



2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年11月15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 2021年11月15日 配当支払開始予定日 2021年12月21日
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 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2四半期の連結業績(2021年4月1日~2021年9月30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2四半期	15,626	29.7	990	—	1,631	—	1,006	—
2021年3月期第2四半期	12,049	△66.8	△795	—	△733	—	△744	—

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 2,217百万円(—%) 2021年3月期第2四半期 △1,051百万円(—%)

	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2四半期	円 銭 42.08	円 銭 39.20
2021年3月期第2四半期	△32.93	—

(注) 2021年3月期第2四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2四半期	72,202	36,155	43.1
2021年3月期	49,785	20,820	28.9

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 31,092百万円 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) 1. 2022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。

2. 2022年3月期第2四半期末配当金の内訳 記念配当 20円00銭

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.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.の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2Q	23,988,928株	2021年3月期	23,961,128株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	51,234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2Q	23,927,146株	2021年3月期2Q	22,618,957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。

※ 決算補足資料については、追って開示いたします。

○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) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	13
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	15
(会計方針の変更)	15
(追加情報)	15
(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 (4) 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のうち、犯罪捜査機関等向けのデジタル・インテリジェンス事業が属するデジタルフォレンジック市場につきましては、各国行政機関の安全保障に対する意識の高まり、デジタル化の進展及び犯罪捜査手法の進化等に伴い、需要の形を変えながら、引き続き成長が見込める市場環境にあります。デジタルフォレンジック市場は堅調に成長を続けており、かつその需要が幅広くなっていくことに対応するため、製品・サービス等の販促・研究開発を強力に推進しており、将来成長投資の負担が増加する傾向にあります。

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、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まます。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、当社の主力事業の市場環境が厳しい状況にある中、当社グループの業績の向上を図るため、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=

成長しているモバイルデータソリューション事業につきましては、当社製品が、犯罪捜査や裁判における有力な証拠を発見する一連の活動の中で利用されており、業界最多の対応機種・アプリ数を実現することで、捜査の迅速化・高度化に貢献しております。これは個人情報保護のためにセキュリティを高めていく携帯端末に対するソフトウェア及びハードウェア双方での高い理解力を背景としており、当社は先端技術の研究開発に注力することで、技術的競争優位性を維持し、結果として高い売上総利益率を達成しております。また、法的執行機関を顧客の中心にすることで、個人情報を高い精度で抽出する機器における個人情報漏洩リスクの低減に努めており、高い信頼性を確保しております。

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、当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。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、当社の連結子会社のCellebrite DI LTD. (以下、「Cellebrite社」という。) について、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22億3百万円で買収する等、データ分析分野を中心とした事業拡大を図るとともに、データ抽出等のモバイルフォレンジック分野への事業領域を広げ、買収したPCフォレンジック分野でのノウハウを活かし、犯罪捜査において重要となるデータの活用に貢献する分析システムの機能強化を図っております。また、資金調達を通じた更なる事業拡大を図るため、2021年8月に米国ナスダック市場に上場いたしました。

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収益化構造モデルの見直しを緊急命題とし、高収益体質へ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各通信キャリア、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、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」を新たに追加したソリューション案件でさらなる強固な関係を築いていきます。

=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、BlackBag社の買収に伴い、PCフォレンジックの製品・サービスをラインナップに揃え、捜査時に重要となるデバイスに対するフォレンジックツールを揃えました。また、モバイルフォレンジック関連製品は、関連のサービスの受注が引き続き堅調に推移し、前期比で増収となるとともに受注総額も増加しております。

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、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」のユーザー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。さらなるソリューションを強化するため長距離通信が可能なサブギガ通信の特徴を活かし、短距離の通信であるBluetooth対応センサーを中継する機器の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。

=事業KPIについて=

当社では、主力事業であるモバイルデータソリューション事業のビジネスモデルが、フロー+ストック型収益モデルであること及びマーケットはまだ成長段階にあることを考慮し、中長期のシェア確保の指標でもある受注総額を重要指標として事業運営を行っております。この受注総額のうち、一定額は契約負債として事前に顧客から入金をいただくことで安定した研究開発投資を実現しております。このように当社では売上高の先行指標である受注総額を考慮して事業運営を行っており、事業のKPIとして、営業損益に受注残高の増加額を加えることで、事業の状況を判断し、先行投資及び事業開発に資金を投下しております。当四半期も、引き続きデジタルフォレンジック関連サービスの受注が堅調に推移し、受注総額は増加となりました。

