



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2四半期 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. 第4次中期経営計画 進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

決算ハイライト：連結業績

(百万円)

	FY26 Q2		対 前年度		対 業績予想(期初)	
	金額	利益率	金額	増減率	金額	増減率
売上高	37,327	-	6,059	19.4%	3,327	9.8%
営業利益	11,743	31.5%	3,779	47.4%	4,743	67.8%
経常利益	25,523	68.4%	7,728	43.4%	13,523	112.7%
当期純利益	18,596	49.8%	5,131	38.1%	9,596	106.6%

◆前年比増減

[売上]

エンタテインメント事業が増収

[費用]

人件費、売上原価が増加。外注費・広告宣伝費は前年並み

[営業外収支]

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 Q2	FY26 Q2	対前年度
エンタテインメント	売上高	28,503	34,209	5,706
	営業利益	7,747	11,467	3,720
アミューズメント	売上高	2,294	2,446	152
	営業利益	384	386	2
不動産	売上高	635	691	56
	営業利益	153	160	7
その他	売上高	177	179	2
	営業利益	△ 320	△ 270	50
消去・全社	売上高	△ 341	△ 199	142
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	31,268	37,327	6,059
	営業利益	7,964	11,743	3,779

◆前年比増減

[エンタテインメント] コンソール・PC分野及びオンライン・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 2 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

上期実績を反映し、通期業績予想及び配当予想を上方修正

(百万円、円)

	FY25 実績		FY26 予想		対 前年度		対 期初予想	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率	金額	増減率
売上高	88,393	-	91,000	-	2,607	2.9%	1,000	1.1%
営業利益	37,168	42.0%	34,000	37.4%	△3,168	-8.5%	2,000	6.3%
経常利益	57,000	64.5%	51,000	56.0%	△6,000	-10.5%	9,000	21.4%
当期純利益	42,830	48.5%	37,000	40.7%	△5,830	-13.6%	6,000	19.4%
1株あたり配当 _(円)	66	-	56	-	△10	-15.2%	8	16.7%
配当性向	50.1%	-	50.6%	-	+0.5pt	-	+0.3pt	-

◆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→148円に見直し
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

業績予想：セグメント別予想

		(百万円)			
		FY25 実績	FY26 予想	対前年度	対期初予想
エンタテインメント	売上高	82,541	84,700	2,159	1,000
	営業利益	36,642	33,600	△ 3,042	2,000
アミューズメント	売上高	4,782	4,900	118	0
	営業利益	802	700	△ 102	0
不動産	売上高	1,299	1,400	101	0
	営業利益	327	200	△ 127	0
その他	売上高	394	100	△ 294	0
	営業利益	△ 604	△ 500	104	0
消去・全社	売上高	△ 624	△ 100	524	0
	営業利益	-	-	-	-
連結	売上高	88,393	91,000	2,607	1,000
	営業利益	37,168	34,000	△ 3,168	2,000

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. 第4次中期経営計画 進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

上期はバックカタログが好調。大型タイトルのDLCも増収に寄与

(百万円)

