

コーエーテクモの4つの競争優位性

コーエーテクモグループが40年以上の長年にわたり培ってきた独自のノウハウは、変化の激しいエンタテインメント業界において、持続的な成長と高い収益性を実現する源泉となっています。コーエーテクモの価値創造サイクルを支える、以下の4つの競争優位性は相互に連携し、当社グループのビジネスを盤石なものにしています。

4つの競争優位性

01

シリーズ・コラボ・ 許諾ができる IP の存在

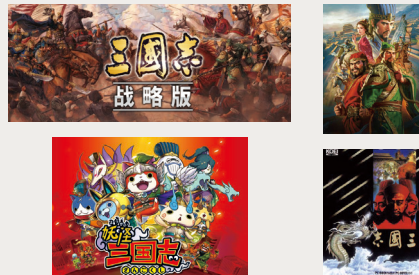
▶ P.21

▶ IPを活用した重層的な収益構造

重層的な収益構造を構築することで、持続的かつ安定的な収益を確保しつつ、IPの活用領域を広げ、その価値と可能性を高めています。

▶ 異なる2タイプのユニークなIP

当社グループには、異なる2タイプのユニークなIPがあります。IPを「キャラクターIP」としての活用のみならず、「ゲームシステムIP」としても展開しています。特に、「ゲームシステムIP」は自社のIPでの展開だけでなく、協業先のIPとも積極的にコラボレーションをし、新たな面白さを創出しています。



02

クリエイティブ& ビジネスを体現する人材

▶ P.23

▶ 豊富な実績を持つ経営層とブランド長

経営層とブランド長は自らがヒット作を手掛けてきたゲームクリエイターであり、その知見と経験が経営戦略に直接活かされています。

▶ グローバルIPを生み出す力

早矢仕 洋介 KTG 副社長インタビュー

▶ モバイルIPを立ち上げる力

伊藤 幸紀 KTG 専務インタビュー



03

高い収益性を支える 多層的な品質管理

▶ P.26

▶ 厳格な「品質・納期・予算」管理

企画段階からリリース後まで、マネジメントフレームワークに基づき、厳格なチェックを行うことで、品質の担保とともに納期・予算の管理を行います。

▶ 専門組織による品質保証

グループ会社であるコーエーテクモオリティアシュアランスと外部パートナーによるチェックを併用することで、多角的な視点から品質を担保しています。



04

開発効率化を実現する 「KATANA ENGINE™」

▶ P.29

▶ 迅速なプラットフォーム対応

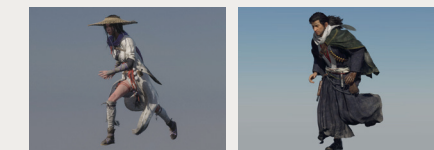
マルチプラットフォーム（コンソール、モバイル、PCなど）への展開を短期間で実行しつつ、高効率かつ高品質な表現の両立を実現します。

▶ AI活用による開発及びコスト効率の向上

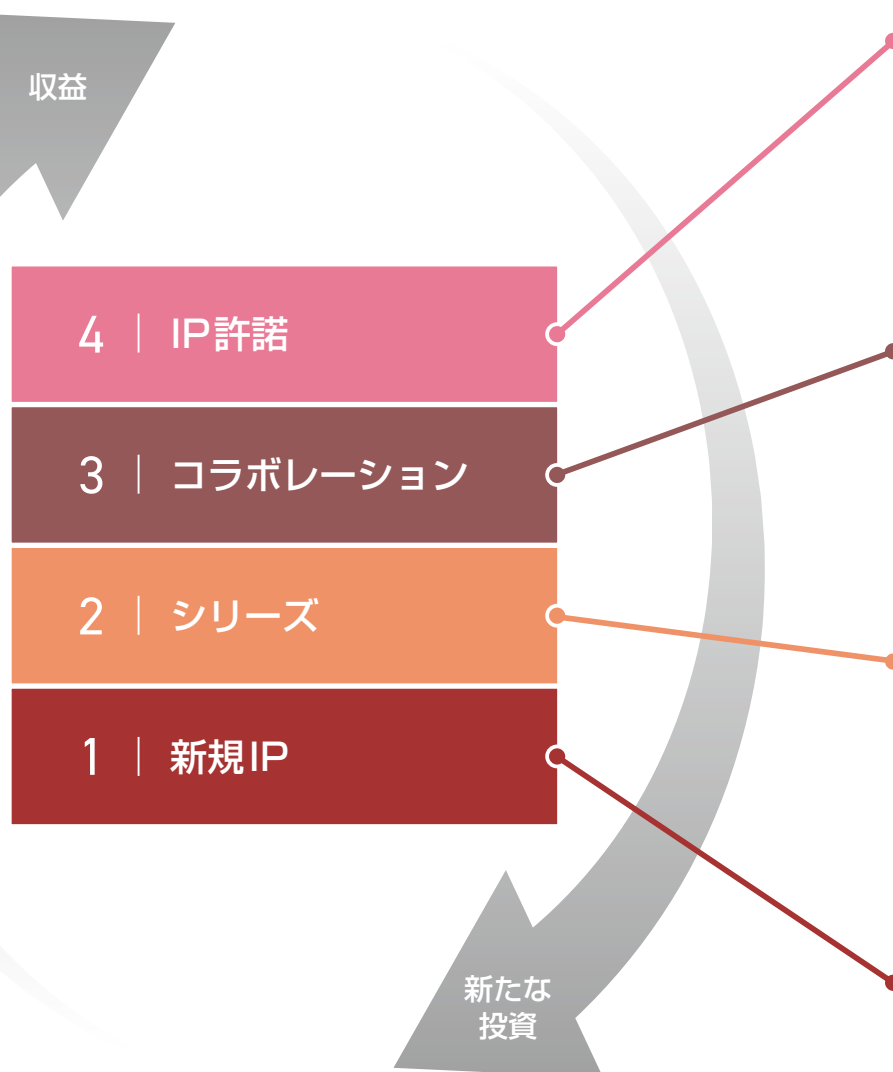
最新技術を積極的に取り入れ、開発効率の向上とゲーム体験の深化を図っています。また、AI活用により開発効率と表現力の向上も実現しています。

