

SUNCORPORATION Business Report

株主通信 [第39期]

2009.4.1-2010.3.31

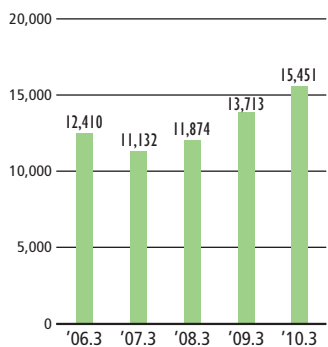


連結財務ハイライト

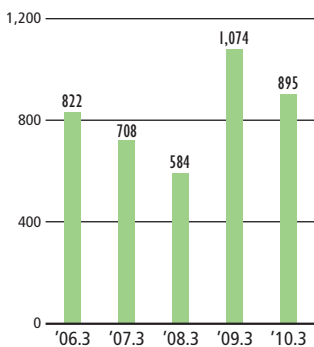
当期のポイント

- 売上高は、パチンコ関連事業において2009年11月に事業の強化を図り株式を取得(70%：連結子会社)しました株式会社ニフコアドヴァンストテクノロジーの下期業績が寄与したこと等により増加し、154億51百万円(前期比12.7%増)となりました。

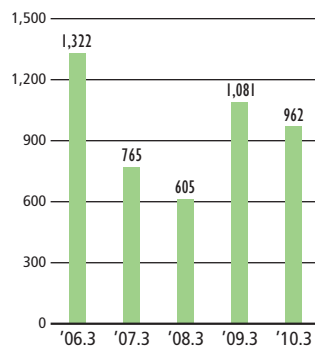
売上高 百万円



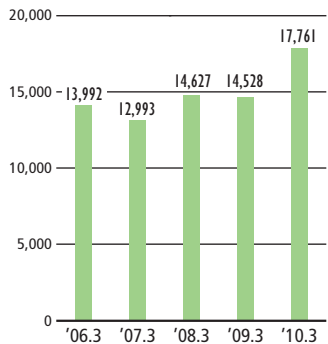
営業利益 百万円



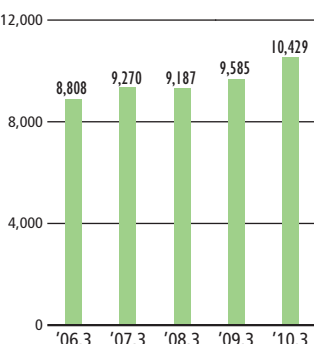
経常利益 百万円



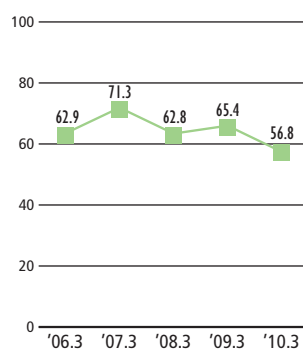
総資産 百万円



純資産 百万円



自己資本比率 %



ご あ い さ つ



代表取締役社長 吉田 喜春

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

日ごろ、サン電子株式会社並びにサン電子グループ各社の企業活動に格別のご理解・ご支援を賜り、誠にありがとうございます。

ここに、第39期(2009年4月1日から2010年3月31日まで)の株主通信をお届けいたします。

大変厳しい経営環境の中、当社は、今年創業40年を迎えます。こうしたときこそ、創業時の原点に立ち返り、将来にむけてベンチャースピリットやチャレンジ精神を忘れることなく、着実に歩んでまいります。

株主の皆様におかれましては、これまでと変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2010年6月

ト ッ プ イ ン タ ビ ュ ー



2010年3月期の業績概況について お聞かせ下さい。

2010年3月期、わが国の経済において、世界的な金融危機からの立ち直りと企業業績回復の兆しは見られましたが、不安定な雇用や個人の所得環境に対する不透明感は払拭されない状況が続きました。アミューズメント(パチンコ)市場においては、新台の販売台数が第2四半期から急速に落ち込み、サン電子単体では前年同期の実績を下回る結果となりました。しかしながら、2009年11月に株式を取得し子会社化したニフコアドヴァンステクノロジー(NAT)の収益が貢献したこと、子会社であるイー

リーム及びCellebrite社の業績が好調であったことにより、グループ全体の連結売上高は、2002年株式上場以来最高の154億51百万円となり、前期比12.7%増加しました。

利益面におきまして、経常利益は、のれん代の償却や人件費の負担もあり9億62百万円となり、前期比11.0%の減少となりました。一方、当期純利益は、6億6百万円となり、前期比19.5%の増加となりました。

