



PTW

ポールトゥウィンホールディングス株式会社

2025年1月期 第2四半期(中間期) 決算説明資料

■ 証券コード | 3657
■ 銘柄略称 | ポール HD

2024年9月12日



決算説明会概要

決算期 : 2025 年 1 月期 第 2 四半期 (中間期)
開催日時 : 2024 年 9 月 12 日 15 : 00-15 : 22
登壇者 : 代表取締役社長 橘鉄平
取締役管理部部長 山内城治

【橘】代表取締役社長の橘です。

本日はポールトゥウィンホールディングス 2025 年 1 月期第 2 四半期決算説明会をご視聴くださり、ありがとうございます。今日の説明会では、私から実績、今後の見通しの概要、CFO の山内から詳細をお話します。説明後、質疑応答の時間とします。それでは説明に入ります。

2025年1月期 第2四半期実績

PTW

好調な海外ソリューションが牽引し、
赤字予想一転 黒字着地

売上高

24,288 百万円

前年同期比 **+11.0%**

予想比 **+1.9%**

前期4Qを底として、
事業整理の効果発現・各種一時費用の減少により
安定的な利益体質への改善が進む

営業利益

359 百万円

前年同期比 **△36.2%**

予想差 **+4.7 億円**

3

まず、2025 年 1 月期第 2 四半期の実績です。

決算の全体概要ですが、海外ソリューションが好調に推移して、売上は前期比+11%の 242 億 8800 万円で上半期では過去最高売上となりました。営業利益に関しては、△1 億円の赤字予想が一転し、+3 億 6000 万円の黒字着地となりました。前期比、営業利益は減少していますが、一時費用の 6 億円を除けば、実態としては 9 億円程度の営業利益で 4 億円の増益だったと言えます。

また、第 2 四半期 3 か月単独では 6 四半期ぶりに営業利益 4 億円を超えました。前期 第 4 四半期を底として、事業整理の効果が表れてきて、一時費用も減少してきたことで、安定的な利益体質への改善が順調に進んでいます。

収益性の改善は順調に進捗、足元の国内市況を踏まえ予想を修正
不確定要素に関して保守的に精査、期末のサプライズを防ぐ



© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

4

次に、通期予想修正についてです。

収益性の改善は順調に進んでいますが、通期予想は最近の国内市況を踏まえて修正しました。特に国内ソリューションにおいて、下期における不確定要素を保守的に精査して、悪材料は早めに出し、期末でのサプライズを防ぐために、このタイミングで予想を修正しました。修正の詳細については、後ほど山内よりご説明しますが、国内ソリューションの状況について、私から説明します。

国内ソリューションにおいては、上期において一部 EC 大型案件の計画外の終了及び、一部ゲームメーカーにおける新規タイトルの開発の中止・延期の動きが起きています。一方で、当社では昨年来、国内ソリューションにおける人員体制強化のため、採用活動を進めており、国内での長期的な売上及び利益の増加を目指しています。市況の影響で計画よりは案件獲得が伸び悩んでいますが、新ハードや大型ソフトのリリースが控えているため、この冷え込みは一過性のものと認識して、長期的な視点で営業活動を行っています。

また、一部 EC 大型案件の終了に対しても、新たな案件開拓などのリカバリ策を進めています。これらを踏まえて、国内ソリューションについては保守的に業績予想を修正しましたが、市況が回復した際には、売上をさらに拡大できる体制が整っており、収益性も改善する見込みです。

- ゲーム開発アウトソーシング運営会社Ghostpunch Games, LLCに対して13.15百万USドルでM&Aを実施

本件の目的

- 大型有力タイトルの受託開発で高い業界認知度を持つ企業の参画
- ゲーム開発アウトソーシングサービスの追加

当社グループのワンストップサービスを更に強化

グループ全体の売上・利益の拡大



© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved. 5

先日リリースした Ghostpunch の M&A についてです。9 月 1 日に無事クロージングし、当社グループの一員として、早速事業を開始しています。今回、この M&A を実施した目的は、

- Ghostpunch はゲーム業界では長年よく知られている会社で、PC やコンソール向けの大型有力タイトルの受託開発を中心に、売上・利益ともに大きく成長している企業であること
- Ghostpunch のゲーム開発が新たなアウトソーシングサービスとして追加できること

です。これにより、当社グループの既存顧客に対して、より幅広いサービスの提供が可能になり、高い競争力を持って顧客のニーズに対応して、売上・利益の更なる拡大が期待できます。今後も適時適切な判断のもと、当社グループの工程、地域、分野を拡大する M&A を推進していきます。

