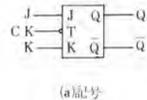
図2 JK-FF

前項のJK・FFは大変便利なフリップ・フロップ式FF...

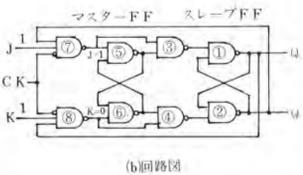
この図の(b)で、⑤と⑥で構成されるFFはマスター・スレープ式FF...

Truth table for Master-Slave FF showing inputs J, K, Q and outputs Q, Q-bar and state changes.

図4 マスター・スレープ式FFの動作



(a)記号



(b)回路図

図3 マスター・スレープ式FF

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。この度の新製品「VULGUS」(バルガス)は、弊社が開発したオリジナル製品であります...

謹告

昭和五十九年四月

株式会社カプコン

代表取締役 辻本憲三

大阪市平野区長吉川辺三丁目八番五十一号



まずタイオードとトランジスタの型名の命名法について説明いたします...

録順に付けられる番号であり、11番から始まっています...

①インパットD キヤリヤのなだらな現象を利用したタイオードでマイクロー波の増幅器や発振器などに使われています...

②フォトD 光電現象を利用したタイオードで、写真の光度測定など多方面に使われています...

③フォトD 有名な江崎博士の発明したタイオードで、スイッチングや増幅や発振用途で使われています...

④フォトD 動作原理による分類... ⑤フォトD 動作原理による分類... ⑥フォトD 動作原理による分類...

⑦フォトD 動作原理による分類... ⑧フォトD 動作原理による分類... ⑨フォトD 動作原理による分類...

⑩フォトD 動作原理による分類... ⑪フォトD 動作原理による分類... ⑫フォトD 動作原理による分類...

⑬フォトD 動作原理による分類... ⑭フォトD 動作原理による分類... ⑮フォトD 動作原理による分類...

⑯フォトD 動作原理による分類... ⑰フォトD 動作原理による分類... ⑱フォトD 動作原理による分類...

Advertisement for the game 'ジャンプくん' (Jump-kun) featuring a character on a motorcycle and promotional text.





# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ビクトリアス・ナイン (タイトー) Victorious Nine (Taito)	8.00
2	1 V Sシステム ベースボール (任天堂) VS. System Baseball (Nintendo)	7.88
3	リング・ファイター (タイトー) Ring Fighter (Taito)	7.50
4	2 ギャプラス (ナムコ) Gaplus (Namco)	6.81
5	バルガス (カプコン) Vulgus (Capcom)	6.80
6	3 V Sシステム テニス (任天堂) VS. System Tennis (Nintendo)	6.05
7	4 ジャンゴウナイト (日本物産) Jangou Night* (Nichibutsu)	5.75
8	大相撲 (データイースト) The Grand Sumo (Data East)	5.50
9	THE 運動会 (タイトー) The Undoukai (Taito)	5.29
10	50 花あわせ (セタ企画) Hana Awase* (Seta)	4.67
11	9 ギャラガ (ナムコ) Galaga (Namco)	4.60
11	34 サイオン (セイブ電子) Scion (Seibu)	4.60
13	12 エクセリオン (ジャレコ) Exerion (Jaleco)	4.58
14	10 ゼビウス (ナムコ) Xevious (Namco)	4.50
14	6 ボンジャック (テカン) Bomb Jack (Tehkan)	4.50
16	19 チャンピオン・ベースボール パートII (アルファ電子) Champion Baseball Part II (Alpha)	4.43
17	5 サーカスチャーリー (コナミ) Circus Charlie (Konami)	4.41
18	7 ザビガ (データイースト) Zaviga (Data East)	4.33
19	18 マリオブラザーズ (任天堂) Mario Bros. (Nintendo)	4.31
20	10 ジェネシス (データイースト) Genesis (Data East)	4.29
21	8 バーディーキング2 (タイトー) Birdie King 2 (Taito)	4.25
22	ファイティング アイスホッケー (データイースト) Fighting Ice Hockey (Data East)	4.17
23	15 V S 10ヤードファイト (アイレム) VS. 10-Yard Fight (Irem)	4.14
24	20 ジャントツ (サンリツ) Jantotsu* (Sanritsu)	4.10
25	ジャンピング・ジャック (ユニバーサル) Jumping Jack (Universal)	4.00

