



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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

決算ハイライト：連結業績

(百万円)

	FY24 Q2累計		FY25 Q2累計		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	35,197	-	31,268	-	△3,929	-11.2%
営業利益	10,651	30.3%	7,964	25.5%	△2,687	-25.2%
経常利益	21,000	59.7%	17,795	56.9%	△3,205	-15.3%
当期純利益	15,975	45.4%	13,465	43.1%	△2,510	-15.7%

◆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
全体では減少。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

売上高、利益ともに期初予想を上回った

(百万円)

	FY25 Q2累計業績予想		FY25 Q2累計		対 業績予想	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	30,000	-	31,268	-	1,268	4.2%
営業利益	5,000	16.7%	7,964	25.5%	2,964	59.3%
経常利益	8,000	26.7%	17,795	56.9%	9,795	122.4%
当期純利益	6,000	20.0%	13,465	43.1%	7,465	124.4%

決算ハイライト：セグメント別

		(百万円)		
		FY24 Q2累計	FY25 Q2累計	対前年度
エンタテインメント	売上高	32,761	28,503	△ 4,258
	営業利益	10,371	7,747	△ 2,624
アミューズメント	売上高	2,083	2,294	211
	営業利益	252	384	132
不動産	売上高	600	635	35
	営業利益	145	153	8
その他	売上高	153	177	24
	営業利益	△ 118	△ 320	△ 202
消去・全社	売上高	△ 401	△ 341	60
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	35,197	31,268	△ 3,929
	営業利益	10,651	7,964	△ 2,687

◆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

業績予想

(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

- ・新作が下期に集中。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

◆進捗

- ・第2四半期時点で、営業利益は期初の計画を上回った
- ・通期業績予想は、新作の売上次第であることから、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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

第2四半期は既存タイトルが中心で、大きな動きなし

(百万円)