では、ここから実績や今後の見通しの詳細について、山内から説明します。

第2四半期 連結決算概況(予想比)

PTW

- 売上は海外ソリューションが受注増加、円安により牽引し、**達成率+1.9%**
- 営業利益は海外ソリューションが売上計画を上回り、事業整理費用の後ろ倒しがあったこと、国内ソリューションでは採用効率化による採用費計画を下回ったことにより、**赤字予想が一転し、黒字着地**

	当期実績 2025/1期 第2四半期 (2024/2-2024/7)		当期予想 2025/1期 第2四半期 (2024/2-2024/7)		予想比	
	金 額	利益率	金 額	利益率	差額	達成率
売上高	24,288	—	23,840	—	+447	+1.9%
営業利益	359	1.5%	△118	2.5%	+478	—%
経常利益	410	1.7%	△124	2.0%	+535	—%
親会社株主に帰属する 中間純利益	△184	△0.8%	△860	△1.4%	+675	—%

単位:百万円

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.
7

【山内】

CFO の山内です。では、実績の詳細について、私から説明します。

予想比の連結決算概況です。売上は、海外ソリューションで予想を上回り推移しましたが、国内ソリューション、メディア・コンテンツは予想を下回りました。海外ソリューションではゲーム業界の市況の回復、円安効果がありましたが、国内ソリューションでは一部 EC 大型案件の終了がありました。

営業利益は、国内ソリューションで人材採用の効率化による採用費用の削減、海外ソリューションでは計画を上回る受注、事業整理費用の後ろ倒しがあり、2Q で 1 億円の赤字予想が、一転して 3 億 5900 万円の黒字となり、収益性の改善が前倒しで進んでいます。

第2四半期 連結決算概況(前期比)

PTW

- 海外ソリューションが売上を牽引し、前期比+11.0%増収
- 海外ソリューション、メディア・コンテンツを中心に既存事業の収益性の改善が進むが、一時費用(海外事業整理費用341百万円、ゲーム共同開発追加負担229百万円、メディア・コンテンツでの債権引当金58百万円)が発生し、営業利益は減少

単位:百万円	当期実績 2025/1期 第2四半期 (2024/2-2024/7)		前期実績 2024/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		前年同期比	
	金 額	利益率	金 額	利益率	増減額	増減率
売上高	24,288	—	21,884	—	+2,403	+11.0%
売上総利益	5,539	22.8%	5,432	24.8%	+106	+2.0%
営業利益	359	1.5%	564	2.5%	△204	△36.2%
経常利益	410	1.7%	447	2.0%	△37	△8.3%
税金等調整前 中間純利益	329	1.4%	155	0.7%	+173	+111.4%
親会社株主に帰属する 中間純利益	△184	△0.8%	△321	△1.4%	+136	—%
(参考) EBITDA	945	3.9%	1,095	5.0%	△149	△13.7%

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.
8

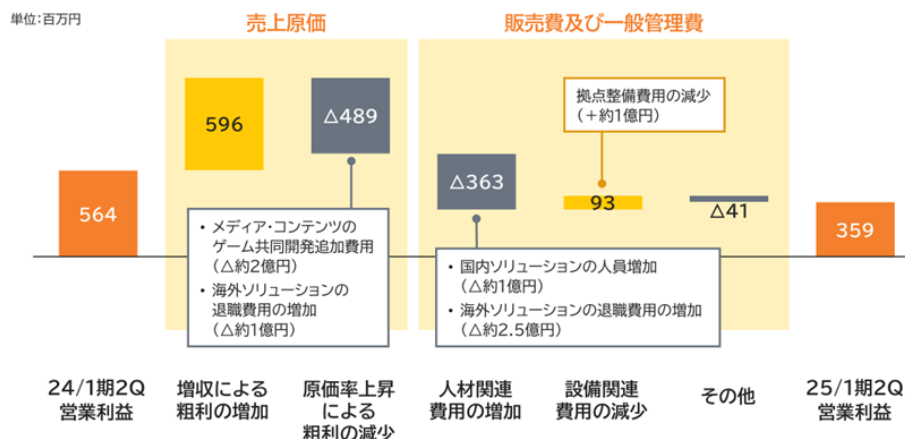
前期比の連結決算概況です。売上は前期比でも海外ソリューションが 20%以上の成長をしており、連結売上の増加を牽引しています。海外ソリューション、メディア・コンテンツで既存事業の収益性改善が進んでいるところですが、上期では海外ソリューションで退職金などの事業整理費用、メディア・コンテンツでゲーム共同開発追加負担、債権引当金が発生し、営業利益は減益となりました。