\* The Traditional Japanese Games

## ■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1 サンダーストーム (データイースト) Thunder Storm (Data East)	8.13
2	2パンチアウト (任天堂) Punch-Out (Nintendo)	7.32
3	3 TX-1 (辰巳電子) TX-1 (Tazmi)	6.70
4	7 ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)	5.62
5	6 スターウォーズ (アタリ) Star Wars (Atari)	5.55
6	8 チューブパニック (日本物産) Tube Panic (Nichibutsu)	5.33
7	5 マッハスリー (タイトー) M.A.C.H.3 (Taito)	4.73
8	12 ウルトラクイズ (タイトー) Ultra Quiz (Taito)	4.13
9	13 インターステラー (フナイ) Inter Stellar (Funai)	3.75
10	9 スターブレイザー (セガ社) Starblazer (Sega)	3.67
11	13 レーザーグランプリ (タイトー) Laser Grand Prix (Taito)	3.65
12	11 モナコグランプリ (セガ社) Monaco G.P (Sega)	3.33
12	4 ポールポジション (ナムコ) Pole Position (Namco)	3.33
14	15 ズーム 909 (セガ社) Zoom 909 (Sega)	2.67
14	16 頭の体操 パートII (ユニエンター) Atama No Taisou Part II (Unienter)	2.67

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	1 ファイアーパワーII (ウィリアムズ) Fire Power II (Williams)	6.20
2	4 アマゾンハント (ゴットリーブ) Amazon Hunt (Gottlieb)	5.33
3	2 ロイヤルフラッシュDX (ゴットリーブ) Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50
3	6 ファイアーパワー (ウィリアムズ) Fire Power (Williams)	4.50
5	3 スピリット (ゴットリーブ) Spirit (Gottlieb)	4.33

### 調査ご協力店 (順不同)

ルナパーク (東京・新宿)、ロサ・ゲームランド (東京・池袋)、ジョイプラザ21 (京都・新橋)、タイトー・スペシャル (大阪・梅田) = 関タイマー; J&B (東京・神田)、UFO (東京・豊谷)、セガセンター・ニュー光 (大阪・心斎橋)、モンテカルロ立命 (京都・北区) = 関セガ・エンタープライゼス; ゲームスペース・ミライヤ (東京・蒲田)、フレッシュキヤロット新宿店 (東京・新宿)、ビッグキャロット新宿店 (東京・新橋)、なんばシティビッグキャロット (大阪・難波) = 関ナムコ; ゲームファンタジア・シグマ (東京・渋谷)、ゲームファンタジア・イズミ (東京・新宿)、ゲームファンタジア・スーパード (東京・池袋) = 関シグマ; ゲームスポット・チェスター (大阪・梅田)、アムニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前) = 関アポロ; カンパニブラザー (東京・新宿) = 関エスコ; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 関東京キャビネット; ゲームアラザ・シルビア (東京・新宿) = 関東京マルサン; 名鉄レジャック (名古屋・駅前) = 関水野商会; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 関太平会館; ビデオイン・マツヤ (京都・今出川) = 関岡田商会; 玉造ゲームセンター (大阪・玉造) = 関興業信。

### 評価 (RATING)

調査ロケーションの設置機種の売上と人気度から見たランク付け、各オペレーターからの評価によるデータを集計、その平均値を示したものを、数字の意味は10:これ以上ない優秀な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

8方向レバーと発射ボタン2つで操作する。発射ボタン2つのうち1つはツイン連射砲発射で主にこれで対戦する。もう1つのボタンでキャノン砲を発射でき、このキャノン砲は敵機をぶち抜き、数機まとめて破壊する事が可能である。しかし弾に限りがあり、(画面右下に表示)それを地上に現れる「POW」という信号を取る事により補給できる。大型の敵に対しては、ツイン連射砲数発による破壊と、キャノン砲1発による破壊の2通りの方法がある。この2つのボタンの使い方がスコアを大きく変える。この他にも得点UPの方法が多数入って、今までのシューティングゲームとは一味違う「ポインティングゲーム」となった。



本社 大阪府淀川区東三国6丁目1番45号 〒532 ☎(06)396-1621代  
東京支店 東京都台東区浅草橋5-4-4 ジュエル秋葉原 〒111 ☎(03)866-6175代  
福岡営業所 福岡市博多区博多駅前3丁目16 川清ビル304号 〒812 ☎(092)471-8612~3  
東大阪営業所 東大阪市吉田7-2-35 ホワイトシャワー1階 〒578 ☎(0729)65-0533  
3043 Kashiwa Street, Torrance, California 90505 Phone:(213)539-2744

