



2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023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 2023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. 2023年3月期第3四半期の連結業績(2022年4月1日~2022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	%
2023年3月期第3四半期	34,497	31.1	△1,874	—	13,566	322.3	6,305	321.2
2022年3月期第3四半期	26,306	38.7	830	—	3,212	—	1,497	—

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 11,959百万円(273.5%) 2022年3月期第3四半期 3,202百万円(—%)

	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	
	円	銭	円	銭
2023年3月期第3四半期	266	28	252	09
2022年3月期第3四半期	62	56	56	28

(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	%	百万円	%
2023年3月期第3四半期	42,974	80.9	34,838	80.9	—	—
2022年3月期	82,088	29.7	27,040	29.7	—	—

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 34,749百万円 2022年3月期 24,377百万円

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
2022年3月期	—	20.00	—	20.00	40.00	—
2023年3月期	—	0.00	—	—	—	—
2023年3月期(予想)	—	—	—	—	—	—

(注) 2023年3月期の配当予想につきましては、現時点で未定といたします。

3. 2023年3月期の連結業績予想(2022年4月1日~2023年3月31日)

2023年3月期の業績予想につきましては、当社のイスラエル連結子会社であるCellebrite DI Ltd.において認識している価格調整条項、特定の権利制限株式及び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が困難なことから、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 : 有
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 社(社名) 、除外 1社(社名) Cellebrite DI Ltd.

(注) 詳細は、添付資料P. 2「1. サマリー情報(注記事項)に関する事項 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」をご覧ください。

- (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 : 無
① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
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)	2023年3月期3Q	23,998,828株	2022年3月期	23,992,328株
② 期末自己株式数	2023年3月期3Q	711,287株	2022年3月期	51,262株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2023年3月期3Q	23,681,288株	2022年3月期3Q	23,931,374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. サマリー情報(注記事項)に関する事項	2
当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	2
2. 当四半期決算に関する定性的情報	3
(1) 経営成績に関する説明	3
(2) 財政状態に関する説明	7
3. 四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(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	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(追加情報)	12
(重要な後発事象)	13

1. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

当第3四半期連結累計期間において、Cellebrite DI Ltd. は、同社が実施した従業員によるオプション（譲渡制限付き株式ユニット（RSU））の行使に伴い、当社の株式保有割合が低下したため、同社及び同社子会社13社を連結の範囲から除外し、持分法適用関連会社へ異動することとなりました。

なお、2023年3月期につきましては、Cellebrite社は連結子会社として当第3四半期連結累計期間まで損益計算書は含まれますが、当第3四半期連結会計期間末より貸借対照表は除外されることとなり、第4四半期連結会計期間より持分法適用関連会社となります。

2. 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。

<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、法執行機関の業務におけるデジタル化が世界的に進んでいる事に加え、最大市場となる米国では、より効果的な犯罪対策を築くための予算投入のプレッシャーが増大しております。欧米での2023年度予算案における法執行機関に対する支援は大きく、2022年度以上の予算が盛り込まれております。また、犯罪手法の高度化がますます進んでおり、英国等では、捜査活動やデバイスの解読活動が追い付かなくなっている状況も報告されております。

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、2022年11月からスマート遊技機が導入され始め、稼働が好調なことも影響し、スマート遊技機を中心に新台需要も高まりつつあります。一方、コロナ禍や継続する世界的な半導体不足による供給難や原価高騰、パチンコホールの減少等、将来的な不透明感が依然として存在しております。

ゲームコンテンツ市場につきましては、コロナ禍において在宅で楽しめるエンターテインメントとしての地位を確立しており、今後も拡大傾向が続いていくと思われまます。また、技術の進歩によりゲーム開発はパソコン一台、一人からできる時代となり、各プラットフォームでリリースされるゲームの数も拡大傾向にあるため、競争が激化している状態にあります。

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。産業機器などに遠隔地からアクセスする監視/制御システムの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、コロナ禍や継続する世界的な半導体不足による供給難や原価高騰等により、当社製品の供給に影響が出る可能性もあり、現時点では不透明な状況にあります。スマートグラスを利用した遠隔支援市場につきましては、まだ市場が本格的に立ち上がっている状況ではないものの、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、Cellebrite社が、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、暗号資産、仮想通貨のブロックチェーン分析のトップ企業であるChainalysis Inc.と提携したことにより、金融機関、政府機関、暗号資産事業者向けの競争力が更に高まっております。