当期純利益は、前期と比べると大きな特別損失の発生はなく、増益となりました。

第2四半期 連結営業利益 増減分析

PTW

- 増収による利益の増加は予定通りに進捗
- 売上原価は、海外ソリューションの事業整理(拠点閉鎖、人員調整)費用、メディア・コンテンツのゲーム共同開発追加負担が一時的に発生
- 販売管理費においても、海外ソリューションの事業整理費用が発生



(注)「増収による粗利の増加」は24/1期2Qにおける売上総利益率(24.8%)で売上が増加したと仮定した場合の粗利増加額

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.
9

連結営業利益の増減分析については記載のとおりで、内容については前期比でお話した通りです。

第2四半期 業務別概況

PTW

- 国内ソリューション：ゲーム、Tech分野が売上牽引、拠点整備統合費用279百万円減少し営業増益
- 海外ソリューション：円安も寄与し増収、事業整理費用341百万円発生するも、事業整理の進展により収益性が改善し、営業増益
- メディア・コンテンツ：ゲーム共同開発追加負担229百万円、債権引当金58百万円発生し営業損失

単位：百万円			当期実績 2025/1期 第2四半期 (2024/2-2024/7)		前期実績 2024/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		前年同期比	
			金 額	利益率	金 額	利益率	増減額	増減率
国内 ソリューション	売上高	外部	12,261		11,297		+963	+8.5%
		内部	119		91		+27	+29.7%
		計	12,381		11,389		+991	+8.7%
	営業利益		1,013	8.3%	750	6.6%	+262	+35.0%
海外 ソリューション	売上高	外部	9,029		7,337		+1,691	+23.1%
		内部	62		50		+11	+22.6%
		計	9,091		7,388		+1,702	+23.0%
	営業利益		△51	△0.6%	△111	△1.5%	59	－%
メディア・ コンテンツ	売上高	外部	2,997		3,249		△251	△7.8%
		内部	18		10		7	+71.8%
		計	3,015		3,260		△244	△7.5%
	営業利益		△480	△16.0%	57	1.8%	△537	－%

(注)「売上高」の「外部」は外部顧客への売上高、「内部」は業務間の内部売上高・振替高、営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

10

業務別概況です。一時費用は、記載の通り、前期あったものが当期なくなった、前期なかったものが当期発生したこととの組み合わせで、各業務の営業利益が増減しています。

本ページの補足としては、海外ソリューションの売上 17 億円の伸びについては、オーガニックに 9 億円、為替影響で 8 億円増加しています。また、海外ソリューションで前期 4 億円ほどあった新規事業費用は 2.5 億円へ減少しています。

業務別概況 四半期業績推移

PTW

- 2Q単独(3か月)の実績として営業利益4億円超を達成(6四半期振り)。前期4Qを底として、各種一時費用も減少しており、**安定的な利益体質への改善が進む**

単位:百万円		2024/1期				2025/1期				前Q比 (B)-(A)
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q (A)	2Q (B)	3Q	4Q	
	売上高	10,924	10,960	11,737	13,102	11,963	12,324	-	-	+361
	営業利益	298	266	138	△257	△123	483	-	-	+606
	営業利益率	2.7%	2.4%	1.2%	△2.0%	△1.0%	3.9%	-	-	+4.9Pt
国内 ソリューション	売上高	5,663	5,634	6,015	6,209	6,189	6,072	-	-	△117
	営業利益	327	422	253	507	527	485	-	-	△41
	営業利益率	5.8%	7.5%	4.2%	8.2%	8.5%	8.0%	-	-	△0.5Pt
	(B)-(A)	一部EC大型案件終了の影響で、売上高・営業利益ともに微減								
海外 ソリューション	売上高	3,675	3,662	4,398	4,360	4,306	4,723	-	-	+417
	営業利益	43	△154	362	△120	△243	192	-	-	+435
	営業利益率	1.2%	△4.2%	8.2%	△2.8%	△5.7%	4.1%	-	-	+9.7Pt
	(B)-(A)	既存事業の収益性改善が進み増収増益、事業整理費用は1Q:270百万円、2Q:71百万円と減少								
メディア・ コンテンツ	売上高	1,586	1,662	1,323	2,531	1,467	1,529	-	-	+61
	営業利益	12	44	△404	△612	△330	△150	-	-	+179
	営業利益率	0.8%	2.7%	△30.6%	△24.2%	△22.5%	△9.8%	-	-	+12.6Pt
	(B)-(A)	一時費用が1Q:ゲーム共同開発追加負担229百万円、2Q:債権引当金58百万円と減少								