KPI（単位：金額は百万米ドル、前期比は%）

Cellebrite社	2021年3月期 第2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
受注総額	109	133	22.0

※当指標は、内部管理資料であり、決算等の調整を行っておりません。

=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、156億26百万円(前期比29.7%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、116億59百万円(前期比37.2%増)となり、売上総利益率は74.6%(前期比4.1pt増)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2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	9,214	12,745	38.3
エンターテインメント関連	2,100	1,905	△9.3
新規IT関連	742	989	33.2
調整額	△8	△14	—
合計	12,049	15,626	29.7

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2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	7,282	10,577	45.2
エンターテインメント関連	867	634	△26.8
新規IT関連	348	433	24.4
調整額	—	14	—
合計	8,497	11,659	37.2

売上総利益率(単位:%)

セグメント	2021年3月期 第2四半期	2022年3月期 第2四半期
モバイルデータソリューション	79.0	83.0
エンターテインメント関連	41.3	33.3
新規IT関連	46.9	43.8
合計	70.5	74.6

=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、106億69百万円(前期比14.8%増)となりました。

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「おっだけセンサー」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2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	7,808	9,167	17.4
エンターテインメント関連	703	406	△42.2
新規IT関連	316	380	20.0
調整額	464	714	—
合計	9,293	10,669	14.8

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2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	2,894	3,367	16.3
エンターテインメント関連	364	255	△29.8
新規IT関連	195	201	3.3
調整額	30	32	—
合計	3,485	3,857	10.7

=営業利益について=

連結の営業利益は、9億90百万円（前年同期は7億95百万円の損失）となり、利益に転じました。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2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	△525	1,409	—
エンターテインメント関連	163	242	48.1
新規IT関連	31	53	69.3
調整額	△464	△714	—
合計	△795	990	—

=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、16億31百万円（前期は7億33百万円の損失）となり、利益に転じました。これは営業損益の改善及び為替差益6億19百万円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、10億6百万円（前期は7億44百万円の損失）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△2億77百万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2四半期 連結累計期間	当第2四半期 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	9,214	12,745	3,531	38.3
セグメント利益又は損失(△)	△525	1,409	1,935	—

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、38.3%の増収となりました。セグメント利益は、売上高が堅調に推移したことにより、14億9百万円（前期は5億25百万円の損失）となり、利益に転じました。

[エンターテインメント関連事業]

	前第2四半期 連結累計期間	当第2四半期 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	2,100	1,905	△194	△9.3
セグメント利益	163	242	78	48.1

遊技機関連事業につきましては、売上高は、ホールシステム事業を売却したことにより、前期を下回りましたが、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、売上高は前期を下回りましたが、78百万円の増益となりました。

[新規IT関連事業]

	前第2四半期 連結累計期間	当第2四半期 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	742	989	246	33.2
セグメント利益	31	53	21	69.3

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、増収増益となりました。

(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722億2百万円となり、前連結会計年度末に比べ224億17百万円の増加となりました。

流動資産は645億99百万円となり、前連結会計年度末に比べ209億50百万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234億36百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、現金及び預金27億83百万円の減少であります。

固定資産は76億3百万円となり、前連結会計年度末に比べ14億66百万円の増加となりました。主な増加要因としては、繰延税金資産3億32百万円、無形固定資産その他3億13百万円及び投資その他の資産その他7億30百万円の増加であります。

(負債)

負債は360億47百万円となり、前連結会計年度末に比べ70億83百万円の増加となりました。流動負債は349億32百万円となり、前連結会計年度末に比べ70億47百万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69億61百万円の増加であります。

固定負債は11億15百万円となり、前連結会計年度末に比べ36百万円の増加となりました。主な増加要因としては、その他82百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、長期借入金19百万円、繰延税金負債29百万円の減少であります。

(純資産)

純資産は361億55百万円となり、前連結会計年度末に比べ153億34百万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株式の売却による資本剰余金154億98百万円の増加であります。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前期末に比べ3億39百万円減少し、207億73百万円となりました。当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりです。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動による資金の増加は、12億44百万円(前年同期は9億34百万円の増加)となりました。主な増加要因としては、税金等調整前四半期純利益16億34百万円であります。一方、主な減少要因としては、たな卸資産14億72百万円の増加であります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動による資金の増加は、25億60百万円(前年同期は46億79百万円の減少)となりました。主な増加要因としては、定期預金32億14百万円の減少であります。一方、主な減少要因としては、無形固定資産の取得対価3億76百万円の支払によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動による資金の減少は、50億42百万円(前年同期は20億17百万円の増加)となりました。主な減少要因としては、短期借入金15億3百万円の減少、非支配株主への配当金33億23百万円の支払によるものであります。

