




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



1	決算サマリー	...	2
2	2025年1月期 第2四半期決算報告	...	6
3	2025年1月期 業績予想	...	17

■ 本資料の記載についての注記

1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 業務区分ごとの売上高及び営業利益は社内管理数値に基づく参考情報(他に全社費用が発生)

1	決算サマリー	...	2
2	2025年1月期 第2四半期決算報告	...	6
3	2025年1月期 業績予想	...	17

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

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

売上高

24,288百万円

前年同期比 **+11.0%**

予想比 **+1.9%**

営業利益

359百万円

前年同期比 **△36.2%**

予想差 **+4.7**億円

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

売上高

修正前

52,028
百万円

修正後

51,007
百万円修正比 Δ 1,021 百万円

営業利益

修正前

2,212
百万円

修正後

1,803
百万円修正比 Δ 408 百万円

親会社株主に帰属する 当期純利益

修正前

246
百万円

修正後

322
百万円

修正比 +75 百万円

1株当たり 年間配当金

16 円

変更なし

- 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USD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



1	決算サマリー	...	2
2	2025年1月期 第2四半期決算報告	...	6
3	2025年1月期 業績予想	...	17

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**

単位:百万円	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	—%

第2四半期 連結決算概況(前期比)

PTW

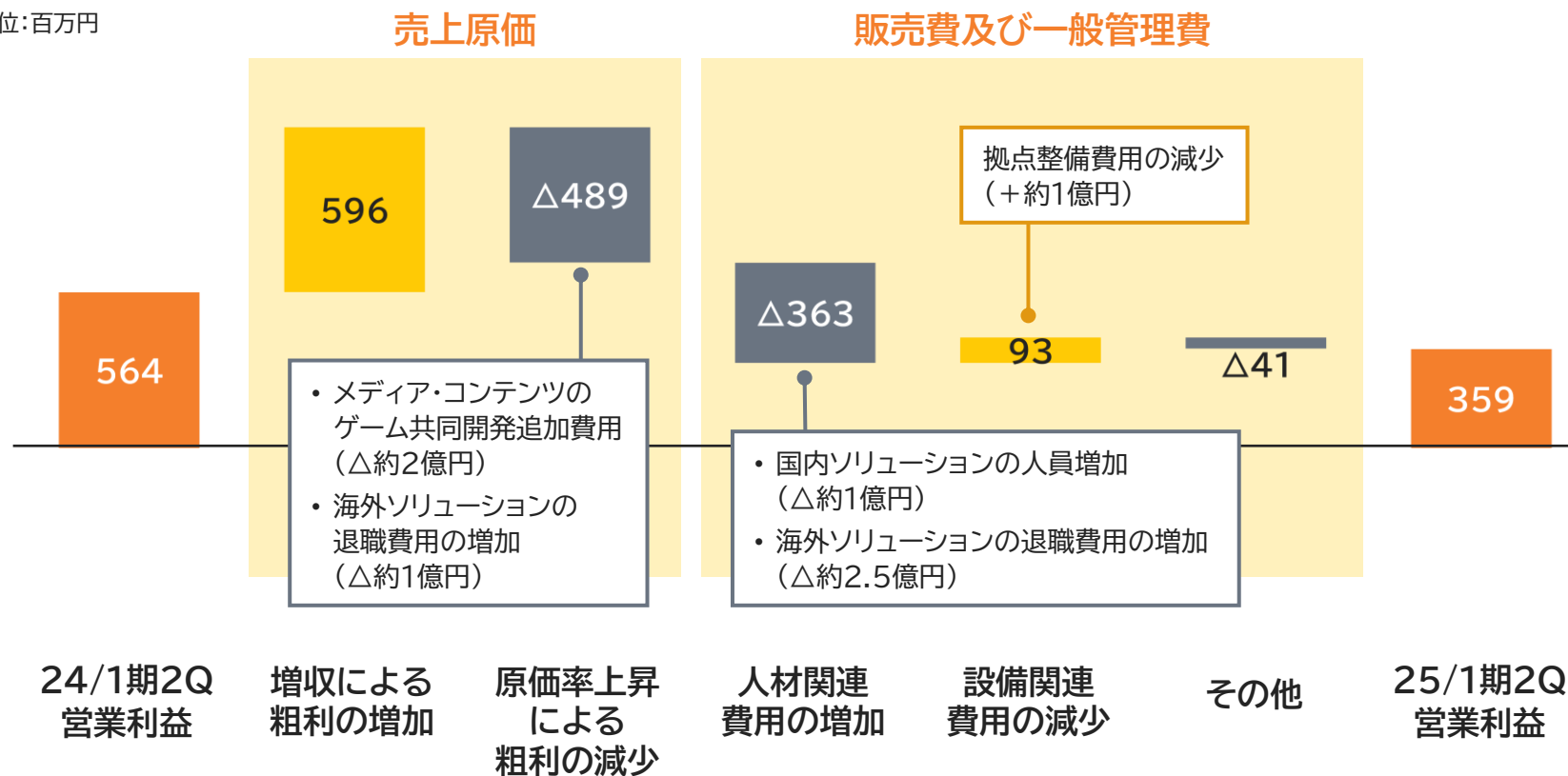
- 海外ソリューションが売上を牽引し、前期比+11.0%増収
- 海外ソリューション、メディア・コンテンツを中心に既存事業の収益性の改善が進むが、一時費用(海外事業整理費用341百万円、ゲーム共同開発追加負担229百万円、メディア・コンテンツでの債権引当金58百万円)が発生し、営業利益は減少

