



Level up your happiness

株式会社コーエーテクモホールディングス 2027年3月期 第1四半期 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-これまでの開示事項の整理
4. 質疑応答

決算ハイライト：連結業績

(百万円)

	FY25 Q1		FY26 Q1		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	14,800	-	17,368	-	2,568	17.4%
営業利益	3,574	24.1%	5,407	31.1%	1,833	51.3%
経常利益	8,769	59.3%	15,719	90.5%	6,950	79.2%
当期純利益	6,072	41.0%	11,348	65.3%	5,276	86.9%

◆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が増収

全体で増加。人件費は増加、外注費・広告宣伝費は前年並み

機動的に運用を行い伸長

決算ハイライト：セグメント別

		(百万円)		
		FY25 Q1	FY26 Q1	対前年度
エンタテインメント	売上高	13,583	15,930	2,347
	営業利益	3,706	5,288	1,582
アミューズメント	売上高	1,054	1,120	66
	営業利益	103	165	62
不動産	売上高	312	334	22
	営業利益	75	75	0
その他	売上高	77	82	5
	営業利益	△ 310	△ 122	188
消去・全社	売上高	△ 226	△ 99	127
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	14,800	17,368	2,568
	営業利益	3,574	5,407	1,833

◆前年比増減

[エンタテインメント] コンソール・PC分野およびオンライン・モバイル分野の売上増
 [アミューズメント] SP事業 開発受託 3タイトルが稼働、AM施設事業 既存店が好調
 [不動産] KT Zepp Yokohamaが堅調

業績予想・配当予想

(百万円、円)

	FY25 実績		FY26 予想		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	88,393	-	90,000	-	1,607	1.8%
営業利益	37,168	42.0%	32,000	35.6%	△5,168	-13.9%
経常利益	57,000	64.5%	42,000	46.7%	△15,000	-26.3%
当期純利益	42,830	48.5%	31,000	34.4%	△11,830	-27.6%
1株当たり配当(円)	66	-	48	-	△18	-27.3%
配当性向	50.1%	-	50.3%	-	+0.2pt	-

◆業績予想前提

- ・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142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

◆進捗

- ・第1四半期時点で、営業利益は社内計画を上回る推移
- ・業績予想は、世界経済や金融市場の動向、新作の売上次第のため、現時点で変更なし

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-これまでの開示事項の整理
4. 質疑応答

第1四半期は既存タイトルが中心、前年度の発売タイトルなどが好調

(百万円)

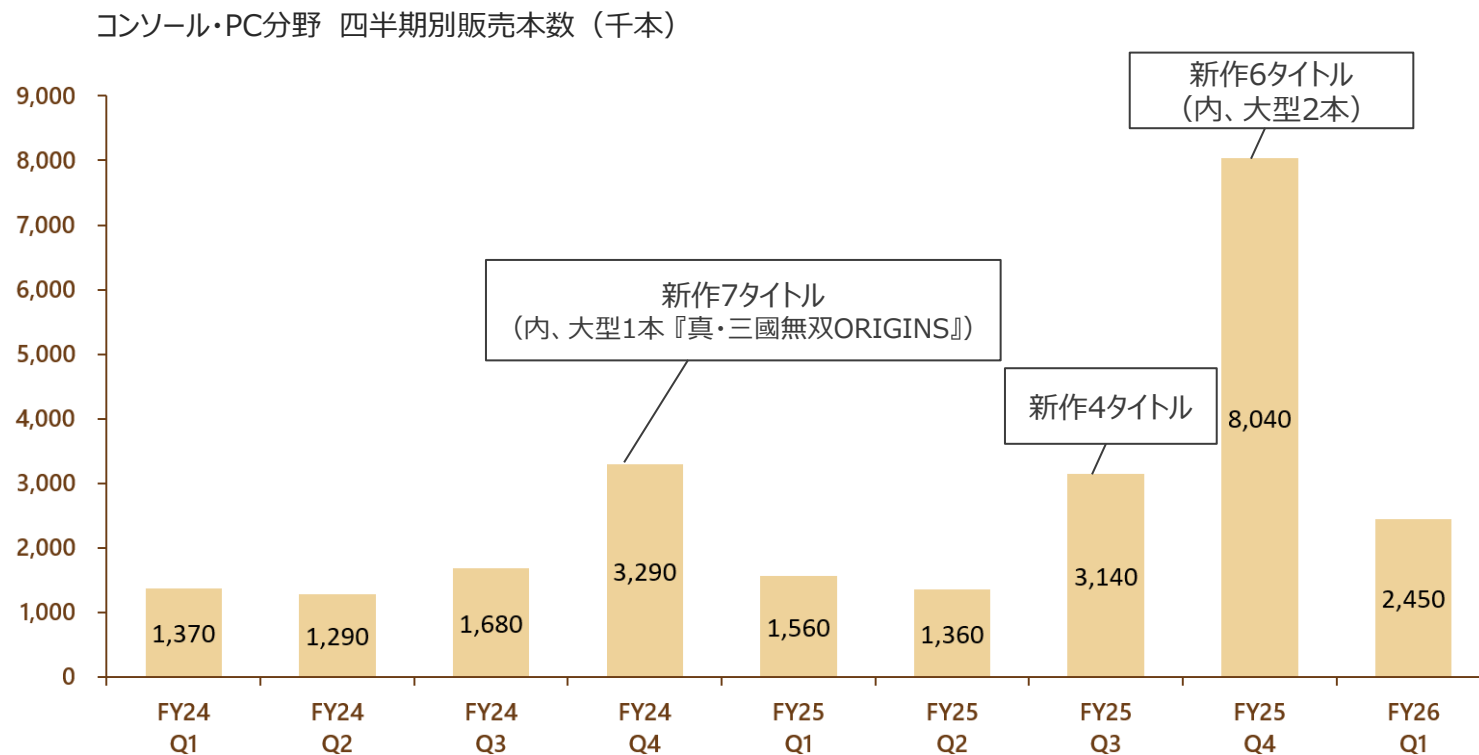
		FY25 Q1	FY26 Q1	対前年度
コンソール・PC ^(※1)	パッケージ等 ^(※2)	2,163	2,126	△ 37
	DL	3,510	4,847	1,337
	DLC	380	577	197
		6,053	7,550	1,497
オンライン モバイル	オンライン	80	60	△ 20
	モバイル ^(※3)	7,350	8,220	870
		7,430	8,280	850
イベント・グッズ		100	100	0
エンタテインメント売上高		13,583	15,930	2,347

