

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。

1

重層的な収益構造とそれを支えるIP ▶ P.18

● IPを活用した重層的な収益構造

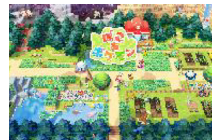
新規IPの創出からシリーズ化、コラボレーション、IP許諾へと展開し、収益機会を多層的に広げています。

● ビジネスシナジーを生むIP

キャラクターIPとゲームシステムIPを創造・強化し、シリーズ化やコラボレーションなど多様な展開につなげています。

● 「世界に新たな価値を届ける、持続的な開発力の源泉」

▶ 庄知彦 ω-Force ブランド長 インタビュー P.20



2

クリエイティブ&ビジネスを体現する人材 ▶ P.21

● 経験豊富なゲームクリエイターでもある経営陣

主要シリーズやコラボレーションタイトルを生み出してきた経験を経営判断や事業戦略に活かし、創造性と事業性の両面からグループ経営を担っています。

● 次世代を担う、ヒット作を手掛けてきたブランド長

プロデューサーやディレクターとして培った知見を基に各ブランドを率い、それぞれの個性と強みを反映したタイトル開発を推進しています。



4つの 競争優位性

3

高い収益性を支える「品質・納期・予算」 ▶ P.22

● 厳格な「品質・納期・予算」管理

企画からリリース後まで、各工程で品質・納期・予算を厳格に管理。評価を重ねて課題を早期に抽出・改善し、高品質なタイトルを安定的に生み出します。

● 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が第三者の視点からゲームを評価し、スコアやレビューも分析。開発チームと連携して潜在的な課題やリスクを洗い出し、品質向上につなげています。

開発チーム

品質向上に
向けて協働

品質管理

4

開発効率化を実現する「KATANA ENGINE™」 ▶ P.23

● AI活用による開発及びコスト効率の向上

AI技術をゲーム開発に活用し、開発・コスト効率と表現力の向上につなげます。

● 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。

● 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し、社内でも横展開することで開発を効率化します。



当社は新規IPの創出を起点に、シリーズ展開やコラボレーション、IP許諾へとつながる重層的な収益構造を構築しています。リスク分散により収益の安定性を確保し、得た収益を次のIP創出に投資することで、持続可能性を高めています。

「無双」シリーズの
重層的な収益構造

直近の代表事例



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「霸道」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ています。



世界に新たな価値を届ける、持続的な開発力の源泉

株式会社コーエーテックモゲームス 常務執行役員 ω-Forceブランド長 庄 知彦

高評価タイトルに見る「新たな価値の創出」

2024年度末に発売した『真・三國無双 ORIGINS』は「真・三國無双」シリーズの最新作として、当初の目標を上回る成果を挙げ、販売本数に加えて国内・海外でも高い評価をいただきました。このような結果にできたのは「無双」シリーズの唯一無二のゲーム性を活かしつつ、従来からのファンはもちろん、欧米などの三国志のストーリーに馴染みのないユーザーにも楽しんでいただけるアクションゲーム体験やストーリーを「新しい価値」として実現したことにあります。「無双」シリーズの根幹である圧倒的大軍団のバトルや一騎当千の爽快感を、現行ゲーム機の性能を最大限に引き出して実現しながら、緊張感のあるシビアな戦闘など深みのあるアクションを両立させることができました。また、題材とする時代や登場人物を絞り、三国志に詳しくなくても人物像やストーリーを楽しめる構成としました。こうした点が東アジアではさらに広く深く、それ以外の地域でも新たな層に受け入れられ、グローバルで楽しんでいただけるタイトルとなりました。

さらに当社が共同開発に参画し、発売4カ月で世界累計500万本以上販売した『ぼこ あ ポケモン』は、IPそのものの強い魅力に加え、スローライフとサンドボックスのゲームシステムが融合したゲームです。ポケモン同士の対戦が基本となる「ポケットモンスター」シリーズの中で、本作は一切戦いがなく1体1体のキャラクターの個性や魅力を最大限に引き出すという、これまでにない形で新しい面白さを作り出したことが高く評価されました。

