



2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年2月14日

上場会社名 サン電子株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6736 URL <https://www.sun-denshi.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 内海 龍輔
 問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役専務 (氏名) 木村 好己 (TEL) 052-756-5981
 四半期報告書提出予定日 2022年2月14日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第3四半期の連結業績(2021年4月1日~2021年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期第3四半期	26,306	38.7	830	—	3,212	—	1,497	—
2021年3月期第3四半期	18,964	1.6	10	—	112	—	△304	—

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 3,202百万円(—%) 2021年3月期第3四半期 △656百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
2022年3月期第3四半期	円 銭 62.56	円 銭 56.28
2021年3月期第3四半期	△13.44	—

(注) 2021年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年3月期第3四半期	79,460	21,506	23.9
2021年3月期	49,785	20,820	28.9

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 19,027百万円 2021年3月期 14,391百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年3月期	—	0.00	—	10.00	10.00
2022年3月期	—	20.00	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 2022年3月期の配当予測につきましては、現時点で未定といたします。

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022年3月31日)

2022年3月期の連結業績予測につきましては、当社のイスラエル連結子会社であるCellebrite DI Ltd.が米国ナスダック市場(NASDAQ Global Market)に上場する際に締結した合併契約に基づく価格調整条項、特定の権利制限株式及びTWC Tech Holdings II Corp.が保有するデリバティブワラント負債について、公正価値の変動による当社業績への影響を現時点で合理的に算定することは困難なことから、未定といたします。連結業績予想の開示が可能となった段階で、速やかに公表いたします。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2022年3月期3Q	23,991,328株	2021年3月期	23,961,128株
② 期末自己株式数	2022年3月期3Q	51,262株	2021年3月期	51,234株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期3Q	23,931,374株	2021年3月期3Q	22,656,519株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見直し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
経営成績に関する説明	2
財政状態に関する説明	8
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 四半期連結貸借対照表	9
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	11
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	13
(継続企業の前提に関する注記)	13
(会計方針の変更)	13
(追加情報)	13
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	14
(企業結合等関係)	14
(重要な後発事象)	15

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

なお、第1四半期連結会計期間より、当社グループの事業展開、経営管理体制の実態等の観点から、事業セグメントの区分方法を見直し、「その他」に含まれていたゲームコンテンツ事業を「エンターテインメント関連事業」に含めております。前年同期の比較は、変更後の報告セグメントに基づき組替えを行い比較しております。

また、第1四半期連結会計期間の期首より、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を適用しております。詳細につきましては、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」をご確認ください。

=外部環境について=

モバイルデータソリューション事業が属する、デジタルインテリジェンス市場につきましては、世界的な傾向として、法的執行機関の業務においても様々な場面でデジタル化が進んでおります。デジタル化への対応のため、各国法的執行機関は、テクノロジー、インフラ、人員への投資に対する予算を策定する必要があり、引き続き市場は堅調に推移すると見込んでおります。2021年7月-9月には、法的執行機関向けソリューションの需要が引き続き堅調に推移し、米国の2つの連邦機関と1つの州警察、欧州の一国の内務省と警察庁及び近東の自治体警察が、新たに当社の高度アクセスライセンスを採用しました。

次に、エンターテインメント関連事業のうち、パチンコ市場につきましては、2018年2月1日に施行された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」並びに「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則」への対応、コロナ禍等の影響から、遊技人口の減少、パチンコホールの減少、遊技機の販売台数の減少等、将来的な不透明感が依然として存在している市場環境にあります。

ゲームコンテンツ事業につきましては、ネットワーク環境の向上、新たなゲームハードの登場等を迎えて、世界のコンテンツ市場は、拡大傾向が続いていくと思われれます。日本においては家庭用ゲームが活況を呈しながらも、スマートフォンゲーム市場は2015年以降、競争の激化で頭打ちの傾向が見てとれます。また、スマートフォンゲーム市場ではハイパーカジュアルゲームと呼ばれる、短期開発で面白さのコアを具現化したゲームがここ数年拡大しており、日本のゲームメーカーもこの分野で成功する事例が出てきております。