◆前年比増減

- ・タイトル 前期、当期ともに大きな新作の発売なし、バックカタログ中心
- ・[コンソール・PC] 前年度発売タイトルおよびバックカタログの販売が好調
- ・[オンライン・モバイル] 既存タイトルが貢献、許諾ロイヤリティも堅調

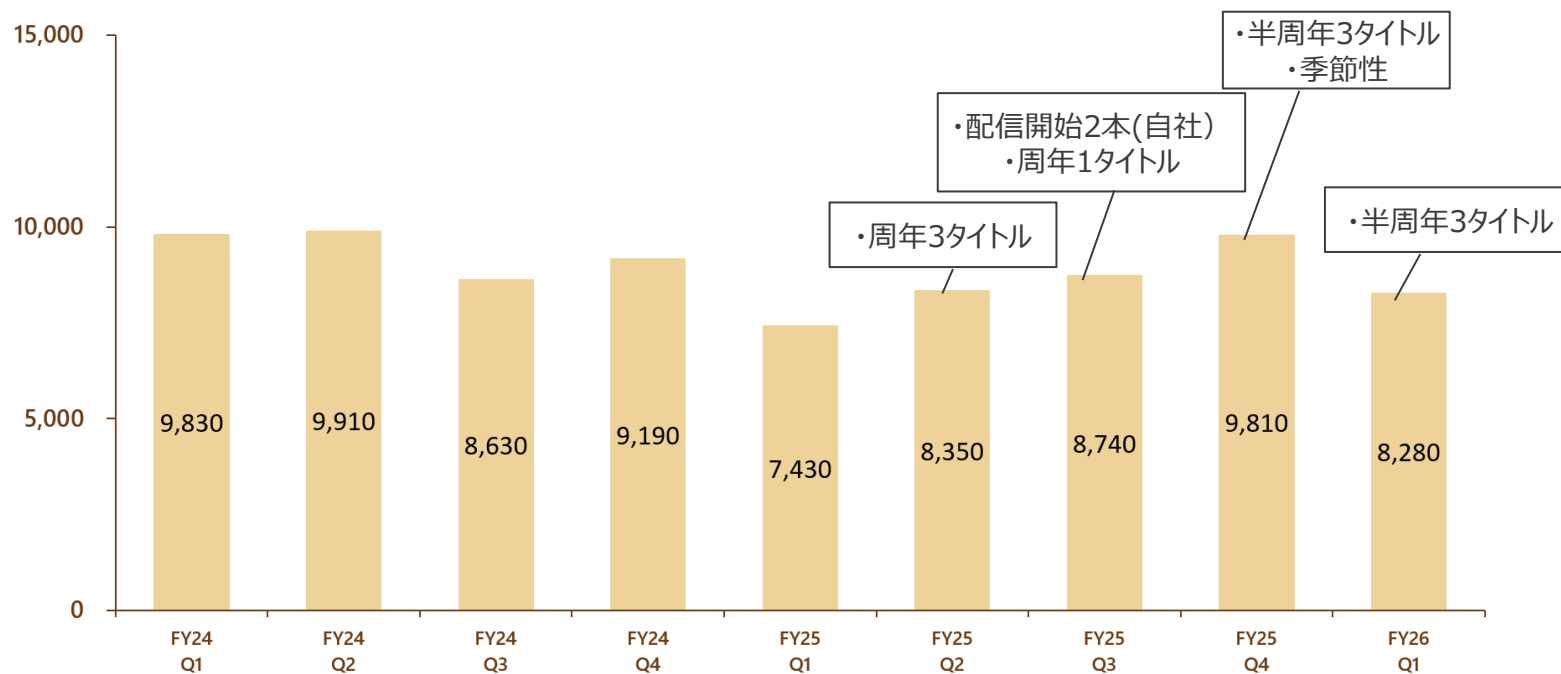
※1 自社タイトル、コラボレーション・協業タイトルを含む。ロイヤリティとして計上する他社バブリッシングタイトルも商品種別ごとに分けて集計。※2 フィジカルパッケージ売上のほか、配信許諾にかかるロイヤリティ、開発対価売上、契約金等を含む。金額の内訳・増減は非開示。
 ※3 運営中のIP許諾タイトルにかかるロイヤリティ売上を含む。IP許諾売上の金額・比率は非開示。