▶ 開発技術・制作機能の横展開

ゲーム開発のノウハウをエンジンに蓄積・共有することで、開発チームとの共有を図り、高効率と高品質のゲーム制作体制を構築しています。



コーエーテクモは、「重層的な収益構造」により、持続的な成長を実現しています。自社IPの創出から他社との協業、ライセンス許諾まで、多角的なアプローチで収益源を確保し、変化の激しいエンタテインメント市場において強固な事業基盤を築いています。



4 | IP許諾

自社IPの価値を最大限に引き出すため、他社へのライセンス許諾による「ロイヤリティビジネス」の展開をしています。他社が当社IPを用いてゲーム開発を行うことで、新たな市場での高い収益率（限界利益率100%）の機会を創出しています。特にアジア市場では、「三国志」シリーズが大きな成功を収めており、自社開発以外の新たな収益源として確立しています。

3 | 当社IPと他社IPとのコラボレーション

他社の有力IPと当社のIPを組み合わせる「協業（コラボレーション）」も展開しています。このコラボレーションは、開発費や成果を協業先と分かち合いながら、IPの新たな価値を生み出し、新しい体験を創出しています。

2 | ヒットIPのシリーズ展開

ヒットした新規IPは、シリーズ化をはじめ、オンライン・モバイルといった異なるプラットフォームへの展開などを通じて、ファンの期待に応えながら、安定的な収益に貢献します。新たな技術や表現を取り入れることで常に進化を続け、新しい面白さや体験を提供しています。このような既存IPの継続的な価値向上は、収益基盤の安定に貢献しています。

1 | 新規IPの創出

当社グループは、シリーズ化・コラボレーション・許諾を通して得られた収益を基盤として、積極的に新規IPの創出にチャレンジしています。新規IPの創出は、新しい収益の源泉を生み出すための挑戦であり、世界中の皆様に「今まで経験したことのない新しい面白さ」を届けることにもつながっていきます。新規IPの創出は、収益への寄与には一定の時間や成果の振れ幅を伴うため、他の安定的な収益源とのバランスを意識しながら取り組んでいます。

「三国志」シリーズに見る重層的な収益構造



『三国志・戦略版』
当社IPを活用し、霊犀互娛 (Lingxi Games) 様が開発したスマートフォンゲーム



『妖怪三国志』
株式会社
レベルファイブ様
とのコラボタイトル



『三国志8 REMAKE』
「三国志」シリーズ。
パッケージタイトル
のシリーズ
世界累計出荷本数
950万本を突破
(2024年度時点)



