



Level up your happiness

株式会社コーエーテクモホールディングス 2026年3月期 第3四半期 決算説明会

1.決算ハイライト・業績予想

アジェンダ

1. 決算ハイライト・業績予想
2. 事業ハイライト
3. よくあるご質問
 - Q4の見通しおよび来期の展望
 - エンタテインメント事業の戦略
4. 質疑応答

決算ハイライト：連結業績（対 前年度）

(百万円)

	FY24 Q3累計		FY25 Q3累計		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	52,570	-	51,729	-	△841	-1.6%
営業利益	15,075	28.7%	14,571	28.2%	△504	-3.3%
経常利益	33,144	63.0%	31,099	60.1%	△2,045	-6.2%
当期純利益	25,161	47.9%	23,780	46.0%	△1,381	-5.5%

◆前年比増減

[売上]

[費用]

[営業外収支]

エンタテインメント事業（オンライン・モバイル分野）減
全体では前年並み。人件費は増加、変動費が減少
前年度には届かないものの堅調に推移

費用・人員数（対 前年度）

		(百万円、人)			
		FY24 Q3累計	FY25 Q3累計	対前年度	対 当初見通し(※1)
人件費	売上原価	14,500	16,040	1,540	—
	販売管理費	3,500	3,780	280	—
		18,000	19,820	1,820	—
外注加工費	売上原価	4,660	4,270	△ 390	減少
広告・販促	販売管理費	2,060	1,940	△ 120	減少
従業員数(※2)		2,713	2,849	136	想定通り