どちらのタイトルも、当社が大事にしている「新しい価値の創造」が実現でき、ヒットにつながった作品だと思います。

お客様へ「新たな価値」の提供を目指す開発姿勢

当社は、社長の鯉沼が他社様との協業プロジェクトを立ち上

げて以来「無双」シリーズのような当社の「ゲームシステムIP」と、他社様の「キャラクターIP」を掛け合わせたタイトルを数多く手掛けてきました。長年にわたり協業を重ねてきた経験があり、ブランドごとに得意なジャンルやゲームシステムで世界中のIPと相乗効果を生み出せる体制は、当社グループならではの強みだと考えています。私自身も、これまでに複数の協業タイトルの開発に携わってきました。

開発のアプローチの本質は自社IPでも他社IPとの協業でも同じです。まずコーエーテックモの強みを活かして、どうやってそのIPの魅力を最大限に引き出していかかを考えます。その際、IPに対しての愛情と、客観的かつ冷静に商品分析する視点の2つを両立することが重要です。IPに対しての敬意を持つからこそ、そのIPのファンの方々的心里に届くようなものを作り上げることができると思います。ただし、人気IPであればあるほどファンの求めることが多岐にわたるので、ファン目線だけではどうしても一人よがりになってしまう。IPの本質や、特に多くのファンが一番共感している要素などを冷静に分析した上で、1本のゲームというエンタテインメントを作る上で、何を選択して、何を選択すべきでないか、企画の立ち上げの時にしっかり考え、開発中もそれを常に意識していくことを大切にしています。

ゲームを作る上で、まず考えるのは「お客様に何が喜ばれるか」ということです。そこに当社の強みの活かし方についてロジックでしっかり考えて生み出されているタイトルが当社ではとても多いと思います。

実際にタイトルがヒットするか否かは発売までわかりませんが、その確率を上げるためにはこうした過程を経て、作り手である私たちが「新たな価値を提供するタイトルだ」と確信を持って完成させることが重要です。特にプロデューサーにはビジネスの視点が必要なため、そのゲームを受け入れる市場があるのかを真っ先に考えるべきです。また、どのようなお客様が遊んでくださるのかを認識してゲームをデザインすることは、開発チーム全体にも必要な視点です。新しい驚きを届ける情熱



を持って研鑽を重ねられる人材が集まり、ゲームを完成させることが、ヒットの確率を上げる鍵だと考えています。

世界中を魅了する、新たな価値の創造を目指して

ヒットタイトルを生み出す上で重要なのは、我々にしか作れない唯一無二の魅力があるタイトルを作ることと、その挑戦を継続することです。『真・三國無双 ORIGINS』の成功により将来への可能性が広がったように、当社グループの強みである「キャラクターIP」と「ゲームシステムIP」は、シリーズ展開やコラボレーションなどの起点になります。こうしたIPの創造と強化に挑戦し続けていくことは、未来の成長のための私たちのミッションだと思っています。

新しいIPは「ポンッ」と生まれてくるものではなく、継続してやり続けることで生まれてくるものです。今後も自社・他社のIPを問わず「キャラクターIP」と「ゲームシステムIP」の創造と強化に挑戦し続け、新たな価値を届けることで「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」の実現を目指していきます。

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、企画から収益化までを見据えて考え抜く文化は、実績ある経営陣やブランド長によって組織に根付いています。