・バックカタログの販売が好調に推移



・前年度第3四半期に配信開始したタイトルなどが貢献

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-これまでの開示事項の整理

アジェンダ

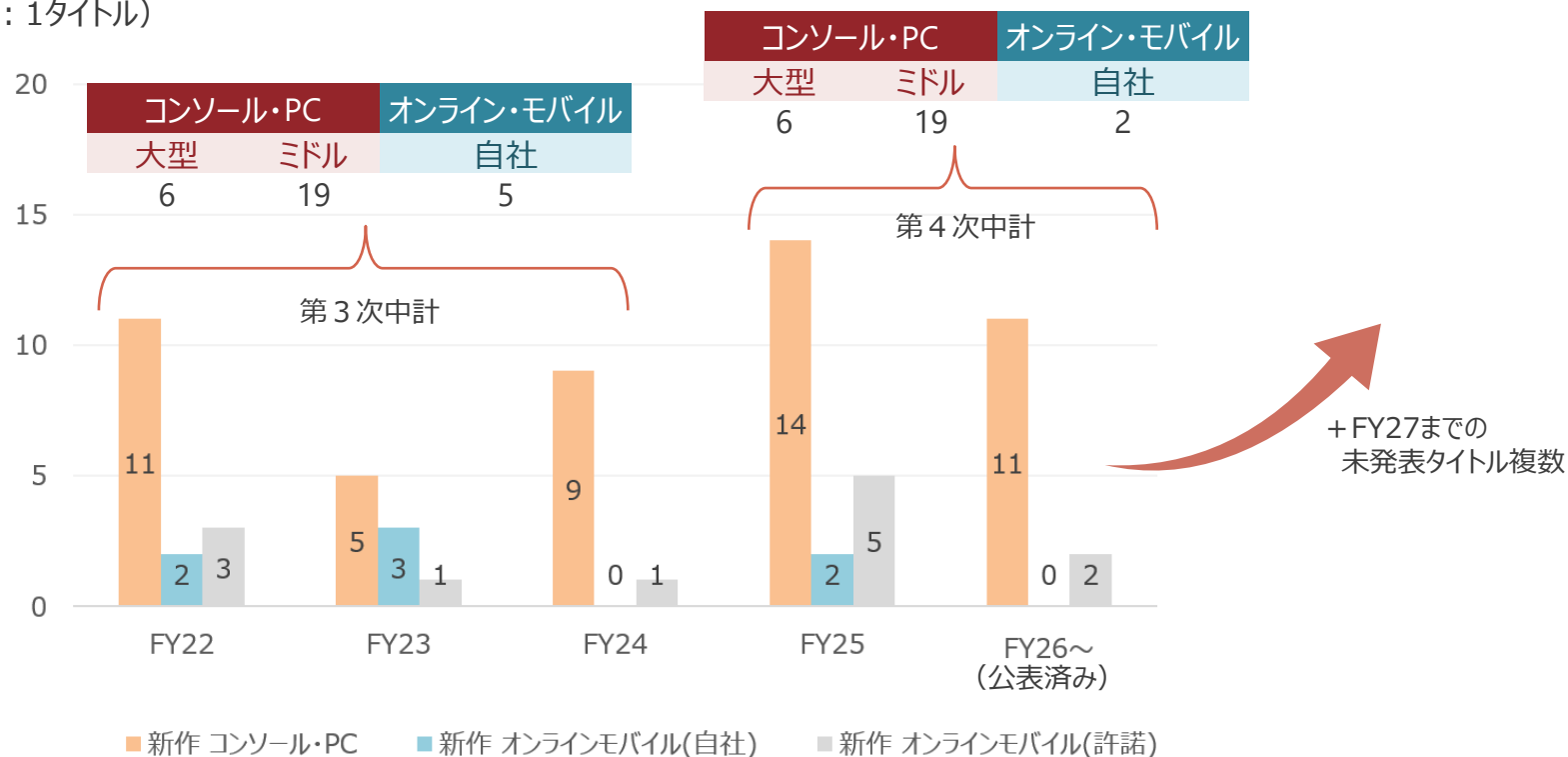
1. 決算ハイライト・業績予想
2. 事業ハイライト
3. よくあるご質問-これまでの開示事項の整理
 - 第4次中期経営計画 パイプライン
 - 第4次中期経営計画 人的資本への投資
 - AI等の活用状況
4. 質疑応答