- 協業先による開発費負担（売上原価）(※3)：前年比で増加、当第2四半期と同水準

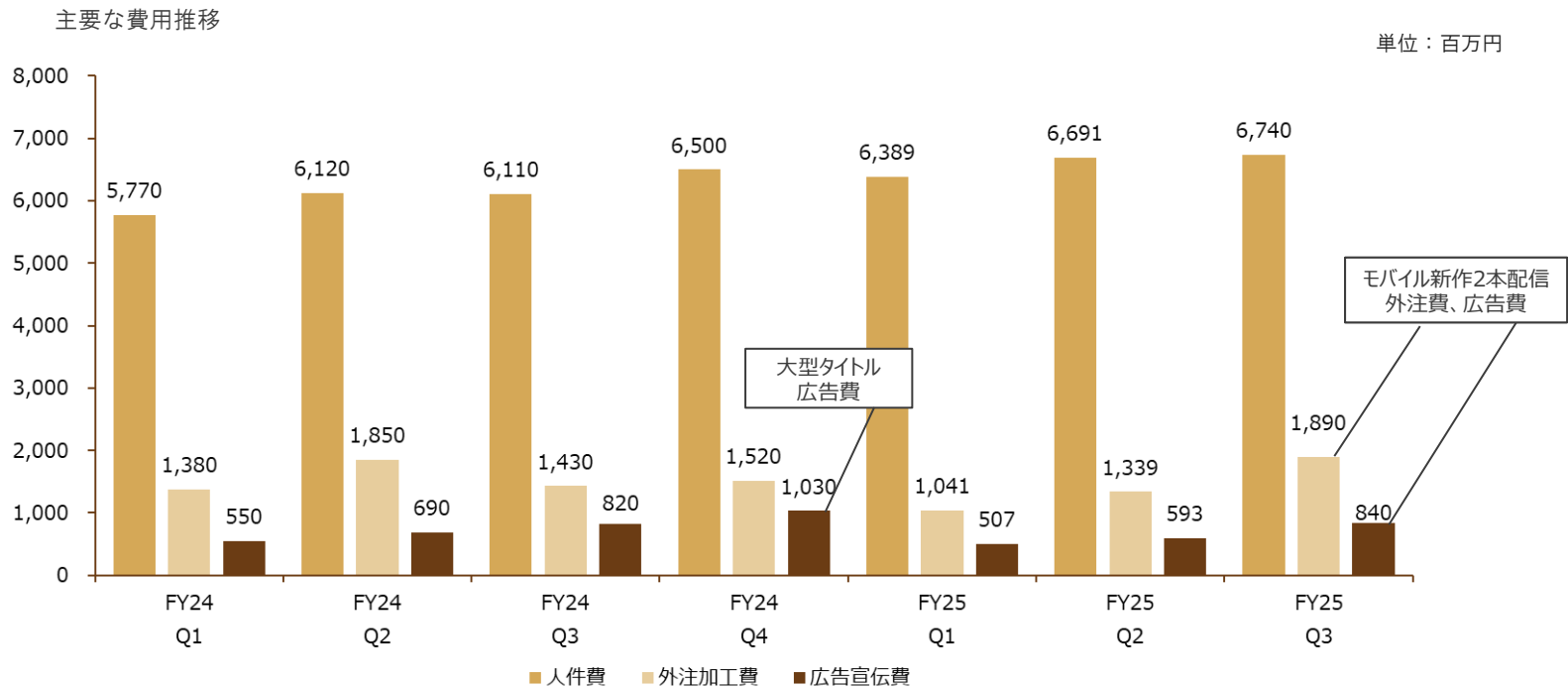
※1 期初時点の費用見通しについては、補足資料（p.21）をご覧ください。

※2 従業員数：連結ベース、臨時雇用者を除く

※3 協業先による開発費負担は、売上原価を減額する形で計上。計上額、計上タイトル、協業先との契約条件等は非開示。

費用（推移）

- ・全体として費用トレンドの変化は無し
- ・2025年度は、外注加工費および広告費を中心に、当初見通しよりも低い水準で推移



人件費：給与、賞与等を計上。ベースアップ、昇給を積極的に実施。採用人員数や前年度業績により変動。

外注加工費：将来発売するタイトルの開発費、サーバー費用、デバッグ費用等を計上。

広告・販促費：コンソール・PC分野は発売前後の時期に発生。オンライン・モバイル分野はランニングで計上、ローンチ・アニバーサリー時期に集中。

決算ハイライト：セグメント別

		(百万円)		
		FY24 Q3累計	FY25 Q3累計	対前年度
エンタテインメント	売上高	48,794	47,543	△ 1,251
	営業利益	14,867	14,148	△ 719
アミューズメント	売上高	3,103	3,436	333
	営業利益	377	559	182
不動産	売上高	938	972	34
	営業利益	228	246	18
その他	売上高	227	265	38
	営業利益	△ 397	△ 382	15
消去・全社	売上高	△ 494	△ 489	5
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	52,570	51,729	△ 841
	営業利益	15,075	14,571	△ 504

◆前年比増減

[エンタテインメント] オンライン・モバイル分野の売上減
 [アミューズメント] AM施設事業 既存店舗が好調
 [不動産] KT Zepp Yokohamaが貢献

通期業績予想は変更なし

(百万円、円)

	FY24 通期実績		FY25 通期予想		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	83,150	-	92,000	-	8,850	10.6%
営業利益	32,119	38.6%	31,000	33.7%	△1,119	-3.5%
経常利益	49,988	60.1%	37,000	40.2%	△12,988	-26.0%
当期純利益	37,628	45.3%	27,000	29.3%	△10,628	-28.2%
1株あたり配当	60	-	43	-	△17	-28.3%
配当性向	50.4%	-	51.8%	-	+1.4pt	-

◆業績予想前提

- ・第2四半期時点で、営業利益は期初の計画を上回った。第3四半期も堅調に推移
- ・新作が第4四半期に集中。業績予想には、年度内発売予定の新作を含む
- ・一過性の大きな費用計上等のリスク想定はなし
- ・為替前提は1ドル140円→営業利益に対しては、1円の為替変動あたり1億円以上の変動

2.事業ハイライト

アジェンダ

1. 決算ハイライト・業績予想
2. 事業ハイライト
3. よくあるご質問
 - Q4の見通しおよび来期の展望
 - エンタテインメント事業の戦略
4. 質疑応答

第3四半期はコンソール・PCの大型新作を発売、モバイルも新作を配信開始

(百万円)

