



2023年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年8月9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8月9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1四半期の連結業績(2022年4月1日~2022年6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	%
2023年3月期第1四半期	9,552	32.1	△512	—	7,668	—	3,996	—
2022年3月期第1四半期	7,229	31.0	425	—	441	—	202	—

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 6,490百万円(413.5%) 2022年3月期第1四半期 1,263百万円(—%)

	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1四半期	168.13	156.97
2022年3月期第1四半期	8.48	8.35

(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	%
2023年3月期第1四半期	79,099	33,474	38.6
2022年3月期	82,088	27,040	29.7

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 30,559百万円 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	円 銭	円 銭
2022年3月期	—	20.00	—	20.00	40.00
2023年3月期	—	—	—	—	—
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 : 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 : 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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

2023年3月期1Q	23,995,328株	2022年3月期	23,992,328株
2023年3月期1Q	301,262株	2022年3月期	51,262株
2023年3月期1Q	23,769,221株	2022年3月期1Q	23,919,295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通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
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	6
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(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	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(追加情報)	11
(重要な後発事象)	11

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。

<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、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各政府において増大しております。その一例として、欧米の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年度以上の額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1月末に新規遊技機への入替が完了した後も、一部タイトルの稼働が好調なことにけん引され、新台需要も大きな落ち込みもなく推移しております。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はあるものの、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、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、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. (以下、「Chainalysis社」という。)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・技術力の蓄積をし、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内で開発から運営まで完結し、コスト効率の良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できるようになっております。

また、マルチスマートグラスデバイスに対応した遠隔支援に特化した「AceReal Assist」は、他社製スマートグラスに順次対応しております。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いたします。

<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、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。更に、2021年11月に、Digital Clues AG (以下、「Digital Clues社」という。)の事業を買収する等、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、無期限ライセンス型のビジネス態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。また、Cellebrite社が前期に立ち上げた倫理公正委員会が軌道に乗り、以前指摘を受けていた企業倫理に則した顧客選定が実施されております。

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、業界環境が厳しくなる中、開発・製造両面での業務効率化を徹底し、その経営資源を受託開発案件での商品力強化及び技術力を活かした新商品企画に注力することで、顧客とともに業界でのシェア拡大を目指してまいります。

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。「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、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。これら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。更に、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。また、Digital Clues社の事業買収、Chainalysis社との提携に伴い、Cellebrite社のソリューションポートフォリオが拡充されています。

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、「上海」を中心とする既存サービスで安定した収益を維持しつつ、グローバルマーケットでの販売強化のため、モバイル分野ではハイパーカジュアルゲームに注力し、PC/コンソール分野においては有望な海外インディーゲームとの協業によるゲーム配信を進めております。

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、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開発を進めております。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、95億52百万円(前年同期比32.1%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も、上記増収の影響もあり、68億40百万円(前年同期比22.7%増)となり、売上総利益率は71.6%(前年同期比5.5pt減)となりました。

連結売上高

セグメント	2022年3月期 第1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	5,939	7,703	+29.7
エンターテインメント関連	820	1,443	+76.0
新規IT関連	481	409	△14.9
調整額	△11	△4	—
合計	7,229	9,552	+32.1

売上総利益

セグメント	2022年3月期 第1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	5,015	6,339	+26.4
エンターテインメント関連	332	331	△0.3
新規IT関連	216	164	△24.0
調整額	11	4	—
合計	5,575	6,840	+22.7

売上総利益率

セグメント	2022年3月期 第1四半期 (%)	2023年3月期 第1四半期 (%)
モバイルデータソリューション	84.4	82.3
エンターテインメント関連	40.5	23.0
新規IT関連	45.0	40.2
合計	77.1	71.6

<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、73億53百万円(前年同期比42.8%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1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	4,577	6,679	+45.9
エンターテインメント関連	196	212	+8.5
新規IT関連	176	162	△8.0
調整額	199	297	—
合計	5,150	7,353	+42.8

研究開発費

セグメント	2022年3月期 第1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	1,659	2,401	+44.7
エンターテインメント関連	127	125	△1.8
新規IT関連	95	84	△11.6
調整額	17	24	—
合計	1,899	2,635	+38.7

<営業利益について>

連結の営業損益は、5億12百万円の損失（前年同期は4億25百万円の利益）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1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	437	△340	—
エンターテインメント関連	147	123	△16.3
新規IT関連	39	1	△95.4
調整額	△199	△297	—
合計	425	△512	—

<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、76億68百万円（前期は4億41百万円の利益）となりました。これはデリバティブ評価益46億93百万円の発生及び為替差益34億83百万円の増加が主たる要因です。また親会社株主に帰属する四半期純利益は、39億96百万円（前期は2億2百万円の利益）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1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	5,939	7,703	1,764	+29.7
セグメント利益又は損失（△）	437	△340	△778	—

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、29.7%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、7億78百万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1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	820	1,443	623	+76.0
セグメント利益	147	123	△24	△16.3

遊技機関連事業につきましては、売上高は、受託開発が増加したこと、新製品が好調により受注が増加したことにより前期を上回りましたが、部品の高騰によりコスト増となり、減益となりました。ゲームコンテンツ事業につきましては、販売費及び一般管理費が増加したことにより減益となりました。

この結果、セグメント全体では、売上高は前期を上回りましたが、24百万円の減益となりました。

[新規IT関連事業]

	2022年3月期 第1四半期 (百万円)	2023年3月期 第1四半期 (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	481	409	△71	△14.9
セグメント利益	39	1	△37	△95.4

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、減収となりました。加えて、原材料高騰の影響を受け、減益となりました。

この結果、セグメント利益は、37百万円の減益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産、負債及び純資産の状況)

(資産)