セグメント別に見ますと、主力事業であるアミューズメント(パチンコ)事業につきまして、遊技機制御基板は、パチンコホール業界の収益環境悪化を背景に、中古遊技機や制御基板のリユースが普及したことにより、新台遊技機への投資が抑制され、大変

厳しい状況となりました。しかしながら、パチンコホール内情報化システムは好調に推移しました。特に、各台計数器が「1円パチンコ」の普及により販売台数を伸ばし売上及び利益に貢献しました。また、イードリームが新たに遊技機の役物市場へ参入したこと、2009年11月に、アミューズメント機器用のグラフィックチップの開発・製造・販売を行っているNATの株式を取得したことが要因となり、売上高は87億26百万円となり、前期比8.9%の増加となりました。

情報・通信関連事業につきまして、ICT事業では、拡大が見込まれる産業ユース市場へ経営資源を集中するため、一般コンシューマー向けFMトランスミッターとUSBラジオの事業を譲渡しました。また、

ゲーム機向けコンテンツ事業では、グローバル展開として「ブラスターマスター」を北米市場に投入するなど新しいチャレンジをしてみましたが、ゲームコンテンツは厳しい結果となりました。一方、モバイル関連事業については、アメリカや欧州市場を中心にモバイルデータトランスファー機器の販売が好調に推移しました。売上高は42億60百万円となり、前期比1.9%の減少となりました。

樹脂成形事業においては、イードリームでの遊技機用樹脂成形加工品が好調に推移し売上高は21億61百万円となり、前期比81.1%の増加となりました。

その他の事業においては、金型製造が好調に推移し、売上高は3億3百万円となり、前期比88.5%の増加となりました。



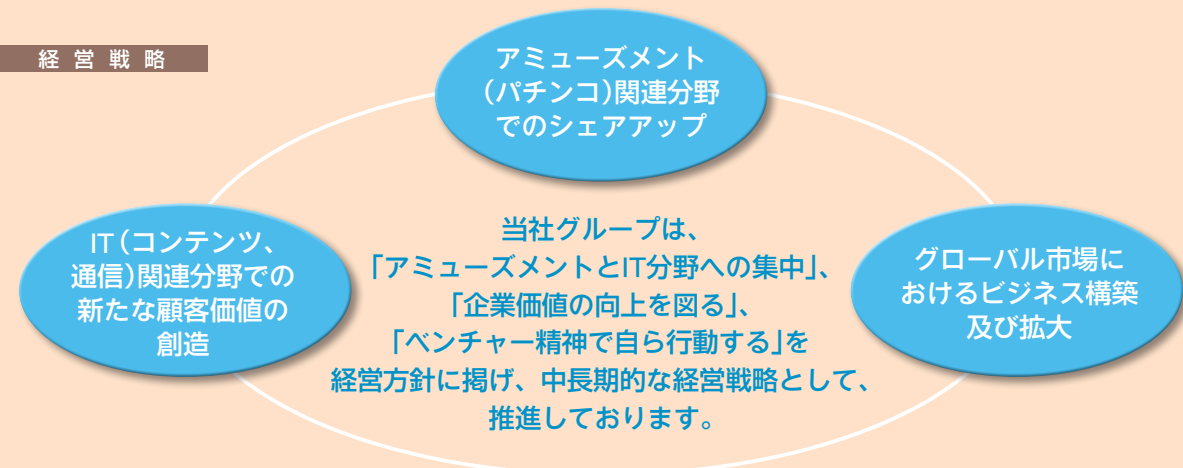
中長期的な経営戦略について お聞かせ下さい。

当社グループでは、アミューズメント(パチンコ)市場と情報・通信市場において事業の成長を図っていきます。

アミューズメント市場では、エンドユーザー様に受け入れられる機種とはどういうものなのか、長く楽しんでいただくために機種はどうあるべきかという視点に立ち、オリジナリティあふれる商品の開発を積極的に行っていきます。

オリジナリティのある製品開発を行うことは、そこで生み出されるオリジナルコンテンツが知的財産として新たな付加価値を生むことにつながります。つまり、アミューズメント事業で生み出されたオリジナルコン