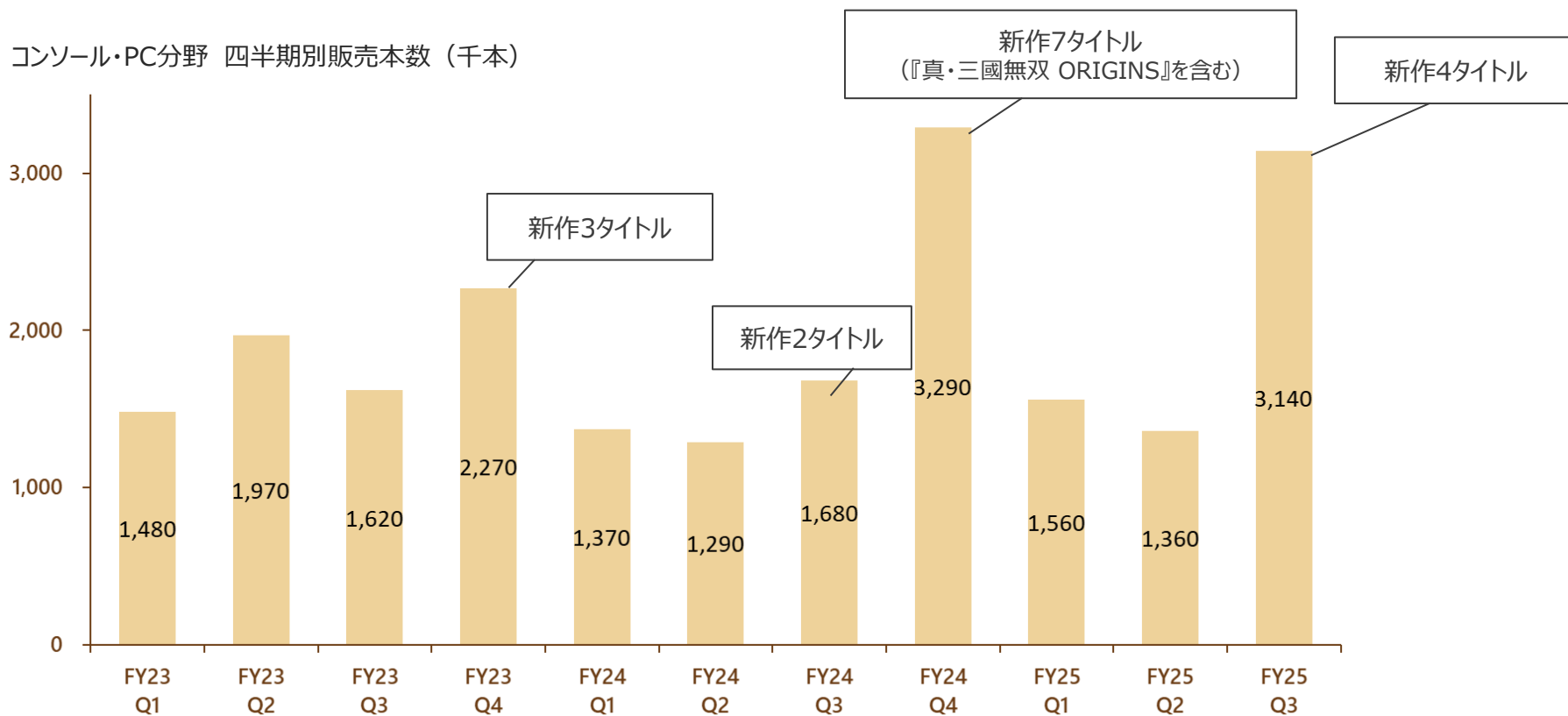
		FY24 Q3 累計	FY25 Q3 累計	対前年度
コンソール・PC ^(※1)	パッケージ等 ^(※2)	8,704	10,372	1,668
	DL	9,800	10,726	926
	DLC	1,420	1,123	△ 297
		19,924	22,221	2,297
オンライン	オンライン	300	230	△ 70
モバイル	モバイル ^(※3)	28,070	24,290	△ 3,780
		28,370	24,520	△ 3,850
イベント・グッズ		500	800	300
エンタテインメント売上高		48,794	47,543	△ 1,251

◆前年比増減

- ・[コンソール・PC] 大型新作の発売により増収
- ・[オンライン・モバイル] 既存タイトルが減少し、第3四半期累計では減収
Q3配信開始タイトルの貢献により、第3四半期単独では増収

※1 自社タイトル、コラボレーション・協業タイトルを含む。ロイヤリティとして計上する他社パブリッシングタイトルも商品種別ごとに分けて集計。※2 フィジカルパッケージ売上のほか、配信許諾にかかるロイヤリティ、開発対価売上、契約金等を含む。金額の内訳・増減は非開示。
※3 運営中のIP許諾タイトルにかかるロイヤリティ売上を含む。IP許諾売上の金額・比率は非開示。