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、業界及び顧客を特化することで、強力な信頼関係の構築及び特定分野における表現力・技術力の蓄積により、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、知名度の高い「上海」ブランドを使ったモバイルゲームを社内で開発から運営まで完結することで、コスト効率の高い収益を長期にわたり維持することが可能となっております。また、当社が多くのIPを保有する「レトロゲーム」ジャンルは、欧米市場を中心に人気が再来しており、その有効活用により更なる収益の拡大が見込める状況にあります。

新規IT関連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維持しつつ、5GやエッジAIをキーワードに製品開発を進め、更なる競争力強化を図っております。

また2021年11月にリリースしました「DRX5010」はデュアルSIM対応で、それぞれ異なる通信キャリア回線を冗長化することが可能となりました。これによりキャリア網障害発生時には主回線から副回線に自動切換えを行い、回線の通信断を防ぎ、遠隔監視・制御、データ収集を止めることなく運用することが可能となっております。

また、遠隔支援に特化した「AceReal Assist」は、マルチスマートグラスデバイスに対応しており、順次他社製の

スマートグラスにも対応してまいります。今後は、M2M事業で培ったモバイル通信機器とのシナジーを図り、遠隔支援の視野を広げ、AR、AI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してまいります。

<経営施策>

モバイルデータソリューション事業につきましては、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。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を果たし、サブスクリプション型ビジネスを推進する等、新たな収益モデルを拡充しております。直近では、次世代レビューソリューションであるPhysical Analyzer Ultraがリリースされ、これは業界におけるデジタルデータ調査の事実上のスタンダードとなると考えております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、既存のモバイルタイトル、ライセンス事業を収益基盤としつつ、新たな収益の柱として当社レトロゲームIPを活用した、新規タイトルの開発に着手しております。

新規IT関連事業のうち、「おだけセンサー」等戦略商品について、マーケティング活動と並行して、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。「AceReal Assist」についてはスマートグラスに対応した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、今後も多様なソリューション案件で更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、新しいSaaSベースの証拠管理ソリューションとして「Cellebrite Guardian」をリリースし、導入が進んでおります。「Cellebrite Guardian」では、証拠データの保存、管理、共有など、デジタル証拠を一元管理するフローを支援します。また、関連する法執行機関の権限により、証拠データの共有、複製、転送、過去データの閲覧等を可能とし、捜査フローの効率化を図ります。

また、Forensic Focus4:cast awardにて、DFIR Commercial Tool of the Yearや、Investigator of the Yearを3年連続で受賞するなど、デジタルフォレンジックにおける高い技術力が証明されております。

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、パチンコ・パチスロの企画から設計、映像制作、プログラムまでのトータルのコンテンツ開発と、制御基板の設計から製造までを一貫して受託しております。また、コンテンツ開発のノウハウを活かし、スマートフォン向けのパチンコ・パチスロの実機シミュレーションアプリを展開しており、実機の市場での稼働貢献、コンテンツの知名度向上を図っております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、レトロゲームIPを利用した「いっき団結」がsteamプラットフォームで2月15日にリリースされる予定となっております。

新規IT関連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回線冗長化および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、5G、エッジAIの開発を進め更なる事業拡大を進めております。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。更なる強化のため、自社製センサーに限らず、多種多様な他社製センサーも容易に対応可能なマルチセンサーソリューション「BlueXtender」も2022年11月24日にリリースいたしました。遠隔支援に特化した「AceReal Assist」は、クラウド型であることから、複数メーカーの最新スマートグラスに迅速に対応することができます。簡易な操作で遠隔支援が開始できるため、すぐに円滑な双方向のコミュニケーションが実現できます。今後、この「AceReal Assist」を手始めに、お客様のDXを解決すべく、新たなソリューションを広く展開していきます。

＜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、344億97百万円(前期比31.1%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は、上記増収の影響もあり246億23百万円(前期比32.2%増)となり、売上総利益率は71.4%(前期比0.6pt増)となりました。