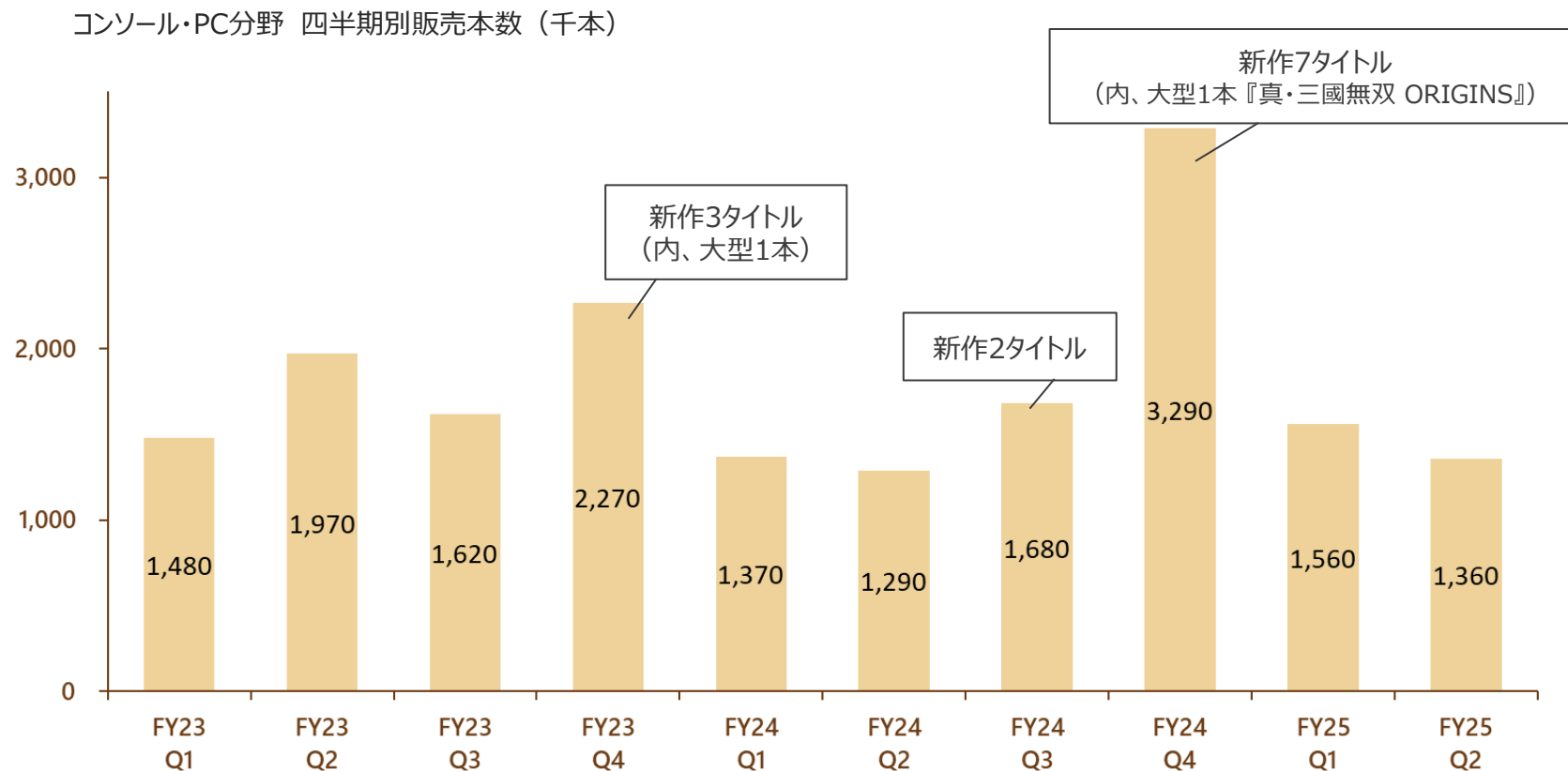
		FY24 Q2 累計	FY25 Q2 累計	対前年度
コンソール・PC ^(※1)	パッケージ等 ^(※2)	5,391	5,109	△ 282
	DL	6,220	6,679	459
	DLC	1,010	734	△ 276
		12,621	12,522	△ 99
オンライン モバイル	オンライン	210	160	△ 50
	モバイル ^(※3)	19,530	15,620	△ 3,910
		19,740	15,780	△ 3,960
イベント・グッズ		400	200	△ 200
エンタテインメント売上高		32,761	28,503	△ 4,258

◆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] 協業にかかる売上等の減少はあるものの、前年並み
- ・[オンライン・モバイル] 2023年度配信タイトル、許諾ロイヤリティが減少