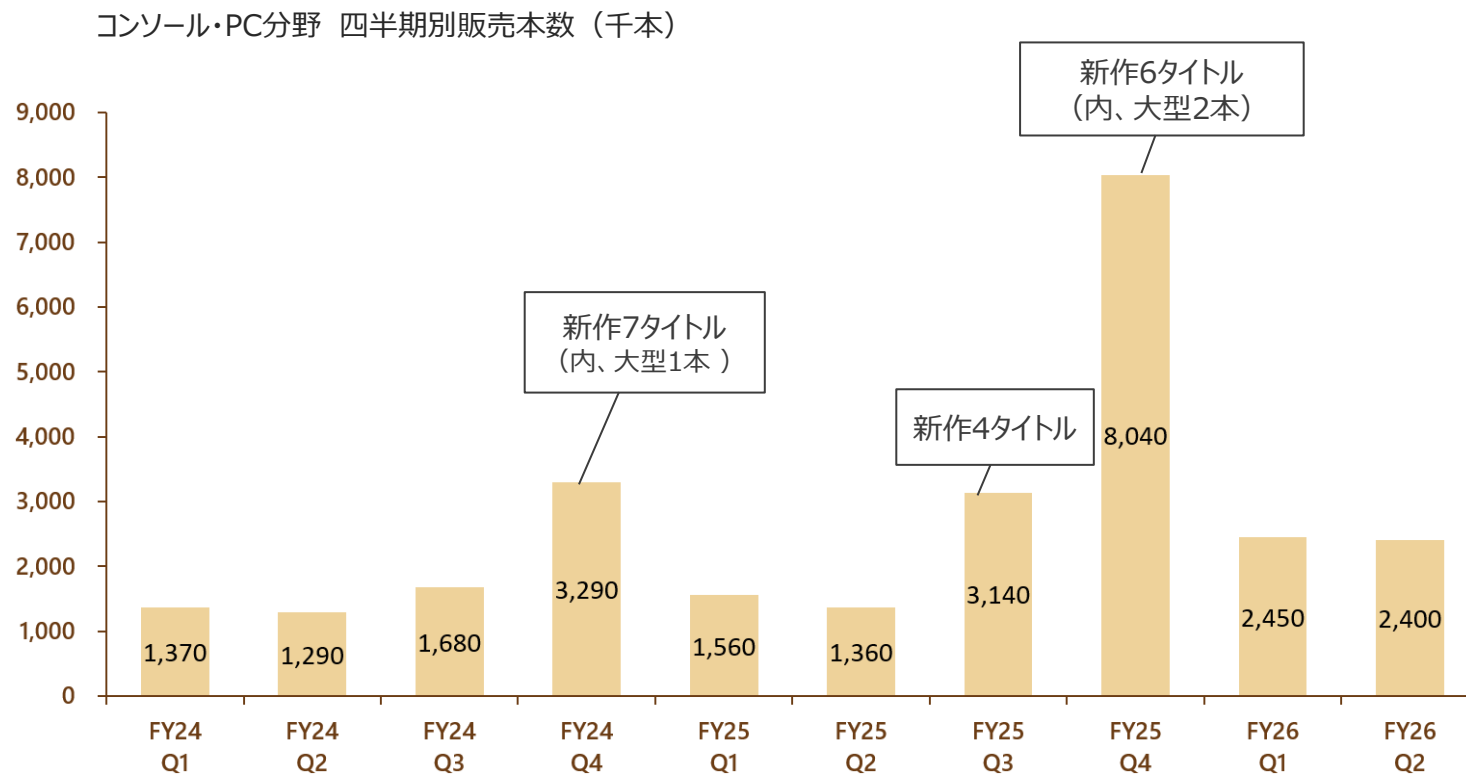
		FY25 Q2	FY26 Q2	対前年度
コンソール・PC ^(※1)	パッケージ等 ^(※2)	5,109	6,821	1,712
	DL	6,679	8,633	1,954
	DLC	734	1,585	851
		12,522	17,039	4,517
オンライン	オンライン	160	130	△ 30
モバイル	モバイル ^(※3)	15,620	16,740	1,120
		15,780	16,870	1,090
イベント・グッズ		200	300	100
エンタテインメント売上高		28,503	34,209	5,706

◆前年比増減

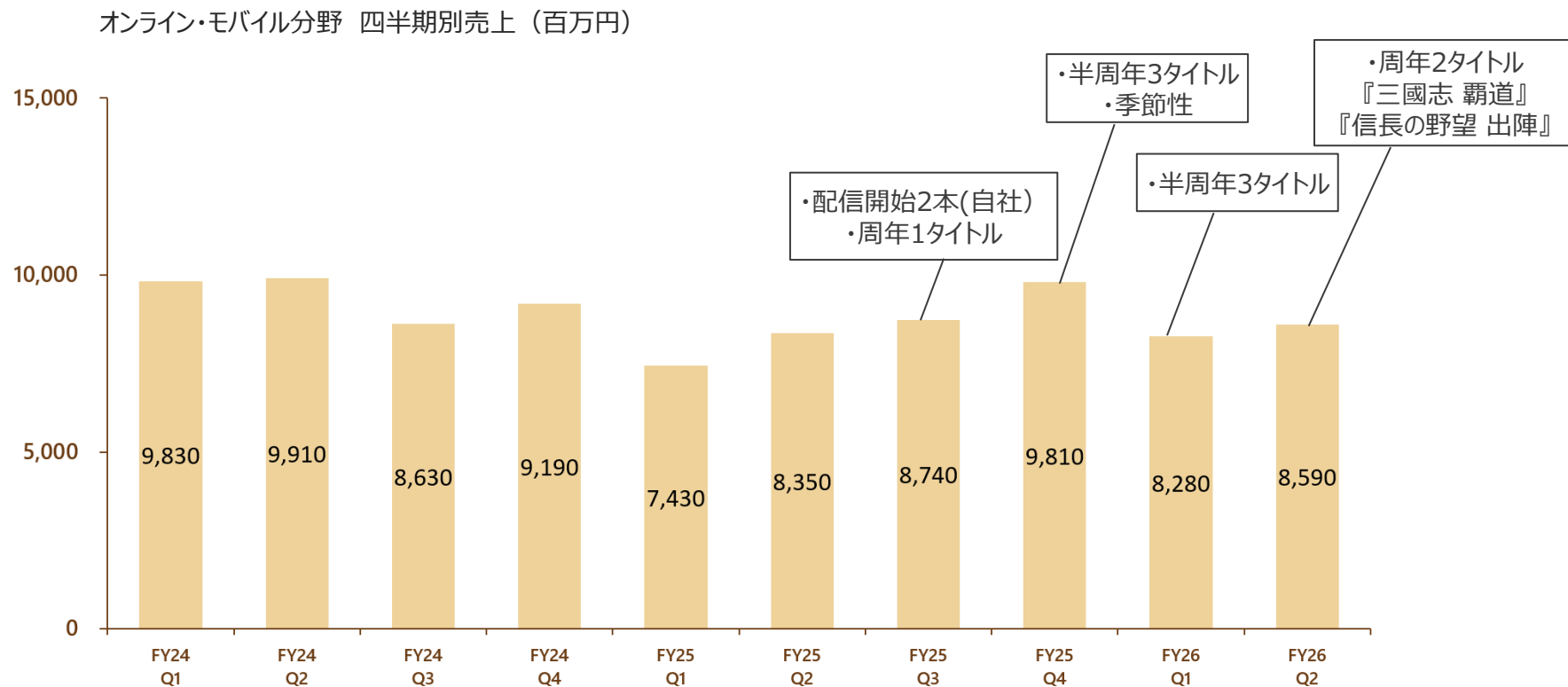
- ・タイトル 既存タイトル中心、第2四半期は新作3タイトルを発売
- ・[コンソール・PC] バックカタログの販売が好調
- ・[オンライン・モバイル] 既存タイトルが貢献、許諾ロイヤリティも堅調