	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
単位:百万円						
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%

第2四半期 連結営業利益 増減分析

- 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

単位:百万円



(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

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

- 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**

		2024/1期				2025/1期				前Q比 (B)-(A)
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q (A)	2Q (B)	3Q	4Q	
単位:百万円										
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

- 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

売上高

営業利益

前年同期比

Tech、ゲーム、ECの順に売上成長率高く推移、Techの第三者検証、システム開発は案件が大型化傾向

前年同期比

当期は拠点整備一時費用なく増益

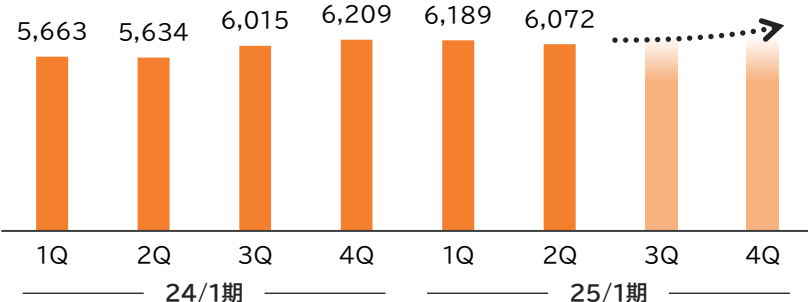
予算比

一部EC大型案件終了により予算を下回る

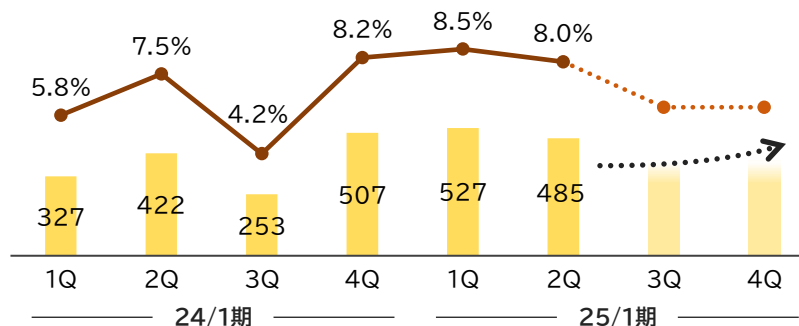
予算比

採用効率化により採用費実績が予算を下回り、営業利益は予算を上回る

単位:百万円



単位:百万円



(名)	24/1期				25/1期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
正社員	1,222	1,247	1,270	1,300	1,396	1,407	-	-
アルバイト	2,948	2,973	3,538	3,785	3,793	3,658	-	-
合計	4,170	4,220	4,808	5,085	5,189	5,065	-	-