『三国志』
中国大陆を舞台
として1985年
に発売した歴史
シミュレーション
ゲーム『三国志』

当社グループの豊富なIP群は、その特性に合わせて「キャラクターIP」と「ゲームシステムIP」の2種類に分類することができます。

「キャラクターIP」は、「三國志」シリーズや「アトリエ」シリーズのように、魅力的な登場人物や世界観を核とするものです。これらはゲームだけでなく、アニメや舞台、グッズなど多様なメディアへの展開（メディアミックス）を通じて新たなファン層を獲得し、収益機会の拡大につながっています。一方、「ゲームシステムIP」は、「無双」シリーズや「覇道」シリーズが代表する、独自のゲームプレイ体験そのものを指します。当社のゲームシステムIPは、協業先とのコラボレーションにおいて積極的に活用され、他社のIPに新たな価値を生み出し、当社独自のビジネスモデルになっています。



クリエイターとしての創造力とビジネスパーソンとしての商売感覚を併せ持つ人材が、当社グループの高い収益性と持続的成長を支えています。品質・納期・予算を管理しながら企画から収益化までを見据えて考え抜く文化は、実績ある経営層やブランド長によって、一人ひとりの社員にまで根付いています。ヒット作の創出と収益最大化の両立を可能にする人材こそが、当社グループの競争力の源泉です。

経営層であり実績豊富なゲームクリエイター

取締役名誉会長
襟川 恵子



代表取締役会長
兼 取締役会議長
襟川 陽一



代表取締役
社長執行役員 CEO
鯉沼 久史



Ruby Party
常務取締役 CSuO
ルビーパーティー
ブランド長
襟川 芽衣



代表作
「ネオロマンズ」シリーズ

代表作
「信長の野望」シリーズ
「三國志」シリーズ

累計出荷 **2,000** 万本+

代表作
「戦国無双」シリーズの他
多数のコラボ
(「進撃の巨人」シリーズ、「ガンダム無双」シリーズ
「ONE PIECE 海賊無双」シリーズ など)

累計出荷 **2,100** 万本+

代表作
「コルダ」シリーズ
「遙か」シリーズ
『バディミッション BOND』*
『刀剣乱舞無双』

次世代を担う、ヒット作を手がけてきたブランド長



コーエーテクモゲームス
取締役副社長
AAA スタジオ担当
早矢仕 洋介



コーエーテクモゲームス
専務執行役員
エンタテインメント
事業部長
伊藤 幸紀



シブサワ・コウ
ブランド長
澤田 圭輔



OMEGA FORCE
ω-Force
ブランド長
庄 知彦



Team NINJA
ブランド長
安田 文彦



カスト
ガスト
ブランド長
細井 順三



midas
ブランド長
菊地 啓介



代表作
「仁王」シリーズ

代表作
「覇道」シリーズ

代表作
『三國志 覇道』

代表作
「真・三國無双」シリーズ

代表作
「NINJA GAIDEN」
シリーズ

代表作
「アトリエ」シリーズ

代表作
『信長の野望 出陣』

* 発売元：任天堂株式会社



東アジア文化と技術革新が広げる グローバル市場の可能性

この数年、コンソール・PCをはじめ、モバイルを含むゲーム全体の市場は引き続き好調で、今後10年間でさらにグローバルに拡大すると見えています。欧米市場において東アジアならではの文化や歴史をテーマとするコンテンツが成長してきており、さらに、東アジアや東南アジア市場ではモバイルだけでなくPCゲームの伸びしろも大きい。当社グループが従来から強みとしてきた、以前はニッチとされていた題材が、いよいよ全世界的にメジャー化しつつあると感じています。2017年に初発売され、「サムライ」を主人公とした「仁王」シリーズ、2024年に発売した幕末の日本を舞台にした『Rise of the Ronin』が反響を得たこともその兆しを示す象徴と言えます。

コンソール・PC向けのゲーム開発においては、ネットワークの発達とハードウェアの機能向上により、開発側に国境の壁やプラットフォームの制約は徐々になくなっています。かつてはハードウェアのスペックで制御されていたものが、今は何でも作れて世界中のユーザーに届けられる時代となっているのです。だからこそ、逆に“コンセプトをどれだけ研ぎ澄ませられるか”が重要になり、その魅力をいかにシンプルに伝えるかが、

東アジアならではの文化と歴史を伝えるグローバルIPの開発を深化させ、 世界市場でのプレゼンスを高める

株式会社コーエーテクモゲームス 取締役副社長 AAAスタジオ担当 早矢仕 洋介

これまで以上に問われていると実感しています。そういった意味でも、これからはより一層、開発側の力量が試される時代になると思います。

東アジアの文化と歴史を題材とする ゲーム開発で差別化

この市場動向から、今後の当社グループのグローバル戦略は、東アジアの文化・歴史を題材としたゲームタイトル・グローバルIP開発の深化であると考えています。そして、その戦略に向けて課題となるのは、海外ユーザーへの魅力の届け方です。東アジアの文化や歴史を適切に伝えながらも、魅力そのものは変えずに、わかりやすく、時にはミステリアスに伝える仕掛けが必要です。その魅力の磨き方や仕掛けの工夫次第で、東アジアの文化や歴史の知識がなくとも「この物語を体験してみたい」という好奇心をかき立てられます。あるいは「この時代にタイムスリップするような体験がしてみたい」という期待からゲームに手が伸びるかもしれません。