具体的には、お客様の信頼を得つつ、売れる商品・サービスとは何かを徹底的にこだわり、企画、開発、販売戦略をもって、新たな価値を提供し、収益に貢献するビジネス展開

を図ります。また、外部からの視点、外部ノウハウを積極的に活用し、変化はチャンスと考え、失敗を恐れず、更なる成長を目指してワールドワイドで取り組んでまいります。

テンツとゲームコンテンツ事業で生み出されたオリジナルコンテンツをお互いに融合させることによりシナジーを生み出すことが可能であり、それがアミューズメント市場での競争力を高めることを可能にします。

また、遊技機用制御基板のハードウェア・ソフトウェア技術だけではなく、パチンコホール向けコンピュータシステムの各種データ管理技術や遊技機の樹脂成形、役物などの機構メカ開発技術に加えて、新たに、グラフィックチップの開発技術を加え、アミューズメント市場全体の中で総合力を活かした企画プロデュース、製品開発を一貫して行うことができる体制を持つことは当社グループの強みとなります。

アミューズメント市場が厳しさを増す中で、当社グループの総合力を活かし、市場をさらに深掘りし市場シェア向上を図り事業の成長を目指していきます。

次に、情報・通信市場では、3つの成長分野において製品開発を積極的に推進しグローバルな展開で事業の成長を目指していきます。当社が考える3つの成長

分野とは、無線通信市場、ゲームコンテンツ市場及びモバイル市場です。

無線通信市場は、無線通信を利用したネットワークカメラによる遠隔監視、業務用プリントシール機、自動販売機、デジタルサイネージ等の情報通信システムの産業ユース需要が大きく見込まれることから、コンパクトかつ高機能で低単価な製品の開発を進めていきます。また、ゲームコンテンツ市場では、ゲーム機ハードメーカーに対応したコンテンツを提供していくビジネスモデルだけではなく、SNSやクラウドコンピューティングを活用したハードに頼らないゲームコンテンツの需要が国境を越えて新しい事業機会として生まれてきており、新しい発想で顧客価値を創造するコンテンツの開発を手掛けていきます。

さらに、今後の成長を果たしていくためにも、国内にとどまらずグローバルに事業を展開していくことが重要と考えています。すでに、携帯電話向けデータトランスファーやデータセキュリティ機器を手掛けるモ

バイル関連事業は、米国や欧州で実績を上げてきておりますが、日本をはじめ、中国・東南アジアにおいても拡販を図っていきます。これら地域での需要の盛り上がりに対応するために、Cellebrite社と連携して日本国内でもカスタマーサポートチームを立ち上げ、収益の拡大を図っていきます。

情報・通信事業はアミューズメント事業に続く、当社グループの収益の柱となる事業領域であり、グローバルな展開を積極的に進めて事業の成長を推進していきます。



2011年3月期の見通しについて お聞かせ下さい。

2011年3月期の見通しについて、外部環境は引き続き雇用や所得環境への不安感が続くものと考えられ、当社グループを取り巻く経営環境は厳しいと考えられます。特に、主力事業であるアミューズメント事業の急激な市場変化は一時的なものではなく、今後しばらく継続していくと考えられます。そうした中で、当社グループの強みを発揮して市場ニーズを掘り起こしながらオリジナリティあふれる製品を開発していきます。また、情報・通信関連事業について、過去に開発して人気を博し、現在も根強いファンを持つゲームコンテンツ、「いっき」を復刻版としてオンラインゲームで配信します。SNSゲーム配信サービスやiPhone/iPod向けなどにゲームコンテンツを市場投入していきます。また、モバイル関連事業については開発体制を整え需要の増加に対応していきます。

売上の伸びが見込みにくい環境下の中で、将来を見据えた投資は手を緩めることなく積極的に行っていきますが、一方では、原材料費や販売管理費などのコストは徹底的に見直しを図りコスト力を強化していきます。

連結売上高は155億円と前期比0.3%の増加を見込んでいます。経常利益は7億円と前期比27.3%の減少、当期純利益は4億5千万円と前期比25.8%の減少を見込んでいます。



最後に株主の皆様へのメッセージを お聞かせ下さい。

当社グループが事業領域とするアミューズメント市場や情報・通信市場は大きな転換点を迎えていますが、変化するところにチャンス有りで成長していくことが活性化につながり、人材も育ち、会社も伸びていくものと考えています。今年、当社は、創業40年を迎えます。創業の原点に立ち返り、ベンチャースピリッツを忘れることなく、チャレンジ精神を持ち、「夢、挑戦、創造」を企業スローガンに若さと活力にあふれるベンチャー企業であり続け、真にお客様に喜ばれる信頼性、品質にすぐれた高付加価値の商品とサービスを開発・提供し続けていきます。