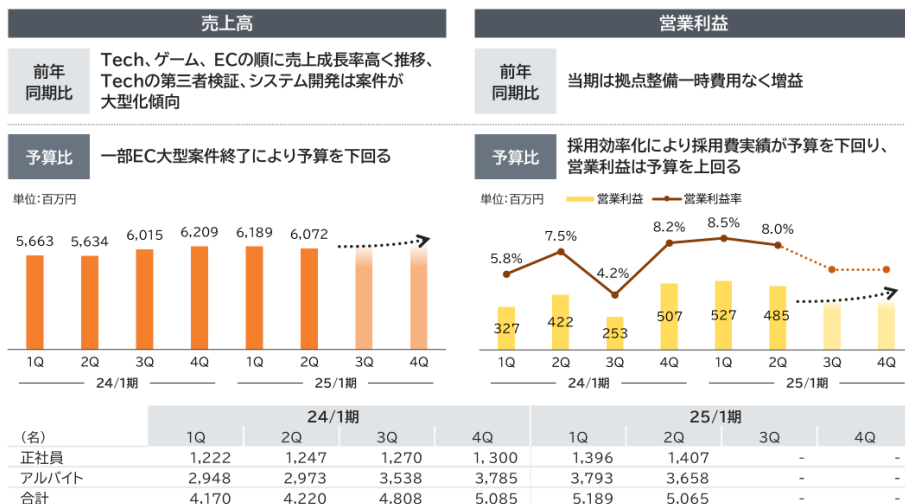
(注) 売上高は外部顧客への売上高、営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

11

各業務の四半期業績推移については、ご覧の通りです。海外ソリューションは今期1Q、メディア・コンテンツは前期4Qを底に事業整理が進み、収益性が改善していますが、国内ソリューションは一部EC大型案件の終了があり、Q on Qで減収減益となりました。今期2Q3か月の営業利益は、3四半期ぶりに黒字化、6四半期ぶりに4億円を超え、前期4Qを底として収益性がV字回復しています。

- Tech分野(第三者検証、システム開発)、ゲーム分野が売上を牽引し、前年同期比増収
- 利益面は、前期上期拠点整備一時費用279百万円が当期上期では発生なく増益
- 一部EC大型案件の終了があり、他案件開拓などのリカバリ策実施中



(注) 売上高は外部顧客への売上高、営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

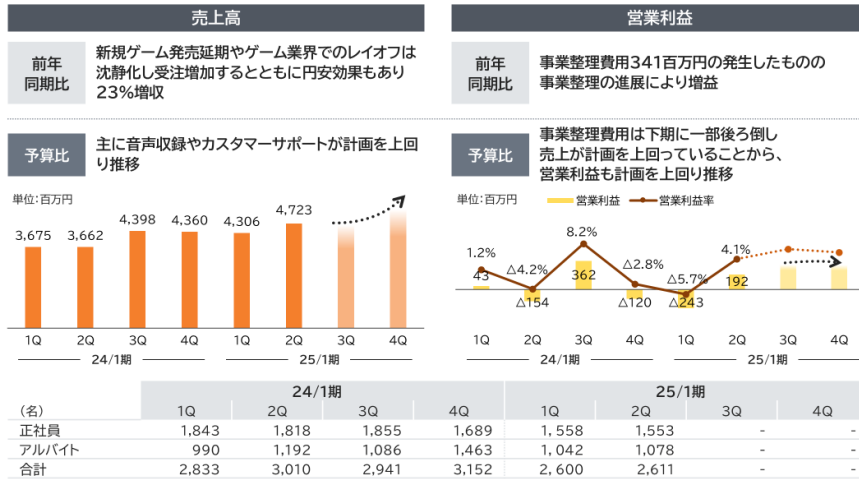
© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

12

国内ソリューションです。国内ソリューションでは、ゲーム、Tech、E コマースの3つの分野に分けて説明していますが、売上割合はゲーム 40%、Tech30%、E コマース 30%くらいです。前期までは 50%、25%、25%とお話していましたが、PTW ジャパンを海外ソリューションに移したため、ゲームの割合が減少しています。

ゲームではデバッグ、カスタマーサポート、Tech ではテスト、システム開発、E コマースではモニタリング、カスタマーサポートの業務を行っています。成長率としては、前期比、Techとゲームが2桁成長していますが、ECは1桁成長となりました。これは何度か説明したとおり、一部EC大型案件が終了したためです。

- 売上は、当期に入りゲーム業界の市況が回復し、円安効果もあって前年同期比大幅増収
- 利益面は、事業整理(英国グラスゴー拠点閉鎖、人員整理)費用341百万円発生したものの、既存事業では市況回復、事業整理の進展による人件費抑制によって営業利益も増益

