

2023年6月2日

 **サニ電子株式会社**

2023年3月期

決算説明会 説明資料



目次

2023年3月期 決算ハイライト

2023年3月期 決算ハイライト (Cellebriteを除くサン電子グループ)	04
営業利益 増減分析 (Cellebriteを除くサン電子グループ)	05
当社の業績に影響を及ぼす外部環境	06
グローバルデータインテリジェンス事業の取組み (旧モバイルデータソリューション事業)	07
新規IT事業の取組み	08
エンターテインメント事業の取組み	09

2023年3月期 決算概要

連結財務ハイライト	11
連結損益計算書	12

セグメント別概況 (連結)	13
連結貸借対照表	14
連結キャッシュ・フロー計算書	15
2024年度業績予想	16

持続的な成長に向けた取組み

成長に向けた取組み	18
成長戦略	19
投資に関する取組み	20
M&A 取得事例 :	
EK Tech Holdings Sdn. Bhd.の株式取得 (連結子会社化)	21
株主還元 (単体)	22
サン電子グループの時価評価額	23



2023年3月期 決算ハイライト

部材調達難、原材料費高騰の影響の中、 調達・売価の改善を進め売上計画を概ね達成

POINT 1

売上収益 **89.44** 億円
(対計画比： **97.22** %)

エンターテインメント関連事業
における遊技機メーカー向けの
制御基板販売が前倒し増加

POINT 2

営業利益 **▲0.32** 億円
(対計画比： **▲22.85** %)

原価低減、価格改定などの対策を推進し、
困難な市況の中で利益を創出したものの、
M&Aの費用105百万円計上により計画未達

POINT 3

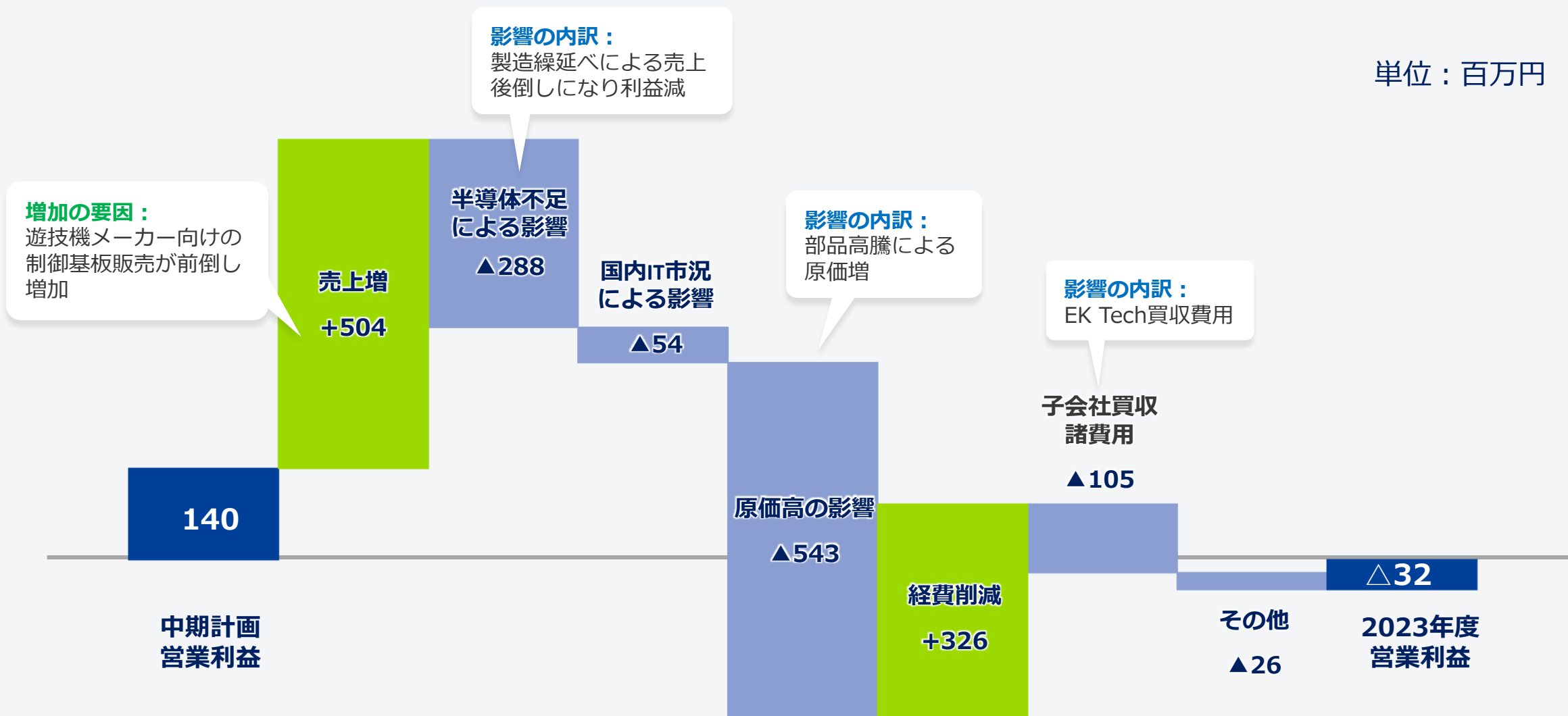
EK Tech Holdings社の
連結子会社化
買収金額 27百万MYR
(**844**百万円)