私は、当社グループ全体が一つの大きなIPポートフォリオと捉えており、まさにそれが当社グループの強みの一つだと考えています。例えば、「信長の野望」、「戦国無双」、「仁王」シリーズは同じ戦国時代を題材にしながらも、異なる切り口で展開され、それぞれが当社グループを代表するIPとして確立してきました。異なるIPであっても、そこには当社グループならではの共通する価値観が宿っています。40年以上かけて築いたIPと当社グループに対するお客様の信頼こそが、新たなIPを生み出すうえでの確かな土台となっているのです。

グローバル市場においてニッチとみなされてきた東アジアの文化や歴史をテーマとしたIPが、現在はその独自性や魅力が新たなトレンドとして台頭し始めています。こうした潮流の中で、

当社グループが培った強みとノウハウを活かした独自の世界観を構築することは、唯一無二のプレゼンスを確立するうえで極めて重要です。東アジアの題材を磨き、グローバルIPとして世界に届けることが、当社グループの成長をさらに強化し、グローバル市場で勝てる道となると信じています。

既存の蓄積されたノウハウに新しいアイデアを重ねることで期待に応え、更なるIPの強化を目指していきます。

ブランド・スタジオ横断で継承改良される 技術力を最大限に活かす「AAAスタジオ」

当社グループの特徴の一つに、開発力・技術力が連鎖的に進化していく点があります。あるタイトルのために開発した技術を一度きりで終わらせるのではなく、改良して次のタイトルや新規IPに活かしていく。このような“技術のつながり”が、開発力をさらに高める要因となっています。長期的な目線で、各タイトル制作から得た技術や知見をブランド・スタジオ横断で次の新たな挑戦へと着実につないでいく文化があるのです。

その文化を活かし、当社グループの挑戦を加速させる場として2024年に立ち上げたのが、「AAAスタジオ」です。AAA*と冠すると「莫大な資金を投じるのでは」と予想されるかもしれませんが、込めたのは「より多くの人が手に取っていただけるAAA品質のゲームをつくる」という決意の表明です。開発において投じるのは、莫大な資金や大規模な外部の開発人員ではなく、豊富な技術や知見を有する精鋭の社内人材です。当社グループが培ってきたゲーム作りの技術・ノウハウや人材への投資を最大限に活かせば、「AAA品質」のゲームが開発できると信じています。より多くの顧客に楽しんでいただき、当社グループの成長につながるAAA品質のタイトルに、どうぞご期待ください。

* AAAタイトル（トリプルエータイトル）を指し、一般的には莫大な開発費や開発人員が投入され精細に作り込まれたゲームを表す。



更なる成長曲線を描くオンライン・モバイル戦略

当社グループは、“コンソール・PCとオンライン・モバイルの両輪”を事業戦略として、特定のプラットフォームに偏ることなくゲームを展開し、より多くのユーザーに楽しんでもらうように取り組んでいます。

近年のモバイルゲーム市場は、莫大な広告費を投じてゲームを開発・宣伝する傾向があり、競争環境としては飽和状態と認識しています。その中でも、環境を冷静に見極め、自社の優位性を活かした戦略をとることで、生き残りだけでなく成長のチャンスも広がると考えています。単なるリソース投入ではなく、自社IPの魅力を深く理解し、既存ファンに応える丁寧な開発こそが、オンライン・モバイル領域で存在感を確立する第一歩だと捉えています。

強力なIP資産と運営経験の蓄積が生む競争優位

こうした戦略を支えるのが、当社グループの最大の強みでもある、根強いファンを持つIPの存在です。「信長の野望」、「三國志」、「アトリエ」シリーズのようなIPは、当社グループが長年にわたって積み上げてきた資産であり、ユーザー獲得の面でも大きなメリットをもたらしています。市場環境が厳しい今だからこそ、この強いIPが競争力の源泉となっています。

さらに、これらのIPをオンライン・モバイルで展開できる背

強いIP×オンライン・モバイルの運営ノウハウで挑む、次の収益成長 世界トップ10入りを目指す、進化の現在地

株式会社コーエーテクモゲームス 専務執行役員 エンタテインメント事業部長 伊藤 幸紀

景には、長年にわたって蓄積してきた運営ノウハウがあります。当社グループは1998年の『信長の野望 Internet』を皮切りに、『100万人の三國志』などを通じて、25年以上オンライン・モバイルにおける運営やサーバー構築の知見を積み重ねてきました。その結果、ユーザーの声を迅速に反映できる体制やノウハウを活かした運営を実現しています。