上記のように、市場環境が不透明な主力事業も存在する中、当社グループの更なる業績向上を図るため、IoT、AR、AI等の最新技術を活用していく社会的な流れを汲み、新たな主力製品・サービスの構築に取り組んでおります。

新規IT関連事業のうち、M2M、IoT市場につきましては、各通信キャリア（NTTドコモ、KDDI、ソフトバンク）が2026年3月までに3G回線を順次停波するため、3GからLTE（4G）へのマイグレーションが本格的に進んでおります。モノを繋げるという需要は増加している一方、多くの企業が市場に参入しているため、市場自体は拡大しつつも競争環境は厳しくなっております。また、コロナ禍や半導体、電子部品の供給不足等により、当社製品の供給に影響が出る可能性はあるものの、現時点では不透明な状況です。

スマートグラスを利用するAR関連市場につきましては、ARを業務に利用するような需要については、まだ市場が本格的に立ち上がっている状況ではないと考えておりますが、コロナ禍によるオンライン業務や、人手不足による企業の遠隔支援に関する需要は、高まってきております。

=競争優位性=

モバイルデータソリューション事業につきましては、当社の連結子会社であるCellebrite DI Ltd.（以下、「Cellebrite社」という。）が、高度アクセス技術を用いた次世代ソリューション、民間向けの新しい遠隔モバイル収集システム、新しいSaaSベースの証拠管理ソリューション等の開発により、新技術、生産性、効率性における競争力を高水準で維持しております。また、2021年11月にオープンソースインテリジェンス事業を営む会社であるDigital Clues AG（以下、「Digital Clues社」という。）の事業買収をする等、デジタルインテリジェンスプラットフォームにおいて更なる競争力の強化を図っております。

エンターテインメント関連事業のうち、遊技機関連事業につきましては、業界のみならず顧客も特化することで、強力な信頼関係の構築及び特定分野における表現力・技術力を蓄積することが可能で、高い商品力を有したコンテンツ開発や高品質の制御基板開発を実現することで、競争優位性を図っております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、弊社が得意とするパズルゲーム「上海」において、引き続き多くのユーザ

一に支持されております。「上海」の開発、運営を通して、パズルゲームやカジュアルゲームに関して一定のノウハウを蓄積しており、ゲーム開発に必要なサーバ設計・開発・運営をすべて内製化し、一貫した開発運営体制を構築しております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、各通信キャリア、パートナーと強力な信頼関係を構築しつつ、長年培ってきた技術をベースに3G回線からLTE（4G）回線へのマイグレーションに関連した特許を取得し、技術的競争優位性を図っております。

AR事業につきましては、自社開発の業務用スマートグラスである「AceReal One」と多機能型ソフトウェア「Apps」で構成されているARソリューションを提供しております。「Apps」は、他社製のスマートグラスとの親和性も高いことから、お客様の用途、好みに応じた最適なサービスを提供することが可能です。また、「Apps」の販売経験から、遠隔支援に特化した単機能型サービス「AceReal Assist」を2021年2月にリリースいたしました。他社製スマートグラスを順次対応することで、遠隔支援の視野を広げ、今後AR事業は、AR技術をベースにDXを推進するすべての企業へ新たなソリューションを提供いたします。

=経営施策=

事業全体の効率化を図るため、資本業務提携、不採算部門の整理、本社機能のスリム化等、事業構造改革を推進しております。

モバイルデータソリューション事業につきましては、2020年1月にApple, Inc. 向けのPCフォレンジックに特徴を持つBlackBag Technologies Inc.（以下、「BlackBag社」という。）を買収し、データ分析分野を中心とした事業拡大を図っております。また、資金調達を通じた更なる事業拡大を図るため、Cellebrite社は、2021年8月に米国ナスダック市場に上場いたしました。さらに、2021年11月に、Digital Clues社の事業買収をする等、オープンソースインテリジェンス領域の強化を図るとともに、ビジネス形式を、無期限ライセンス型からサブスクリプション型への移行を推進しております。

