



2024年12月10日

各 位

会社名 ポールトゥウィン  
ホールディングス株式会社  
代表者名 代表取締役社長 橋 鉄平  
(コード番号：3657 東証プライム)  
問合せ先 取締役管理部部長 山内 城治  
(TEL：03-5909-7911)

### 2025年1月期 第3四半期決算において高い関心が予想される事項について

当社は、本日公表しました「2025年1月期 第3四半期決算短信」等（以下、2025年1月期 第3四半期決算）について想定されるご質問とその回答について公表しましたのでお知らせします。

想定されるご質問とその回答内容については、別添をご参照ください。

以 上

# 2025年1月期 第3四半期決算において高い関心が予想される事項

## ■ 第3四半期決算、業績予想に対する進捗について

### Q1：通期業績予想の営業利益が3Q時点の進捗率から考えてかなり高いハードルに見えるが、達成可能なのか？特にメディア・コンテンツは4Qの売上・利益が大幅に増加することになるが達成の蓋然性を教えてほしい。

国内ソリューションに関しては、9月10日に公表した「通期業績予想の修正に関するお知らせ」で示した通り、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、期初の利益予想から引き下げており、その予想に対しては概ね計画通り進捗していますが、若干ながら下振れリスクを内包しております。なお、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認識しており、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。

海外ソリューションに関しては、決算補足資料11Pで示した通り、前期4Q末から当期3Q末にかけて従業員数が577名減少しており、人員調整を行った結果、順調に収益性の改善が進んでおります。他方で、来期以降を見据えて相対的に人件費が安価なポルトガル・ブラジルといった新拠点の立ち上げを進めており、そのコストが発生しております。4Qに関しては、ゲーム業界以外から音声収録の大型スポット受注があり、売上・利益の上振れ余地があり、国内ソリューション、メディア・コンテンツにおいて想定される下振れリスクを補う見込みです。

メディア・コンテンツに関しては、まず事業規模、基盤を確保するために、短期間で株式会社CREST（現・株式会社HIKE）、株式会社キュービスト、株式会社SANETTY Produceの合併、株式会社アクアプラス、株式会社しいたけデジタルの買収を行い、目下統合作業中で、不採算事業の整理、管理体制の整備・統一を行いながら、新規事業の立ち上げにも取り組んでおります。その過程で計画外の費用も発生していますが、徐々に安定的な事業拡大、収益性を確保する段階に移行しており、成長投資を続けています。4Qについては、前期4Q同様、アニメやグラフィック制作を中心とした受託業務の納品が集中することに加えて、2.5次元舞台の売上計上も予定しており、売上・利益が大幅に増加する見込みです。

通期業績予想の利益達成のハードルは多少高いものの、前述の状況を踏まえ、適時開示基準に照らすと現時点での通期業績予想の修正は必要ないと判断しております。

### Q2：メディア・コンテンツの今後の方針は？

当社はこれまでメディア・コンテンツを成長分野として投資を進めてきたものの、コンテンツ産業の大規模化と競争激化に伴い、当該分野において競争力のあるポジションを獲得しようとするれば従来以上の先行投資を継続的に実施しなければならない事業環境にあると認識しております。今後の投資方針及び来期以降の事業計画については、これまでの状況を総括しながら様々な可能性を模索しており、来年3月の通期決算発表時には今後の方針を発表する予定です。

### Q3：Ghostpunch事業は4Qや来期も9月と同様の売上・利益水準が見込まれるのか？

Ghostpunch事業については、当期は4か月分の業績寄与で（海外子会社は12月決算）、売上は約5億円、利益はPurchase Price Allocation（取得原価の配分）の結果により、のれん等償却費が増減する可能性があります。今期は事業シナジーを保守的に考慮せず、約0.5億円（のれん等償却後営業利益）として業績予想へ取り込んでおります。なお、9月の実績は売上約109百万円、のれん等償却後の営業利益約15百万円であり、4Qは繁忙期となることから、Ghostpunch事業の通期業績予想は十分達成可能と判断しております。