※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を含む既存タイトルが貢献

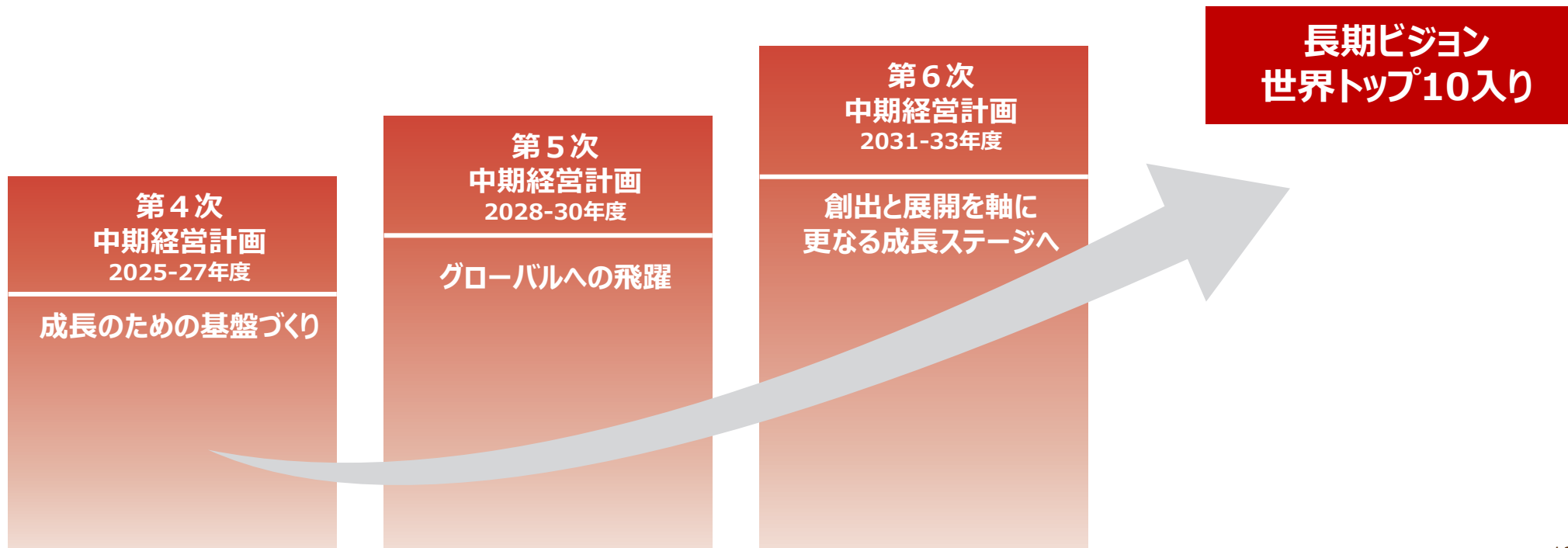


3.第4次中期経営計画 進捗

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. 第4次中期経営計画 進捗
 - 長期ビジョン
 - 第4次中期経営計画の全体概要
 - パイプライン 数と質の成長
 - 販売力の成長 「売る力」・「活かす力」の強化
 - コスト効率の成長
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

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「成長のための基盤づくり」を進め、
3カ年累計の営業利益1,000億円以上、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