※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。

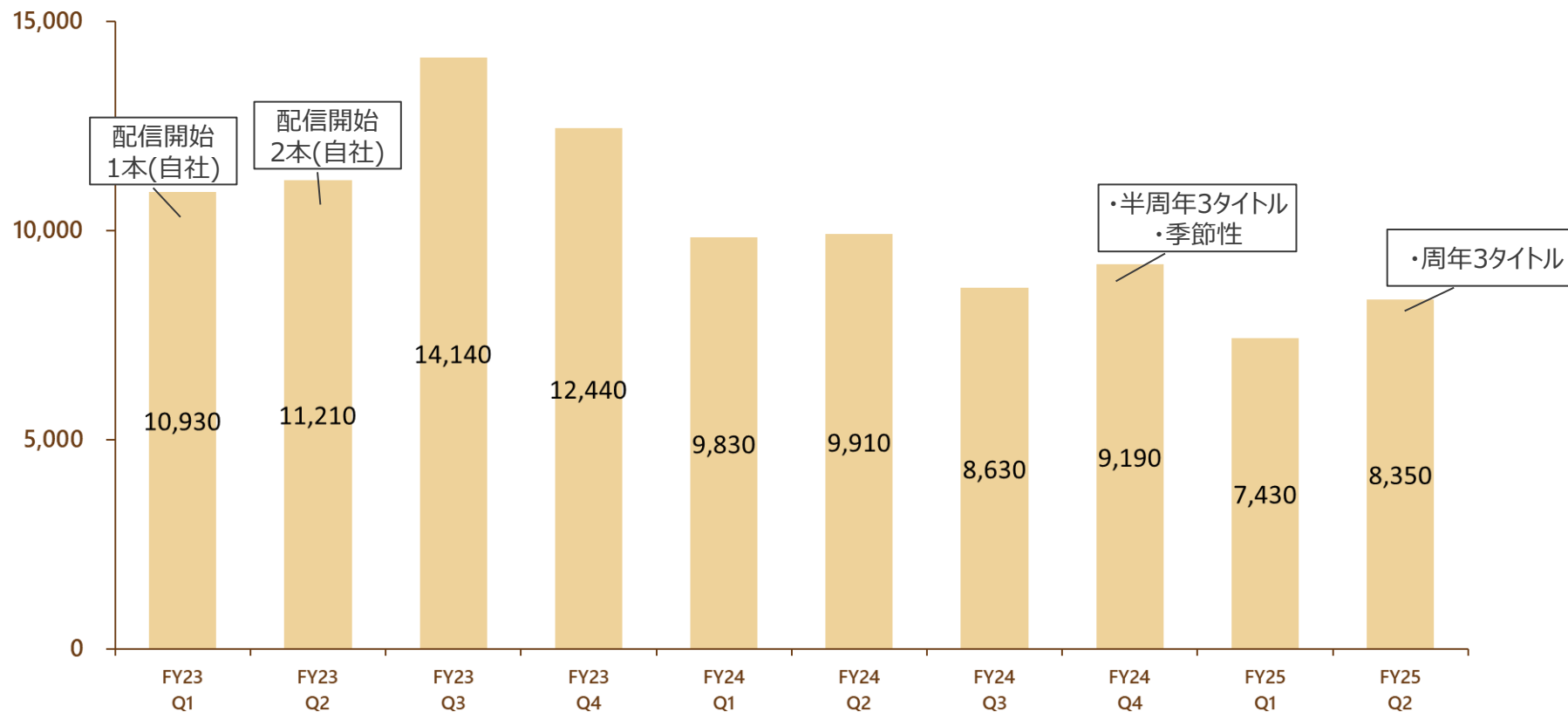
バックカタログ中心に推移。「アトリエ」シリーズの新作を9月末に発売。



※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/>)

3つのタイトルで周年イベントを実施

オンライン・モバイル分野 四半期別売上（百万円）



3.プライム市場上場維持について

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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

流通株式比率35%以上となり、プライム市場上場維持基準のすべての項目に適合

◆対応

- ・2025年9月に「自己株式の処分及び株式売出し」を実施、株式の受渡を完了
- ・2025年9月末日時点の株主名簿にて、流通株式比率を確認

◆流通株式比率

	2025年3月末時点	2025年9月末時点	(プライム市場 上場維持基準)
流通株式比率	29.9%	37.3% (2025年3月末対比 +7.4pt)	35%以上

◆オファリング概要

- ・プライム上場維持基準の充足、個人投資家を中心とした株主層の拡大と多様化を目的に実施

形態	・一般募集（公募による自己株式の処分）、引受人の買取引受けによる売出し及びオーバーアロットメントによる売出し
オファリングサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・一般募集（公募による自己株式の処分）14,740,000株 ・引受人の買取引受けによる売出し：7,000,000株 ・オーバーアロットメントによる売出し：3,260,000株
日程	決議日：2025年9月2日 条件決定日：2025年9月10日 受渡期日：2025年9月18日