来期以降については、Ghostpunchの既存事業に関しては、相対的に人件費が安価なインドやブラジルでの開発人員の採用を検討しており、規模拡大やコスト削減を進めて売上・利益の成長を目指しつつ、顧客のニーズに対するワンストップサービスの提供という当社グループの強みを活かしてシナジー効果を発揮し、グループ全体においても業績を拡大させていきます。

**Q4 : 四半期ごとの業績を比較する上で、一時費用の出入りについて、四半期ごとに教えてほしい。**

1 Q では、海外ソリューションにおいて事業整理費用 270 百万円、メディア・コンテンツにおいてゲーム共同開発追加負担 229 百万円が計画通り発生しております。2 Q では、海外ソリューションにおいて計画内の事業整理費用 71 百万円、メディア・コンテンツにおいて計画外の債権引当金 58 百万円が発生しております。3 Q では海外ソリューションにおいて修正通期業績予想に織り込んでいた事業整理費用 90 百万円が発生しております。

**Q5 : 円高が継続しているが、今回の決算への影響を知りたい。**

直近では円高が急速に進んでおりますが、3 Q 決算で適用している期中平均レートは前期 1 US ドル 138.87 円、当期 150.61 円です。海外ソリューションにおいて、売上が前期 3 Q : 117 億円→当期 3 Q : 140 億円と 23 億円増加していますが、その内訳は、円安影響 + 11 億円、既存事業の伸長及び Ghostpunch 事業 + 12 億円です。

**Q6 : 来期以降の見通しを知りたい。**

来期計画は目下作成中ですが、来期以降、大型グローバルタイトルゲームの発売が見込まれ、ゲーム市場の活性化が期待されます。当社はその恩恵を受けながら、国内ソリューションでは、今後も継続した成長を実現するために、市場規模が大きいゲーム市場以外からのソフトウェア開発・テストの受注を強化するための営業体制作りやプロモーションを実施します。この分野は案件単価も高く専門の人材が必要となるものの、必要な人材の採用は昨年来から進んでおり、事業を拡大するリソースは十分に整っております。また、従業員の就業環境の整備及び業務効率化として、以前より取り組んでいる拠点の統合整備についても継続実施する予定です。海外ソリューションでは今期 3 Q 累計の営業利益率は 0.6% (90 百万円) にとどまっているものの、特殊要因として、事業整理費用 431 百万円、Ghostpunch 事業譲受に伴う諸費用 50 百万円、ゲーム向け SNS「DUBS」の開発費用 383 百万円が発生しており、それらを除外した場合の営業利益率は 6.8% (954 百万円) となります。来期以降を見据えて相対的に人件費が安価なポルトガル・ブラジルといった新拠点の立ち上げを進めており、そのコストも発生しております。今後これらの費用は減少していき、また、Q 3 で記載のとおり、Ghostpunch 事業の業績も通期連結寄与することで、利益率の大幅な改善を見込んでおります。なお、大型案件の受注を受けて、12 月 5 日にアメリカ合衆国のサウスカロライナ州チャールストンに数百人規模のスタジオを開設しており、このスタジオによる業績寄与も見込んでおります。メディア・コンテンツでは Q 2 で記載のとおり、今後の方針を検討している最中ですが、既に受注しているアニメ制作の納品が進むとともに、合同会社 DMM.com から譲受したステージ事業の業績などが寄与する予定です。引き続き、既存事業の安定的拡大と将来に向けた種まきとなる新規事業にバランスよく取り組む予定です。

なお、当社の中長期的な方針として 2029 年 1 月期の営業利益率 10%を目指しており、来期以降においてもその実現のための各施策に取り組んでいく予定であります。