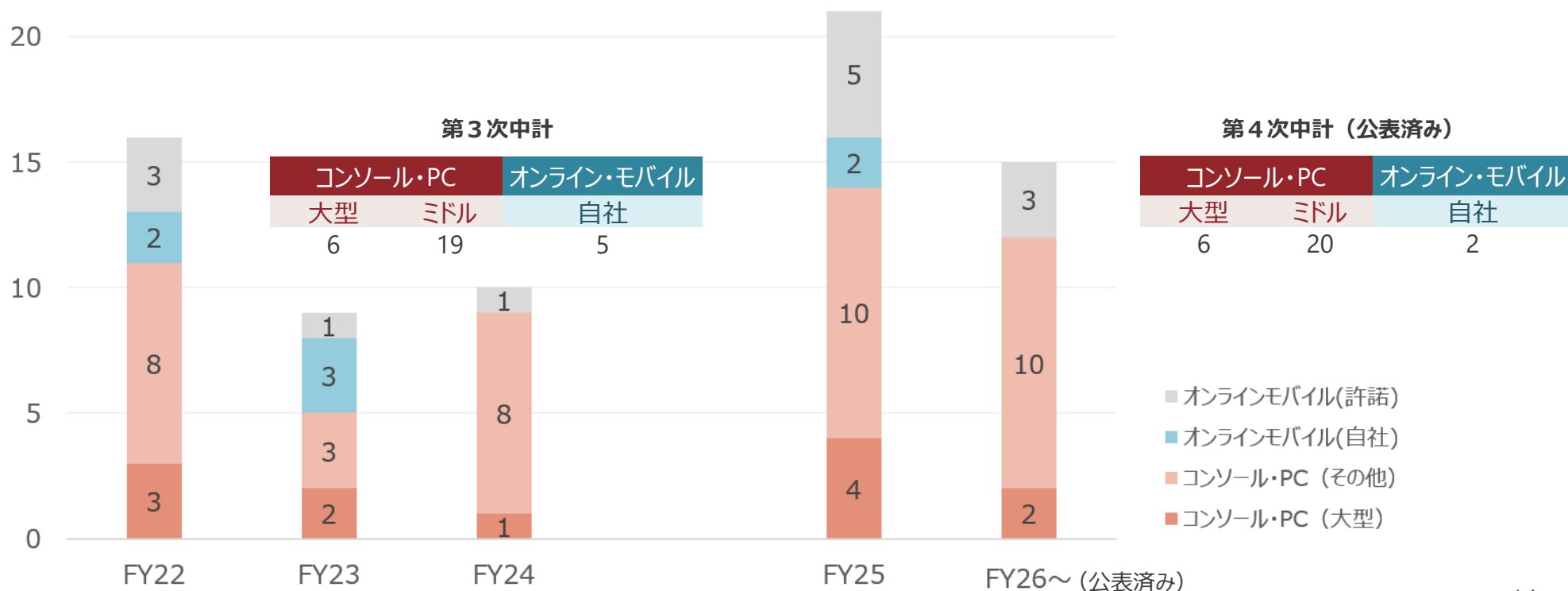
- ・3カ年累計の営業利益1,000億円以上
- ・単年度の営業利益400億円へ再チャレンジ
- ・営業利益率30%以上（単年度、3カ年の累計）

◆3つの柱

- ・経営基盤強化（人的資本、ガバナンス体制）
- ・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）
- ・キャッシュロケーション（人的資本を中心とした成長投資、還元）

第4次中計期間のパイプライン数は第3次中計期間より拡大の見込み 引き続き開発体制拡充を進め、数と質の向上を目指す

新作タイトル数（単位：1タイトル）



大型2タイトル、ミドルクラス以下のタイトルも複数発売予定

	Title (Original title / English title)	Launch date	Region	Developer	Publisher
Major 大型	進撃の巨人 3 / Attack on Titan 3	Dec.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	Wo Long 2: Wings of Ember	Mar.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
Other その他	DEAD OR ALIVE 6 Last Round	Jun.2026	Global	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～ (Nintendo Switch™ 2 Edition) / Atelier Yumia: The Alchemist of Memories & the Envisioned Land	Jun.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	BLUE REFLECTION Quartet: 少女たちのキセキ / BLUE REFLECTION Quartet	Jul.2026	Global	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	Part1 Aug.2026 Part2 2026 Winter Part3 2027	Global	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版)	Sep.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	三國志14 with パワーアップキット Complete Edition / ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 14 Complete Edition	Sep.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	真・三國無双2 with 猛将伝 Remastered / DYNASTY WARRIORS 3 Complete Edition Remastered	Oct.2026	Global	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	Feb.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	ゼルダ無双 厄災の黙示録 DX / Hyrule Warriors: Age of Calamity – Definitive Edition	Feb.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	Japan:KOEI TECMO GAMES Overseas:Nintendo
	薬屋のひとりごと ～偽りの皇弟～ / The Apothecary Diaries: The False Imperial Brother	Mar.2027	Global	KOEI TECMO GAMES (planned and produced by TOHO Games)	KOEI TECMO GAMES
	信長の野望・飛翔 / NOBUNAGA'S AMBITION: Hishou	This Winter	Japan, Asia	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES

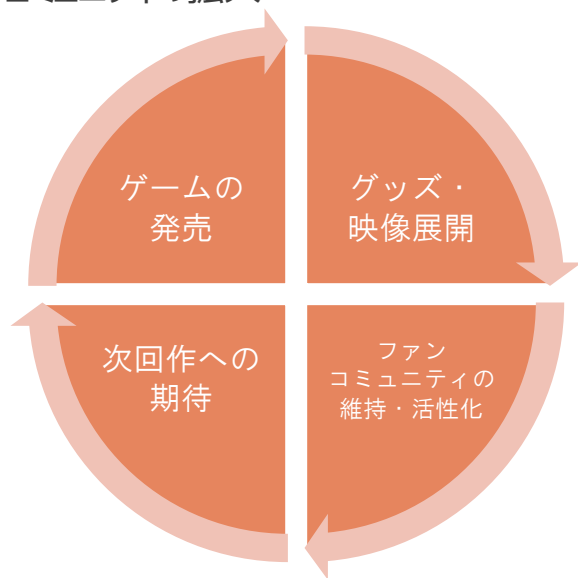
*Note: Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Nintendo Switchは任天堂の商標です。

販売・マーケティングの強化に向け、体制構築、海外イベント出展などの取り組みを強化

販売・マーケティングの課題

<課題>

- ・コーポレートブランドの価値向上と認知の拡大
- ・ファンコミュニティの拡大



戦略に応じた取り組み（2025.4~2026.9）

戦略① グローバルでの販売体制の強化

- ・マーケティング組織の体制変更（4月～）
- ・北米でのマーケティング新拠点開設



2026年9月
KOEI TECMO AMERICA Corporation
ロサンゼルスにオフィスを開設

戦略② オウンドメディアやイベントの戦略的展開によるユーザー満足度向上と新規ファンの獲得

- ・海外イベント出展による認知拡大、現地メディアへの発信強化



2026年7月
米国・ロサンゼルスで開催された、北米最大級の日本IPイベント
「Anime Expo 2026」へ出展

IP活用により収益機会を創出。IPの認知度向上やファン層の深化も目指す

IP展開の課題

<課題>

- ・欧米での認知度向上、販路拡大
- ・IP価値最大化との連動と過去資産の活用
- ・商品展開の拡大



施策・取り組み（2025.4~2026.9）

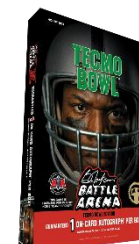
- ① 海外ライセンサーへの一括許諾・商品化を推進
・ライセンシングイベントへの参加
 - 世界最大級のライセンス専門国際見本市であるLicensing Expo 2026にて初出展
- ② イベント参加によるBtoB、BtoC双方の取り組み推進
・海外でのポップアップショップ出展
 - 韓国ソウルの大型ショッピングモール「MARIO OUTLET」にて
KOEI TECMO POP-UP-SHOP KOREA を出展
- ③ IP許諾を通じたコンテンツ拡充、協業の拡大
・多様なIPを活用したグッズ等の展開



リボルテック アメイジング・
ヤマグチ リュウ・ハヤブサ
『NINJA GAIDEN』Ver.



TENITOL BIGぬーどる
ストパーフィギュア
ライザリン・シュタウト



Bo Jackson Battle Arena
×『TECMO BOWL』
(トレーディングカードゲーム)

© 2026 Bo Jackson Battle Arena, Inc.
All rights reserved.