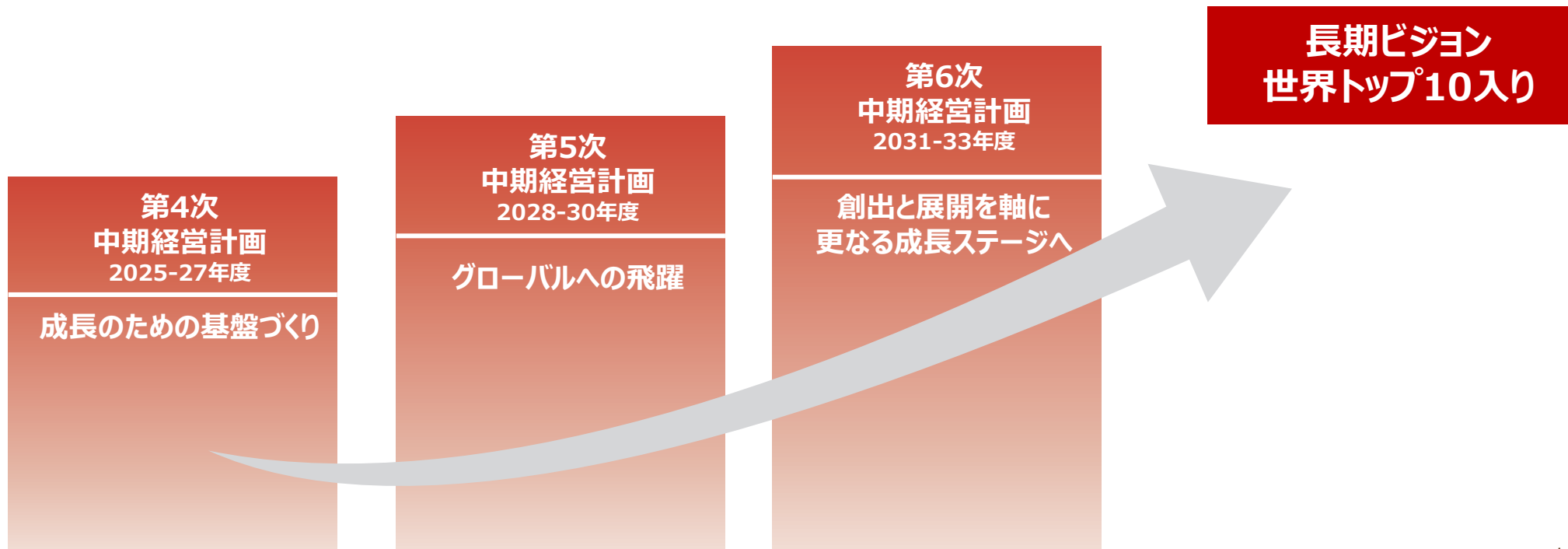
※詳細は、2025年10月17日に公表した適時開示をご参照下さい。(https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir6_20251017.pdf)

4.第4次中計 事業戦略アップデート

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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
 - 長期ビジョン、計画の全体概要
 - 事業戦略 パイプライン（方針、パイプラインのリスクコントロール、公表済みラインナップ）
 - 事業戦略 グローバル展開
 - 事業戦略 IP展開
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