SHIN NIHON KIKAKU CORP.  
SNK CORPORATION  
1-45, HIGASHI MIKUNI 6-CHOME, YODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN.  
PHONE: OSAKA(06)396-1621 TELEX: 523 6785

## 実績のメカニズム

### メカ+電子の時代

完璧なセレクター揃って新発売!  
●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向



810-E

取付は従来のメカ式タイプセレクターと互換性があります。

### 謹告

田舎弊社製品を御覧願ひ誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、格別、実用新案、意匠等申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。これと同じ構造のこの品を正当な権利もなしに

製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明者が出願公告された期に法に基づき補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をならぬよう警告致します。昭和57年7月 代表取締役 安部 寛

## ■810-Eシリーズ

810-ES	¥100
810-E	¥500
810-EC	US25¢
810-EF	その他コイン

## ■ロケーション管理

必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

### 従来のメカ式タイプのセレクター

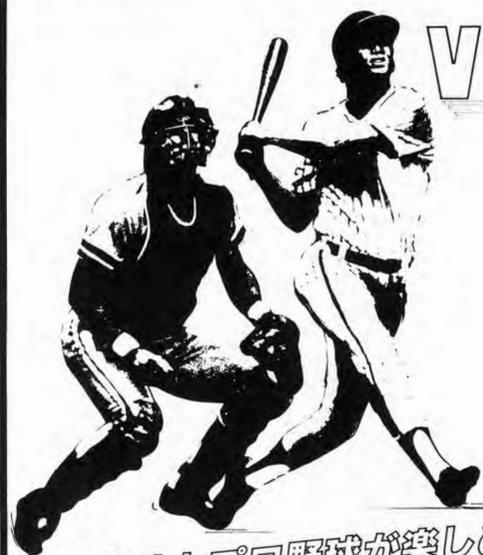


### 信頼と技術のふれあい



本社・本社営業部 東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181  
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。



# Victorious NINE

# RING FIGHTER

## リング・ファイター

8方向レバーを上手に操作して、得意のストレートとアッパーカットで、対戦相手をノックアウトして行くゲームです。1ラウンドは1分間で、3ラウンド以内に相手をノックアウトすると、パターンクリアーとなり、次の対戦相手が出て来ます。ボクシングのタイコミである、ノックアウトの楽しさが味わえる新製品です。



本格的なプロ野球が楽しめます!!

## ビクトリアス・ナイン

12球団の中から自分の好きなチームを選んでゲームが楽しめます。ピッチャーは、風向きを計算に入れてストレート、カーブ、シュート、フォークの球種に(イン・真中・アウト)コースの高目、真中、低目、と投げ分けることが出来るうえ、リリーフピッチャーを出すことも可能です。

また外野手によるダイビングキャッチ、ピッチャーの投げるタイミングにより、盗塁やホームスチール、ヒットエンドラン、バンドエンドランなど本物の野球と同じようにゲームが楽しめる新製品がいよいよ登場です。



# DOUBLE CHANCE



## ダブル・チャンス

1人から4人まで同時にプレイすることができ、お子様にも手軽に楽しんでもいただけるように、キャビネットの高さを低くした新設計です。従来のフレーションに比べ、豪華な花形を象った明るい色彩で、2度景品が狙えるダブルチャンス方式のフレーションです。

アミューズメント・マシンの製造・販売・賃貸・輸出入/屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス/ボウリング関連機器の販売・サービス

# キャビン デュ ぱっくん

コインを入れると音楽が鳴り、①のボタンを押すと、パッくんの手がターンテーブルの面に下がります。「ヨーイツスタート」の音声と共に、キャンティを手の平に乗せ(100%手の平に乗る様な構造)②のボタンで閉じたり開いたりしているパッくんの口にタイミンクよくキャンティを入れると、その景品が下の受口から出て来ます。



株式会社 **タイトー**®  
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号  
タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 千102  
**TAITO CORPORATION**

## Overseas Readers Column

# Sega Japan Was Sold To CSK Of Tokyo From Gulf + Western's Entertainment



Isao Ohkawa



Hayao Nakayama



Teruo Miura

On May 21, Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo, Japan (Sega Japan) and Computer Service K.K. (CSK) of Tokyo, Japan, announced that Sega Japan left the reign of Gulf + Western Industries, Inc. of New York, U.S.A., becoming a subsidiary of CSK. At the present, 70% of Sega Japan's capital has been owned by CSK group, and 30% by Hayao Nakayama's group.