エンターテインメント関連事業のうち、遊技機関連事業につきましては、業界環境が厳しくなる中、品質を維持しながら開発・製造ともに体質改善のために費用効率の最大化と高収益化構造モデルの構築を緊急命題とし、事業基盤の改革を推進しております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、現行のコンテンツの収益の拡大と海外市場へ展開を図るとともに、新しいコンテンツにも着手し販売を開始しております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、「おくだけセンサー」等戦略商品について、マーケティングを行いながら、機能開発、新規顧客の開拓に努めております。飲料自販機は日本国内で約228万台設置されており、その多くが在庫管理等に3G回線を使用しています。M2M事業では、3GからLTE（4G）へマイグレーションするための戦略製品である「A330」、「A900」を開発、販売開始しており、在庫管理システムを展開している大手通信キャリア、パートナーと連携をしながら、複数の大手飲料オペレータに採用され、順調に事業が拡大しております。また、今後デバイスマネジメント「SunDMS」の機能強化をすることにより付加価値を高め、ストックビジネスの拡大を図っております。

AR事業につきましては、遠隔支援の機能にフォーカスをして、ソリューションビジネスを中心に、事業展開を進めております。大手通信キャリアとは5Gをキーワードに戦略的パートナーシップを形成しており、今後も「AceReal Assist」の機能を生かし、多様なソリューション案件でさらなる拡販を図ってまいります。

=商品・サービスの概況=

モバイルデータソリューション事業につきましては、2021年7月に次世代ソリューションである「Premium Enterprise」（各端末へ広がる高度アクセス技術により、遠隔からのUFEDへの接続が可能となりました。）を発表、2021年9月には、民間向けの新しい遠隔モバイル収集システムを発表しました。これは各前線部隊からの迅速な情報収集が必要となる企業捜査、電子情報開示、サイバー不正対応において非常に有効なサービスとなります。さらに、2021年10月には新しいSaaSベースの証拠管理ソリューションである「Guardian」（情報や証拠の管理、保管、共有、報告まで全てをクラウド上で完結させる事ができます。）を発表しました。今後はDigital Clues社の事業買収に伴い、Cellebrite社のソリューションポートフォリオの拡充を図ってまいります。

エンターテインメント関連事業のうち、遊技機関連事業につきましては、コロナ禍の影響及び旧規則機への入替期限延長等により、遊技機部品の販売数量が減少している状況ですが、制御基板及び受託開発の生産性向上に取り組むとともに、規則改正等による市場の変化に対応した新しい遊技機の企画研究・開発活動を強化・推進しております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、多くのユーザーを持つ「上海」に注力し、収益を大きく向上させました。また、新たに広告収入のみを目的とする「懸賞ロジック」を2021年2月にリリースする等、売り切り型、アイテム課金型に続き広告収入を3つ目の柱とする体制を整えております。当社は「上海」の顧客等カジュアル層に対して強い企画・開発力を持つことから、短期での開発に力を入れ、ハイパーカジュアルのゲーム等にも取り組むとともに、海外市場へのさらなる拡大を進めております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、飲料自販機向けLTE (4G) マイグレーション戦略製品「A330」、「A900」が複数の大手飲料オペレータに採用され、既に導入開始しております。Rooster等のルータ・ゲートウェイ製品においてはデバイスマネジメントサービス「SunDMS」との連携で他社との差別化を打ち出し、売上高も堅調に推移しております。また、センサーデバイス「おだけセンサー」については実証実験から本格導入フェーズとなりました。さらなる強化のため自社製センサーに限らず、他社製センサーも容易に対応可能なソリューション開発を進めております。

AR事業につきましては、遠隔支援ソリューションを中心にビジネスモデルの転換を図っております。遠隔支援に特化した新サービス「AceReal Assist」は、ブラウザ型であることから、処理速度が速く、円滑な双方向のコミュニケーションを実現します。また、P2P接続が可能なことからサーバ等への負荷も軽減しています。今後、この「Assist」を手始めに、お客様のDXを解決すべく、新たなARソリューションを広く展開していきます。