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

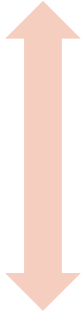
◆ 定量目標

- ・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）

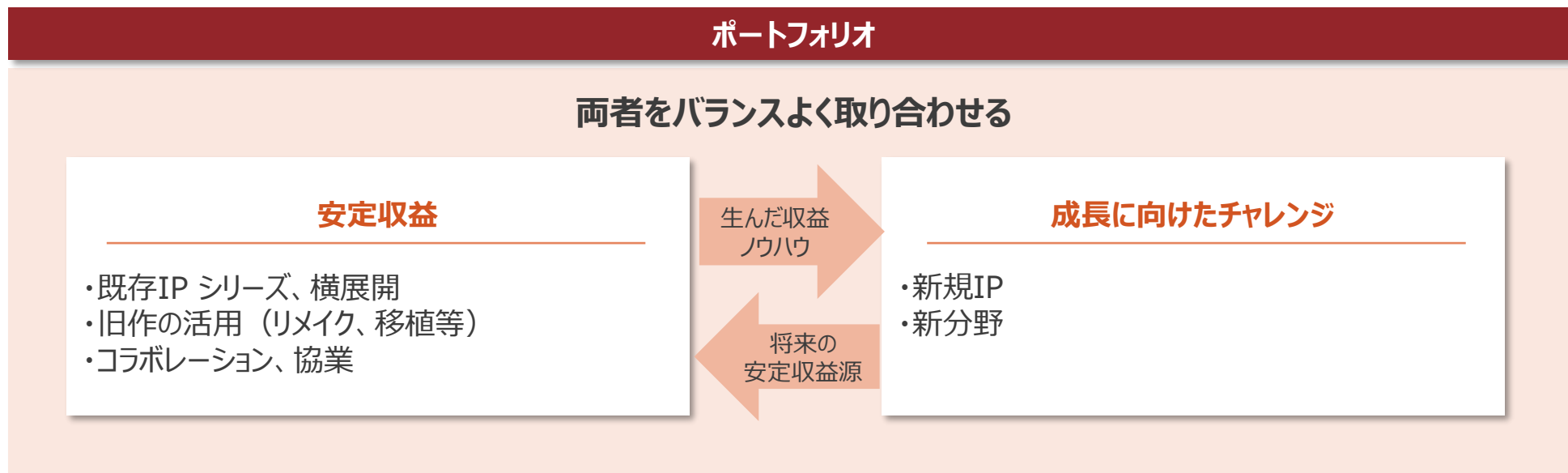
◆ 3つの柱

- 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）

「パイプライン 質・量の成長」を実現するため
マルチプラットフォーム、ポートフォリオコントロール、開発体制拡充に取り組む

目標	事業戦略（パイプラインの方針）	施策
 <p>パイプライン 質の成長</p>	マルチプラットフォーム	複数プラットフォーム同時発売が基本 (一部の協業タイトルを除く)
	ポートフォリオ リスクコントロール	◆タイトルの規模 業績をけん引する大型タイトルを配置 安定収益となるミドルクラスタイトルの量も重要 ◆タイトルの性質 新規IP・新規ジャンル等に偏重せず シリーズ、コラボレーション、リメイク・移植等を配置
	開発体制の拡充	・積極的な採用や育成 ・製作工程のさらなる効率化