(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

- 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

売上高

前年同期比

新規ゲーム発売延期やゲーム業界でのレイオフは沈静化し受注増加するとともに円安効果もあり23%増収

営業利益

前年同期比

事業整理費用341百万円の発生したものの事業整理の進展により増益

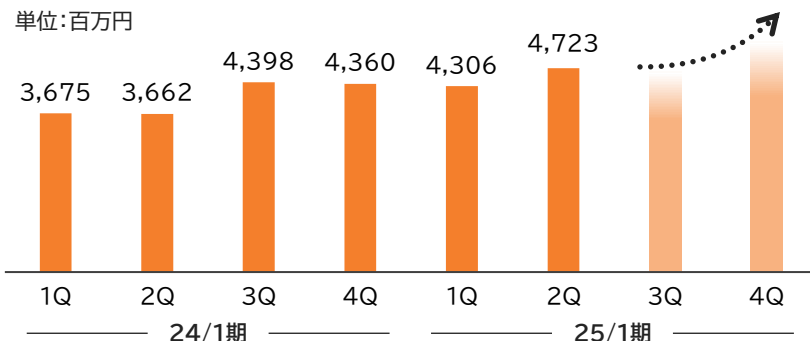
予算比

主に音声収録やカスタマーサポートが計画を上回り推移

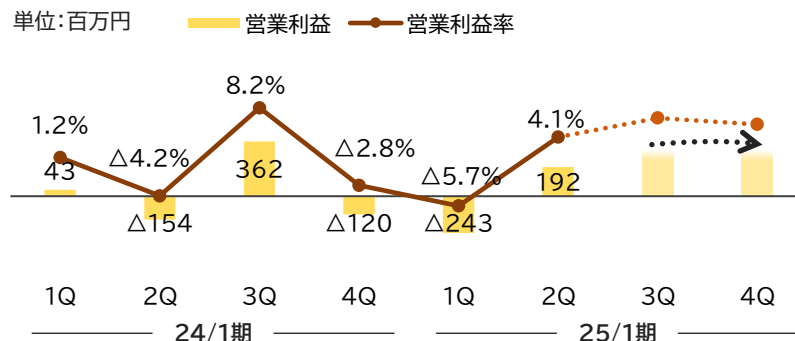
予算比

事業整理費用は下期に一部後ろ倒し売上が計画を上回っていることから、営業利益も計画を上回り推移

単位:百万円



単位:百万円



(名)	24/1期				25/1期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
正社員	1,843	1,818	1,855	1,689	1,558	1,553	-	-
アルバイト	990	1,192	1,086	1,463	1,042	1,078	-	-
合計	2,833	3,010	2,941	3,152	2,600	2,611	-	-