今後、コンソール・PCは今まで通りに力を入れつつ、オンライン・モバイルにおいても従来のタイトルを超えるゲームの創出とともに、各ブランドで1本以上のモバイル運営タイトルを展開していきたいと考えています。

IPを活かし、遊びを磨く ——「霸道」シリーズの開発思想

当社グループの代表的なモバイルタイトルである「霸道」シリーズでは、IPごとの個性を活かした設計に注力しています。『三國志 霸道』は、キャラクターの必殺技を中心とした“キャラクター”であり、戦略性と爽快感を兼ね備えた構成です。一方の『信長の野望 霸道』は、領地の獲得と支配を軸にした“地図ゲー”で、異なるユーザー層に訴求しています。これらは「霸道」シリーズというモバイルゲームシステムの単なる横展開ではなく、それぞれのIP特性や世界観を理解したうえで、ゲーム設計に落とし込んでいる点が特長です。ファンの期待に応えるキャラクター表現や、歴史的背景に基づいた戦略性の演出など、細部にまでこだわること、IPごとの面白さを最大限に引き出しています。

また、モバイルでは、ユーザーが飽きずに長く楽しんでもらうための工夫が重要です。「霸道」シリーズは、約3カ月ごとにルールやマップが切り替わるシーズン制を採用していますが、ユーザーが投資した資産は保持したまま戦局やマッチングが一新される仕組みによって、新鮮な体験と継続性を両立させています。さらに、GVG（グループ対グループ）型ゲームとし

ての特性から、コミュニティ形成が活発で、ユーザー間の出会いがリアルな関係に発展するケースもあり、ゲームの枠を超えた価値も生まれています。

ユーザーファーストを貫き、信頼につなげる

ユーザーファーストの姿勢は、コンソール・PC、オンライン・モバイルに関わらず、私たちが開発・運営をする上で最も重視するポイントです。特にモバイルゲームにおいては、長く遊んでいただくことが安定的なアクティブユーザーの確保につながり、それはさらに収益の安定性にも直結します。そのため私たちは、課金の有無よりも、まず「継続してプレイしていただく」ために何ができるかを常にチーム内で議論しています。

また、ユーザーからの要望や困りごとがあった際には、まずその声を受け止め、迅速な対応を徹底しています。ゲーム内で発生している事象を早期に共有し、すぐに解決できる場合は速やかに対応、そうでない場合は迅速に告知を行い、ユーザーに状況をお知らせします。その後も状況や対応策を随時アップデートし、運営側が状況を正しく把握していることを伝えることで、お客様からの信頼につなげています。加えて、生放送などを通じてユーザーの率直な声に耳を傾け、開発責任者が直接コミュニケーションをとるなど、多くの接点を作っています。このような取り組みから、自らの対応を「ユーザーの目線からどう見えるか」という観点で見直し、改善を続ける姿勢は、開発チームにおいて浸透しつつあると感じています。

「霸道」シリーズの成功を礎に、現在は「キングダム」という大型IPとの協業（配信元：バンダイナムコエンターテインメント）を進めています。ユーザーの期待に応えるクオリティを保ちながら、収益性の高い運営モデルを確立することで、当社グループにとっての次なる柱へと育てていく構想です。そして、更なる収益源を作り上げ、長期ビジョンである“世界トップ10入り”に向けて、歩みを進めてまいります。

品質・納期・予算を厳守するフレームワーク及び品質管理体制

当社グループは、営業利益率30%（グループ連結）を目指しています。この目標を達成するため、プロジェクトの各フェーズで厳格な品質・納期・予算の管理を徹底しています。特に、品質管理の専門子会社である株式会社コーエーテックモオリエティアシュアランス（KTQA）が、第三者視点による厳格な管理体制を敷いています。こうした多層的かつ多角的な評価体制を構築することで、安定的に高品質なタイトルを創出できる体制を確立し、高い収益性につながっています。

品質・納期・予算を遵守するマネジメントフレームワーク

内部と外部、グループ内品質管理組織からの審査と評価の繰り返しによる品質の担保



※1 α版：初期段階でゲームの基本部分が完成したもの ※2 β版：ゲームの主要な要素が一通り実装されたもの ※3 デバッグ：リリース前のゲームプログラムに不具合や欠陥（バグ）がないかをチェックする作業のこと ※4 ファイナル版：全ての要素が実装され、ゲーム全体が概ね完成したもの
※5 metacritic：ゲーム・映画等のレビューサイト。ユーザーレビューの「USER SCORE」とゲーム評論家による「METAScore」の2種類で評価を数値化する。