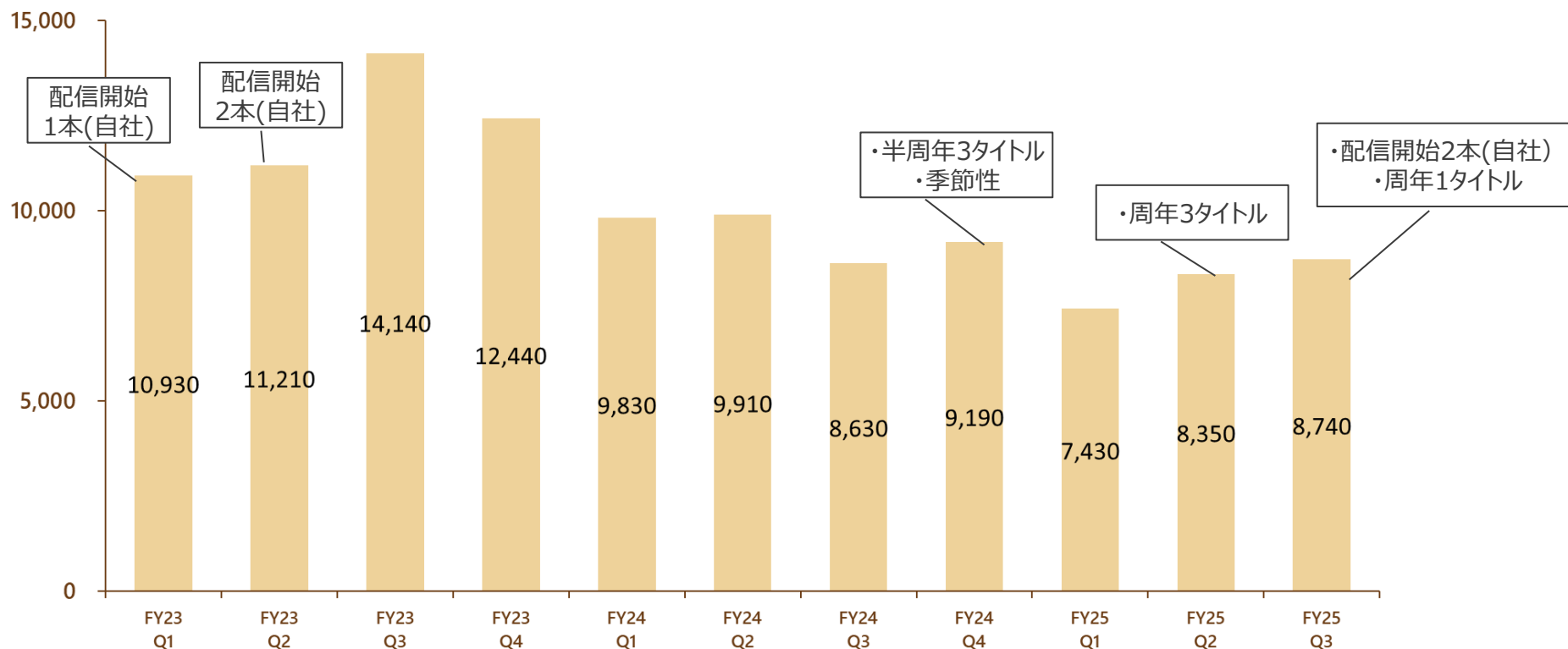
大型の新作タイトルに加え、ミドルクラスの新作タイトルも発売



※地域別の販売本数については「決算データ集」をご参照下さい。(<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/library/reports/>)

新作2本が配信開始、1タイトルで周年イベントも実施

オンライン・モバイル分野 四半期別売上（百万円）



3.よくあるご質問

アジェンダ

1. 決算ハイライト・業績予想
2. 事業ハイライト
3. よくあるご質問
 - Q4の見通しおよび来期の展望
 - エンタテインメント事業の戦略
4. 質疑応答