※Cellebrite社が2021年8月に米国ナスダック市場に上場したことを受けて、Cellebrite社が公開する情報との整合性を見直す運びとなりました。

つきましては、これまで記載しておりましたCellebrite社の受注総額に関する事業KPIについては、当第3四半期連結会計期間より記載を削除しましたことをお伝えいたします。

=損益計算書(連結)について=

連結売上高につきましては、前期と比較してモバイルデータソリューション事業において受注が堅調に推移したことにより、全体の売上高は、263億6百万円(前期比38.7%増)となりました。当社グループが生み出す付加価値を示す売上総利益につきましても、上記増収の影響もあり、186億30百万円(前期比38.1%増)となり、売上総利益率は70.8%(前期比0.4pt減)となりました。

連結売上高(単位:金額は百万円、前期比は%)

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	14,718	20,890	41.9
エンターテインメント関連	3,027	3,689	21.9
新規IT関連	1,235	1,745	41.2
調整額	△16	△19	—
合計	18,964	26,306	38.7

売上総利益(単位:金額は百万円、前期比は%)

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	11,802	16,841	42.7
エンターテインメント関連	1,113	1,043	△6.3
新規IT関連	579	727	25.6
調整額	—	19	—
合計	13,494	18,630	38.1

売上総利益率(単位:%)

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期
モバイルデータソリューション	80.2	80.6
エンターテインメント関連	36.8	28.3
新規IT関連	46.9	41.7
合計	71.2	70.8

=販売費及び一般管理費について=

連結の販売費及び一般管理費は、178億円(前期比32.0%増)となりました。主な要因は、連結子会社であるCellebrite社の上場に伴うアドバイザー費用等の諸経費を約13億円計上したことによります。

当社グループでは、将来成長に向けた先行投資としての研究開発活動を重視しており、成長しているモバイルデータソリューション事業を中心に研究開発を積極的に行っております。

モバイルデータソリューション事業につきましては、継続的に新規機種・アプリ等に対応するための研究開発活動のほかに、分析システムの機能追加・改善等を重点的に取り組んでおります。またBlackBag社のPCフォレンジックとの連携等も注力しております。

エンターテインメント関連事業につきましては、厳しい業界環境を踏まえ、研究開発活動については、収益性を確認したうえで研究開発対象を厳選し、映像研究やハード開発を行っております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、次世代通信機器の開発や「おだけセンサー」の特定用途向けのカスタマイズ開発等を進めております。

AR事業につきましては、連携できるサービスの拡張等に注力しております。

販売費及び一般管理費（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	11,412	15,728	37.8
エンターテインメント関連	887	574	△35.3
新規IT関連	503	571	13.5
調整額	681	925	—
合計	13,484	17,800	32.0

研究開発費（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	4,209	5,253	24.8
エンターテインメント関連	487	354	△27.3
新規IT関連	292	296	1.6
調整額	51	48	—
合計	5,041	5,953	18.1

=営業利益について=

連結の営業利益は、8億30百万円（前年同期は10百万円の利益）となり、増益となりました。これは主に、モバイルデータソリューション事業において受注が堅調に推移したことによるものです。

営業利益（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第3四半期	2022年3月期 第3四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	390	1,112	185.1
エンターテインメント関連	225	487	116.3
新規IT関連	75	156	106.5
調整額	△681	△925	—
合計	10	830	—

=経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益について=

連結の経常利益は、32億12百万円（前期は1億12百万円の利益）となり、増益となりました。これは営業損益の改善、為替差益15億14百万円及びデリバティブ評価益8億9百万円を計上したこと等が主たる要因です。また親会社株主に帰属する四半期純利益は、14億97百万円（前期は3億4百万円の損失）となりました。これは、同じく損益の改善及び法人税等調整額を△3億78百万円計上したこと等が主たる要因です。

=各セグメントの概況=

[モバイルデータソリューション事業]

	前第3四半期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年同 四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	14,718	20,890	6,172	41.9
セグメント利益	390	1,112	722	185.1