成長ポテンシャルの高いチャレンジと安定収益タイトルのバランスをうまく取ることで
パイプラインの質と量を高い水準に引き上げる



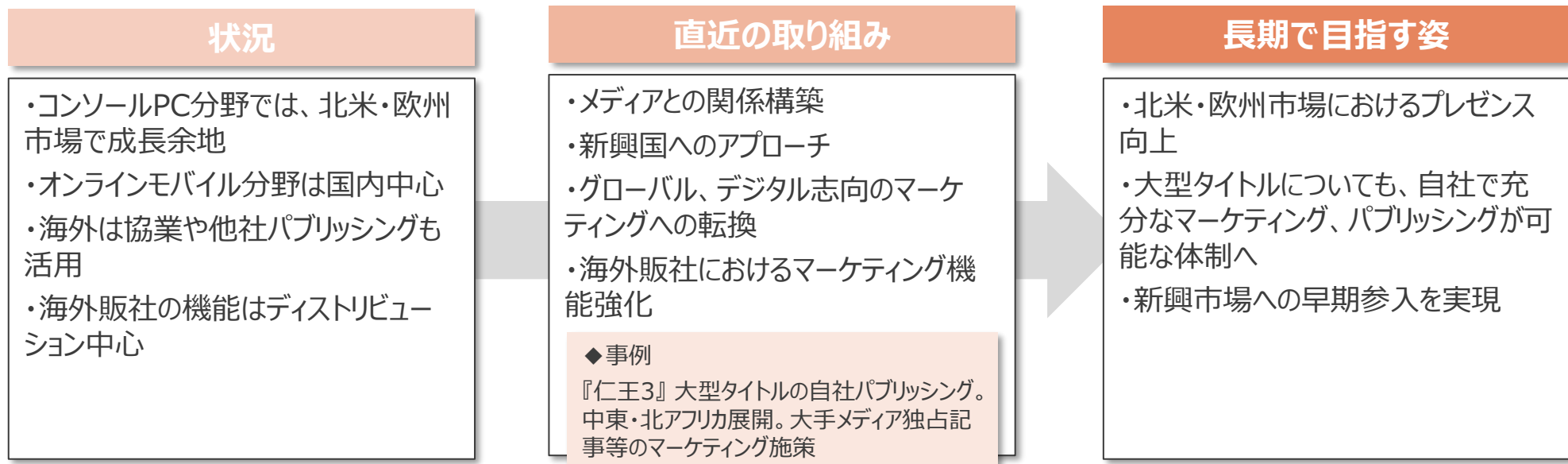
第4次中計に基づきバランスのとれたラインナップを編成

分野	種類	タイトル	ローンチ	開発	パブリッシャー
コンソール PC	大型	NINJA GAIDEN 4	2025年10月	プラチナゲームズ コーエーテックモゲームス (共同開発)	Xbox Game Studios
		ゼルダ無双 封印戦記	2025年11月	コーエーテックモ ゲームス	国内：コーエーテックモゲームス 海外：任天堂
		仁王 3	2026年2月	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモゲームス 中東・北アフリカ：マンガプロダクションズ
		ぽこ あ ポケモン	2026年春	ポケモン ゲームフリーク コーエーテックモゲームス (共同企画・開発)	ポケモン
	その他	三國志8 REMAKE with パワーアップキット	2026年1月	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモ ゲームス
		真・三國無双 ORIGINS 大型DLC	2026年1月	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモ ゲームス
		真・三國無双 2 with 猛将伝 Remastered	2026年3月	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモ ゲームス
		零 ～紅い蝶～ REMAKE	2026年初頭	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモ ゲームス
オンライン モバイル	自社	キングダム 覇道	2025年10月	バンダイナムコエンターテインメント コーエーテックモゲームス (共同開発)	バンダイナムコエンターテインメント
		遙かなる時空の中で 龍宮の神子	今冬 (事前登録中)	コーエーテックモ ゲームス	コーエーテックモ ゲームス

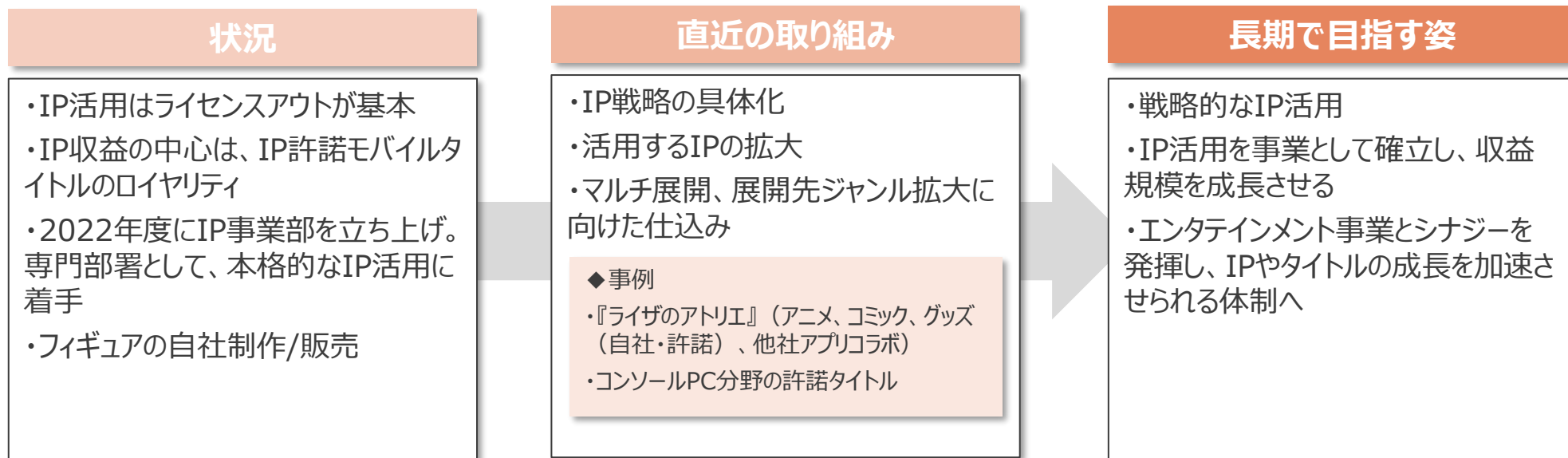
※発売・発表済みタイトル一覧は、別途開示している「データ集」をご覧ください (<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/library/reports/>)