新規IT事業とのシナジー効果、
ASEAN地域への進出の拠点

(単位：百万円)	2023/3 計画	2023/3 実績	2024/3 計画	2025/3 計画
売上高	9,200	8,944	10,800	13,300
営業利益	140	▲32	560	1,680
営業利益率 (%)	1.5%	▲0.36%	5.2%	12.6%

営業利益 増減分析（Cellebriteを除くサン電子グループ）

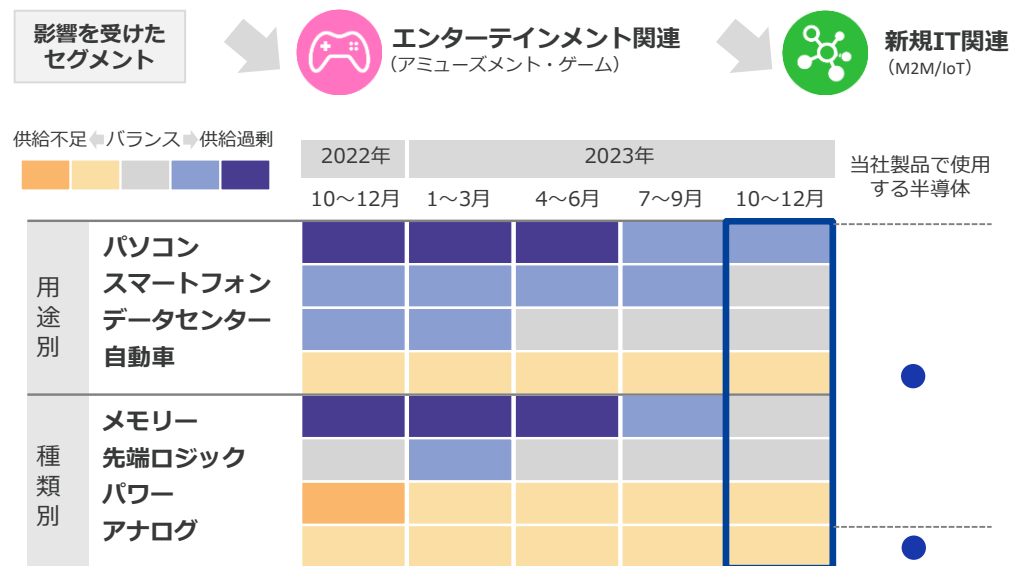
単位：百万円



当社の業績に影響を及ぼす外部環境

半導体の供給状況

2022年3月期は前期から引き続き、最先端プロセスではなく、汎用アナログ半導体製品の供給が不足。2023年も引き続き継続を予想。

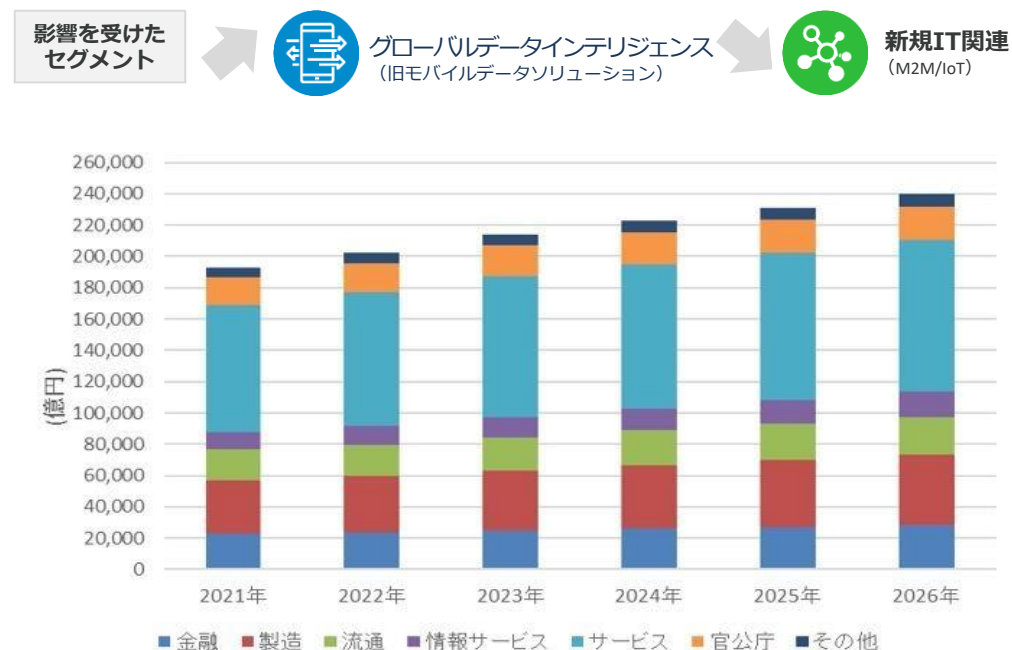


需給動向について1点（供給過剰）～5点（供給不足）で評価を依頼し平均値から作図。回答者はBCG・小柴優一氏、KPMGジャパン・岡本准氏、テクノ・システム・リサーチ・大森鉄男氏、加賀電子、グローバルネット・武野康彦氏、コアスタッフ、東海東京調査センター・石野雅彦氏、マクニカホールディングス、楽天証券・今中能夫氏、レスターホールディングス

出典：日本経済新聞 電子版 2023.1.4 半導体の供給過剰、解消は23年秋以降 車向けは逼迫続く

国内IT市場の市況

IT市場はCOVID-19・急激なインフレ・半導体不足などの影響を受け、企業システムのクラウド化やサブスクリプションビジネスの浸透、リモートワーク、といった、経済の変動に対して影響を受けにくいビジネス構造に変化、また、サプライチェーンやサイバーセキュリティの強化といった分野への投資の優先度は高く、IT開発に対するDX、AIによる課題解決が進みつつある。