総資産は790億99百万円となり、前連結会計年度末に比べ29億88百万円の減少となりました。

流動資産は681億96百万円となり、前連結会計年度末に比べ42億68百万円の減少となりました。主な減少要因としては、現金及び預金98億88百万円の減少であります。主な増加要因としては、有価証券29億6百万円の増加であります。

固定資産は109億2百万円となり、前連結会計年度末に比べ12億79百万円の増加となりました。主な増加要因としては、投資その他の資産その他7億67百万円の増加であります。

(負債)

負債は456億24百万円となり、前連結会計年度末に比べ94億23百万円の減少となりました。

流動負債は333億34百万円となり、前連結会計年度末に比べ56億26百万円の減少となりました。主な減少要因としては、未払法人税等69億49百万円の減少であります。

固定負債は122億89百万円となり、前連結会計年度末に比べ37億96百万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37億71百万円の減少であります。

(純資産)

純資産は334億74百万円となり、前連結会計年度末に比べ64億34百万円の増加となりました。主な増加の要因としては、資本剰余金34億45百万円、利益剰余金35億17百万円の増加であります。

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 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	31,679,687	21,790,886
受取手形及び売掛金	9,822,653	9,129,719
未収入金	25,687,881	28,711,450
有価証券	1,102,979	4,009,707
製品	850,196	1,124,878
仕掛品	398,054	486,275
原材料	891,705	1,012,521
その他	2,156,690	2,093,144
貸倒引当金	△124,723	△161,999
流動資産合計	72,465,126	68,196,583
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他	2,519,131	2,758,379
有形固定資産合計	3,468,174	3,707,422
無形固定資産		
のれん	2,753,226	2,812,370
その他	1,444,233	1,452,606
無形固定資産合計	4,197,459	4,264,976
投資その他の資産		
繰延税金資産	1,126,023	1,331,723
その他	835,460	1,603,272
貸倒引当金	△4,075	△4,787
投資その他の資産合計	1,957,407	2,930,208
固定資産合計	9,623,042	10,902,607
資産合計	82,088,168	79,099,191

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,360,307	2,543,501
短期借入金	3,500,500	5,199,000
1年内返済予定の長期借入金	43,332	43,332
未払費用	4,066,634	3,822,641
未払金	204,072	466,272
未払法人税等	8,517,942	1,568,191
前受金	127,133	123,840
契約負債	18,583,858	18,909,750
賞与引当金	1,304,501	486,194
製品保証引当金	3,721	3,959
その他	249,272	167,967
流動負債合計	38,961,275	33,334,652
固定負債		
長期借入金	249,226	238,393
繰延税金負債	326,173	559,069
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	53,890
デリバティブ債務	14,388,763	10,617,720
その他	1,061,466	810,808
固定負債合計	16,086,611	12,289,802
負債合計	55,047,886	45,624,454
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,086,192	2,086,570
資本剰余金	15,864,377	19,309,422
利益剰余金	5,978,044	9,495,483
自己株式	△63,321	△477,465
株主資本合計	23,865,292	30,414,011
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	63,174
繰延ヘッジ損益	66,331	△76,163
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	810,825	592,550
その他の包括利益累計額合計	512,338	145,357
新株予約権	2,662,650	2,915,368
非支配株主持分	—	—
純資産合計	27,040,281	33,474,737
負債純資産合計	82,088,168	79,099,191

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2022年4月1日 至2022年6月30日)
売上高	7,229,937	9,552,245
売上原価	1,654,445	2,712,156
売上総利益	5,575,491	6,840,088
販売費及び一般管理費	5,150,313	7,353,016
営業利益又は営業損失(△)	425,178	△512,927
営業外収益		
受取利息及び配当金	45,446	19,009
為替差益	675	3,483,278
デリバティブ評価益	—	4,693,014
その他	8,429	6,469
営業外収益合計	54,551	8,201,771
営業外費用		
支払利息	8,552	5,532
貸倒引当金繰入額	27,444	—
自己株式取得費用	—	2,884
その他	2,000	12,328
営業外費用合計	37,997	20,745
経常利益	441,732	7,668,098
特別利益		
固定資産売却益	1,584	45
新株予約権戻入益	—	198
特別利益合計	1,584	243
特別損失		
固定資産除却損	0	—
固定資産売却損	—	1,453
特別損失合計	0	1,453
税金等調整前四半期純利益	443,317	7,666,889
法人税、住民税及び事業税	197,275	687,292
法人税等調整額	△61,902	122,376
法人税等合計	135,373	809,669
四半期純利益	307,944	6,857,219
非支配株主に帰属する四半期純利益	105,054	2,860,959
親会社株主に帰属する四半期純利益	202,889	3,996,260

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	307,944	6,857,219
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△3,507	△6,210
繰延ヘッジ損益	△142,483	△142,495
為替換算調整勘定	1,101,946	△218,274
その他の包括利益合計	955,955	△366,980
四半期包括利益	1,263,899	6,490,239
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	879,812	3,629,426
非支配株主に係る四半期包括利益	384,087	2,860,812

(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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(追加情報)

(Cellebrite社における負債性金融商品)

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時価評価を行い負債として認識しており、当第1四半期連結会計期間末において、デリバティブ債務として10,617,720千円を計上しております。

また、当第1四半期連結会計期間において、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4,693,014千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デリバティブ評価損を営業外費用として計上する可能性があります。

当該負債の詳細及び連結貸借対照表計上額は、下記のとおりであります。

(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。

なお、当第1四半期連結会計期間末において、1,976,882千円を計上しております。

(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。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。

なお、当第1四半期連結会計期間末において、3,819,282千円を計上しております。

(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、当第1四半期連結会計期間末において、4,821,556千円を計上しております。

(新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響)

当第1四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)

該当事項はありません。