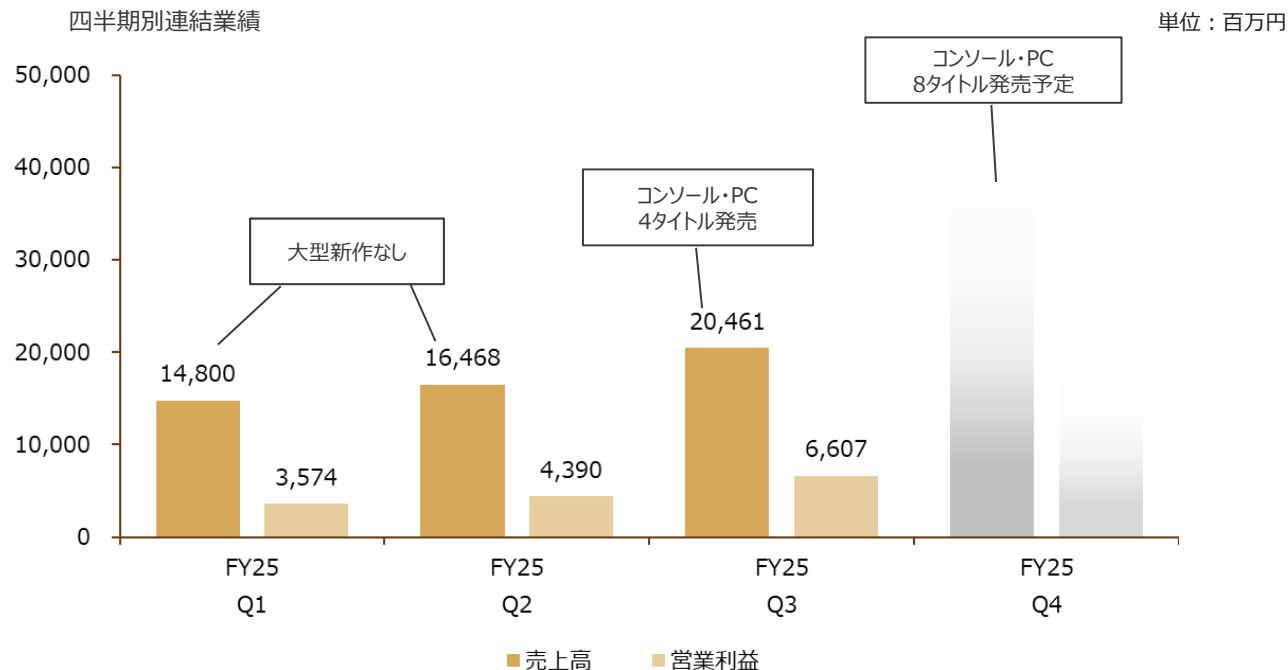
問1. 第4四半期の見通しおよび来期の展望（第4四半期の動向）

第4四半期は『仁王3』をはじめとした複数タイトルの発売を予定

売上：コンソール・PCで8タイトルを発売予定(大型2本、その他6本)

モバイルは新作タイトルの売上を3か月分反映、既存タイトルのイベントや季節性も想定

費用：新作発売に掛かる広告宣伝費を予定。固定費は大きな変動要素無し

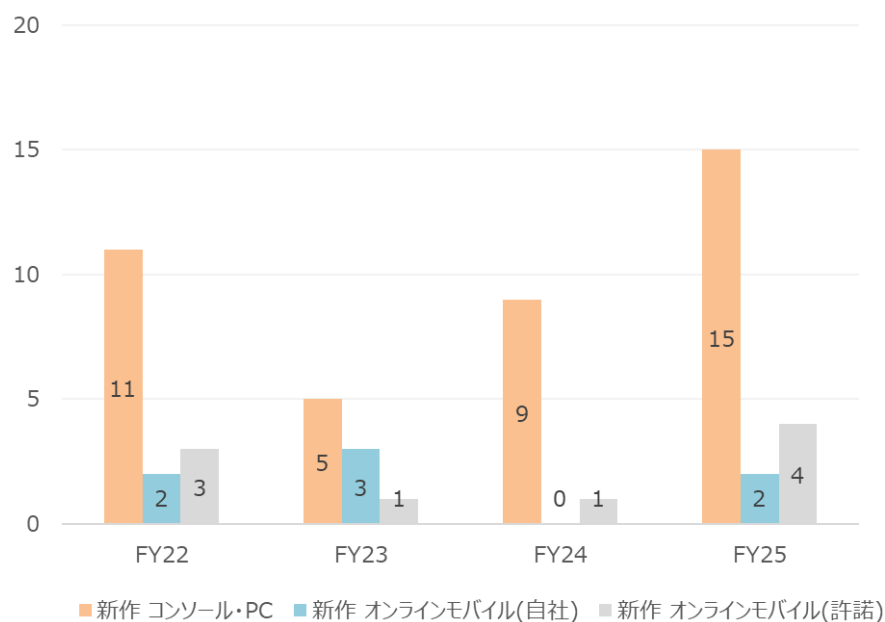


グラフは業績予想とは異なる数値を示唆するものではありません

問1. 第4四半期の見通しおよび来期の展望（発売タイトル数の推移）

第4次中計の3カ年では、前中計期間のパイプラインをベースに、量と質を高めていく

新作タイトル数（単位：1タイトル）



各年度主要タイトル

・22年度

コンソール・PC 『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』、『WILD HEARTS™』
(大型) 『Wo Long: Fallen Dynasty』
モバイル 『信長の野望 覇道』

・23年度

コンソール・PC 『Fate/Samurai Remnant』、『Rise of the Ronin』
(大型)
モバイル 『信長の野望 出陣』、『レスレリアーナのアトリエ』

・24年度

コンソール・PC 『真・三國無双 ORIGINS』
(大型)

・25年度

コンソール・PC 『仁王 3』、『NINJA GAIDEN 4』
(大型) 『ゼルダ無双 封印戦記』、『ぽこあ ポケモン』
モバイル 『キングダム 覇道』、『遙かなる時空の中で 龍宮の神子』