出典：国内IT市場 産業分野別 支出額予測、2021年～2026年（出展：IDC Japan）

※モバイルデータソリューション事業は2023年4月1日より名称を「グローバルデータインテリジェンス事業」に変更致しました。

グローバルデータインテリジェンス事業の取組み (旧モバイルデータソリューション事業)



DXの拡大とともに情報セキュリティ市場の需要も拡大 安心安全な社会づくりのために様々なソリューションを提案

▼ 2023年3月度の販売状況

近年の犯罪捜査において、デジタル(データ)証拠の重要性がより高まっている背景から、法執行機関向け販売は堅調に推移

Mobilogyブランドを国内携帯販売会社へ展開

欧米の携帯電話ショップで導入シェアトップを誇る携帯電話販売店様向け専用ツール、Mobilogy Nowのサービスを展開

Mobilogy Nowは、新規に携帯電話を購入されたお客様へのサービスとして、電話帳や写真などのデータ移行、データのバックアップと再書き込みなどの機能を備え、操作履歴を本部で一括管理でき、販売店企業様の店舗管理に最適



今後の取組み : UFED Touch 3

UFED Touch2の後継機種としてUFEDTouch3の販売を開始
UFED Touch3 Tabletは、ラボ、遠隔地、現場など、あらゆる場所で包括的なデータ抽出収集能力を実現。
デジタル証拠を二次汚染するリスクを排除した専用の収集ハードウェアで、迅速かつ安全にデータを抽出