Along with the changes in capital, Sega Japan executed dramatic changes of management on April 26. According to it, Isao Ohkawa, president of CSK, serves as chairman, Hayao Nakayama, president of Sega Japan, remains in office as president, which Teruo Miura, vice-president, also remains as such. These three can execute the representative rights. Commenting on the current capital changes, president Nakayama started that "While Sega's basic policy - constantly to explore new areas of business - we'll also strengthen the home computer field, with coin-op amusement games in the main".

CSK is Japan's largest information processing service company whose

business lines range from (1) computer software service (software development on a commissioned basis, programming service, package software, maintenance, etc.), to (2) system consulting, system support of computer room management, (3) sales of office computer, microcomputer, etc., and (4) businesses related to the above. Established in October 1968, CSK has grown steadily, and in June 1982 it was listed on the Tokyo Stock Market. In the settlement of accounts finalized in September 1983, CSK achieved 29,435 million yen of sales, with the operating profit amounting to 4,431 million yen. Thus, CSK is highly rated. So far, however, CSK has not dealt with home computers. Thus, taking the current acquisition of Sega Japan, CSK intends to expand the home computer field.

Sega Japan has been owned by G + W through Sega Enterprises, Inc., CA., U.S.A., and actually been under the superintendence of Barry Diller, president of Gulf + Western's Entertainment and Communications Group and chairman of Paramount Pictures Corporation. Since last year, however, G + W has proceeded with overall changes in organization and management policy, leading to the current decision to part with Sega Japan. It is likely that, concerning this decision, Isao Ohkawa and Hayao Nakayama talked in person with Barry Diller. After all, the negotiations reached a conclusion, and on April 19 CSK group secured 70% of Sega Japan's stock, and 30% was secured by Sega Japan's officers, including Hayao Nakayama. It is said that the amount of stock purchases totaled some \$40 million.

Sega Japan's history is somewhat complicated and hard to understand. Service Games (later renamed Nippon Goraku Bussan) set up in 1951 united with Rosen Enterprises set up in 1954, to Sega Enterprises, Ltd. in 1965. In 1969, Sega Japan was affiliated with G + W, and in 1975 they established Sega U.S.A. Thus, in the chain of G + W - Sega U.S.A. - Sega Japan, Sega Japan became a grandchild of G + W. In 1978, Sega U.S.A. acquired Gremlin Industries (later on renamed Sega Electronics). In 1979, Sega Japan acquired Esco Trading Co., Japan's largest game distributor at that time, and Sega Europe Ltd. was set up

in London, U.K., in 1980. Thus, in Japan, Sega Japan has Esco Trading as a subsidiary, while it has Sega Europe as an overseas subsidiary. Concerning to the overseas market by games developed Sega Japan, Bally Midway Mfg. Co., Chicago, IL., U.S.A., has first refusal rights for North American market, and in general is manufactured by Bally Midway. As for markets other than North America, Sega Japan has respective talks on licensing, etc.

In the long history of Sega Japan, we cannot but talk about David Rosen, one of the founders. Since the starting years, he has always been representative of Sega Japan, and also one of the leaders of world's amusement business, including Japan. As of January 1, 1984, however, he resigned from Sega Japan and Sega U.S.A. as chairman and representative, and remained as advisor to both companies. In the meantime, Hayao Nakayama set up Esco Trading in 1968, but sold his company to Sega in 1979, assumed office as vice-president of Sega, in July 1983 he was appointed president, and has remained in his office as such. Nakayama intends to take over a variety of market development policies Rosen has aimed at. In fact, Nakayama said that, though Sega Japan has been affiliated by CSK, the basis policies will remain unchanged.

## Copier "Falcon" Went Bankrupt

On May 10, Falcon Co., Ltd., of Tokyo notorious for manufacture and sale of unauthorized copies of video

games, went bankrupt by dishonored bills. Haruo Inoue, president of Falcon ran away, and there is no one in the company. It is said that the debt amounts to some 2,000 million yen.