Q.第4次中計パイプラインはどのようなになっているのか？

A.第4次中計期間に複数の新作を用意

開発体制拡充を背景に、ポートフォリオのバランスを重視して、質・量の成長を目指す

新作タイトル数（単位：1タイトル）



よくあるご質問：公表済みパイプライン

Q.公表済みパイプラインのタイトルポートフォリオはどうか。特に期待値が高いものはあるか？

A.大型の他、ミドルクラス以下のタイトルも複数発表

大型タイトルは『Wo Long 2: Wings of Ember』『進撃の巨人 3』



PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X|S/XBOX Game Pass/XBOX on PC/Windows(Steam)

『Wo Long 2: Wings of Ember』
2027年初頭 発売予定



PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X|S/Windows(Steam)

『進撃の巨人 3』
今冬 発売予定

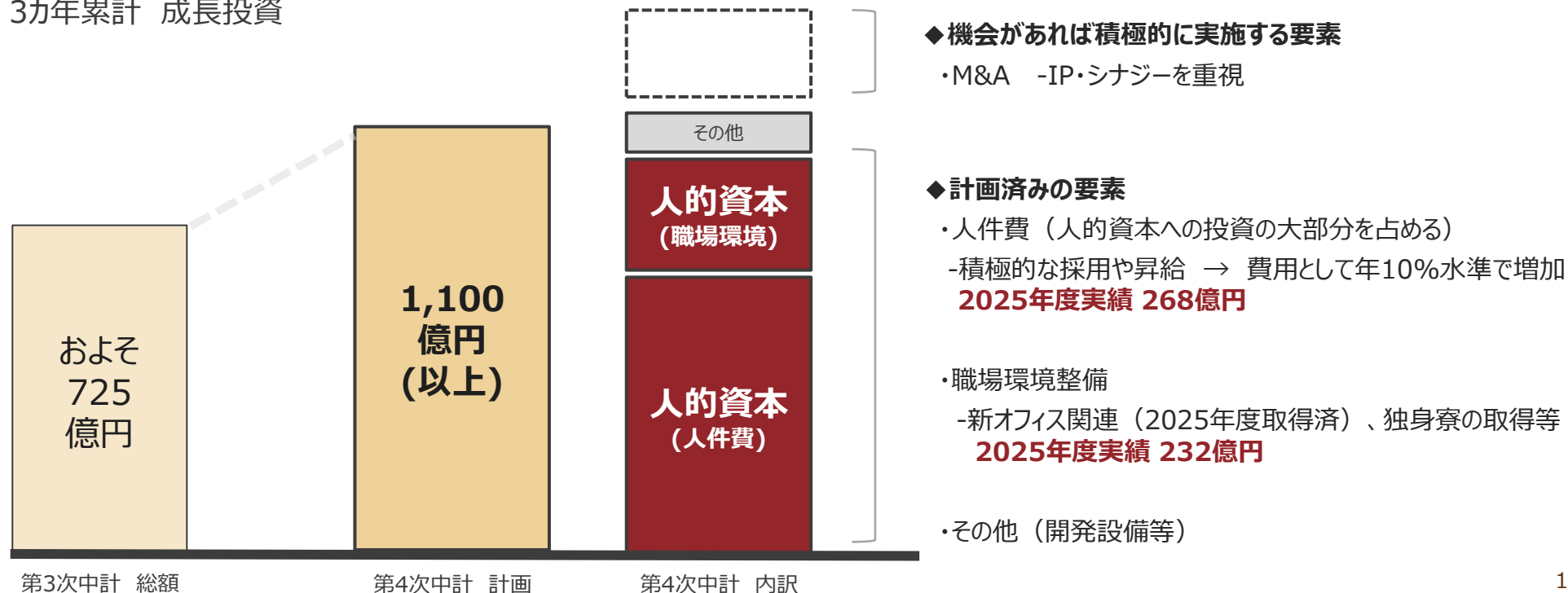
Title Line-up 公表済みタイトルラインナップ

		Title (Original title / English title),Platform*	Launch date	Developer	Publisher
Console/PC	Major 大型	進撃の巨人 3 / Attack on Titan 3 PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	This Winter	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		Wo Long 2: Wings of Ember PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/XBOX Game Pass/XBOX on PC/Windows(Steam)	early 2027	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
Other その他	Other その他	DEAD OR ALIVE 6 Last Round PlayStation®5/XBOX Series X S/Windows(Steam)	Q1 Jun.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～ / Atelier Yumia: The Alchemist of Memories & the Envisioned Land Nintendo Switch™ 2	Q1 Jun.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		BLUE REFLECTION Quartet: 少女たちのキセキ / BLUE REFLECTION Quartet PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	Q2 Jul.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		ぼこあ ポケモン エクスパンションパス / Pokémon Pokopia Expansion Pass Nintendo Switch™ 2	Part1 Aug.2026 - Part2 Late 2026 Part3 2027	The Pokémon Company GAME FREAK KOEI TECMO GAMES (Co-Plan&Development)	Japan:The Pokémon Company Overseas:Nintendo
		Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition Nintendo Switch™ 2	Q2 Sep.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		三国志14 with パワーアップキット Complete Edition / ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 14 Complete Edition PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	Q2 Sep.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		信長の野望・飛翔 / NOBUNAGA'S AMBITION: Hishou PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	This Winter	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		真・三國無双 2 with 猛将伝 Remastered / DYNASTY WARRIORS 3 Complete Edition Remastered PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	Q3 Oct.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		カリアのアトリエ ～夜の王国と追憶の道標～ / Atelier Karia: The Night Kingdom & the Guide of Memories PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	early 2027	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES

Q.成長投資はどのように考えているか。M&Aについては？

A.大半が人的資本投資で、新オフィス取得を含む。人件費はこれまでと同等の増加ペース

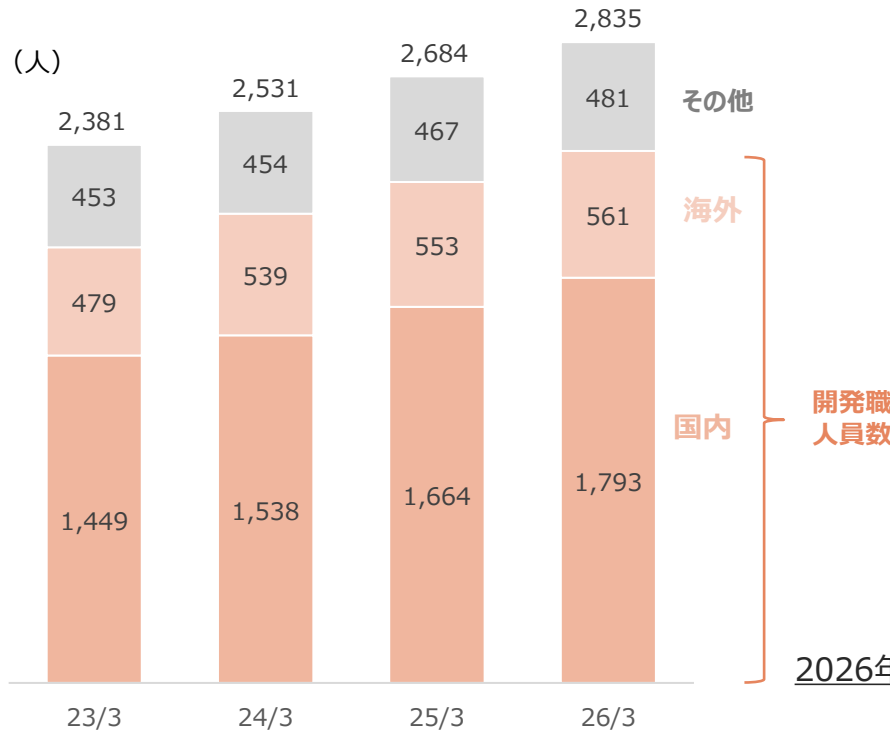
3カ年累計 成長投資



Q.人的資本への投資における採用の進捗は？

A.開発職を中心とした従業員数は計画どおり増加。人件費は前年比で増加

グループ従業員数

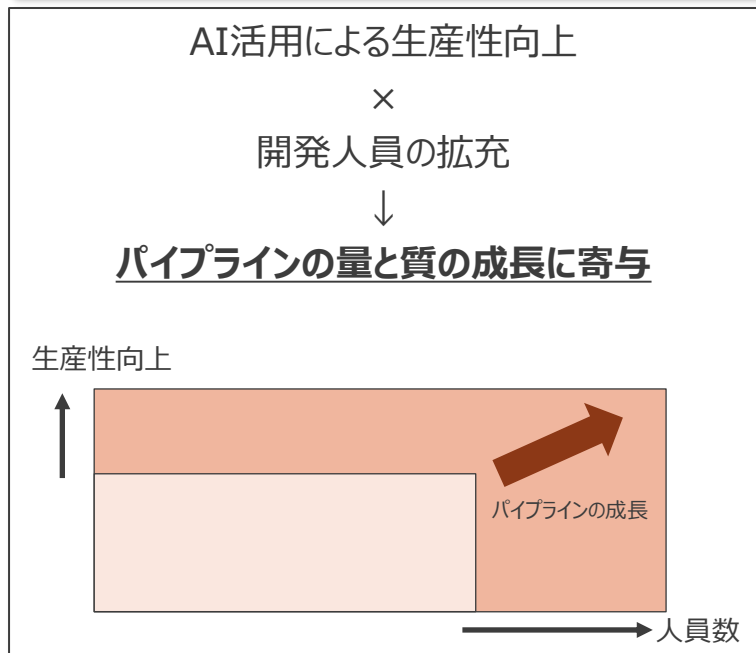


		FY25 Q1	FY26 Q1	(百万円) 対前年度
人件費	売上原価	5,133	5,990	857
	販売管理費	1,256	1,530	274
		6,389	7,520	1,131

Q.生成AIの活用についてはどのような状況か、ゲーム開発以外での活用も進んでいるか？

A.業務の効率化とゲームの品質向上につなげるべく、各領域での活用を推進

今後の方針



＜AI活用事例＞

領域	活用事例
カスタマーサポート	ユーザー対応の自動化
	ユーザー反応の収集・分析の自動化
品質管理	デバッグの工数削減
ローカライズ	翻訳における多言語対応の効率化
海外拠点	日本語⇔他言語のコミュニケーション円滑化による業務効率の向上
全社	社内AIChatの利用者数2,700名超 ファイル翻訳、音声文字起こし等による業務効率化
	社内AIChatの機能追加（会議音声翻訳 など）