今後の取組み : 独自フォレンジックトレーニングの実施

現場に合わせたフォレンジックトレーニングを実施することにより、公的機関の現場に情報の共有化を行い、新規顧客開拓を図る

※モバイルデータソリューション事業は2023年4月1日より名称を「グローバルデータインテリジェンス事業」に変更致しました。



厳しい競争環境を乗り越え、市場の確保を目指し 更なる事業拡大を目指す

▼ 2023年3月度の販売状況

半導体供給不足、部材の調達難、部材価格の高騰の長期化により、厳しい状況下ではあったが、3GからLTE（4G）へのマイグレーションの需要により売上を確保

プラットフォーム事業の本格展開

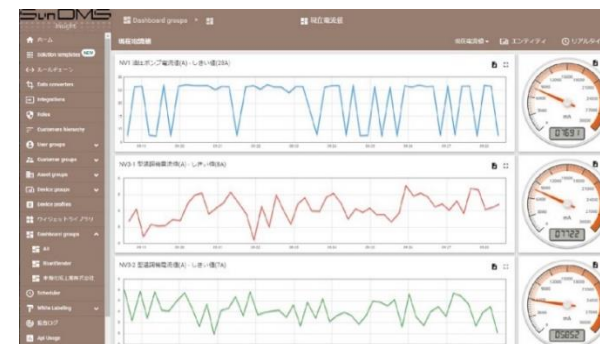
既存の「Rooster」シリーズ販売中心の事業から、クラウドサービス「SunDMS」、IoTゲートウェイ「BlueXtender」を軸としたプラットフォーム事業を展開

今後の取組み：進化するプラットフォーム事業

「BlueXtender」でメーカーが異なる様々なBluetooth®デバイスを長距離通信化、デバイスの計測値を一目で見えるかできるダッシュボード「SunDMS Insight」でアラートの設定、帳票出力機能などを組み合わせることでより効率的なデバイス管理を実現する



SunDMS





長い経験と豊富なIP資産を生かし、 安定したキャッシュフローを創出

▼ 2023年3月度の販売状況

アミューズメント

主要取引先である遊戯メーカーの遊技機の販売が好調に推移したことにより、制御基板の受注が増加。半導体不足、原価高騰の中供給を果たし売上増に寄与

ゲーム

「SUNSOFT is back !」として2022年8月に公式チャンネルにて復活を宣言。新作の情報解禁を行う。

2023年2月にPCゲーム「いっき団結」をSteamでリリース。最大16人のプレイヤーによるオンライン協力プレイ。発売初日に日本の売上トップ10に入り、当社レトロゲームIPが市場で通用した好例となった

SUNSOFT®



今後の取組み：アミューズメント

販売台数が増加している遊技機メーカーの取組みに追随し、長い経験から蓄積したノウハウを元に新しい価値を提供する取組みを継続
新たに導入されるスマート遊技機のどれに対してもハード（設計・量産）、ソフト（企画、映像制作、プログラム）の全てにおいて高クオリティーな商品を提供する

今後の取組み：ゲーム

ゲームボーイソフト「トリップワールド」をカラー化し移植した「トリップワールドDX」、91年に発売しファミコンで人気タイトルとなった「へべれけ」のリメイク版（プラットフォーム未定）を2023年度内に発売予定。
その後も過去のレトロ作品の移植、リメイク作品を多数開発中

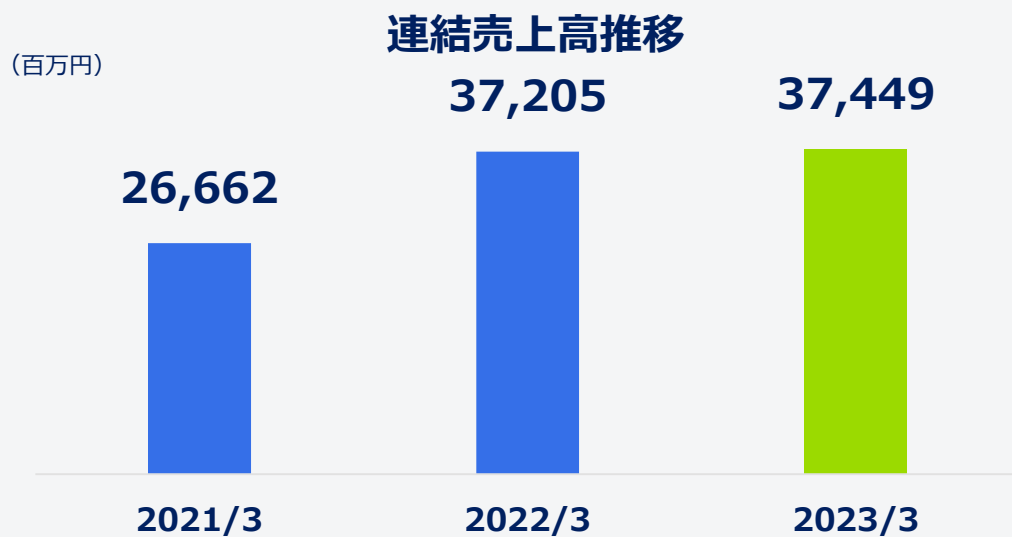
SUNSOFT®



2023年3月期決算概要

連結財務ハイライト（連結）

- ・ グローバルデータインテリジェンス（旧モバイルデータソリューション）事業、及びエンターテインメント関連事業において**受注が堅調に推移**
- ・ 売上総利益については世界的なインフレ等の影響により**前期比3.0%の減少**
- ・ 将来成長に向けた**先行投資として研究開発活動へ注力**