従業員数の増加、自社開発の成長とともに、生産性の向上を目指す

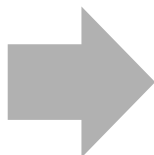
第3次中計期間

<売上の構成>

- ・IP許諾タイトルが貢献
- ・大型タイトル開発への集中

<1人当たり営業利益>

13.1百万円 ※第3次中計期間の平均値



現在の取り組み

<安定した成長>

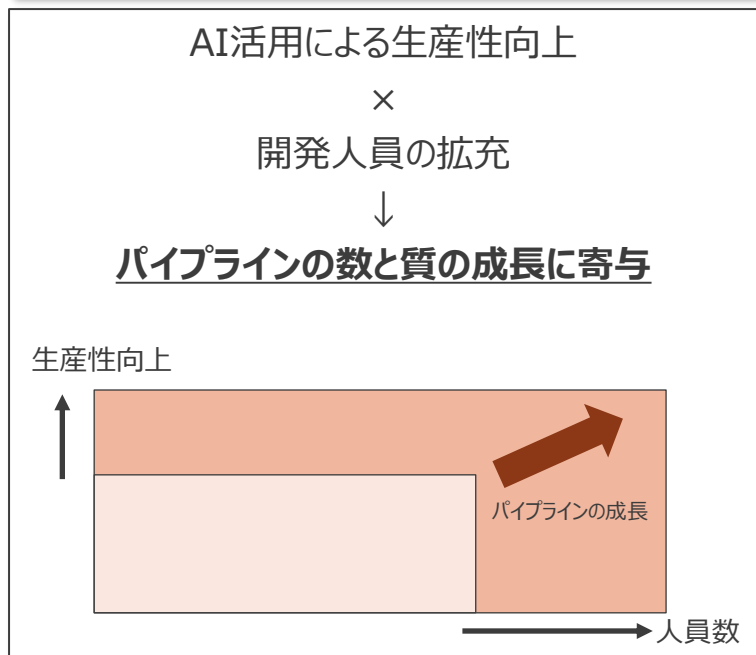
- ・人員の増加
⇒自社開発タイトルの成長
⇒バランスのよいポートフォリオ構築

<効率性の向上>

- ・品質・納期・予算の管理強化
- ・AIの活用
⇒開発工程イノベーション

業務の効率化とゲームの品質向上につなげるべく、各領域での生成AI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）

2026年9月30日 日本語版・英語版公開

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20261005_original.pdf

https://www.koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird1_20261005_original_e.pdf

◆注力した主なコンテンツ

- ・「監督と執行の分離」の進捗
- ・長期ビジョンの具体化
- ・資本政策・財務戦略



コーエーテコモ 統合報告書2026の読みどころ

投資家の皆様から多く寄せられる質問に関連するページをご紹介します。

Q	第4次から第6次までの中期経営計画を通じて、営業利益額世界トップ10入りに向けてどのように進んでいくのでしょうか。	▶ 長期ビジョン P.10
		▶ 社長メッセージ P.11
		▶ 機関投資家との対話 P.46
Q	コーエーテコモ独自の4つの競争優位性は、高い収益性と継続的なヒット創出をどのように支えているのでしょうか。	▶ コーエーテコモの4つの競争優位性 P.17
		▶ 事業価値を高める AI 活用 P.24
Q	自社バブリッシングと海外の販売・開発拠点の強化と、IPの多面的な展開を通じたグローバルでの存在感とIP価値向上について、それぞれ教えてください。	エンタテインメント事業
		▶ グローバル展開 P.27
Q	多様な人材の確保・育成を通じて、人的資本を数と質の両面からどのように強化し、持続的な成長につなげていくのでしょうか。	▶ マーケティング戦略 P.28
		▶ IP戦略 P.29
Q	成長投資と株主還元をどのように両立し、持続的な企業価値向上につなげていくのでしょうか。	▶ 世界No.1を実現するマーケティング・IP戦略 P.30
		▶ 持続的な成長を支える人的資本経営 P.37
Q		▶ 人材戦略 1. 前卒を中心とした多様な人材の確保 P.38
		▶ 人材戦略 2. 成長を実現する人材育成制度 P.39
Q		▶ 人材戦略 3. 安心して働ける環境の構築 P.40
		▶ CFO メッセージ P.32

4.製品紹介映像

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. 第4次中期経営計画 進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

5. 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. 第4次中期経営計画 進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