世界中のお客様へ「最高の感動」を届ける、最後の砦として。 合理性と情熱で実現する、世界基準のクオリティマネジメント

株式会社コーエーテックモクオリティアシュアランス 代表取締役社長 藤田 一巳

品質管理専門子会社の存在意義 なぜ私たちは独立した機能会社なのか

市場の黎明期には5～10人で半年ほどの期間で創り上げていたゲームは、今や大型タイトルでは数百人規模のチームが2年以上の歳月をかけて開発する、巨大なプロジェクトへと進化しました。これに伴い、開発費に占める品質管理コストも増加しつつあります。さらに、お客様が発売直後のSNSやレビューの評価を重視する市場環境に変化しています。そのため、初期品質の担保は企業価値を守る生命線となります。

こうした背景の中、コーエーテックモクオリティアシュアランス（以下、KTQA^{*1}）はコーエーテックモゲームスから品質管理部門が独立し、①品質管理、②ローカライズプロデュース、③カスタマーサポートを専門に担う機能会社として2020年に設立されました。私たちの最大の役割は、開発プロジェクトを客観的に評価し、最高の品質を担保して世に送り出すための、独立した“監査的な牽制機能”を果たすことです。

KTQAの品質管理プロセスも、別会社としてマイルストーンごとに定量的基準であるチェックポイント（ゲート）を設けることで、一切の妥協を許さない体制を構築しています。当社グループの「製販一体」の枠組みの中で、独立性を保ちながら開発と密に連携する体制こそが、競争優位性の一環を成しているのです。この独立は、単なる組織再編ではありません。新しい面白さを生み出し、企業として成長するためには、牽制の役割を担うべきだという、経営トップの強い意志の表れです。

^{*1} 株式会社コーエーテックモクオリティアシュアランスの略称

「品質・納期・予算」を死守する、 データドリブン・マネジメント

当社グループが掲げる「品質・納期・予算」の遵守。その実現のため、KTQAは客観的なデータに基づく合理的なマネジメントを徹底しています。品質管理というと、一般にバグチェックと一括りにされがちですが、当社では「当たり前品質」「魅力的品質」「社会的品質」という3つの観点を基軸に整理し、それぞれの品質の向上に取り組んでいます。例えば、「当たり前品質」とは、ゲームが止まらず、キャラクターが正しく動作するなど、基本的に求められる動作の安定性を指します。「魅力的品質」とは、ゲームのバランスや操作性といった面白さに通じる要素で、ユーザー体験の向上や高いレビュー評価につながります。そして「社会的品質」とは、アクセシビリティへの対応や健康リスクの排除、ポリティカル・コレクトネスといった社会的配慮を含む広範な品質を意味します。家庭用ゲーム機にはそれぞれ一定のガイドラインが定められていますが、PCプラットフォームには、ユーザーの環境個別性を要因として基準がほぼ存在しないため、当社自らが独自の基準を整備して対応しています。

こうしたプラットフォーム間の前提差と作品ごとの狙いを踏まえ、ゲームジャンルや規模に応じて、タイトルごとに最適なテストプロセスを設計しています。例えば、開発のα版とβ版の中間地点で「クオリティコントロール(QC)ゲート」を設け、提出されたゲームデータ(ロム)における実装率や、バグの発生状況などのクオリティに関するKPIを定量的に測定し、本格



品質管理のカギ -コーエーテックモクオリティアシュアランス-

的なデバッグ開始の可否を判断します。これにより、手戻りによる無駄なコストを徹底的に排除しています。

さらに、KTQA内には客観的な視点で「面白さ」を評価する専門の評価チームが存在します。このチームは、自社タイトルだけでなく競合となる他社タイトルも年間数十本レベルで分析し、ユーザー評価との相関を検証しながら、METASCORE^{*1}の予測値を含むレポートを作成します。このレポートは開発チームだけでなく経営トップにも共有され、マーケットの客観的な評価を意識した品質改善や意思決定に活用されています。

また、現場では、QA側の主要メンバーであるQAディレクターとQAリードが「QCD(品質・コスト・納期)」と呼ぶ3要素を、「品質×コスト」「品質×納期」「コスト×納期」の観点から常に分析し、開発側のプロデューサー、ディレクター、プロジェクトマネージャーと週次で進捗を管理し、KTQAのトップである私に報告する体制となっています。