連結損益計算書（連結）

POINT

連結の経常利益は為替差益28億95百万円、
デリバティブ評価益121億7百万円を計上したこと等により増益

	2022/3	2023/3	
	実績	実績	増減率（%）
(単位：百万円)			
売上高	37,205	37,449	+0.7%
売上原価	10,868	11,912	+9.6%
売上総利益	26,337	25,537	▲0.3%
販売費及び一般管理費	24,977	27,248	+9.1%
営業利益	1,360	▲1,711	---
経常利益	9,674	14,175	+46.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	2,819	6,878	+143.7%

セグメント別概況（連結）



グローバルデータインテリジェンス (旧モバイルデータソリューション)

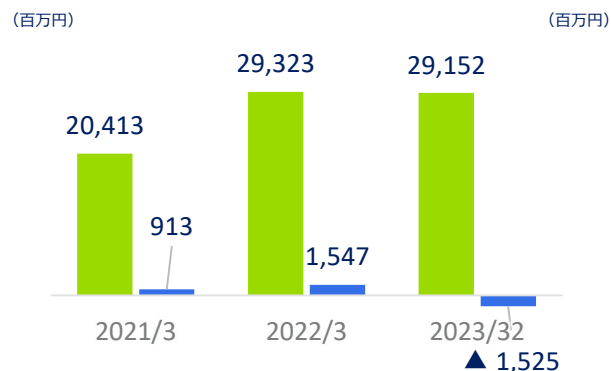
売上高 **29,152百万円**

構成比率 **77.8%**

概況

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するも、Cellebrite社が当第4期から連結除外になり、最も売上が多い第4期の売上が含まれないことにより減収減益。

■セグメント別売上高 ■セグメント別利益



エンターテインメント関連 (アミューズメント・ゲーム)

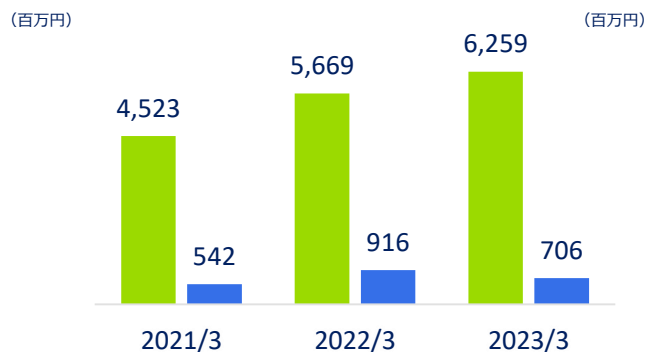
売上高 **6,259百万円**

構成比率 **16.7%**

概況

半導体不足などによる部品・部材の高騰による原価高となるものの、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、増収減益。

■セグメント別売上高 ■セグメント別利益



新規IT関連 (M2M/IoT)

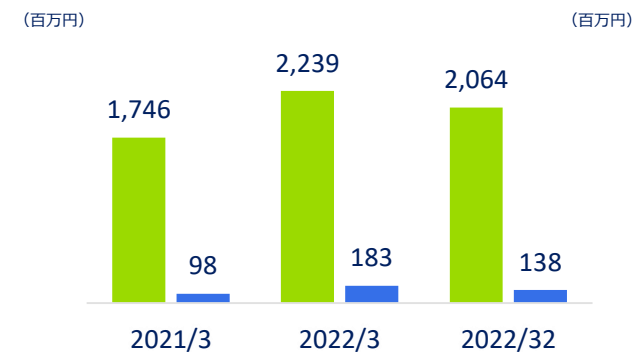
売上高 **2,064百万円**

構成比率 **5.5%**

概況

部品の調達難により出荷数量が減少。さらに原材料高騰の影響により、減収減益。

■セグメント別売上高 ■セグメント別利益



※モバイルデータソリューション事業は2023年4月1日より名称を「グローバルデータインテリジェンス事業」に変更致しました。

連結貸借対照表（連結）

POINT

Cellebrite社持分法へ移行に伴い、現金280億円、負債490億円が減少し、価格調整条項により付与された権利の時価43億円、投資信託への投資約70億円などを計上し、投資その他の資産が135億円増加。