※主要IPの販売本数等については、統合報告書2025(p.6)をご覧ください (https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_01.pdf)

グローバルでの飛躍を目指して
マーケティング・パブリッシング体制の拡充を中長期で進める



IPの戦略的活用・事業拡大を目指し
豊富なIP群を多方面へ展開するための準備を進める



5.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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

日本語版 2025年10月22日 公開

経営の新体制、長期ビジョンを通じた持続的な成長ストーリー、当社独自の競争優位性を示す

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

※英語版は後日公開予定

◆注力した主なコンテンツ

- ・中長期的な成長に向けた具体的な長期ビジョン
- ・ガバナンス強化に向けた新体制及び移行プロセス
- ・6ブランド・1スタジオ及び代表IPの可視化
- ・長期ビジョンを実現させるコーエーテクモの4つの競争優位性



6. 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. プライム市場上場維持について
4. 第4次中計 事業戦略アップデート
5. 製品紹介映像
6. 質疑応答

補足資料



Level up your happiness

單位：人、本

※1:FY25の数値前提
 タイトル数：本資料開示時点でローンチ日をアナウンス済みのタイトルのみカウント
 （業績予想には、タイトルや発売日のアナウンス有無にかかわらず、発売予定タイトルはすべて織り込み済み）
 ※2:投資比率の詳細は、第4次中期経営計画（https://www.koeitecmco.co.jp/ir/docs/ir3_20250508.pdf）をご参照ください。

第4次中計 3か年
開発投資比率※2
コンソール65%、モバイル35%

補足資料：新作・運営タイトル数（ブランド別、一部抜粋）

<コンソール・PC 発売タイトル数（一部ブランド抜粋）>

	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度(※2)	2026年度	2027年度
シブサワ・コウ	4	2	2	1		
ω-Force	3	1	2	2		
Team NINJA	1	1	3	2		
ガスト	1	1	2	2		
AAAスタジオ				1		

<オンラインモバイル 運営タイトル数（一部ブランド抜粋）> ※1

	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度(※2)	2026年度	2027年度
シブサワ・コウ	9	9	8	8		
Team NINJA	2	2	2	2		
midas	1	2	2	1		

<オンラインモバイル 新作タイトル数（一部ブランド抜粋）>

	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度(※2)	2026年度	2027年度
シブサワ・コウ	1	—	—	1		
Team NINJA	—	1	—	—		
midas	1	1	—	—		

※1:運営タイトル数：その年度にローンチした新作タイトルを含む。サービス終了タイトルは、終了した年度は1カウントし、次年度から除外

※2:FY25の数値前提 タイトル数：本資料開示時点でローンチ日をアナウンス済みのタイトルのみカウント

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/ トレーラー https://youtu.be/wbHaagtB0Pk?si=oCINH93I4LbiHQ25 α体験版フィードバックレポート https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/feedback.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 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/VI2P4VSIpsg
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/MgeSnvyWbQY
ライザのアトリエ ～秘密トリロジー～ DX	公式サイト https://atelier.games/secretdx/jp/
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年度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

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20250508.pdf

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>

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/>