問1. 第4四半期の見通しおよび来期の展望（各ブランド別の発売タイトル実績（一部抜粋））

複数ブランドで、コンソール・PCの大型・ミドルクラス、オンライン・モバイルの新作をコンスタントに発売

ブランド	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025（発表済）
シブサワ・コウ	『信長の野望・新生』 『信長の野望 覇道』 他	『信長の野望・新生 with パワーアップ キット』 『Winning Post 10 2024』	『三国志8 REMAKE』 『Winning Post 10 2025』	『Winning Post 10 2026』 『キングダム 覇道』 他
ω-Force	『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』 『WILD HEARTS™』 他	『Fate/Samurai Remnant』	『真・三國無双 ORIGINS』 『無双アビス』	『ぼこ あ ポケモン』 他
Team NINJA	『Wo Long: Fallen Dynasty』 他	『Rise of the Ronin』 『Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition』	『NINJA GAIDEN 2 Black』 他	『仁王 3』 『NINJA GAIDEN 4』 他
ガスト	『ライザのアトリエ 3 ～終わりの錬金術士 と秘密の鍵～』 他	『レスレリアーナのアトリエ』 『マリーのアトリエ Remake ～ザールブル グの錬金術士～』 他	『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻 創の地～』 他	『紅の錬金術士と白の守護者 ～レスレリ アーナのアトリエ～』 他
ルビーパーティー				『遙かなる時空の中で 龍宮の神子』
midas		『信長の野望 出陣』		
AAAスタジオ				『ゼルダ無双 封印戦記』

オレンジ：コンソール・PC 水色：オンライン・モバイル

問2. エンタテインメント事業の戦略（エンタテインメント事業の成長戦略）

コンソール・PCを成長ドライバーとしつつ、オンライン・モバイル新作の積み上げも進める

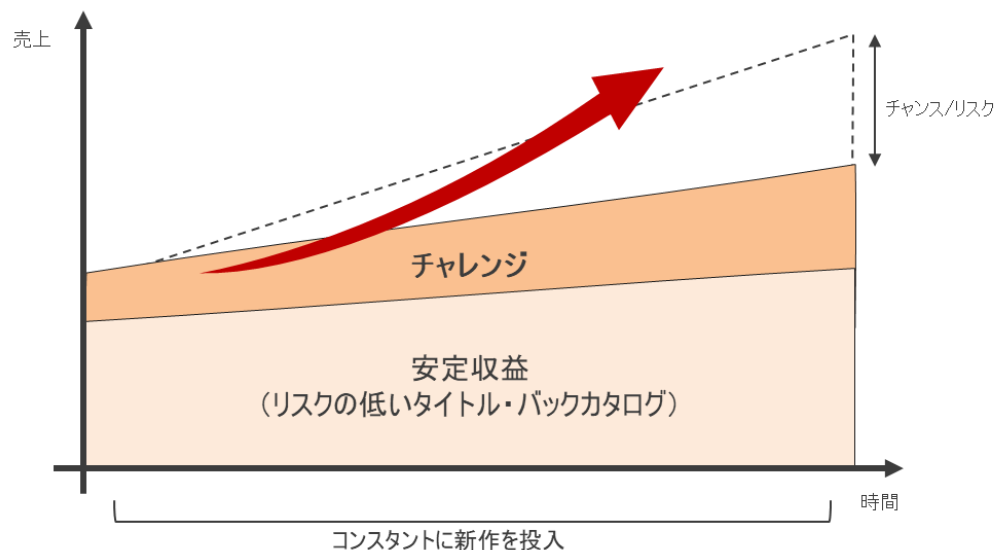
【コンソール・PC分野】

◆位置づけ

- ・成長を牽引する

◆成長の仕方

- ・タイトル数を伸ばす、品質を上げてタイトルあたりのヒット確度を上げる
- ・チャレンジと安定収益のバランスを取る
- 大型とリスクの低いタイトルの両者を十分に配置