	2022/3		2023/3	
	(単位：百万円)		実績	実績 前期比 (%)
現金及び預金	31,679	3,139	9.9%	
その他流動資産	40,785	20,697	50.7%	
有形固定資産	3,468	1,629	47.0%	
無形固定資産	4,197	775	18.5%	
投資その他の資産	1,957	15,518	792.9%	
資産合計	82,088	41,758	50.9%	
流動負債	38,961	4,025	10.3%	
固定負債	16,086	2,720	16.9%	
負債合計	55,047	6,744	12.3%	
株主資本	23,865	33,374	139.8%	
その他包括利益累計額	512	1,534	299.6%	
新株予約権	2,663	79	3.0%	
非支配株主持分	-	-	-	
純資産合計	27,040	35,014	129.5%	
負債・純資産合計	82,088	41,758	50.9%	

連結キャッシュ・フロー計算書（連結）

POINT

当期純利益139億60百万円、投資有価証券の取得115億13百万円、
子会社株式売却による収入305億14百万円

(単位：百万円)	2022/3	2023/3	
	実績	実績	コメント
営業活動による キャッシュ・フロー	3,633	▲13,519	法人税支払いにより約119億円、売掛債権増加により約36億円のキャッシュアウト
投資活動による キャッシュ・フロー	4,021	▲25,131	投資有価証券の取得185億円 金銭の信託の取得による支出109億円 有価証券償還による収入33億87百万円
財務活動による キャッシュ・フロー	▲3,037	25,574	子会社株式売却による収入305億14百万円 短期借入金の減少33億39百万円 自己株式の取得による支出27億42百万円
現金及び現金同等物の 期首残高	21,113	27,438	
現金及び現金同等物の 期末残高	27,438	2,934	Cellebrtie社の連結除外、サン電子の法人税支払い及び金融商品への投資を実施したことで減少
フリー・キャッシュ・フロー	7,654	▲38,650	法人税支払い119億円、投資有価証券取得185億円、金銭の信託の取得109億円などにより減少

2024年3月期の業績予想については、
昨今の地政学的リスクや金融不安による影響が不透明な事、
また、当社の持分法適用会社であるCellebrite DI.Ltd.において認識している
価格調整事項、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の影響を現時点で合理的に算出することが
困難なことから**連結業績予想の開示が可能になった段階で速やかに
公表いたします。**



持続的な成長に向けた取り組み



戦略の方向性

新製品・
新サービスの
企画立案

重点成長事業
の
M&A展開

現状製品・
サービスの
見直し

現状製品・
サービスの
販売方法の向上



新技術開発

基盤となるハードウェアとテクノロジー技術をさらに研鑽

実施する施策

研究開発部の発足

関連事業への投資

マーケティング部と技術開発部を統合し「研究開発部」を設立
サン電子の製品のベースとなる技術の開発を担い、関連事業の拡大を支える

POINT 1

研究開発部の役割

技術力でサン電子の各事業部の事業成長を支える

POINT 2

外部企業・大学との連携

要素技術開発および、先進技術開発を行う

事業部

スマートファクトリ

ヘルスケア

セキュリティ

データビジネス

研究開発部

関連事業へのM&Aを推進、 人的資源への積極的な投資を行なう

POINT 1

関連事業へのM&Aの推進

グローバル市場の拡大
独自技術の獲得
事業の効率化



POINT 2

人的資源への投資

研修・教育体制の見直し
タレントマネジメントシステムの活用

2023年3月期 M&A取得事例

EK Tech Holdings Sdn. Bhd.の株式取得（連結子会社化）

エリア

ASEAN
(マレーシア)

目的

IoT/M2M事業との
シナジー効果

M&A 取得事例 : EK Tech Holdings Sdn. Bhd.の株式取得 (連結子会社化)