なお、期末配当金につきましては、株主様への還元、中長期の投資や内部留保などを考慮した上で、1株当たり15円とさせていただきます。

株主の皆様には、引き続き、ご支援を何卒よろしくお願い申し上げます。

Topics

トピックス

アミューズメント事業の強化

今期は当社のコンシューマー事業を譲渡し、一方でグラフィックチップを得意とするニフコアドヴァンストテクノロジー（以下NAT）を買収、パチンコ事業の強化に向けて新たなスタートを切りました。

アミューズメント機器向けにNATが開発する高性能グラフィックスLSIを当社グループ全体で活用することで、パチンコ事業の一層の拡大を狙っていきます。

UFEDの国内販売開始

子会社のCellebrite社では、近年増加する携帯電話を使った犯罪捜査において、被害者や被疑者の携帯データを素早く抽出し、捜査レポートを作成する装置『UFED (Universal Forensic Extraction Device)』を開発・製造しています。

これまでは主に欧米の捜査機関に導入し、高い評価を得ておりましたが、昨年当社内に「モバイルビジネス事業部」を立ち上げ、新たに『UFED』日本バージョンを製造し、日本の警察をはじめとする捜査機関に営業を展開しております。

欧米と同様に日本でも『UFED』の機能は高く評価され、着実に導入実績を伸ばし始めています。

伝説のゲーム「いっき」が リニューアルしてPlayStation3で登場！

サンソフトでは「SUNSOFT」ブランドを立ち上げ、1985年からいち早くファミコン市場に参入し、その後も様々なコンシューマーゲーム機向けソフトを発売してきました。

その中で1985年に登場した「いっき」は、アーケード版とファミコンソフトで発売され、その独特なゲーム性で今も語り継がれているサンソフトを代表するゲームのひとつです。

そして25年の時を経て、PlayStation3版「いっき おんらいん」で復活します！最大12人で行えるオンライン対戦、原作のテイストを残しつつ、グラフィックもリニューアル。懐かしいファミコン世代のファンの方たちと新たな「いっき」ブームを起こしていきます！



通信モジュール採用で新たな展開へ

これまで、パソコン用通信端末を利用したモバイルルーターを開発販売してまいりましたが、今期は本格的なモバイルデータ通信普及の到来に合わせ、通信端末である通信モジュールを内蔵した通信ボックスやルーターを新たに商品ラインナップに加えて売上UPを狙います。

新商品は、産業機器のネットワーク監視や、画像監視、街で見かける各種自販機やキオスク端末等に組み込まれて利用される製品です。

Roosterシリーズだけでなく、モデムやパチンコ設備で培ったサン電子のネットワーク技術を活かしてこの分野の製品開発を進め、各通信事業者様と連携して販売を行っていきます。



パチンコ関連事業

売上高 87億26百万円（前期比8.9%↑）

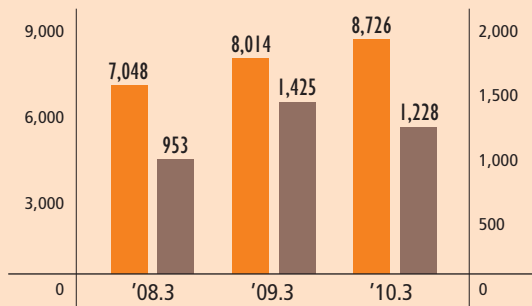
営業利益 12億28百万円（前期比13.9%↓）

主要な製品は、パチンコ制御基板及びパチンコホール内情報化システムであります。

パチンコ制御基板において、2009年11月に取得しました株式会社ニフコアドヴァンストテクノロジーの業績が寄与し、売上高は増加しましたものの、遊技機メーカーの競争激化による遊技機1機種当たり販売台数の更なる減少により、営業利益は厳しい状況で推移しました。

この結果、売上高は87億26百万円（前年同期比8.9%増）、営業利益は12億28百万円（同13.9%減）となりました。

■ 売上高 ■ 営業利益の推移（百万円）



パチンコホール内情報化システム

効率の良いパチンコホール経営および運営を行うための遊技台管理・会員管理・景品管理を支援するトータルホールコンピュータシステムの開発・販売を行っています。

遊技台などのパチンコホール内に設置される機器から1秒毎の情報の変化量を収集・記録する画期的な差分通信方式を搭載したトータルホールコンピュータシステム「DUO」STATION」では、収支情報や遊技台情報、セキュリティに関する情報を管理する経営管理、会員情報および会員遊技動向情報を管理する会員管理、パチンコホール内の景品交換を管理する景品管理など、パチンコホール運営から経営に必要な情報分析までサポートしています。