売上高は、モバイルフォレンジック機器及びその関連サービスの受注が堅調に推移し、デジタルフォレンジック製品の販売が前期に比べ大幅に増加したことにより、41.9%の増収となりました。セグメント利益は、連結子会社であるCellebrite社の上場に伴うアドバイザー費用等の諸経費を約13億円計上したものの、売上高が堅調に推移したことにより、7億22百万円の増益となりました。

[エンターテインメント関連事業]

	前第3四半期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年 同四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	3,010	3,670	659	21.9
セグメント利益	225	487	262	116.3

遊技機関連事業につきましては、売上高は、新機種の販売が好調であったこと、制御基板及び受託開発の生産性向上に取り組んだことにより、増収増益となりました。ゲームコンテンツ事業につきましては、多くのユーザーを持つ「上海」に注力し、収益を向上させたことにより、増収増益となりました。

この結果、セグメント全体では、2億62百万円の増益となりました。

[新規IT関連事業]

	前第3四半期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年同 四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	1,235	1,745	509	41.2
セグメント利益	75	156	80	106.5

M2M事業につきましては、売上高は、自販機向け等のM2M通信機器の販売が堅調に推移したことにより、増収増益となりました。AR事業につきましては、ソフトウェアベースの販売が中心となりましたが、マーケティング等の費用の増加に伴い、損失となりました。

この結果、セグメント全体では、売上高は前期を上回り、80百万円の増益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

総資産は794億60百万円となり、前連結会計年度末に比べ296億75百万円の増加となりました。

流動資産は699億30百万円となり、前連結会計年度末に比べ262億81百万円の増加となりました。主な増加要因としては、主に当社が保有するCellebrite株式の売却による未収入金241億27百万円の増加であります。

固定資産は95億30百万円となり、前連結会計年度末に比べ33億93百万円の増加となりました。主な増加要因としては、主にDigital Clues社からの事業譲受に伴うのれん23億37百万円及び無形固定資産その他2億79百万円の増加であります。

(負債)

負債は579億54百万円となり、前連結会計年度末に比べ289億90百万円の増加となりました。

流動負債は390億32百万円となり、前連結会計年度末に比べ111億47百万円の増加となりました。主な増加要因としては、未払法人税等72億82百万円及び主にDigital Clues社の事業譲受による未払金23億28百万円の増加であります。

固定負債は189億22百万円となり、前連結会計年度末に比べ178億43百万円の増加となりました。主な増加要因としては、TWC Tech Holdings II Corp. 及びCellebrite社において認識されるデリバティブ債務（詳細につきましては、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (追加情報)」をご確認ください。) 177億94百万円の増加であります。

(純資産)

純資産は215億6百万円となり、前連結会計年度末に比べ6億85百万円の増加となりました。主な増加要因としては、資本剰余金34億16百万円、利益剰余金7億円及び為替換算調整勘定6億9百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、非支配株主持分43億77百万円の減少であります。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	32,534,271	28,964,392
受取手形及び売掛金	8,731,784	11,251,190
未収入金	26,145	24,153,712
有価証券	44,571	1,040,334
製品	609,049	660,920
仕掛品	219,631	738,060
原材料	297,290	964,548
その他	1,254,251	2,228,095
貸倒引当金	△68,353	△70,940
流動資産合計	43,648,641	69,930,314
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他(純額)	2,288,207	2,427,731
有形固定資産合計	3,237,251	3,376,774
無形固定資産		
のれん	862,833	3,200,175
その他	798,621	1,078,079
無形固定資産合計	1,661,455	4,278,254
投資その他の資産		
繰延税金資産	763,159	1,211,943
その他	479,231	709,281
貸倒引当金	△4,588	△45,793
投資その他の資産合計	1,237,802	1,875,431
固定資産合計	6,136,508	9,530,460
資産合計	49,785,150	79,460,774