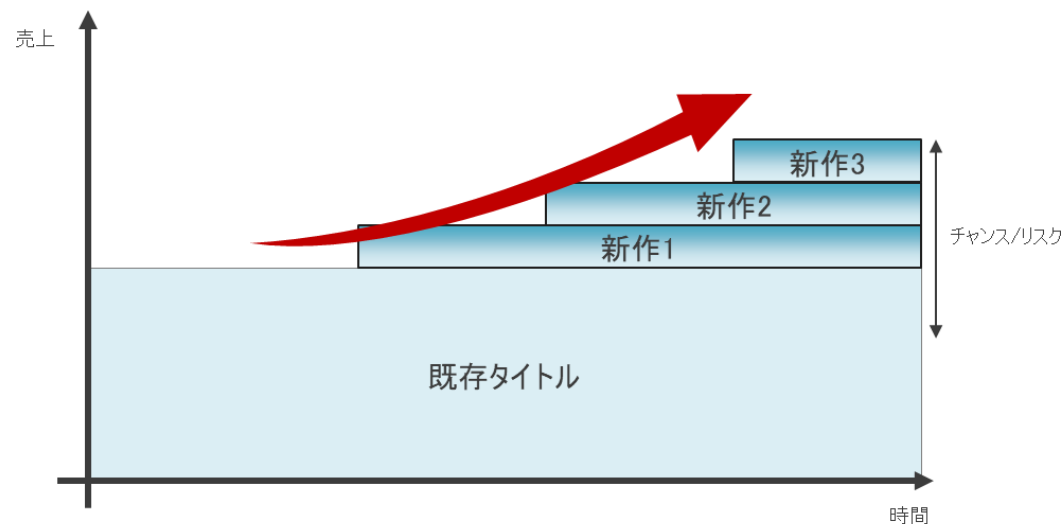
【オンライン・モバイル分野】

◆位置づけ

- ・安定した収益を創出

◆成長の仕方

- ・新作を追加し、売上を積み上げる形で成長
- ・1タイトルあたりの規模の拡大ではなく、分野全体の安定化を目指し、複数年貢献する新作を生み出す



※図表は説明のためのイメージであり、計画値を示すものではありません

4. 質疑応答

アジェンダ

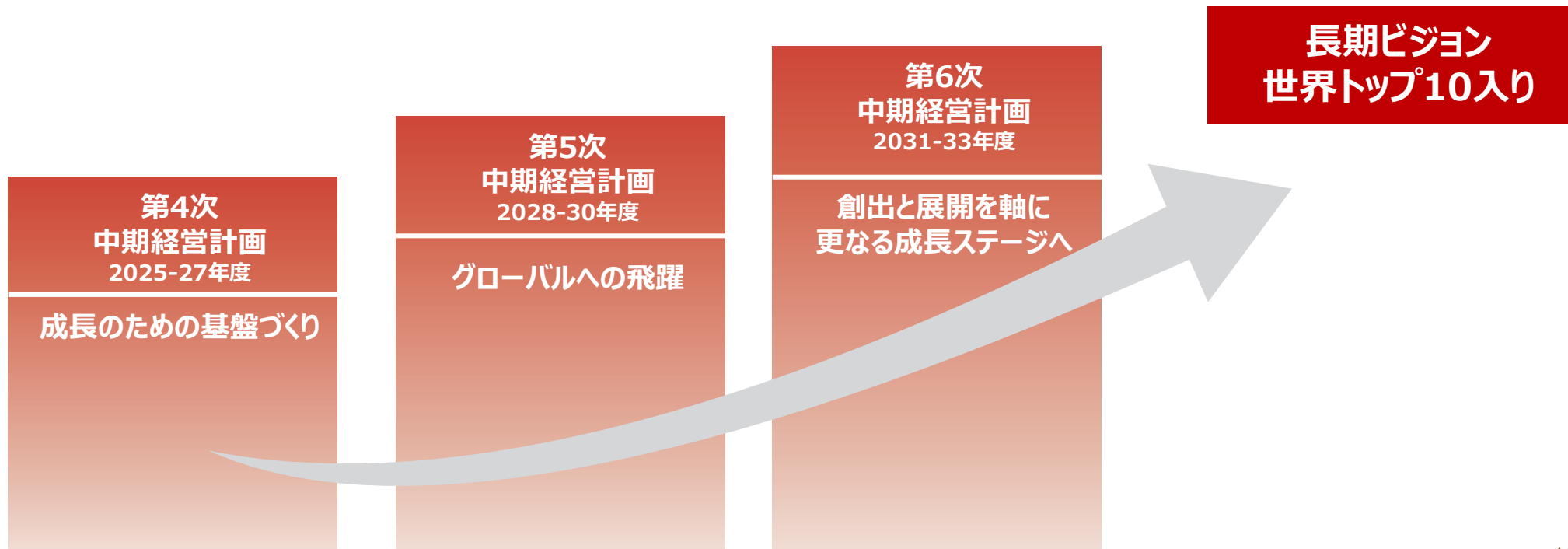
1. 決算ハイライト・業績予想
2. 事業ハイライト
3. よくあるご質問
 - Q4の見通しおよび来期の展望
 - エンタテインメント事業の戦略
4. 質疑応答