今後は、店舗スタッフの業務の省力化から人件費削減に繋がる各台計数機システムの商品力強化に重点をおき、プレイヤーの顧客満足度の向上を目指した大型カラーディスプレイ付き各台計数機の投入をするなど、低玉貸単価営業の普及による経営環境の変化を敏感に察知したパチンコホールにとって有益な商品およびサービスを提供していきます。



POS ターミナル

パチンコホール専用 POS 端末です。景品の交換処理から入在庫・在庫・原価管理まで支援します。

呼出ランプ

遊技機データの表示や大当たり時に光と音とで W 演出します。従業員呼出しなどの、呼出し端末としても機能搭載しています。





情報・通信関連事業

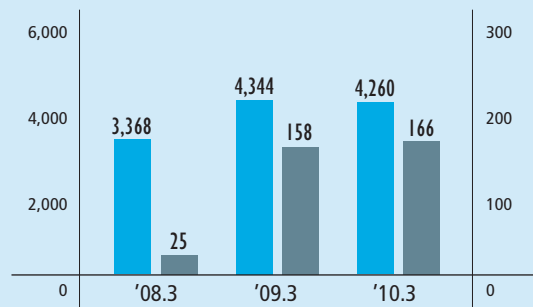
売上高	42億60百万円	(前期比1.9%↓)
営業利益	1億66百万円	(前期比4.8%↑)

主要な製品・サービスは、モバイルデータトランスファードevice、デジタルコンシューマー機器、及びコンテンツ配信サービスであります。

モバイルデータトランスファードeviceにおいては、Cellebrite Mobile Synchronization Ltd.の業績が順調に推移しましたものの、個人消費の低迷等によりデジタルコンシューマー機器の販売が低調に推移しました。

この結果、売上高は42億60百万円(前年同期比1.9%減)、営業利益は1億66百万円(同4.8%増)となりました。

■ 売上高 ■ 営業利益の推移 (百万円)



パチンコホール向けサービス

パチンコホール内情報化システムの効果的な活用の一環として、複数のパチンコホールからパチンコホール内情報化システムの情報を収集し、パチンコホール経営企業の本部でチェーン店情報の一元管理を実現する情報サービス「DUO)) WARE」の提供を開始しました。

「DUO)) WARE」により、パチンコホール経営企業の効率的な経営を支援いたします。

またパチンコホール向け ASP サービスである「優客(ユウキヤク)」により、パチンコホールの集客支援も行っています。

パチンコ制御基板・液晶基板

更なる体制強化により、マーケティング・新技術の研究開発を積極的に推進いたします。また、今まで以上に企画力・開発力・グラフィック力を高め、お客様に満足していただけるエンターテインメント性あふれる商品提供を目指し、事業の拡大を図ってまいります。

DUO)) WARE

パチンコホール経営企業用のグループウェアシステムです。チェーン店舗の経営データを収集・分析し一元管理いたします。



DUO)) WARE



次世代ネットワークサービス
DUO)) LINK搭載システムです。



iCLR サンド

iクリアシステム(一般社団法人 電子認証システム協議会が推進する第三者管理型玉貸システム)から発売している玉貸機です。パチンコ玉の貸出・遊技機データの表示・ドリンクオーダーなどが行えます。

Roosterシリーズ(モバイルデータ通信端末対応高性能モバイルルーター)

ADSLやBフレッツなど有線の回線が引けない場所などで利用されるモバイルルーター。近年では、モバイル回線の高速化に伴い、イー・モバイルやNTTドコモの高速端末に対応したRoosterを発売し、従来利用されていたISDN回線におけるバックアップ回線の代替や、ハイビジョン画像の転送など、インターネット接続だけという利用用途を超え、幅広くご利用いただいております。

今後もWiMAXなどの高速無線回線への対応や、通信モジュール内蔵機器の開発を行い、様々なサービスの提供、保守メンテナンスの強化などモバイルソリューションに積極的に取り組んでまいります。

携帯向けコンテンツ(上海、藤MARU、ナイトメア・プロジェクト)

パズルゲームサイト「上海」「上海☆娘」、パチンコ・パチスロサイト「藤MARU」、アドベンチャーゲームサイト「ナイトメア・プロジェクト」を運営し、コンテンツ追加、販促強化、会員の満足度向上のためのシステム改善により会員増を図ってまいりました。中でも、口コミを中心に広がった「歪みの国のアリス」は、キャラクタ、シナリオ等、全て自社開発し、多くのユーザーの支持を受けております。今後さらに携帯コンテンツの事業拡大に向けて、新規携帯サイトを積極的に立ち上げ、会員数の拡大を図ってまいります。