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,528,451	2,606,910
短期借入金	6,146,500	3,642,000
1年内返済予定の長期借入金	51,308	40,329
未払費用	3,356,927	3,970,154
未払金	174,921	2,503,727
未払法人税等	713,326	7,995,616
前受金	29,508	61,365
前受収益	14,465,325	—
契約負債	—	17,217,134
賞与引当金	1,101,625	895,014
製品保証引当金	3,348	3,621
その他	313,988	96,579
流動負債合計	27,885,232	39,032,453
固定負債		
長期借入金	252,891	223,389
繰延税金負債	121,521	92,036
再評価に係る繰延税金負債	9,920	9,920
退職給付に係る負債	44,645	48,538
デリバティブ債務	—	17,794,325
その他	650,193	754,044
固定負債合計	1,079,172	18,922,253
負債合計	28,964,404	57,954,707
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,062,839	2,086,066
資本剰余金	8,855,265	12,271,295
利益剰余金	3,956,290	4,656,414
自己株式	△63,231	△63,321
株主資本合計	14,811,162	18,950,454
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	77,347	70,883
繰延ヘッジ損益	111,608	4,660
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	△173,992	435,462
その他の包括利益累計額合計	△419,239	76,802
新株予約権	2,051,304	2,478,810
非支配株主持分	4,377,518	—
純資産合計	20,820,746	21,506,067
負債純資産合計	49,785,150	79,460,774

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年12月31日)
売上高	18,964,681	26,306,671
売上原価	5,469,928	7,675,741
売上総利益	13,494,753	18,630,929
販売費及び一般管理費	13,484,569	17,800,104
営業利益	10,183	830,825
営業外収益		
受取利息及び配当金	262,723	100,881
為替差益	—	1,514,709
デリバティブ評価益	—	809,452
その他	22,448	17,713
営業外収益合計	285,172	2,442,757
営業外費用		
支払利息	30,534	18,962
為替差損	140,086	—
貸倒引当金繰入額	—	41,538
その他	12,224	713
営業外費用合計	182,845	61,214
経常利益	112,510	3,212,368
特別利益		
固定資産売却益	1,220	2,311
新株予約権戻入益	36,203	3,749
子会社清算益	15,660	—
役員退職慰労引当金戻入額	12,796	—
権利譲渡収入	6,000	3,000
子会社株式売却益	16,189	—
特別利益合計	88,070	9,060
特別損失		
固定資産除却損	1,366	0
固定資産売却損	5,012	—
会員権売却損	380	—
事業整理損	76,582	—
特別損失合計	83,341	0
税金等調整前四半期純利益	117,239	3,221,428
法人税、住民税及び事業税	158,594	1,388,613
法人税等調整額	174,819	△378,369
法人税等合計	333,414	1,010,244
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△216,174	2,211,184
非支配株主に帰属する四半期純利益	88,403	714,040
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△304,577	1,497,144

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△216,174	2,211,184
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	43,821	△6,464
繰延ヘッジ損益	41,238	△148,370
為替換算調整勘定	△525,853	1,145,747
その他の包括利益合計	△440,793	990,912
四半期包括利益	△656,968	3,202,097
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△610,354	2,164,284
非支配株主に係る四半期包括利益	△46,613	1,037,812

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これにより、製品代金に含まれる保守等について、従来は一時点で収益を認識する方法によっておりましたが、一定の期間にわたり収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、利益剰余金の当期首残高は79,167千円減少しております。また、当第3四半期連結累計期間の売上高が66,673千円の減少、売上原価が69,636千円の減少、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益がそれぞれ2,963千円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動負債」に表示していた「前受収益」は、第1四半期連結会計期間より「契約負債」に含めて表示しております。

(追加情報)

(優先配当)

当社の連結子会社であるCellebrite DI Ltd. (以下、「Cellebrite社」という。)は、優先株式を発行し、当該株式の株主は年間13.75%の優先配当を受ける権利がありましたが、2021年8月30日の米国ナスダック市場への上場に伴い、当該株式が普通株式に転換され、結果として優先配当を受ける権利が消滅しました。そのため、2021年12月31日時点における潜在的な累積未払優先配当金の額はございません。

(Cellebrite社において認識される負債)

当社の連結子会社であるCellebrite社は、2021年8月30日において米国ナスダック市場に上場する際に締結した合併契約にて、価格調整条項、TWC Tech Holdings II Corp. (以下、「TWC社」という。)から承継した特定の権利制限株式及びワラント負債について負債として認識することとなります。これらのCellebrite社において認識される負債は、Cellebrite社の株価変動等による公正価値の変動により、当社グループの業績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