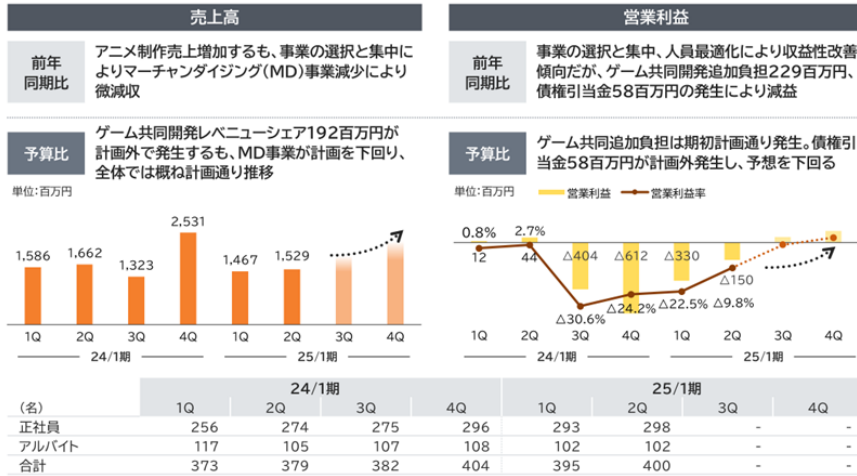


© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

13

海外ソリューションです。海外ソリューションでは、カスタマーサポート、デバッグ、翻訳・言語テスト、音声収録、グラフィック開発を行っています。およその売上割合は、カスタマーサポート 20%、デバッグ 20%、翻訳・言語テスト 20%、音声収録 30%、グラフィック開発 10%です。今後は Ghostpunch によるゲームの受託開発もサービスとして入ってきます。1Q で事業整理の目途が立ち、2Q で黒字化し、今後は四半期ごとに黒字を見込んでいます。4Q には Ghostpunch の業績も寄与してきます。

- アニメ制作は制作単価向上もあり売上増加するも、不採算事業整理により減収
- 利益面は、ゲーム共同開発追加負担229百万円及び債権引当金58百万円が発生し損失、MD事業等の不採算事業とVTuber事業の受託・自社運営等の新規事業との入替を進める



© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

14

メディア・コンテンツです。メディア・コンテンツでは、グラフィック開発、アニメ制作・製作出資、ゲームパブリッシング、PRマーケティング支援、バリアフリー字幕・音声ガイド制作を行っています。およその売上割合は、ゲーム開発パブリッシング35%、グラフィック開発35%、アニメ制作10%、その他ステージ制作・マーチャンダイジングなど20%です。事業整理により、四半期ごとに赤字幅は縮小しています。3Q以降は黒字化を見込み、4Qでは複数のアニメ納品があり、売上増加を見込んでいます。最近売上が伸びているVTuber事業では、受託開発を行うとともに、歌手グループのプロデュースやレーベル運営、VTuberプロダクションを運営しています。

第2四半期 連結財政状態

- 配当金支払565百万円、有利子負債返済275百万円等により現預金減少
- 自己資本比率52.8%

単位:百万円	2025/1期 2Q末	2024/1期末	増減額
流動資産	17,682	17,223	+459
(うち、現預金)	(7,500)	(7,843)	(△343)
有形固定資産	2,151	2,365	△214
無形固定資産	2,428	2,324	+104
投資その他の資産	2,537	2,522	+14
固定資産	7,117	7,212	△95
資産合計	24,800	24,436	+363
流動負債	10,987	10,072	+915
固定負債	720	922	△202
負債合計	11,708	10,995	+712
純資産合計	13,092	13,441	△349
(うち、自己株式)	(△2,552)	(△2,552)	(+0)
負債・純資産合計	24,800	24,436	+363

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

15

連結財政状態については、ご覧の通りで、特段の補足はありません。

第2四半期 連結キャッシュ・フロー

PTW

- 収益性改善、センター開設減少し、営業・投資投資キャッシュフロー+1,457百万円増加
- 前期自己株式取得1,863百万円が当期発生なく、財務キャッシュフロー+826百万円増加
- 手元現預金は期首から343百万円減少し7,500百万円となるが、キャピタル・アロケーション方針どおり月商の2か月程度確保

	2025/1期 2Q (2024/2-2024/7)	2024/1期 2Q (2023/2-2023/7)	前年同期比
単位:百万円			
営業活動によるキャッシュ・フロー	718	145	+572
投資活動によるキャッシュ・フロー	△449	△1,335	+885
財務活動によるキャッシュ・フロー	△820	△1,647	+826
現金及び現金同等物に係る換算差額	208	192	+16
現金及び現金同等物の増減額	△343	△2,644	+2,301
現金及び現金同等物の期首残高	7,843	11,192	△3,349
現金及び現金同等物の期末残高	7,500	8,547	△1,047