補足資料



Level up your happiness

第4次から6次中期経営計画にかけて
長期ビジョン「世界トップ10入り」の達成を目指す



長期ビジョンへの第一歩として第4次中計は「成長の基盤づくり」を進める

第4次中期経営計画 「成長のための基盤づくり」

◆ 定性目標

- ①パイプライン 数の成長
- ②パイプライン 質の成長
- ③販売力の成長
- ④コスト効率の成長

◆ 定量目標

- ・3カ年累計の営業利益1,000億円以上
- ・単年度の営業利益400億円へ再チャレンジ
- ・営業利益率30%以上（単年度、3カ年の累計）

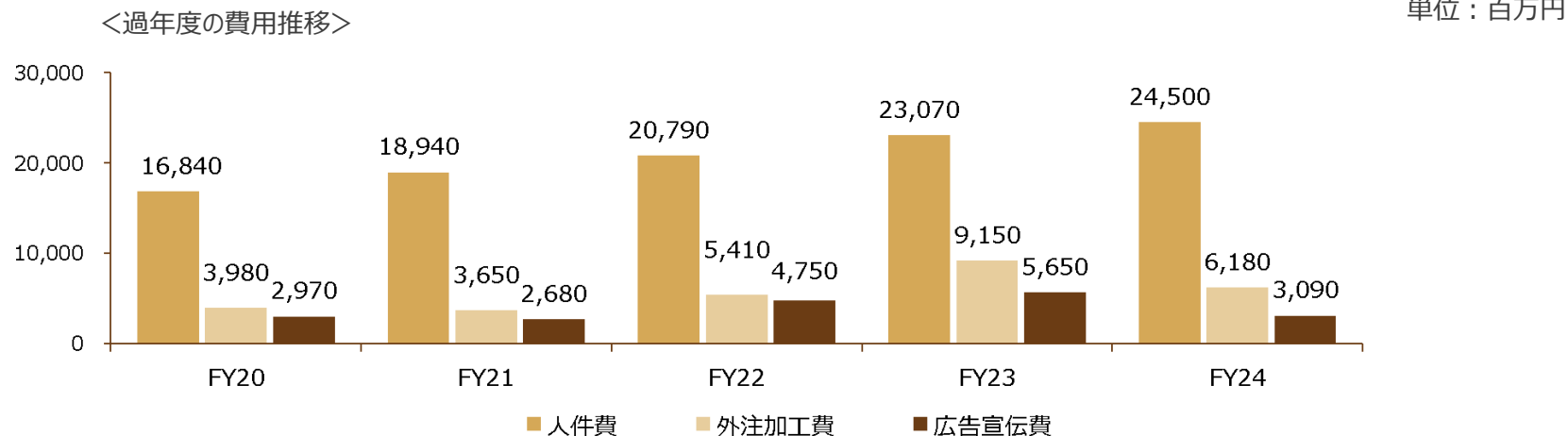
◆ 3つの柱

- 1.経営基盤強化（人的資本、ガバナンス体制）
- 2.事業戦略（エンタテインメント事業が成長ドライバー。IPを「作る力」「売る力」「活かす力」「支える力」を強化）
- 3.キャッシュアロケーション（人的資本を中心とした成長投資、還元）

期初業績予想・配当予想（費用の見通し）【2025年3月期決算説明会資料より再掲】

科目	FY25単年 見通し 前年比	第4次中計 3カ年 見通し
人件費	増加	年10%水準で増加
外注加工費	増加	年単位で緩やかに増加
広告宣伝費	増加	売上伸長に連動して増加。モバイルはローンチ時期に集中
連結従業員数 ^(臨時雇用者を除く)	増加ペースを維持	国内の新卒を中心に積極的な採用を継続

・協業先による開発費負担 2025年度は、2024年度と同水準



個人投資家の皆様向け ＜商品情報・開示資料 リンク集＞



Level up your happiness

リンク集／商品情報（一部抜粋）

商品情報ポータルサイト	https://www.gamecity.ne.jp/
仁王3	公式サイト https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/ α体験版フィードバックレポート https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/feedback.html TGA 2025 トレーラー https://youtu.be/q-1M7pQVu6M ゲームメディア試遊版 プレイレポート 記事一覧 https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/news/media_report.html
三國志8 REMAKE with パワーアップキット	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi8-re/wpk/ トレーラー https://youtu.be/9FR8X8aqvM8
真・三國無双 ORIGINS DLC『夢幻の四英傑』	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/smusou_origins/jp/dlc/ トレーラー https://youtu.be/tr-WKUWxhZo
真・三國無双 2 with 猛将伝 Remastered	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/smusou2-re/jp/ トレーラー https://youtu.be/VI2P4VSIpsq
零 ～紅い蝶～ REMAKE	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/zero/crimson-re/jp/ トレーラー https://youtu.be/MgeSnyWbQY
遙かなる時空の中で 龍宮の神子	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/haruka-ryugu/ トレーラー https://youtu.be/-5AXdxqhZnc

リンク集／開示資料

コーポレートサイト IRライブラリ
(決算短信、有価証券報告書、
決算説明資料など)

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/library/>

統合報告書
(2025年版)

全文

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022.pdf

-基本理念、2024年度サマリー(At a Glance)、開発体制、IP紹介、沿革、長期ビジョン

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_01.pdf

-4つの競争優位性

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_06.pdf

-新会長インタビュー

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_02.pdf

-新社長インタビュー

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_03.pdf

決算説明資料

◆2025年3月期（第4次中期経営計画を含む）

プレゼンテーション資料（ノート付き）

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20250501.pdf

プレゼンテーション動画

<https://youtu.be/LKW2pCIMRTw>

◆2026年3月期 第2四半期

プレゼンテーション資料（ノート付き）

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20251029.pdf

プレゼンテーション動画

<https://youtu.be/RdD0lBtf6-k>

参考情報

よくあるご質問

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/faq/>

用語集

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/glossary/>