これにより、開発計画の実現可能性をより客観的に判断し、潜在的なリスクを事前に洗い出しています。プロジェクト終盤には、私のもとに日次で報告が上がり、必要であればコーエーテックモゲームスの経営層やブランド長と直接話をして即座に解決策を講じます。トップ自らが品質に責任を持ち、開発と一体となって迅速な意思決定を行う体制をとっています。

^{*1} METASCORE：ゲーム・映画等のレビューサイトである“metacritic”の中で、ゲーム評論家による評価スコア



グローバル展開を支えるローカライズの哲学

かつてのローカライズは、日本で完成した製品を海外向けに「移植」という考え方が主流でした。しかし、マルチプラットフォームでの世界同時発売がスタンダードとなった今、コンテンツの魅力を損なうことなくグローバルに届ける「ローカライズ」の重要性はかつてなく高まっております。そのため、開発の初期段階から品質管理と並行してローカライズを進める体制へと大きく転換しました。KTQAは、単なる言語の置き換えではない、真のローカライズを実現するため、以下の3つの要素から品質を管理しています。

1. ローカライズ（翻訳品質）

誤訳や不自然な表現をなくし、正確で読みやすい翻訳を実現する、基本となる品質です。

2. カルチャライズ（文化的最適化）

各国の文化や倫理観、法規制を尊重し、表現を適切に調整します。現地の審査機関とも密に連携し、ユーザーに自然に受け入れられる表現を追求します。

3. ファミリアライズ（シリーズ貫性）

シリーズ作品における用語やキャラクター性を統一し、一貫した世界観を守ります。膨大な用語集（グロッサリー）を整備し、タイトルごとの表現のブレを防ぎます。

また現在ではAIによる支援も積極的に活用しつつ、最終的には必ず人間の翻訳者が文脈やキャラクターの感情を汲み取って仕上げる「ポストエディット」を徹底しています。物語として「活きた」言葉を届けるため、手間を惜しまない。それが、私たちのローカライズに対する哲学です。

未来への挑戦：自動化・AI化、検証対応の強化、そして人の力

KTQAは、3カ年のスローガンである「より高い品質を、いかに短納期・高効率で、いかに低予算で」を実現するため、テクノロジーの活用と体制強化を推進しています。自動化とAI化

については、カスタマーサポート業務ではすでに対応の約8割を自動化するという成果を上げており、品質管理業務においても、5年後に5割の自動化を目指して、AI活用の研究、テクノロジーへの投資を実施していきます。

さらに、グローバル展開に向けた環境整備への投資も強化しています。特にPCゲーム市場では、日米欧の主要市場だけでなく、拡大する中国市場や新興国市場にまでビジネスが拡大しており、ユーザーのプレイ環境が多岐にわたります。幅広いスペックで快適なプレイ体験を提供するため、専用の検証ルームの設置といった投資を積極的に行い、多様な環境に対応できる体制を構築していきます。これにより、中国やインド、中東、東南アジアなどの新興市場を含む幅広い地域において、快適なユーザー体験を品質面から下支えする体制の構築を目指します。

妥協なき品質への姿勢で信頼を築く

開発現場の情熱や創意を最大限に尊重しつつも、KTQAは品質管理の立場から客観的な事実に基づいた冷静な対話を通じて、プロジェクトを成功に導くことを使命としています。感情論ではなく、定量化・可視化されたデータで語る。それが、建設的な議論と信頼関係の土台となると信じています。

開発において「品質・納期・予算」のバランスが常に問われる中、基準は常に「品質を犠牲にしないために何ができるか」です。開発の過程では、開発・マーケティング・品質管理の責任者が何度も集い、プロジェクトの計画を再検討し、全員が納得できる判断を下します。現場任せにせず、トップが即座に報告を受け止め、共に解決策を探る。この風通しの良さこそが、コーエーテックモグループの文化であり、強みなのです。

お客様が「このゲームを遊んで心から良かった」と思ってくださること。その「最高の感動」を創造するため、私たちは品質に妥協しません。KTQAはこれからも、コーエーテックモグループが生み出すエンタテインメントの“最後の砦”として、世界中の皆様の信頼と期待に応え続けてまいります。

「KATANA ENGINE™」は、高品質なゲーム制作を可能にする独自のゲームエンジンです。効率的な開発と多様なニーズへの対応を両立しながら、常に進化を続けています。