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

16

連結キャッシュフローです。補足としては、有利子負債が48億円あり、ネットキャッシュは27億円になっています。

連結業績予想

PTW

- 市況及び自社状況を保守的に精査し、通期予想を売上△2%、当期純利益+31%修正
- 主に国内ソリューションの一部EC大型案件終了及びゲーム市況を踏まえ売上・利益を減額するが、税金費用が減少し、当期純利益は増額

単位:百万円	2025/1期 通期予想		修正比		2024/1期 通期実績	前期比	
	修正後	修正前	増減額	増減率		増減額	増減率
売上高	51,007	52,028	△1,021	△2.0%	46,724	+4,282	+9.2%
営業利益	1,803	2,212	△408	△18.5%	445	+1,357	+304.5%
経常利益	1,849	2,201	△352	△16.0%	525	+1,323	+251.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	322	246	+75	+30.9%	△1,920	+2,241	—
1株当たり 当期純利益	9.11円	6.96円	+2.15円	—	△53.27円	+62.38円	—
1株当たり配当金	16円	16円	—円	—	16円	—円	—

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

18

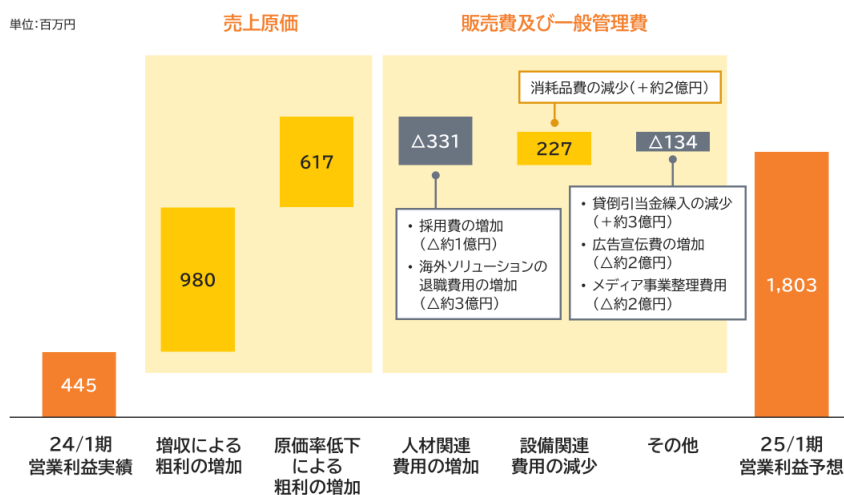
25年1月期の連結業績予想です。上期実績、下期見通しを踏まえ、9/10に業績予想の修正を行いました。売上高、営業利益、経常利益は下方修正となり、当期純利益は上方修正となりました。

内容は後ほど業務別に説明しますが、全体概要としては、国内ソリューションにおいては、一部EC大型案件の終了や一部ゲームメーカーにおいて新規タイトルの開発を中止、延期する動きがあり、売上高、営業利益、税金費用の減少が見込まれます。

海外ソリューション及びメディア・コンテンツにおいては、継続して取り組んでいる事業整理が順調に進んでおり、売上高、営業利益の増加が見込まれるものの、税金費用は繰越欠損金などにより抑えられた結果、親会社株主に帰属する当期純利益が期初予想を上回ることとなりました。