家庭用ゲーム機/iPhone向けコンテンツ

任天堂のWiiウェア向けに松本零士氏による描き下ろ

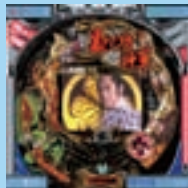


Rooster シリーズ

自動販売機の中に組み込まれ、課金データをセンターへアップロードする用途としての利用や、工事現場の状況監視としてカメラと組み合わせて利用されています。

UMEシリーズ

携帯電話データ移行・バックアップ機器です。電話帳、画像、音楽データ等を移行します。



「藤MARU」サイト

「藤MARU」はSUNSOFTブランドで運営するパチンコ・パチスロサイトです。藤商事のパチンコ・パチスロ台に関する情報やコンテンツを配信しています。



Wiiウェア「BLASTER MASTER™ overdrive」

海外においては高い認知度を誇る探索型アクションゲーム「BLASTER MASTER」シリーズの最新作です。北米で配信をしており、他の地域への展開も図ってまいります。

ナイトメア・プロジェクト

全キャリアにて、携帯コンテンツのホラー専門ゲームサイトで「歪みの国のアリス」等を配信中です。



しのコミック「Out of Galaxy 銀のコーシカ ～松本零士～」や、みんなで楽しく対戦できるパズルゲーム「みんなでお戦パズル 上海Wii」を配信しております。また今春より北米向けに「BLASTER MASTER™ overdrive」の配信を開始しました。

また、ソニー・コンピュータエンタテインメントのPlayStation3向けに、最大12人での通信対戦が可能な「いっき おんらいん」の開発を行っております。

新規プラットフォームへの展開としては、Apple社のiPhone/iPod touch、Microsoft社のWindowsMobile向けに、自社開発により、上海パズルゲームやコミックの配信を行っております。

今後は更に自社のコンテンツ力、開発力を活かして家庭用ゲーム機や新規プラットフォームを利用したコンテンツ配信事業の拡大を図ってまいります。



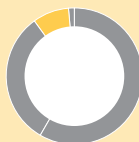
PlayStation3 「いっき おんらいん」

1985年に発表された「いっき」のコンセプトを生かしながら、最大12人で対戦できるオンラインモードを追加しました。また、グラフィックもリニューアルされ、25年の時を経て最新のハードウェアで生まれ変わりました。2010年初夏発売予定です。



iPhone/iPod touch 「上海/Mahjong Solitaire」

Apple社のiPhone/iPod touch向けに上海パズルゲームを配信しており、また国内の携帯電話全キャリア向けにも「上海パズル」サイトを展開しております。海外向けには「Mahjong Solitaire」として世界60カ国以上で配信しています。

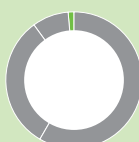
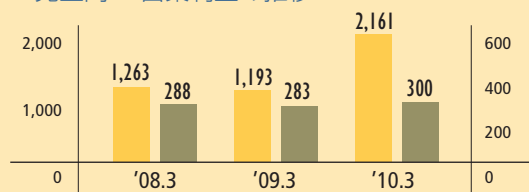


樹脂成形事業

売上高 21億61百万円 (前期比81.1%↑)
営業利益 3億円 (前期比5.9%↑)

パチンコ遊技機の樹脂成形加工品の販売が順調に推移しました。この結果、売上高は21億61百万円(前年同期比81.1%増)、営業利益は3億円(同5.9%増)となりました。

■ 売上高 ■ 営業利益の推移 (百万円)



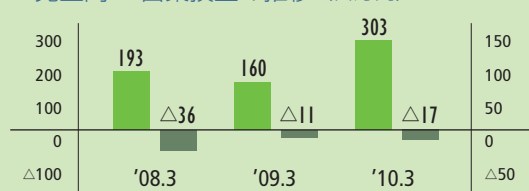
その他の事業

売上高 3億3百万円 (前期比88.5%↑)
営業損失 17百万円 (前期11百万円の損失)

主要な製品は、金型及び家庭用ゲーム機対応のパッケージゲームソフトであります。

この結果、当連結会計年度の売上高は3億3百万円(前年同期比88.5%増)、営業損失は17百万円(前年同期は11百万円の損失)となりました。

■ 売上高 ■ 営業損益の推移 (百万円)