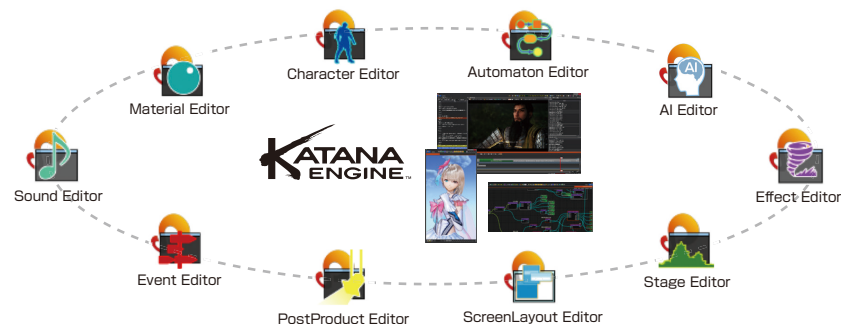
ゲームエンジンとは？

ゲーム開発のために必要な機能の一つにまとめた統合開発環境。グラフィックやサウンドからそのゲームを作るための特別なものまで、多くの要素を兼ね備えています。これにより、ゼロからすべてを作る必要がなくなり、開発スピードが向上し、より高品質なゲームを短期間で作ることができます。

KATANA ENGINE™とは？

ゲーム制作に必要なライブラリやツール、データ管理機能を統合したコーエーテックモの独自のゲームエンジン。AIやグラフィック、サウンド、ネットワークなど多様な機能を内製し、時代やお客様の要望に加え、テクノロジーの進化にも柔軟に対応できる設計となっており、常にアップデートを重ねています。汎用エンジンは機能の制約や他社の都合に依存するのに対し、KATANA ENGINE™は自由な拡張性とカスタマイズ性を持ち、タイトルごとの最適化が可能です。

各プロジェクトで得たノウハウが蓄積され、社内でも共有することができます。効率化と品質向上を両立することができ、制作コストやリスクを抑えつつ、クリエイターの自由な発想をスピーディに具現化できる開発環境を実現しています。



KATANA ENGINE™は、常にゲーム開発での最適化・改良が行われているエンジンとして、タイトルごとの挑戦を糧に進化を重ねています。テクノロジーと創造性を両立し、投資対効果を最大化する開発プラットフォームとして成長し続けることをご期待ください。

株式会社コーエーテックモゲームス 執行役員
エンタテインメント制作本部 副本部長 兼 フューチャーテックベース長

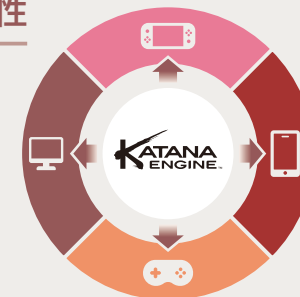
三嶋 寛了



KATANA ENGINE™が生む3つの競争優位性

01 迅速なプラットフォーム対応

一般的にマルチプラットフォーム展開には時間がかかるとされていますが、KATANA ENGINE™はコンソール、PC、モバイルなどの各プラットフォーム固有の要件を同時並行で調整可能です。また、自社内で各プラットフォーム固有の要件を同時に調整できるため、開発期間や宣伝にかかる費用の効率化にも寄与し、リリース時期の分散による機会損失を防ぐと同時に高品質な表現を両立します。



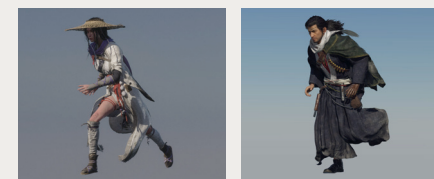
群衆AIの技術を生かした『真・三國無双 ORIGINS』

02 AI 活用による開発及びコスト効率の向上

KATANA ENGINE™にAI技術を導入することで、高い開発効率と表現の幅広さを両立しています。自社独自の強化学習を用いたゲームバランス調整や自動プレイログ生成などにより、開発現場の工数削減を実現。さらに、表情の自動生成や動画からの3Dアニメーション変換といったCG制作支援機能も導入しています。

03 開発技術・制作機能の横展開

1つのゲーム開発で得られた新機能やAIツールなどをエンジンに随時組み込み、社内でも開発中の他のタイトルにも活用する仕組みを整備しています。これにより、様々なゲームの開発を重ねるごとに生産性と品質が高まる好循環を生み出しています。こうした継続的な最適化は創造性と効率性が両立する強固な開発基盤を支えています。



『Wo Long: Fallen Dynasty』と『Rise of the Ronin』で衣装デザインを保ちながら衣服の揺れの表現を展開

項目	KATANA ENGINE™	汎用エンジン
01 迅速なプラットフォーム対応	○	△
02 開発及びコスト効率の向上し易さ	○	△
03 開発技術・制作機能の横展開	○	—