- 期初見立て通り、1Qに事業基盤再構築を行い、2Q以降に収益性改善が進んでおり、
通期営業利益率3.5%を目指す

単位:百万円



(注) 「増収による粗利の増加」は24/1期における売上総利益率(22.9%)で売上が増加したと仮定した場合の粗利増加額

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

19

連結営業利益予想の増減分析です。補足としては、25 年 1 月期の売上総利益率の改善幅については、期初の3%弱から1%強に見直しています。

■ 売上は既に47.6%の進捗。利益は一時費用の減少に伴い、順調に収益性が改善しており、修正後通期業績予想は達成可能と判断する

単位:百万円		2025/1期				
		上期実績	修正後 下期予想	修正後 通期予想	通期予想に 対する進捗率	修正前 通期予想
売上高		24,288	26,719	51,007	47.6%	52,028
営業利益		359	1,443	1,803	20.0%	2,212
営業利益率		1.5%	5.4%	3.5%	—	4.3%
国内 ソリューション	売上高	12,261	12,889	25,151	48.8%	27,859
	営業利益	1,013	787	1,801	56.3%	2,426
	営業利益率	8.3%	6.1%	7.2%	—	8.7%
	修正要因	国内ゲーム市況及びEC大型案件の終了を踏まえて売上・利益を減額				
海外 ソリューション	売上高	9,029	9,568	18,597	48.6%	16,923
	営業利益	△51	630	579	—	555
	営業利益率	△0.6%	6.6%	3.1%	—	3.3%
	修正要因	一時費用の上・下期での発生額を調整、好調な市況を反映して売上・利益を増額				
メディア・ コンテンツ	売上高	2,997	4,261	7,258	41.3%	7,245
	営業利益	△480	210	△269	—	△421
	営業利益率	△16.0%	4.9%	△3.7%	—	△5.8%
	修正要因	共同開発案件のゲームリリース延期で費用発生が来期となり利益を増額				

(注) 売上高は外部顧客への売上高、営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

20

業務別の連結業績予想です。売上成長率については、期初計画では、連結で 10%、国内ソリューション 18%、海外ソリューション 4%、メディア・コンテンツ 2%で見えていました。今回の修正により、連結で 9 %、国内ソリューション 7 %、海外ソリューション 16%、メディア・コンテンツ 2 %で見直しています。期初計画では、国内ソリューションで着実に業績をリードし、海外ソリューション、メディア・コンテンツを支える前提でしたが、海外が計画を上回り、国内が下回る見込みとなりました。

国内ソリューションでは、一部 EC 大型案件の終了及び一部ゲームメーカーにおける新規タイトルの開発の中止・延期の動きを受けて、売上・利益予想を引き下げました。中期的には新ハードや大型ソフトのリリースが控えているため、この冷え込みは一過性のものとして新タイトルの受注活動を進めております。また、一部 EC 大型案件終了に対しても、他案件開拓などのリカバリ策を進めておりますが、新規受注の獲得及び市況の動向を踏まえ、利益率の一時的な低下を見込んでおります。

海外ソリューションでは、ゲーム業界の市況が回復、円安により売上が計画を上回って推移しており、新規事業関連の人員調整を行った結果、順調に収益性改善が進んでおります。他方で、上期で終了予定だった事業整理の一部が下期へずれ込んでいることを踏まえて、上期の上振れをそのまま通期に上乗せすることなく、業績予想を修正しました。

メディア・コンテンツに関しては、共同開発ゲームのリリース時期の延期により、下期に予定していた償却費発生がなくなる点を踏まえて、期初予想を修正しました。

修正の詳細は、決算と同時開示している「高い関心が予想される事項」に記載していますので、合わせてご参照ください。

- ゲームの開発予算高騰に伴って開発本数は減少基調。賃上げや物価高騰も進行しているが、Tech分野(第三者検証、システム開発)の成長、業務のDX・AI化による労働生産性向上により、売上・利益ともに成長を図る

単位:百万円	2024/1期 実績			2025/1期 予想		
	上期	下期	通期	上期(実績)	下期	通期
売上高	11,297	12,225	23, 523	12,261	12,889	25,151
営業利益	750	760	1, 511	1,013	787	1,801
営業利益率	6.6%	6.2%	6.4%	8.3%	6.1%	7.2%

 課題 (24/1期)	● 成長分野のTechにおける売上は前期比+5%と停滞、+30%とした期初予算を下回る ● 家賃や人件費(正社員化・雇用化等)など固定費が増加	 打ち手 (25/1期) ● Tech分野の営業スタッフ増員、エンジニア採用強化 ● 顧客への価格転嫁 ● リモートワーク推進の継続
---	--	---

戦略

- グループ連携による全行程サポートでゲーム・エンタメ業界における存在価値の向上
- Tech分野(第三者検証、システム開発)での成長
- 業務のDX・AI化による労働生産性向上 (> プロジェクト管理ツール「FACT」の開発を公表)
- リモートワーク推進による地代抑制・広域での効率的な採用の実現

© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

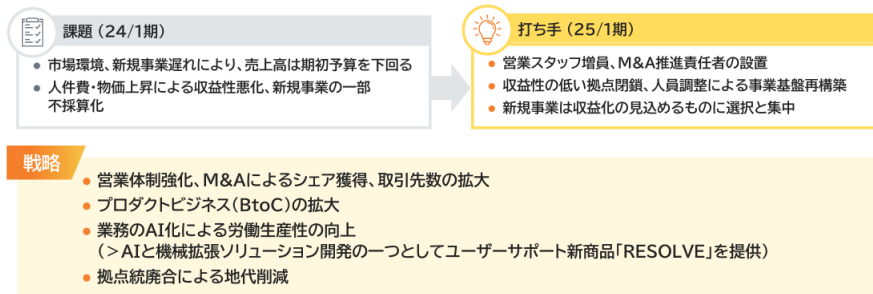
21

国内ソリューションです。前期比、ゲーム、Tech、EC とも 2 桁成長を前提としていましたが、ゲーム、EC は 1 桁成長へ修正しました。また、Tech は変わらず 2 桁成長を見込んでいますが、上期実績を踏まえ、引き下げ修正しています。戦略の一つの Tech 分野での成長は継続して取り組んでいるところです。