連結財務諸表

■ 連結貸借対照表 (百万円)

	前期 2009年3月31日現在	当期 2010年3月31日現在
資産の部		
流動資産	8,415	12,060
現金及び預金	3,664	4,497
受取手形及び売掛金	3,046	4,841
たな卸資産	995	2,164
繰延税金資産	221	237
有価証券	202	2
その他	312	344
貸倒引当金	△27	△28
固定資産	6,112	5,700
有形固定資産	2,172	2,552
建物及び構築物	565	559
土地	1,295	1,295
その他	312	697
無形固定資産	1,772	1,341
のれん	1,717	1,273
その他	55	68
投資その他の資産	2,167	1,806
投資有価証券	1,477	1,078
その他	229	272
繰延税金資産	586	576
貸倒引当金	△125	△120
資産合計	14,528	17,761

	前期 2009年3月31日現在	当期 2010年3月31日現在
負債の部		
流動負債	4,269	6,705
支払手形及び買掛金	1,968	3,548
短期借入金	830	830
1年内返済予定の長期借入金	30	24
未払法人税等	87	234
賞与引当金	396	431
役員賞与引当金	38	28
その他	917	1,607
固定負債	672	625
長期借入金	137	112
繰延税金負債	245	241
その他	289	272
負債合計	4,942	7,331
純資産の部		
株主資本	10,146	10,597
資本金	891	891
資本剰余金	904	904
利益剰余金	8,477	8,925
自己株式	△126	△125
評価・換算差額等	△643	△503
新株予約権	82	155
少数株主持分	—	180
純資産合計	9,585	10,429
負債純資産合計	14,528	17,761

■ 連結損益計算書 (百万円)

	前期	当期
	自2008年4月1日 至2009年3月31日	自2009年4月1日 至2010年3月31日
売上高	13,713	15,451
売上原価	7,529	9,004
売上総利益	6,183	6,447
販売費及び一般管理費	5,108	5,552
営業利益	1,074	895
営業外収益	72	79
営業外費用	65	11
経常利益	1,081	962
特別利益	69	59
特別損失	381	156
税金等調整前当期純利益	769	865
法人税、住民税及び事業税	164	251
法人税等調整額	97	△6
少数株主利益	—	14
当期純利益	507	606
1株当たり当期純利益	48.12円	57.49円

■ 連結キャッシュ・フロー計算書 (百万円)

	当期
	自2009年4月1日 至2010年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	760
投資活動によるキャッシュ・フロー	148
財務活動によるキャッシュ・フロー	△189
現金及び現金同等物に係る換算差額	11
現金及び現金同等物の増加額	730
現金及び現金同等物の期首残高	3,629
現金及び現金同等物の期末残高	4,359

■ 連結株主資本等変動計算書 (百万円)

当期 自2009年4月1日 至2010年3月31日	株主資本					評価・換算差額等			新株 予約権	少数株主 持分
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己株式	株主資本 合計	その他 有価証券 評価差額金	土地再評価 差額金	為替換算 調整勘定		
2009年3月31日残高	891	904	8,477	△126	10,146	△147	△437	△58	82	—
連結会計年度中の変動額										
剰余金の配当			△158		△158					
当期純利益			606		606					
自己株式の取得				△0	△0					
自己株式の処分		△0		1	1					
自己株式処分差損の振替		0	△0		—					
株主資本以外の項目の連結 会計年度中の変動額(純額)						127		11	73	180
連結会計年度中の変動額合計	—	—	448	1	450	127	—	11	73	180
2010年3月31日残高	891	904	8,925	△125	10,597	△19	△437	△46	155	180

財務諸表

■ 単体貸借対照表 (百万円)

	前期 2009年3月31日現在	当期 2010年3月31日現在
資産の部		
流動資産	5,655	6,231
固定資産	5,831	5,853
有形固定資産	1,194	1,211
無形固定資産	48	33
投資その他の資産	4,588	4,609
資産合計	11,487	12,085
負債の部		
流動負債	2,986	3,402
固定負債	243	175
負債合計	3,229	3,578
純資産の部		
株主資本	8,841	8,961
資本金	891	891
資本剰余金	904	904
利益剰余金	7,172	7,289
自己株式	△126	△125
評価・換算差額等	△584	△468
新株予約権	—	14
純資産合計	8,257	8,506
負債純資産合計	11,487	12,085

■ 単体損益計算書 (百万円)