経験豊富なゲームクリエイターでもある経営陣



代表取締役 社長執行役員CEO
鯉沼 久史

代表作

「戦国無双」シリーズ
「進撃の巨人」シリーズ
「ガンダム無双」シリーズ
多数のコラボ



代表取締役会長
兼 取締役会議長
襟川 陽一

代表作

「信長の野望」シリーズ
「三國志」シリーズ
「Winning Post」シリーズ
「仁王」シリーズ



取締役名誉会長
襟川 恵子

代表作

「ネオロマンス」シリーズ
ビジュアル総責任者

次世代を担う、ヒット作を手掛けてきたブランド長



コーエーテックモゲームス 取締役副社長
AAA スタジオ担当
早矢仕 洋介

代表作

「仁王」ディレクター
「ゼルダ無双 封印戦記」プロデューサー
2021年 コーエーテックモゲームス 取締役副社長 就任
2024年 AAAスタジオ担当



コーエーテックモゲームス 執行役員
シブサワ・コウ ブランド長
澤田 圭輔

代表作

「三國志 覇道」ディレクター
「三國志 覇道」プロデューサー
2025年 シブサワ・コウ ブランド長 就任



コーエーテックモゲームス 常務執行役員
Team NINJA ブランド長
安田 文彦

代表作

「Rise of the Ronin」開発プロデューサー / ディレクター
「NINJA GAIDEN4」プロデューサー
「仁王3」セネラルプロデューサー
2020年 Team NINJA ブランド長 就任



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

「パディミッション BOND」*1 プロデューサー
「遙かなる時空の中で 龍宮の神子」セネラルプロデューサー
2016年 ルビーパーティーブランド長 就任
2025年 常務取締役 CSuO 就任



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

代表作

「妖怪三國志」ディレクター
「三國志 覇道」セネラルプロデューサー
2021年 シブサワ・コウ ブランド長 就任
2025年 エンタテインメント事業部長 就任



コーエーテックモゲームス 常務執行役員
ω-Force ブランド長
庄 知彦

代表作

「真・三國無双5」ディレクター
「真・三國無双 ORIGINS」プロデューサー
「ぼく あ ポケモン」開発プロデューサー
2021年 ω-Force ブランド長 就任



コーエーテックモゲームス 常務執行役員
ガスト ブランド長
細井 順三

代表作

「ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～」プロデューサー
「BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣」プロデューサー
「ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～」プロデューサー
2020年 ガスト ブランド長 就任



コーエーテックモゲームス 執行役員
midas ブランド長
菊地 啓介

代表作

「信長の野望 出陣」開発プロデューサー
「零～zero～」プロデューサー
「よるのないくに」開発プロデューサー
2021年 midas ブランド長 就任

当社グループは、プロジェクトの営業利益率30%を達成するために、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

開発
チーム

**予算に見合う
ゲームになるか**
コンセプトと予算についてマーケティングの観点で審査

ゲームの売りは何か
正式プロジェクトに向けて、コンセプトやゲームの売りポイントを審査

試作の社内チェック「検討会」
ゲーム制作関連の全部門が集まり、ゲームプレイ、ビジュアル、セールスポイントを議論。コンセプト・企画意図もチェックし、プロジェクトの続行 / 中止の見極めも行う

限られたプレイヤーによる試作の評価（CBT）
β段階で必要に応じて、特定の団体やプレイヤーが直接無料でゲームを体験し、感想や意見、バグ報告などをする CBT（クローズドβテスト）を実施。ゲームの改善やフィードバックを反映する

アフターケア
リリース後に発見された不具合への対応を行い品質を安定化

ネクストアクション
反省会でユーザーの声や開発状況を振り返り、次作に備える

品質向上に
向けて協働

マーケティング
会議

企画会議

プリプロ
ダクション
【試作段階】

α版※¹

β版※²

デバッグ※³

ファイナル版※⁴

ゲーム評価

発売・
リリース後

反省会

ゲーム評価・品質管理

KTQA による「ゲーム評価」や他社競合分析を踏まえ、更なる品質の向上を図るマスターアップに向けて、イベント・メッセージ・データのチェック、実際にプレイしながらさまざまな状況を想定したデバッグを行い、不具合を修正する

スコア・レビュー分析

Metacritic※⁵ の評論家による評価（METAScore※⁶）とゲームプレイヤーによる評価（USER SCORE）に加え、Steam の世界各国市場のレビュー分析を実施し、次回作へ課題を活かしていく