## ■ 会計方針や業務区分の変更について（第 1 四半期掲載事項の再掲）

### Q7：前期の決算数値について遡及修正が行われているが、その内容・理由・影響額は？

当期において、以下の会計方針・表示方法の変更を行っています。

#### ① 会計方針の変更（在外子会社の収益・費用の換算方法の変更）

在外子会社の収益・費用は、従来、決算日の直物為替相場により円貨に換算していましたが、昨今、為替相場が著しく変動する中で在外子会社の業績の重要性が増しており、また、一般消費者向け海外プロダクトビジネスの拡大によって今後もその重要性が増すことが見込まれることから、一時的な為替相場の変動による期間損益への影響を緩和し、在外子会社の業績をより適切に反映させるため、当期より期中平均相場により円貨に換算する方法に変更しています。

#### ② 表示方法の変更（PTW ジャパン等の業務区分の変更）

従来、「国内ソリューション」に含めていた PTW ジャパン株式会社及び株式会社デルファイサウンドの業績は、会社の所在地ではなく、経営管理上の区分を基準に分類する方法に変更したため、当期は「海外ソリューション」に含めて表示しています。

なお、これらの会計方針・表示方法の変更を反映させるため、前期（2024/1 期）については遡及修正後の数値で記載・比較分析を行っており、その影響額は次のとおりです。

#### ● 連結業績への影響額

##### （修正前）

（単位：百万円）

	前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計（通期）
売上高	10,948	11,391	11,919	12,719	46,980
営業利益	294	197	185	△272	404
経常利益	330	92	389	△302	509
親会社株主に帰属する 当期純利益	95	△450	63	△1,676	△1,967

##### （会計方針の変更による修正額）

（単位：百万円）

	前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計（通期）
売上高	△24	△431	△182	+382	△255
営業利益	+3	+69	△46	+15	+41
経常利益	+0	+24	△39	+30	+16
親会社株主に帰属する 当期純利益	+1	+31	△33	+46	+46

##### （修正後）

（単位：百万円）

	前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計（通期）
売上高	10,924	10,960	11,737	13,102	46,724
営業利益	298	266	138	△257	445
経常利益	331	116	350	△272	525
親会社株主に帰属する 当期純利益	97	△418	30	△1,629	△1,920

● 業務別売上高・営業利益への影響額

(修正前)

(単位：百万円)

		前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計 (通期)
国内 ソリューション	売上高	6,316	6,422	6,950	7,234	26,925
	営業利益	305	392	241	565	1,504
海外 ソリューション	売上高	3,045	3,304	3,644	2,954	12,949
	営業利益	68	△134	415	△227	123
メディア・ コンテンツ	売上高	1,586	1,664	1,324	2,530	7,105
	営業利益	12	42	△404	△612	△961

(会計方針の変更による修正額)

(単位：百万円)

		前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計 (通期)
国内 ソリューション	売上高	-	-	-	-	-
	営業利益	-	-	-	-	-
海外 ソリューション	売上高	△24	△429	△181	+381	△253
	営業利益	+0	+50	△36	+20	+35
メディア・ コンテンツ	売上高	△0	△1	△1	+1	△1
	営業利益	△0	+2	+0	△0	+2

(表示方法の変更による組替額)

(単位：百万円)

		前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計 (通期)
国内 ソリューション	売上高	△653	△787	△934	△1,024	△3,401
	営業利益	+22	+30	+11	△57	+7
海外 ソリューション	売上高	+653	+787	+934	+1,024	+3,401
	営業利益	△25	△70	△17	+86	△27
メディア・ コンテンツ	売上高	-	-	-	-	-
	営業利益	-	-	-	-	-

(修正後)

(単位：百万円)

		前 1Q	前 2Q	前 3Q	前 4Q	計 (通期)
国内 ソリューション	売上高	5,663	5,634	6,015	6,209	23,523
	営業利益	327	422	253	507	1,511
海外 ソリューション	売上高	3,675	3,662	4,398	4,360	16,096
	営業利益	43	△154	362	△120	130
メディア・ コンテンツ	売上高	1,586	1,662	1,323	2,531	7,104
	営業利益	12	44	△404	△612	△959

以上

【免責事項】

本資料並びに情報は、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。