(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

- 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

売上高

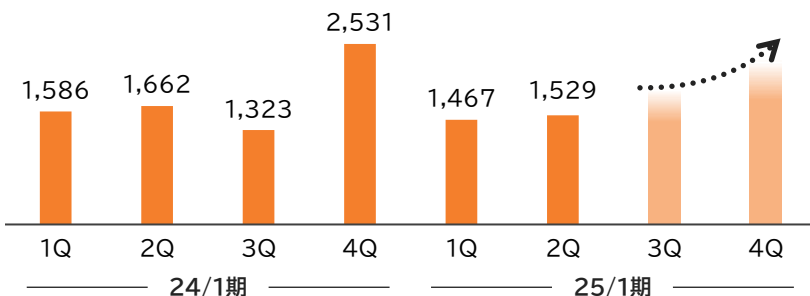
前年同期比

アニメ制作売上増加するも、事業の選択と集中によりマーチャンダイジング(MD)事業減少により微減収

予算比

ゲーム共同開発レバニューシェア192百万円が計画外で発生するも、MD事業が計画を下回り、全体では概ね計画通り推移

単位:百万円



営業利益

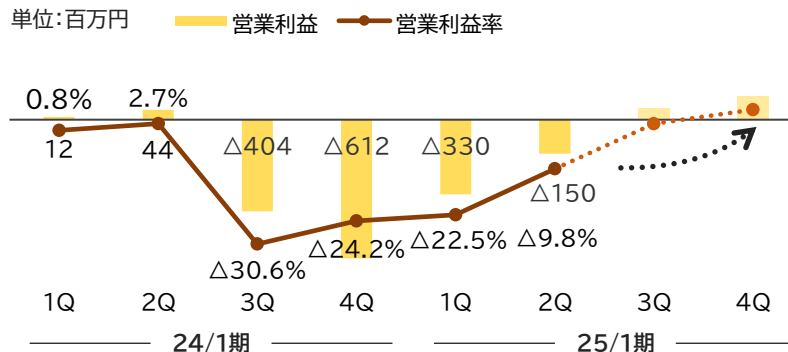
前年同期比

事業の選択と集中、人員最適化により収益性改善傾向だが、ゲーム共同開発追加負担229百万円、債権引当金58百万円の発生により減益

予算比

ゲーム共同追加負担は期初計画通り発生。債権引当金58百万円が計画外発生し、予想を下回る

単位:百万円



(名)	24/1期				25/1期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
正社員	256	274	275	296	293	298	-	-
アルバイト	117	105	107	108	102	102	-	-
合計	373	379	382	404	395	400	-	-

(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

- 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

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

1	決算サマリー	...	2
2	2025年1月期 第2四半期決算報告	...	6
3	2025年1月期 業績予想	...	17

- 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**

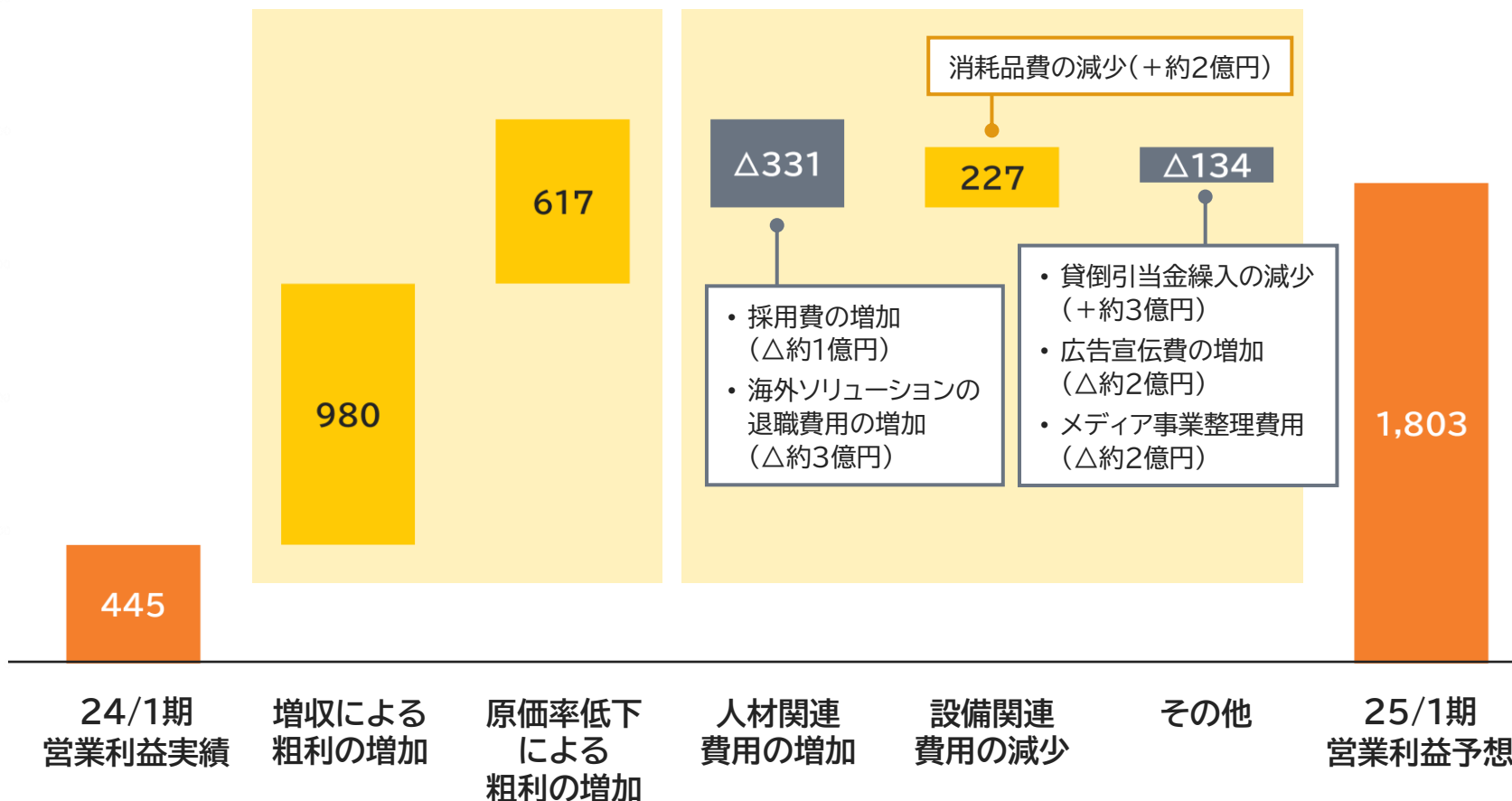
単位:百万円	2025/1期 通期予想		修正比		2024/1期 通期実績	前期比	
	修正後	修正前	増減額	増減率		増減額	増減率
売上高	51,007	52,028	△1,021	△2.0%	46,724	+4,282	+9.2%
営業利益	1,803	2,212	△408	△18.5%	445	+1,357	+304.5%
経常利益	1,849	2,201	△352	△16.0%	525	+1,323	+251.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	322	246	+75	+30.9%	△1,920	+2,241	-
1株当たり 当期純利益	9.11円	6.96円	+2.15円	-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