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2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	32,534,271	29,750,353
受取手形及び売掛金	8,731,784	7,143,061
未収入金	26,145	23,463,097
製品	609,049	635,070
仕掛品	219,631	457,440
原材料	297,290	1,540,871
その他	1,298,822	1,685,031
貸倒引当金	△68,353	△75,302
流動資産合計	43,648,641	64,599,625
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他(純額)	2,288,207	2,438,277
有形固定資産合計	3,237,251	3,387,320
無形固定資産		
のれん	862,833	847,110
その他	798,621	1,112,349
無形固定資産合計	1,661,455	1,959,460
投資その他の資産		
繰延税金資産	763,159	1,096,075
その他	479,231	1,209,885
貸倒引当金	△4,588	△49,423
投資その他の資産合計	1,237,802	2,256,537
固定資産合計	6,136,508	7,603,318
資産合計	49,785,150	72,202,944

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,528,451	2,093,376
短期借入金	6,146,500	4,643,500
1年内返済予定の長期借入金	51,308	40,278
未払費用	3,356,927	3,833,886
未払金	174,921	531,067
未払法人税等	713,326	7,675,249
前受金	29,508	55,145
前受収益	14,465,325	—
契約負債	—	15,108,030
賞与引当金	1,101,625	921,818
製品保証引当金	3,348	3,577
その他	313,988	26,360
流動負債合計	27,885,232	34,932,291
固定負債		
長期借入金	252,891	233,223
繰延税金負債	121,521	92,169
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	47,017
その他	650,193	732,918
固定負債合計	1,079,172	1,115,248
負債合計	28,964,404	36,047,540
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,062,839	2,085,763
資本剰余金	8,855,265	24,353,880
利益剰余金	3,956,290	4,644,816
自己株式	△63,231	△63,231
株主資本合計	14,811,162	31,021,229
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	85,605
繰延ヘッジ損益	111,608	16,343
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	△173,992	403,868
その他の包括利益累計額合計	△419,239	71,613
新株予約権	2,051,304	2,417,939
非支配株主持分	4,377,518	2,644,620
純資産合計	20,820,746	36,155,403
負債純資産合計	49,785,150	72,202,944

(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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年9月30日)
売上高	12,049,696	15,626,484
売上原価	3,551,744	3,967,107
売上総利益	8,497,951	11,659,377
販売費及び一般管理費	9,293,187	10,669,155
営業利益又は営業損失(△)	△795,236	990,221
営業外収益		
受取利息及び配当金	188,726	72,836
為替差益	—	619,287
その他	15,508	13,629
営業外収益合計	204,235	705,752
営業外費用		
支払利息	17,084	14,023
為替差損	114,681	—
貸倒引当金繰入額	—	44,833
その他	10,729	5,408
営業外費用合計	142,495	64,265
経常利益又は経常損失(△)	△733,496	1,631,709
特別利益		
固定資産売却益	423	2,240
新株予約権戻入益	36,191	654
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	—
特別利益合計	71,071	2,894
特別損失		
固定資産除却損	3,254	0
固定資産売却損	411	—
事業整理損	48,991	—
特別損失合計	52,657	0
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△715,082	1,634,603
法人税、住民税及び事業税	74,903	540,273
法人税等調整額	106,677	△277,190
法人税等合計	181,581	263,082
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△896,663	1,371,520
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△151,758	364,727
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(△)	△744,905	1,006,793

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△896,663	1,371,520
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	24,054	8,257
繰延ヘッジ損益	86,501	△129,188
為替換算調整勘定	△264,901	967,372
その他の包括利益合計	△154,344	846,441
四半期包括利益	△1,051,008	2,217,962
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△852,895	1,611,257
非支配株主に係る四半期包括利益	△198,113	606,704

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△715,082	1,634,603
減価償却費	326,648	415,102
のれん償却額	48,550	74,745
株式報酬費用	422,818	376,414
貸倒引当金の増減額(△は減少)	26,408	47,146
賞与引当金の増減額(△は減少)	△398,305	△245,988
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	△12,472	—
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	223	△217
受取利息及び受取配当金	△188,726	△72,836
支払利息	17,084	14,023
為替差損益(△は益)	32,254	△542,602
固定資産除却損	3,254	0
固定資産売却損益(△は益)	△11	△2,240
新株予約権戻入益	△36,191	△654
売上債権の増減額(△は増加)	845,517	2,049,195
棚卸資産の増減額(△は増加)	△108,493	△1,472,971
仕入債務の増減額(△は減少)	△663,601	533,499
前受収益の増減額(△は減少)	1,137,784	—
契約負債の増減額(△は減少)	—	△412,995
未払費用の増減額(△は減少)	150,971	269,537
その他	△156,260	△863,378
小計	732,371	1,800,384
利息及び配当金の受取額	185,299	73,151
利息の支払額	△17,084	△14,023
法人税等の支払額	△14,366	△617,148
法人税等の還付額	47,927	2,428
営業活動によるキャッシュ・フロー	934,147	1,244,792