品質
管理

ゲーム評価の方法

① ゲームの「面白さ」評価レポート

KTQA の専門チームが作成。自社タイトルや競合他社タイトルを含む年間数十本を分析し、ユーザー評価との相関検証から、METAScore※⁶ の予測値や KTQA からの重要改善提案について、開発チームだけでなく経営トップにもレポート。

② 潜在的リスクを洗い出す進捗管理

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管理。

③ 開発とトップが迅速に連携する日次報告

プロジェクト終盤には、KTQA 責任者へ日次で報告。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る。

品質管理において重視すること

● 品質管理における3つの観点

1. 当たり前品質 … 基本的に求められる動作の安定性（ゲームが停止しない、動作が正確など）
2. 魅力的品質 … ゲームの面白さに通じる品質（ゲームバランス、カメラワークなど面白さを高める品質）
3. 社会的品質 … 社会的配慮を含む広範な品質（ポリティカルコレクトネスなど社会規範や安全に関する品質など）

● QCD（Quality, Cost, Delivery）管理

品質、納期、予算の3要素を統合的に管理し、品質とコスト効率、納期短縮を両立させるための詳細な分析と進捗管理を毎週実施しています。また、デバッグやローカライズの開始タイミングをタイトルごとに設計し、効率的なプロセスを確立しています。

※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：すべ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 ※⁶ METAScore：ゲーム・映画等のレビューサイトである「Metacritic」における、ゲーム評論家による評価スコア

KATANA ENGINE™ とは？

「KATANA ENGINE™」は、高品質なゲーム制作を可能にするコアエテクモ独自のゲームエンジンです。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ています。AIやグラフィック、布や紐などの揺れ物、物性シミュレーション、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います。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アップデートを重ねています。

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。

ゲームエンジンとは？

ゲーム開発のために必要な機能を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。

自社ゲームエンジンを使用するメリット

● タイトルごとの最適化

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。

● エンジン利用のサポート体制

KATANA ENGINE™利用タイトルの品質向上並びに開発効率化推進を目的とした社内ワークショップを継続的に開催する等、エンジンの性能を開発者が最大限に引き出すための支援体制を整えています。

KATANA ENGINE™が生む3つの競争優位性

① 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の両立を目指しています。自社独自の強化学習を用いたゲームバランス調整や、動画からアニメーションへの変換といったCG制作支援機能、さらに、AIエージェントを活用できる開発環境の構築にも着手し、ゲーム開発者の「クリエイティブな活動への専念」を助ける環境の整備を進めています。

② 迅速なプラットフォーム対応

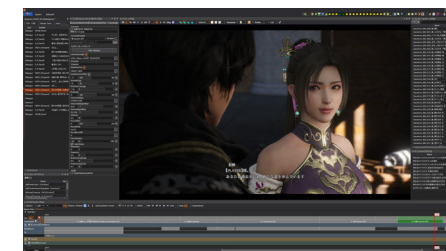
一般的にマルチプラットフォーム展開には時間がかかるとされていますが、KATANA ENGINE™はコンソール、PC、モバイルなどの各プラットフォーム固有の要件を同時並行で調整可能です。また、自社内で各プラットフォーム固有の要件を同時に調整できるため、開発期間や宣伝にかかる費用の効率化にも寄与し、リリース時期の分散による機会損失を防ぐと同時に高品質な表現を両立します。

③ 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、さまざまなゲームの開発を重ねるこ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。



キャラクターエディタ^{*1}



タイムライン形式のシーケンスエディタ^{*2}

項目	KATANA ENGINE™	汎用エンジン
① AI活用による開発及びコスト効率の向上	○	△
② 迅速なプラットフォーム対応	○	△
③ 開発技術・制作機能の横展開	○	—

^{*1} キャラクターの質感や揺れ物、アクションなど、キャラクターに関するさまざまなデータを制作するためのエディタ

^{*2} 映像制作技術やプロシージャルアニメーションを活用した編集機能を持ち、自然なアニメーションやカメラワークを伴う高品質な会話シーンを極めて低コストに制作可能なエディタ