補足資料



Level up your happiness

各ブランドの発売タイトル一覧（一部抜粋）

オレンジ：コンソール・PC 水色：オンライン・モバイル

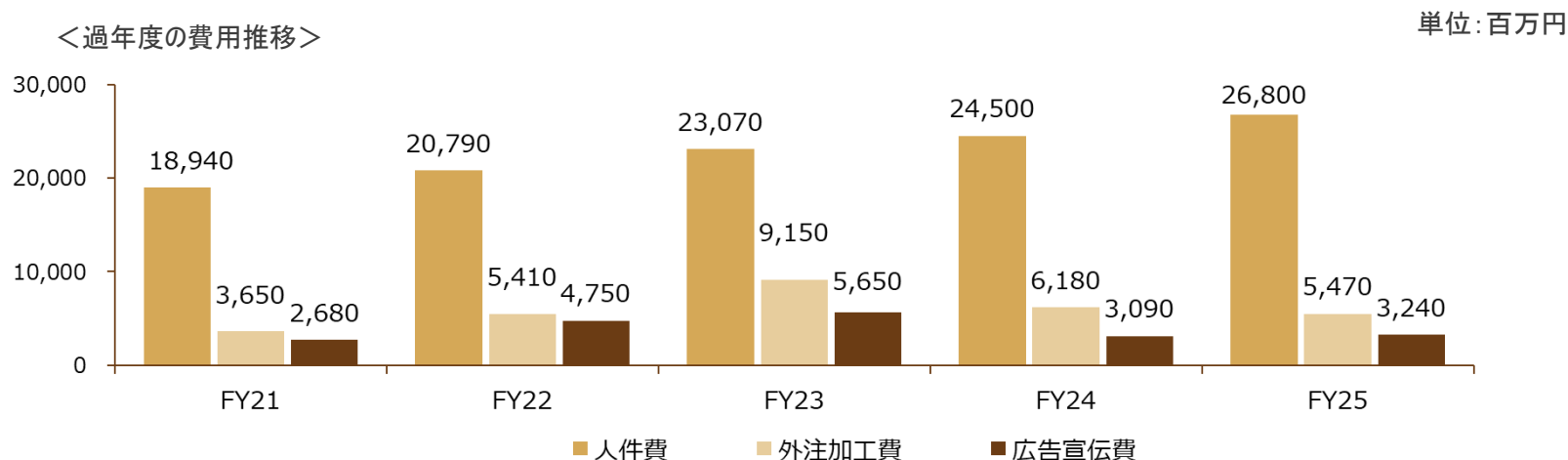
ブランド	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025	FY2026（予定含む）
シブサワ・コウ	『信長の野望・新生』 『信長の野望 覇道』	『信長の野望・新生 with パワーアップキット』 『Winning Post 10 2024』	『三國志8 REMAKE』 『Winning Post 10 2025』	『Winning Post 10 2026』 『キングダム 覇道』	
ω-Force	『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』※1 『WILD HEARTS™』	『Fate/Samurai Remnant』	『真・三國無双 ORIGINS』 『無双アビス』	『ぼこ あ ポケモン』※2	『進撃の巨人 3』
Team NINJA	『Wo Long: Fallen Dynasty』	『Rise of the Ronin』 『Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition』	『NINJA GAIDEN 2 Black』	『仁王 3』 『NINJA GAIDEN 4』	『Wo Long 2: Wings of Ember』
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～』	『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～』	『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～』	『紅の錬金術士と白の守護者 ～レスレリアーナのアトリエ～』	『カリアのアトリエ ～夜の王国と追憶の道標～』 『葉屋のひとりごと ～偽りの皇弟～』
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』※1	『ゼルダ無双 厄災の黙示録 DX』※1