(1) 合併契約に基づく価格調整条項

クロージング後の本取引の対価調整として、クロージング日から5年以内の、任意の30日間のうち20日間のCellebrite社の売買高加重平均価格(VWAP)が12.5米ドル、15米ドル及び17.5米ドルを超えた場合等には、各条件を満たすごとに、それぞれ、5,000,000株(最大で15,000,000株)を当社を含むクロージング時の株主に対して、その保有比率に応じて発行することとなります。

(2) 権利制限株式

Cellebrite社は、TWC社のスポンサーに対する権利制限株式を承継しております。クロージング日から7年以内の、任意の30日間のうち20日間のCellebrite社の売買高加重平均価格(VWAP)が12.5米ドル及び15米ドルを超えた場合等には、それぞれ3,000,000株、30米ドルを超えた場合等には1,500,000株の権利が確定することとなります。

(3) ワラント負債

Cellebrite社は、TWC社との合併契約において、TWC社が発行したワラント負債（公募ワラント負債及び私募ワラント負債）を承継しております。

ワラント負債の保有者は2021年9月29日以降に1株当たり11.5米ドルの価格でCellebrite社の株式を購入する権利を有しております。ワラント負債は、クロージング日から5年後、一定要件に基づくCellebrite社による償還及びCellebrite社の清算時のいずれかにより失効します。

なお、クロージング時における発行済みのワラント負債の個数は、以下のとおりです。

	個数
公募ワラント負債	20,000,000
私募ワラント負債	9,666,667

(新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響に関する会計上の見積り)

当第3四半期連結累計期間において、固定資産の減損等の会計上の見積りを行うにあたり、前連結会計年度の有価証券報告書に記載した新型コロナウイルス感染症拡大に関する仮定に重要な変更はございません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社の連結子会社であるCellebrite社が米国ナスダック市場に上場することに伴い、当社が保有する同社株式の一部売却及びCellebrite社、Cellebrite社の米国完全子会社であるCupcake Merger Sub, Inc. 及びTWC社が、TWC社を存続会社、Cupcake Merger Sub, Inc. を消滅会社とする逆三角合併を2021年8月30日に実行いたしました。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において資本剰余金が12,271,295千円となっております。

(企業結合等関係)

(事業の譲受)

当社の連結子会社であるCellebrite社は、2021年10月7日にオープンソースインテリジェンス事業を営む会社であるDigital Clues AGより、事業の一部を譲り受けるための事業譲受契約を締結し、2021年11月11日に実行いたしました。

(1) 事業譲受の概要

①被取得企業の名称及びその事業内容

被取得企業の名称 Digital Clues AG

事業の内容 オープンソースインテリジェンス事業

②企業結合を行う主な理由

当社の連結子会社であるCellebrite社が提供するモバイルフォレンジック関連製品に、オープンソースインテリジェンスの領域を加えることで、法的執務機関に対してのさらなる受注拡大を図るものであります。

③企業結合日

2021年11月11日

④企業結合の法的形式

現金を対価とする事業譲受

⑤取得企業を決定するに至った主な根拠

当社の連結子会社であるCellebrite社が、現金を対価として事業の譲受けを行ったためであります。

(2) 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる取得した事業の業績の期間

当第3四半期連結会計期間は、貸借対照表のみを連結しているため、被取得企業の業績は含まれておりません。

(3) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 未払金 2,279,200千円

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

①発生したのれん金額

2,380,624千円

なお、のれん金額は、当第3四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に処理された金額であります。

②発生原因

今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力から発生したものであります。

③償却方法及び償却期間

効果の発現する期間にわたって均等償却いたします。なお、償却期間については取得原価の配分の結果を踏まえて決定する予定であります。

(5) 取得原価の配分

当第3四半期連結会計期間末において企業結合日における識別可能な資産及び負債の特定並びに時価の算定が未了であり、取得原価の配分が完了していないため、その時点で入手可能な合理的情報に基づき暫定的な会計処理を行っております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。