IoT/M2M事業とのシナジー効果を期待 新たな価値の提供、ASEAN地域へ事業基盤を拡大



シナジー効果

新規IT関連事業

IoT

M2M

EK Tech社の概要

会社名	EKTech Holdings Sdn Bhd
所在地	Petaling Jaya, Selangor, Malaysia (クアラルンプール国際空港から車で約50分、 クアラルンプール中心地から車で約30分)
事業内容	情報通信技術、 3G/4G/LTE(無線通信)のネットワークのモニタリングサービス
連結子会社	EKTech Communications Sdn Bhd (ECS) Communication solutions及びサービスの提供 EKTech Systems Engineering Sdn Bhd (ESE) システムインテグレーション&セキュリティシステムサービス EKTech Eureka MSC Sdn Bhd (EEM) グループのネットワークモニタリングサービスを提供



EK Tech社の特徴

2002年3月に設立後、マレーシア国内の企業に対して、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。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いる。サン電子から取締役が常駐し、シナジー強化へ取り組む。

基本方針

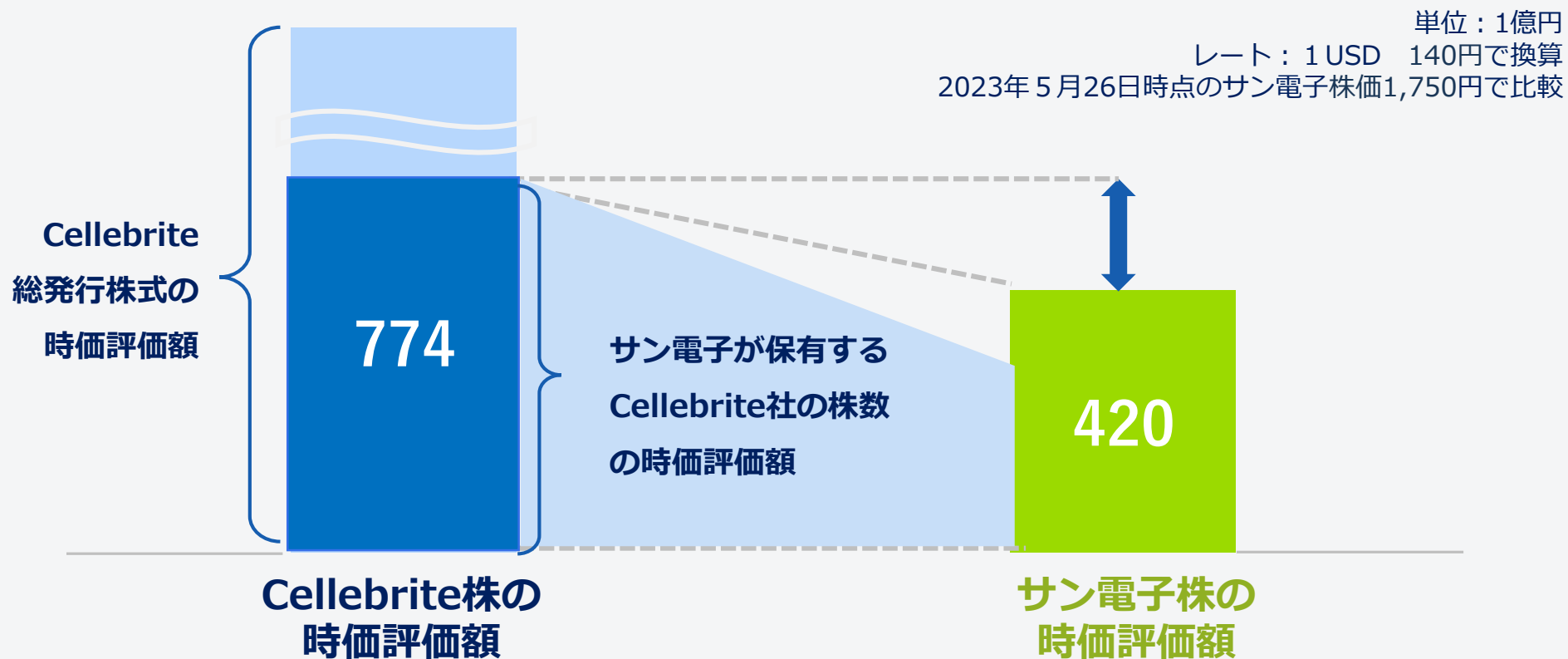
中長期の事業収益基盤を考慮しつつ、
業績に応じた積極的かつ弾力的な利益配当を行ってまいります

		2022/3	2023/3
配当金	(年間)	40.00円	20.00円
	(期末)	20.00円	20.00円
	(第2四半期末)	20.00円	0円
配当性向(連結)		33.9%	6.8%