※1 海外発売元：任天堂株式会社 ※2 国内発売元：株式会社ポケモン 海外発売元：任天堂株式会社

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

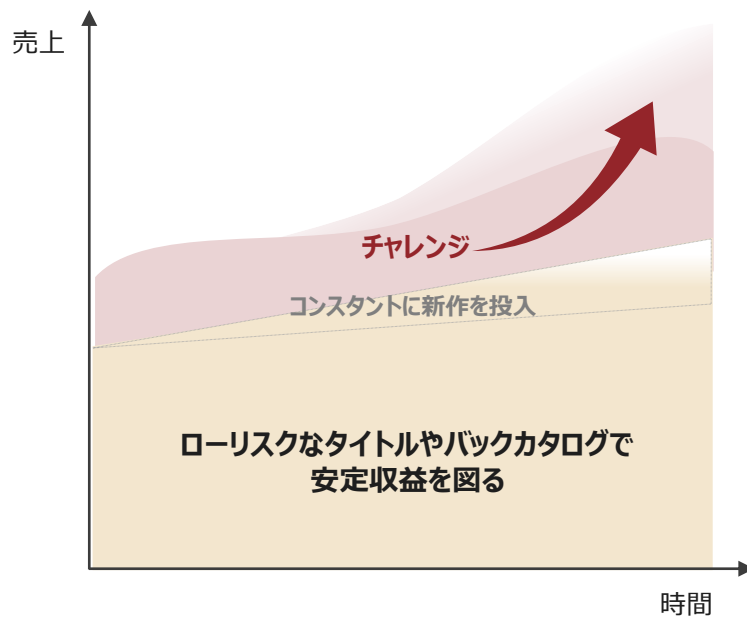
方針

成長牽引

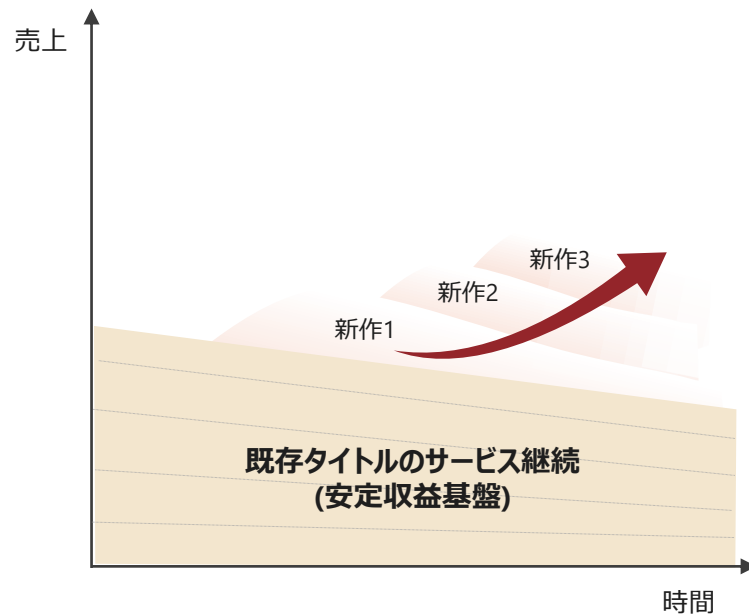
安定収益創出

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

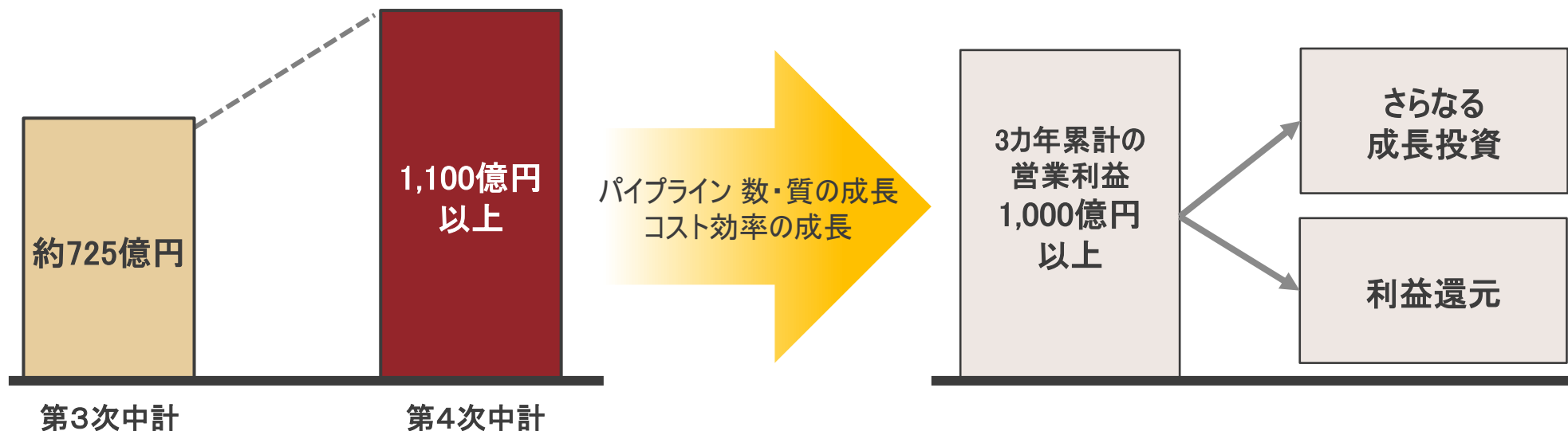


人的資本を中心とする成長投資の拡大

◆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

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/
三國志14 with パワーアップキット Complete Edition	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi14/wpk/ce/ PV https://www.youtube.com/watch?v=PgjWnP245xQ&t=27s
真・三國無双 2 with 猛将伝 Remastered	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/smusou2-re/ ゲーム紹介トレーラー https://www.youtube.com/watch?v=hQyYSkxudpY ローンチトレーラー https://www.youtube.com/watch?v=nNfwe314QJY
カリアのアトリエ ～夜の王国と追憶の道標～	公式サイト https://atelier.games/karia/ プロモーションムービー第 1 弾 https://www.youtube.com/watch?v=yd5EcRC3mLQ プロモーションムービー第 2 弾 https://www.youtube.com/watch?v=XJPz93DME0Y
Wo Long 2: Wings of Ember	公式サイト https://teamninja-studio.com/wolong2/ アナウンストレーラー https://www.youtube.com/watch?v=I1miLyqPJDY 発売日告知トレーラー https://www.youtube.com/watch?v=OrjE5cuacP8&t=1s
信長の野望・飛翔	公式サイト https://www.gamecity.ne.jp/hishou/ ティザー映像 https://www.youtube.com/watch?v=xjVvZQFsHhw

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
(2026年版)

全文

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20261005_original.pdf

-社長メッセージ

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20260930_02.pdf

-【イントロダクション】基本理念、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_20260930_01.pdf

-【コーエーテcmoの価値創造】4つの競争優位性

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20260930_04-2.pdf

-【中長期的な成長ストーリー】エンタテインメント事業・アミューズメント事業・不動産事業

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20260930_07.pdf

-取締役会議長メッセージ

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20260930_13.pdf

決算説明資料

◆2026年3月期

プレゼンテーション資料（ノート付き）

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20260430.pdf

プレゼンテーション動画

<https://www.koeitecmo.co.jp/news/2026/04/-20263.html>

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/>