連結売上高

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
モバイルデータソリューション	20,890	28,734	37.5
エンターテインメント関連	3,689	4,473	21.3
新規IT関連	1,745	1,312	△24.8
調整額	△19	△22	—
合計	26,306	34,497	31.1

売上総利益

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
モバイルデータソリューション	16,841	23,023	36.7
エンターテインメント関連	1,043	1,101	5.6
新規IT関連	727	475	△34.6
調整額	19	22	—
合計	18,630	24,623	32.2

売上総利益率

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (%)	2023年3月期 第3四半期累計 (%)
モバイルデータソリューション	80.6	80.1
エンターテインメント関連	28.3	24.6
新規IT関連	41.7	36.3
合計	70.8	71.4

＜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、264億97百万円(前期比48.9%増)となりました。これはモバイルデータソリューション事業において、人件費等が増加したことが主な要因です。

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

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
モバイルデータソリューション	15,728	24,650	56.7
エンターテインメント関連	574	690	20.2
新規IT関連	571	399	△30.1
調整額	925	758	—
合計	17,800	26,497	48.9

研究開発費

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
モバイルデータソリューション	5,253	8,828	68.0
エンターテインメント関連	354	417	17.8
新規IT関連	296	202	△31.9
調整額	48	77	—
合計	5,953	9,525	60.0

<営業利益について>

連結の営業損失は、18億74百万円（前年同期は8億30百万円の利益）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研究開発費や販売費及び一般管理費等が増加したことが主な要因です。

営業利益

セグメント	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
モバイルデータソリューション	1,112	△1,626	—
エンターテインメント関連	487	433	△11.1
新規IT関連	156	76	△51.1
調整額	△925	△758	—
合計	830	△1,874	—

<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、135億66百万円(前期比322.3%増)となりました。これはデリバティブ評価益121億7百万円及び為替差益30億69百万円が主な要因です。また親会社株主に帰属する四半期純利益は、63億5百万円(前期比321.2%増)となり、同じく損益は改善しております。

<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]

	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	20,890	28,734	7,843	37.5
セグメント利益又は損失(△)	1,112	△1,626	△2,739	—

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、37.5%の増収となりました。セグメント利益は、研究開発費や販売費及び一般管理費等が増加したことにより、27億39百万円の減益となりました。

[エンターテインメント関連事業]

	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	3,689	4,473	784	21.3
セグメント利益	487	433	△53	△11.1

遊技機関連事業につきましては、半導体不足などによる部品・部材の高騰により原価高となりましたが、売上高は受託開発が増加したこと、新製品の受注が増加したことにより、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、既存タイトルの成長鈍化、新規タイトルへの開発投資のため、減収減益となりました。

この結果、セグメント全体では、増収減益となりました。

[新規IT関連事業]

	2022年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2023年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	1,745	1,312	△433	△24.8
セグメント利益	156	76	△79	△51.1

M2M事業につきましては、売上高は、部品調達難により出荷数量が減少し、24.8%の減収となりました。セグメント利益は、出荷数量の減少に加えて原材料高騰の影響により、79百万円の減益となりました。

(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429億74百万円となり、前連結会計年度末に比べ391億13百万円の減少となりました。

流動資産は347億28百万円となり、前連結会計年度末に比べ377億36百万円の減少となりました。

主な減少要因としては、未収入金217億13百万円、受取手形及び売掛金84億9百万円、現金及び預金53億48百万円及び有価証券11億2百万円の減少であります。

固定資産は82億45百万円となり、前連結会計年度末に比べ13億77百万円の減少となりました。

主な減少要因としては、のれん27億53百万円、有形固定資産その他19億67百万円、無形固定資産その他12億33百万円及び繰延税金資産11億26百万円の減少であります。一方、主な増加要因としては投資その他資産その他57億21百万円の増加であります。

なお、上記の主な増加要因及び減少要因は、当社の連結子会社であったCellebrite社及びその子会社13社を持分法適用関連会社へ移行することに伴う影響であります。

(負債)

負債は81億35百万円となり、前連結会計年度末に比べ469億12百万円の減少となりました。

流動負債は59億67百万円となり、前連結会計年度末に比べ329億93百万円の減少となりました。主な減少要因としては、契約負債177億47百万円、未払法人税等85億17百万円及び未払費用37億70百万円の減少であります。