※2024年3月期の配当に関しては現時点では未定です

サン電子グループの時価評価額

ナスダック市場に上場しているサン電子の持ち分法適用会社（95,597,718株を所有）であるCellebrite社のサン電子保有株数の時価総額は約774億円、サン電子の時価総額評価は約420億円の評価にとどまっており株価は割安。

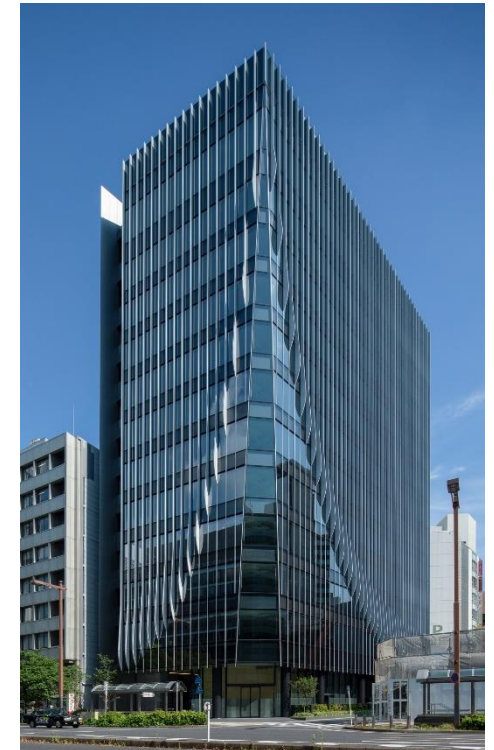




參考資料

会社概要

会社名	サン電子株式会社（英名：SUNCORPORATION）
所在地	愛知県名古屋市中村区名駅四丁目2番25号 名古屋ビルディング桜館2階
設立年月日	1971年4月16日
代表者	代表取締役社長 内海龍輔
事業内容	グローバルデータインテリジェンス事業、 エンターテインメント関連事業、新規IT関連事業、その他
特色	デジタルインテリジェンスプラットフォームを提供するグローバルデータ インテリジェンス、遊技機やゲーム等の企画・開発・販売を手掛けるエン ターテインメント、国内シェア上位の「Roosterシリーズ」の通信機器を 基軸にDXソリューション展開する新規IT関連事業等、幅広い市場に対して オリジナルの製品サービスを展開
資本金	2,086百万円（2022/3期）



夢・挑戦・創造

私たちサン電子は、積み上げてきた技術力、卓越したエンジニアたちの発想により、新鮮で斬新な製品を生み出してきました。

「挑戦する精神」を持ちつづけ、技術のサン電子だからこそできる「たのしさ」と「便利さ」をカタチにする力で社会が求める多様なニーズに応え、未来を明るい光で照らしつづけます。

Ambition

夢

期待に応える

Challenge

挑戦

果敢に挑む

Creation

創造

新しい価値創造

基本理念

情報通信&エンターテインメントで人々を幸せにする

サン電子のDNA

夢・挑戦・創造



1971年
サン電子株式会社を設立

エレクトロニクス関連機器の製造・販売を目指し誕生



1985年
ファミコン向けソフトを開発「SUNSOFT」シリーズ発売開始

愛知県江南市に本社ビルが完成、事業体制が確立し拡大へ



1985年
自社ブランドモデム「マイルーパー300」開発・販売

自社ブランドの確立、業界初のシステムを開発・販売、営業拠点が全国に拡大



2007年
Cellebrite社 株式取得

JASDAQ市場に上場、Cellebrite社を子会社化し、グループのグローバル展開加速



2010年
モバイルルーター「Roosterシリーズ」を開発・発売。M2M市場に本格参入



2020年
5GとARスマートグラスを活用した遠隔作業支援ソリューション「AceReal for docomo」の提供開始

創業50周年を迎え、グローバルな企業へシフト



「挑戦する精神」

1

情報通信とエンターテインメントへの集中

安心や安全を作る技術、楽しさ、豊かな心を社会に提供します

2

企業価値の向上を図る

各分野での挑戦を通じ蓄積してきた経営資源を融合し、世界に通用する企業への成長を目指します

3

ベンチャー精神で自ら行動する

チャレンジ精神を忘れず、斬新な発想と次代の成長の原動力を大切にします

ディスクレームー



本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。

また、本資料は決算データ・会社データについては2023年5月15日現在のデータに基づいて作成されております。

本資料に記載された意見や予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、

その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがあります。

IR問い合わせ先：サン電子株式会社 IR窓口

E-mail : ir@sun-denshi.co.jp