- 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

売上原価

販売費及び一般管理費



(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

- 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

		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	修正差異
単位:百万円							
売上高		24,288	26,719	51,007	47.6%	52,028	△1,021
営業利益		359	1,443	1,803	20.0%	2,212	△408
営業利益率		1.5%	5.4%	3.5%	—	4.3%	△0.7Pt
国内 ソリューション	売上高	12,261	12,889	25,151	48.8%	27,859	△2,708
	営業利益	1,013	787	1,801	56.3%	2,426	△625
	営業利益率	8.3%	6.1%	7.2%	—	8.7%	△1.5Pt
	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	+1,673
	営業利益	△51	630	579	—	555	+24
	営業利益率	△0.6%	6.6%	3.1%	—	3.3%	△0.2Pt
	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	+13
	営業利益	△480	210	△269	—	△421	+151
	営業利益率	△16.0%	4.9%	△3.7%	—	△5.8%	+2.1Pt
	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

- 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

- 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%



課題 (24/1期)

- 市場環境、新規事業遅れにより、売上高は期初予算を下回る
- 人件費・物価上昇による収益性悪化、新規事業の一部不採算化



打ち手 (25/1期)

- 営業スタッフ増員、M&A推進責任者の設置
- 収益性の低い拠点閉鎖、人員調整による事業基盤再構築
- 新規事業は収益化の見込めるものに選択と集中

戦略

- 営業体制強化、M&Aによるシェア獲得、取引先数の拡大
- プロダクトビジネス(BtoC)の拡大
- 業務のAI化による労働生産性の向上
(> AIと機械拡張ソリューション開発の一つとしてユーザーサポート新商品「RESOLVE」を提供)
- 拠点統廃合による地代削減

- 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%



課題 (24/1期)

- 売上は計画通りも、事業拡大のコスト先行、ゲーム・MD事業の一部案件が収益計画を下回り不採算化



打ち手 (25/1期)

- PRマーケティング領域での売上拡大を目指す
- 不採算事業の整理撤退、人員数・配置・業務管理体制を見直し
- 収益性を見込める事業への選択と集中

戦略

- IPの創出・獲得、360°メディアミックス(アニメ、ゲーム、MD)による収益最大化
- プロデューサー人材の採用、制作会社のM&A強化、AIテクノロジーのワークフローへの導入・活用
- 制作受託に加え、制作出資も行い高収益なライセンス収入を拡大
(> 出資・元請け制作タイトル: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」納品実績)

本発表において提供される資料並びに情報は、いわゆる「見通し情報」(Forward-looking Statements)を含みます。これらは、現在における見込み、予測及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界並びに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内及び国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。