	前期 自2008年4月1日 至2009年3月31日	当期 自2009年4月1日 至2010年3月31日
売上高	10,147	8,630
売上原価	5,965	5,026
売上総利益	4,181	3,603
販売費及び一般管理費	3,483	3,502
営業利益	697	100
営業外収益	75	348
営業外費用	57	12
経常利益	715	436
特別利益	204	58
特別損失	331	131
税引前当期純利益	588	362
法人税、住民税及び事業税	6	89
法人税等調整額	31	△2
当期純利益	551	276

■ 株主資本等変動計算書 (百万円)

当期 自2009年4月1日 至2010年3月31日	株主資本						評価・換算差額等		新株 予約権		
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		自己株式	株主資本 合計	その他 有価証券 評価差額金		土地再評価 差額金	
		資本準備金	その他 資本剰余金	利益準備金	その他利益剰余金 別途積立金 繰越利益剰余金						
2009年3月31日残高	891	904	—	154	6,210	807	△126	8,841	△147	△437	—
事業年度中の変動額											
別途積立金の積立					300	△300		—			
剰余金の配当						△158		△158			
当期純利益						276		276			
自己株式の取得							△0	△0			
自己株式の処分			△0				1	1			
自己株式処分差損の振替			0			△0		—			
株主資本以外の項目の 事業年度中の変動額(純額)									115		14
事業年度中の変動額合計	—	—	—	—	300	△182	1	119	115	—	14
2010年3月31日残高	891	904	—	154	6,510	625	△125	8,961	△31	△437	14

配当金／株式の状況

■利益還元方針

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要施策のひとつと位置づけ、収益状況に応じた適切な利益還元を目指しております。配当の決定に当たっては、企業の体質強化、今後の事業展開に備えるための内部留保資金の戦略的投資により、中長期的な株主利益の向上を図る所存です。

■当期の配当金

当期の配当金は、1株当たり15円にて実施させていただきます。

■株式の状況

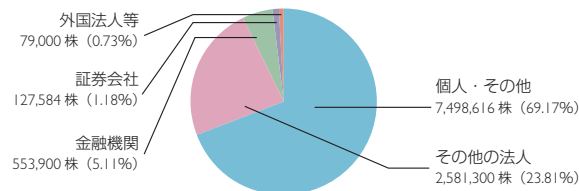
(2010年3月31日現在)

発行可能株式総数	24,000,000株
発行済株式の総数	10,840,400株
株主数	4,138名

■所有者別株式数分布

個人・その他	7,498,616株	69.17%
その他の法人	2,581,300株	23.81%
金融機関	553,900株	5.11%
証券会社	127,584株	1.18%
外国法人等	79,000株	0.73%

(注) 自己株式 284,160株は「個人・その他」に含めて記載しています。



会社概要 (2010年3月31日現在)

会社名	サン電子株式会社(SUNCORPORATION)
設立	1971年(昭和46年)4月
本社	〒483-8555 愛知県江南市古知野町朝日250番地
資本金	891百万円
従業員数	連結：465名 単体：268名
事業内容	パチンコ関連事業 情報・通信関連事業 樹脂成形事業 その他の事業
事業所	本社(江南)、東京事業所、大阪営業所、 仙台営業所、福岡営業所、広島出張所、 徳島出張所、青森出張所
主要子会社	イードリーム株式会社 Cellebrite Mobile Synchronization Ltd. 躍陽情報技術(上海)有限公司 株式会社ニフコアドヴァンステクノロジー
役員	代表取締役社長 吉田喜春 代表取締役専務 山口正則 取締役 若井富幸 取締役 丹羽正義 取締役 亀ヶ井克寿 取締役 加藤俊朗 取締役 東谷浩明 常勤監査役 後藤和暁 監査役 桂川明 監査役 佐野正人

(2010年6月23日現在)

■株主メモ

決算期	3月31日
定時株主総会	6月中
基準日	3月31日
中間配当基準日	9月30日
単元株式数	100株
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 0120-232-7111（通話料無料） ホームページ http://www.tr.mufg.jp/
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
上場証券取引所	大阪証券取引所
証券コード	6736
公告	電子公告または日本経済新聞

(ご注意)

- 株券電子化に伴い、株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関（証券会社等）で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人（三菱UFJ信託銀行）ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、特別口座の口座管理機関（三菱UFJ信託銀行）にお問合せください。なお、三菱UFJ信託銀行全国各支店にてもお取次ぎいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。



サン電子株式会社は、環境マネジメントシステムの国際規格 ISO14001 の認証を取得しています。