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-これまでの開示事項の整理
4. 質疑応答

補足資料

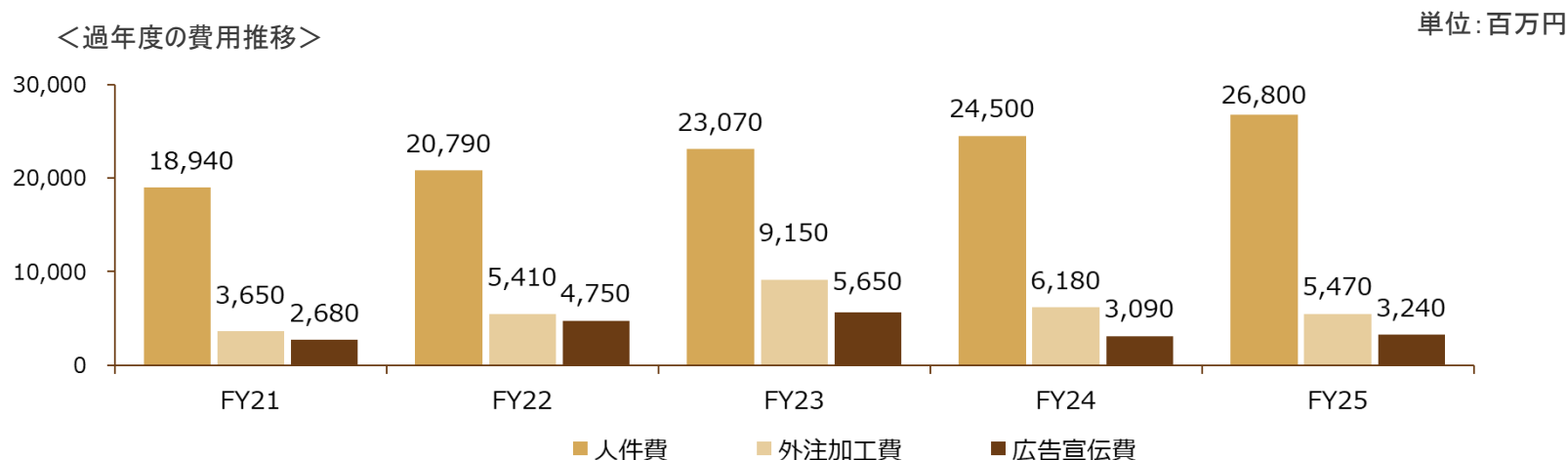
アジェンダ

1. 期初業績予想・費用の見通し（再掲）
2. 長期ビジョンおよび第4次中期経営計画（再掲）

期初業績予想（費用の見通し）

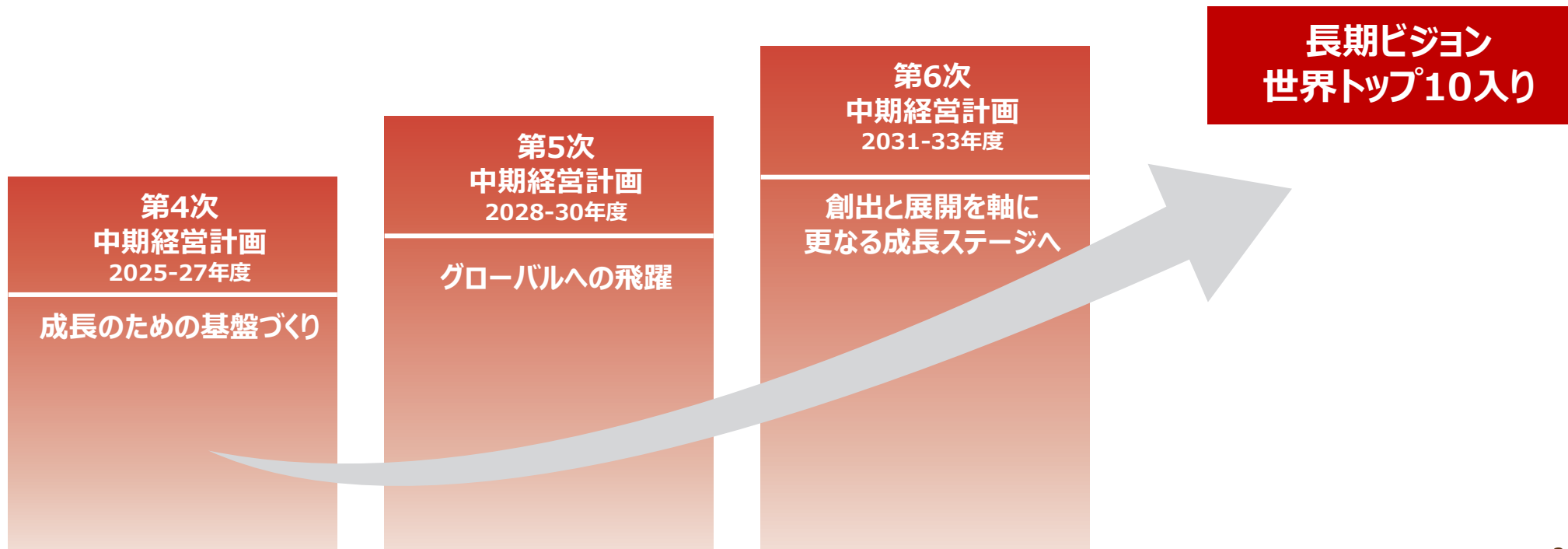
科目	FY26単年 見通し 前年比	第4次中計 3カ年 見通し
人件費	増加	年10%水準で増加
外注加工費	増加	年単位で緩やかに増加
広告宣伝費	増加	売上伸長に連動して増加。モバイルはローンチ時期に集中
連結従業員数（臨時雇用者を除く）	増加ペースを維持	国内の新卒を中心に積極的な採用を継続

・協業先による開発費負担 2026年度は、2025年度と同水準





第4次から第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、
3カ年累計の営業利益1000億円以上、最終年度の営業利益400億円達成を目指す