固定負債は21億68百万円となり、前連結会計年度末に比べ139億18百万円の減少となりました。

主な減少要因としては、デリバティブ債務143億88百万円の減少であります。

なお、上記の主な減少要因は、当社の連結子会社であったCellebrite社及びその子会社13社を持分法適用関連会社へ移行することに伴う影響であります。

(純資産)

純資産は348億38百万円となり、前連結会計年度末に比べ77億98百万円の増加となりました。主な増加要因としては、利益剰余金242億22百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、資本剰余金125億46百万円、新株予約権25億91百万円及び自己株式13億10百万円の減少であります。

3. 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 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	31,679,687	26,331,440
受取手形及び売掛金	9,822,653	1,413,364
未収入金	25,687,881	3,974,351
有価証券	1,102,979	—
製品	850,196	214,803
仕掛品	398,054	384,466
原材料	891,705	1,808,178
その他	2,156,690	602,130
貸倒引当金	△124,723	△399
流動資産合計	72,465,126	34,728,336
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他(純額)	2,519,131	551,295
有形固定資産合計	3,468,174	1,500,339
無形固定資産		
のれん	2,753,226	—
その他	1,444,233	210,250
無形固定資産合計	4,197,459	210,250
投資その他の資産		
繰延税金資産	1,126,023	—
その他	835,460	6,557,292
貸倒引当金	△4,075	△22,046
投資その他の資産合計	1,957,407	6,535,245
固定資産合計	9,623,042	8,245,835
資産合計	82,088,168	42,974,172

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,360,307	1,977,929
短期借入金	3,500,500	2,596,000
1年内返済予定の長期借入金	43,332	43,559
未払費用	4,066,634	296,329
未払金	204,072	3,713
未払法人税等	8,517,942	151
前受金	127,133	60,095
契約負債	18,583,858	835,949
賞与引当金	1,304,501	119,037
製品保証引当金	3,721	—
その他	249,272	34,550
流動負債合計	38,961,275	5,967,315
固定負債		
長期借入金	249,226	235,670
繰延税金負債	326,173	1,879,399
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	51,061	8,615
デリバティブ債務	14,388,763	—
その他	1,061,466	34,709
固定負債合計	16,086,611	2,168,314
負債合計	55,047,886	8,135,630
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,086,192	2,089,685
資本剰余金	15,864,377	3,317,507
利益剰余金	5,978,044	30,200,835
自己株式	△63,321	△1,373,578
株主資本合計	23,865,292	34,234,449
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	69,385	1,912,240
繰延ヘッジ損益	66,331	△113,249
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	810,825	△849,466
その他の包括利益累計額合計	512,338	515,320
株式引受権	—	18,009
新株予約権	2,662,650	70,762
純資産合計	27,040,281	34,838,541
負債純資産合計	82,088,168	42,974,172

(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2021年4月1日 至2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2022年4月1日 至2022年12月31日)
売上高	26,306,671	34,497,449
売上原価	7,675,741	9,874,243
売上総利益	18,630,929	24,623,206
販売費及び一般管理費	17,800,104	26,497,951
営業利益又は営業損失(△)	830,825	△1,874,744
営業外収益		
受取利息及び配当金	100,881	318,027
為替差益	1,514,709	3,069,942
デリバティブ評価益	809,452	12,107,269
その他	17,713	16,231
営業外収益合計	2,442,757	15,511,471
営業外費用		
支払利息	18,962	13,400
貸倒引当金繰入額	41,538	28,566
自己株式取得費用	—	3,959
その他	713	24,192
営業外費用合計	61,214	70,119
経常利益	3,212,368	13,566,607
特別利益		
固定資産売却益	2,311	2,240
新株予約権戻入益	3,749	198
権利譲渡収入	3,000	—
特別利益合計	9,060	2,438
特別損失		
固定資産除却損	0	287
固定資産売却損	—	4,033
減損損失	—	70,230
子会社株式売却損	—	85,491
その他	—	40,795
特別損失合計	0	200,839
税金等調整前四半期純利益	3,221,428	13,368,207
法人税、住民税及び事業税	1,388,613	59,005
法人税等調整額	△378,369	381,474
法人税等合計	1,010,244	440,479
四半期純利益	2,211,184	12,927,727
非支配株主に帰属する四半期純利益	714,040	6,621,961
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,497,144	6,305,765