Since its establishment in August 1981, Falcon has been engaged in manufacture and sale of video game PC boards, most of which are said to have been unauthorized copies. Among others, Falcon once manufactured and sold "Crazy Kong," an unauthorized copy of Nintendo's "Donkey Kong" in large quantities, and also exported it in large quantities, thereby achieving about 300 million yen of monthly sales. As for the case of unauthorized copy of "Donkey Kong" Nintendo is suing against Falcon at Kyoto District Court, while at Osaka District Court, Falcon is accused for suspicion of violation of the Copyright Act sued by Nintendo concerning the unauthorized copying of "Donkey Kong Junior". Thus, at Osaka District Court, Falcon and Inoue are treated as the accused. As a result of these legal steps, Falcon seems to have been somewhat damaged. However, the ex-employees still seem to be committing unlawful act, and the circumstances are far from reassuring.

In the U.S., Falcon International, Dallas, TX., is operating, and it is said to be a subsidiary of Falcon Japan. But, we cannot confirm it, since there is no one in Falcon Japan's office who answers the phone. Additionally, there are related companies, such as Kyoei, Kagaya and Eagles, but they talk nothing about the current case.

Inoue has already failed in management of a few companies. Before establishing Falcon, he caused his preceding company to go bankrupt. It seems that the current bankruptcy is one of such bankruptcies. But, the doubt remains - why, in Japan, is such a person, who is responsible for bankruptcy, soon allowed to establish a new company? To our regret, however, this is an actuality.

# CONTROL CAR



CON-VOY (コンボイ)  
走行音とメロディの切り替え付



SL-100  
250%ゲージ  
W型レールウェイ  
排煙タイプ



**ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.**

1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun  
OSAKA JAPAN TEL 07249-4-3063-0783

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
© 1984 Amusement Press, Inc.  
Printed in Japan.

# JUMPING JACK

ジャンピング・ジャック

☆ 1つの基板で、2倍の楽しさ!

WILD RIDEの基板のロムを交換することにより、JUMPING JACKに切り替えが可能です。

(ゲーム内容) 大自然を背景に、ジャックが様々な動物を相手に大活躍。愉快なサウンドとキャラクターが雰囲気を盛り上げるユニークなコミカルゲーム。

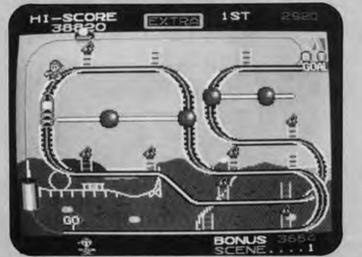


# MR. DO'S WILD RIDE

ミスター・ドゥーズ  
ワイルドライド

# WILD RIDE

(ゲーム内容) Mr. Do! がジェットコースターをかわしながら、いろいろな障害物をクリアし、ゴールをめざす、スリルいっぱいビデオゲーム。



**UNIVERSAL**<sup>®</sup>  
ユニバーサル販売株式会社  
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7 ☎(03)661-0330(代)

工場 〒323 栃木県小山市荒井561(第3工業団地)

札幌営業所 ☎011-221-2398(代)	九州営業所 ☎092-471-6188(代)
仙台営業所 ☎0222-99-1241(代)	鹿児島営業所 ☎0992-24-3651(代)
新潟営業所 ☎0252-71-6006(代)	東京営業所 ☎03-844-2581(代)
長野営業所 ☎0262-28-4834(代)	北関東営業所 ☎0285-23-3551(代)
東京営業所 ☎03-453-9517(代)	大宮営業所 ☎0486-44-0946(代)
静岡営業所 ☎0542-83-6781(代)	豊橋営業所 ☎0532-46-6103(代)
名古屋営業所 ☎052-582-2951(代)	松阪営業所 ☎0598-28-3431(代)
大阪営業所 ☎06-304-3955(代)	沖縄営業所 ☎09889-7-6655(代)
広島営業所 ☎082-228-1005(代)	
山口営業所 ☎0834-32-0011(代)	

EXPORT DIVISION  
UNIVERSAL SALES CO., LTD.  
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan  
Phone : 03-661-1447, 6004 Cable : UNIMANIFACT  
Telex : J27348(UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.  
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.  
Phone : 408-727-4591-5 Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

European Office  
81, Tottenham Court Road, London W1A 1EY  
Phone : 01-631-1713 Telex : 892989 ELCOIN