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の純増減額 (△は増加)	△2,602,660	3,214,111
投資有価証券の償還による収入	—	44,571
有形固定資産の取得による支出	△415,800	△343,612
有形固定資産の売却による収入	503	2,240
無形固定資産の取得による支出	△22,139	△376,840
子会社株式の取得による支出	△1,650,124	—
その他	10,493	20,456
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,679,728	2,560,927
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	2,069,500	△1,503,000
長期借入れによる収入	200,000	—
長期借入金の返済による支出	△29,102	△30,786
配当金の支払額	—	△239,098
非支配株主への配当金の支払額	△307,311	△3,323,753
ストックオプションの行使による収入	58,818	34,729
非支配株主からの払込みによる収入	—	20,678
自己株式の取得による支出	△59	—
子会社の自己株式の取得による支出	△9,157	—
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の売却による収入	36,000	—
その他	△1,304	△1,755
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,017,382	△5,042,986
現金及び現金同等物に係る換算差額	△187,755	897,560
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△1,915,953	△339,706
現金及び現金同等物の期首残高	12,674,157	21,113,250
現金及び現金同等物の四半期末残高	10,758,204	20,773,544

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業的前提に関する注記)

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)

当社の連結子会社であるCellebrite DI Ltd. が2021年8月30日に米国ナスダック市場に上場したことに伴い、当社が保有する同社株式を一部売却しました。この結果、当第2四半期連結会計期間末において資本剰余金が24,353,880千円となっております。

(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、第2四半期連結累計期間の売上高が76,108千円の減少、売上原価が6,126千円の増加、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82,235千円減少しております。

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. は、優先株式を発行しており、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すが、Cellebrite DI Ltd. が、2021年8月30日において米国ナスダック市場に上場したことに伴い、将来発生することを想定している一定の事象等が生じた場合には当該権利が消滅する条項を満たしたため、2021年9月30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。

(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2四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。

(重要な後発事象)

(当社連結子会社であるCellebrite DI Ltd. の米国ナスダック市場への上場)

2021年4月8日開催の当社取締役会において決議した当社のイスラエル連結子会社であるCellebrite DI Ltd. (以下、「Cellebrite社」という。)は、米国ナスダック市場のNASDAQ Capital Marketに上場する特別買収目的会社(以下、「SPAC」という。)であるTWC Tech Holdings II Corp. (以下、「TWC社」という。)との本合併(以下に定義する。)によるNASDAQ上場を目的とした、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(以下、「本合併」という。)を、2021年8月30日に実行し、米国ナスダック市場に上場しました。

1. Cellebrite社による新株の発行

本合併に伴い、Cellebrite社は、TWC社の株主に対して1対1の割合で株式を交付し、本合併を通じて資金調達をしております。

なお、本取引はCellebrite社の第2四半期決算日後である2021年8月30日に行われており、かつ、TWC社のデリバティブワラント負債の公正価値評価に時間を要するため、上記の新株の発行及び本合併の処理を第2四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(1) 発行した株式数

普通株式 12,924,699株

(2) TWC社の主な資産及び負債

TWC社が保有する主な資産及び負債は、現金及び預金、デリバティブワラント負債であります。

(3) 当社持分比率への影響

Cellebrite社が新株を発行したことから、当社のCellebrite社に対する持分比率が減少します。本取引を実行した後の、当社のCellebrite社に対する持分比率は53.6%となります。

2. Cellebrite社において認識される負債等

本合併に伴い、Cellebrite社は本合併契約にて締結済みの価格調整条項及びTWC社から承継した特定の権利制限株式について負債として認識することとなります。

(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. 業績へ与える影響

TWC社のデリバティブワラント負債、Cellebrite社が本合併契約にて締結済みの価格調整条項及び特定の権利制限株式について、公正価値の変動による2022年3月期の業績に与える影響は現時点では未定です。今後、公表すべき事項が生じた場合には速やかにお知らせします。