営業利益率については、上期は期初計画 7.0%を上回りましたが、下期は、市況の動向を踏まえ、案件の入れ替わり、人員配置や採用のタイムラグなどによる一時的な利益率の低下を保守的に織り込んでいます。

- ゲーム市場の成長鈍化に加え、欧米を中心に人件費・物価の急激な上昇がみられるが、プロダクトビジネスの拡大、業務のAI化による労働生産性の向上により、収益性改善を図る

単位: 百万円	2024/1期 実績			2025/1期 予想		
	上期	下期	通期	上期(実績)	下期	通期
売上高	7,337	8,758	16,096	9,029	9,568	18,597
営業利益	△111	241	130	△51	630	579
営業利益率	△1.5%	2.8%	0.8%	△0.6%	6.6%	3.1%



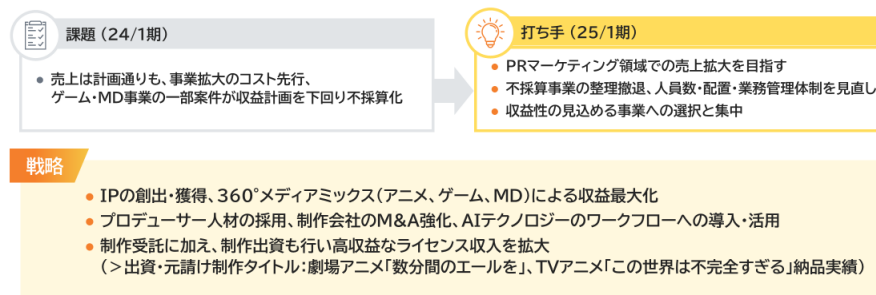
© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

22

海外ソリューションです。売上については、下期に Ghostpunch 分 5 億円を織り込みました。営業利益については、上期上振れ、費用の下期への後ろ倒れなどを勘案し、修正しています。戦略の一つの AI 化については、グラフィック開発、テスト、翻訳の分野で研究開発を進めています。なお、海外ソリューション予想の下期為替前提は 142 円です。

- キャラクター・コンテンツ市場の拡大が継続する一方、外注制作費は高騰。
IPの活用、M&Aやアニメーターの採用強化、制作出資を通じて、収益の最大化を図る

単位:百万円	2024/1期 実績			2025/1期 予想		
	上期	下期	通期	上期(実績)	下期	通期
売上高	3,249	3,855	7,104	2,997	4,261	7,258
営業利益	57	△1,017	△959	△480	210	△269
営業利益率	1.8%	△26.4%	△13.5%	△16.0%	4.9%	△3.7%



© Pole To Win Holdings, Inc. all rights reserved.

23

メディア・コンテンツです。共同開発ゲームのリリース時期の延期により、下期に予定していた償却費が発生しなくなる点を踏まえて、営業利益予想を修正しました。

戦略の一つの制作受託については、劇場アニメ「数分間のエールを」、TV アニメ「この世界は不完全すぎる」が納品されて、この夏に公開、放映され、クオリティの評価を積み上げています。

説明は以上となります。

質疑応答

【質問】：

国内ソリューションの予想を引き下げたとのことだが、今後の貴社全体の成長シナリオを改めて教えてほしい。

【橘】：

はい、私からお答えします。国内ソリューションでは、ゲーム市場は市場自体があまり良い状態ではありませんが、我々は多様なポートフォリオをもってゲーム市場に対応しています。ゲームデバッグだけでなくいろいろな形でゲーム市場に対しての売上を取りに行きたいと考えております。それらも含めてこの市場の中でシェアを拡大することを現在進めております。

また、我々のひとつの特徴として海外の拠点があります。海外でも同じゲーム市場に対して事業展開しており、国内市場が厳しくても、海外市場でそれをカバーして対応できるのは他社にはできないことであり、当社と競合他社の最も大きな違いと考えます。特に海外ではこれから大きなタイトルの受注も見えていますので、国内・海外でゲーム市場へのアプローチを進めていき、業績拡大していきます。また、その成果も出てきていると思います。