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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益	2,211,184	12,927,727
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△6,464	1,842,854
繰延ヘッジ損益	△148,370	△293,886
為替換算調整勘定	1,145,747	△2,517,685
その他の包括利益合計	990,912	△968,716
四半期包括利益	3,202,097	11,959,010
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,164,284	6,335,134
非支配株主に係る四半期包括利益	1,037,812	5,623,876

(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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結会計期間において、Cellebrite社及びその子会社13社を連結の範囲から除外し、持分法適用関連会社に移行いたしました。

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3,317,507千円、利益剰余金30,200,835千円となっております。

(追加情報)

(Cellebrite社における負債性金融商品)

当社の持分法適用関連会社である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時価評価を行い負債として認識しております。

また、当第3四半期連結累計期間において、Cellebrite社の株価変動等による公正価値の変動による当該負債の公正価値の下落に伴いデリバティブ評価益12,107,269千円計上しております。

なお、当該負債は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ため、翌期以降のCellebrite社の株価の値動き等によっては、当該負債の公正価値の上昇に伴う持分法による投資損失を営業外費用として計上す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。また、同期間において合併契約に定義されているChange of Controlが発生した場合には、当該事象が発生したタイミングで15,000,000株が発行されます。

(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。また、同期間において合併契約に定義されているChange of Control が発生した場合には、当該事象が発生したタイミングで7,500,000株が発行されます。

(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。

(新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響)

当第3四半期連結累計期間において、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。

(重要な後発事象)

(株式の新規取得による企業結合)

当社は2022年12月23日開催の取締役会において、EKTech Holdings Sdn. Bhd. (以下、「EKTech」という。)の株式を取得し、連結子会社化することについて決議し、2023年2月2日に全株式を取得いたしました。

なお、本株式取得に際し、EKTechの完全子会社であるEKTech Communications Sdn. Bhd. (以下、「ECS」という。)、EKTech Systems Engineering Sdn. Bhd. (以下、「ESE」という。)、EKTech Eureka MSC Sdn. Bhd. (以下、「EEM」という。)は当社の孫会社になります。

(1) 企業結合の概要

①被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称	事業の内容
EKTech Holdings Sdn. Bhd.	持株会社
EKTech Communications Sdn. Bhd.	通信・技術関連サービスの提供および関連製品の販売
EKTech Systems Engineering Sdn. Bhd.	システムインテグレーション、システムソリューションの提供
EKTech Eureka MSC Sdn. Bhd.	ICTソリューション関連のサービス提供や管理

②企業結合を行った主な理由

EKTechは、事業会社であるECS・ESE・EEMの3社を子会社にもつ2011年6月24日に設立されたホールディング会社となります。

ECSは2002年3月に設立後、マレーシア国内の優良な一般事業会社に対して、携帯電話技術を用いた安全な企業向け無線通信システムを提供する他、ワイヤレスIoTルーターにつながる周辺デバイスとの接続を支援する事業を行っており、2016年6月に設立したEEMが、これらネットワークシステムの24時間監視サービスを提供しております。この事業はEKTechグループの売上8割を占める事業として顧客からの高い信頼を得ております。

ESEは2011年6月に設立し、監視カメラやファイアウォール等のセキュリティー商材を取り扱うシステム・インテグレーション事業を行っております。

当社グループにとって、EKTechグループの提供するサービスは当社の新規IT関連事業であるIoT/M2M事業とのシナジー効果が期待できるとともに、当社の技術支援及び経営資源を活用して5Gの普及に伴う新たな価値の提供、また今後発展が見込まれるASEAN地域での事業基盤の確保により当社グループの事業拡大を図り、当社グループの事業価値の向上に資すると判断し、EKTechの全株式を取得することといたしました。

③企業結合日

2023年2月2日

④企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤結合後企業の名称

変更ありません。

⑥取得した決議権比率

100%

⑦取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として、株式を取得したためであります。

(2) 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	現金及び預金	844,015千円
<hr/>		
取得原価		844,015千円

(3) 主な取得関連費用の内容及び金額

報酬・手数料等 101,974千円

(4) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

(5) 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。