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）

第4次中期経営計画 事業ポートフォリオ（各ゲーム分野の位置づけ・成長戦略）

コンソール・PC分野

オンライン・モバイル分野

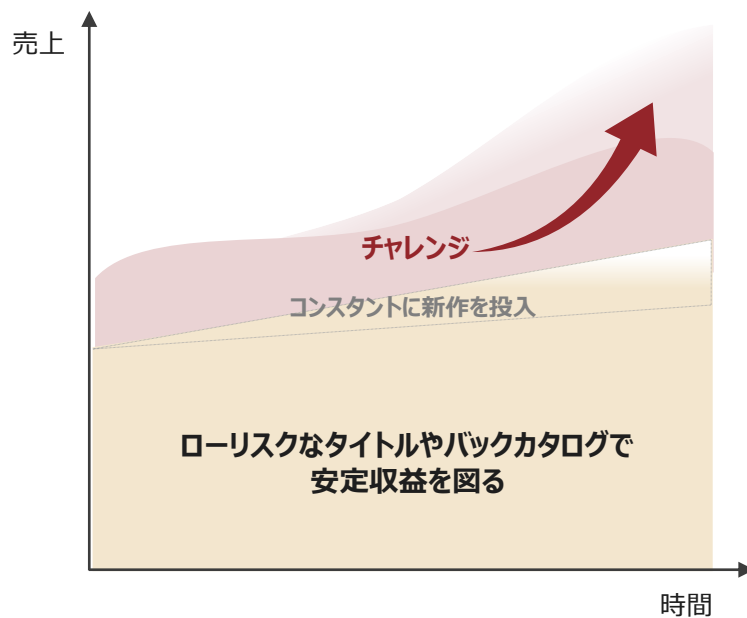
方針

成長牽引

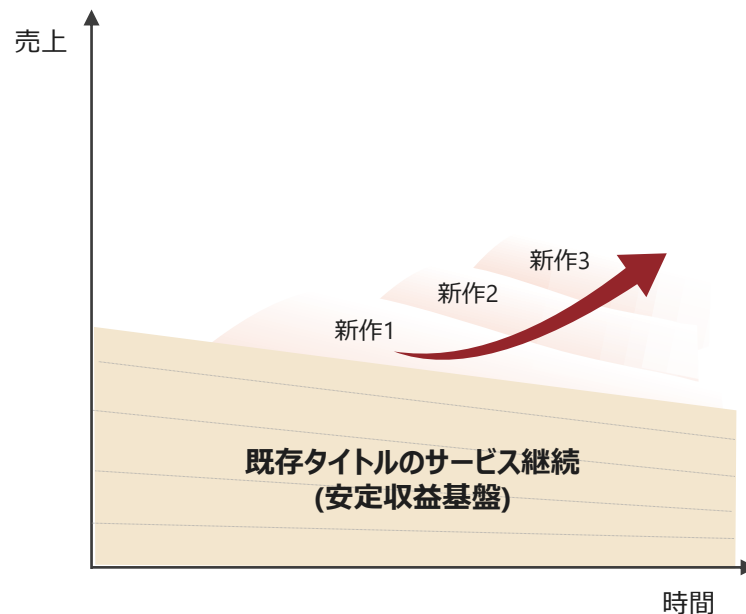
安定収益創出

成長イメージ*1

- ✓ タイトル数の拡大
- ✓ 品質向上によるヒット確率増加
- ✓ 大型タイトルとローリスクタイトルの両方を配置したパイプラインを目指す



- ✓ 新作追加による売上積み上げ
- ✓ オンライン・モバイル全体での安定化を目指す

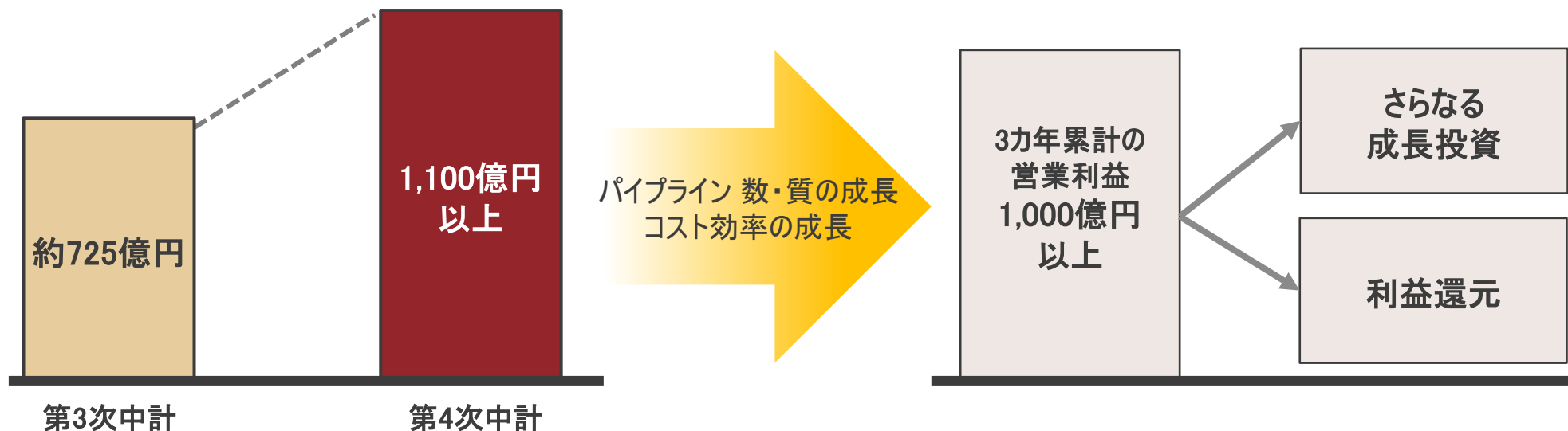


人的資本を中心とする成長投資の拡大

◆成長投資

人的資本を中心に、成長のために積極的な資金投下を行う

- ・人的資本（人材育成、快適な職場環境の整備）
- ・開発インフラ、設備
- ・M&A



※金額は、人的資本投資（人件費、育成にかかる諸費用、オフィス・寮の整備費等）、その他設備投資、他社への出資等の合算値。計画値においては、M&A等の未定案件は含まない。

持続的かつ安定的な配当による、株主の皆様への高い利益還元にコミット

利益還元の 位置づけ

経営上の最重要政策

お客様に喜んでいただいた成果を社内外のステークホルダーと共有し、企業価値向上を図る

利益還元 基本方針

連結年間総配分性向50%、あるいは、1株当たり年間配当50円

※総配分性向には、配当金、自社株買付けを含む。1株当たり配当額は目安

基本方針を踏まえた上で

第4次中計 期間

- ・配当による利益還元を基本とする
- ・安定した配当を志向。営業利益成長による配当総額の伸長を目指す