



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 決算説明会

# 1.決算ハイライト

---

## アジェンダ

1. 決算ハイライト
2. 業績予想
3. 経営戦略：第4次中計の進捗
4. 製品紹介動画
5. 質疑応答

前年度を上回る業績を達成。売上高、経常利益、当期純利益は過去最高に

(百万円)

	FY25 通期		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	88,393	-	5,243	6.3%	△3,607	-3.9%
営業利益	37,168	42.0%	5,049	15.7%	6,168	19.9%
経常利益	57,000	64.5%	7,012	14.0%	20,000	54.1%
当期純利益	42,830	48.5%	5,202	13.8%	15,830	58.6%

◆対 前年度

- ・ 自社・協業の新作タイトルにより売上および営業利益が増加
- ・ ロイヤリティ売上となる協業タイトルが収益をけん引
- ・ 機動的に運用を行い、営業外収支が伸長

## 決算ハイライト：セグメント別（対 前年度）

		(百万円)		
		FY24 通期	FY25 通期	対前年度
エンタテインメント	売上高	78,078	<b>82,541</b>	4,463
	営業利益	31,479	<b>36,642</b>	5,163
アミューズメント	売上高	4,150	<b>4,782</b>	632
	営業利益	500	<b>802</b>	302
不動産	売上高	1,234	<b>1,299</b>	65
	営業利益	304	<b>327</b>	23
その他	売上高	318	<b>394</b>	76
	営業利益	△ 164	△ <b>604</b>	△ 440
消去・全社	売上高	△ 630	△ <b>624</b>	6
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	83,150	<b>88,393</b>	5,243
	営業利益	32,119	<b>37,168</b>	5,049

### ◆対 前年度

[エンタテインメント] コンソール・PC分野・モバイル分野の新作が寄与  
 [アミューズメント] AM施設事業 新店および既存店好調、SP事業 前年度比増  
 [不動産] KT Zepp Yokohamaが貢献

## 2025年度は、コンソール・PCタイトルとモバイルの両分野で新作が貢献

(百万円)

		FY24 通期	FY25 通期	対前年度
コンソール・PC <sup>(※1)</sup>	パッケージ等 <sup>(※2)</sup>	15,540	<b>19,618</b>	4,078
	DL	22,070	<b>24,918</b>	2,848
	DLC	1,910	<b>2,374</b>	464
		39,520	<b>46,910</b>	7,390
オンライン	オンライン	380	<b>300</b>	△ 80
モバイル	モバイル <sup>(※3)</sup>	37,180	<b>34,030</b>	△ 3,150
		37,560	<b>34,330</b>	△ 3,230
イベント・グッズ		1,000	<b>1,300</b>	300
エンタテインメント売上高		78,078	<b>82,541</b>	4,463

### ◆対前年度

- ・[コンソール・PC] 大型4本を含む、新作14タイトルの発売により増収
- ・[オンライン・モバイル] 通期で減収となったものの、自社・許諾の新作が貢献

※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パ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。

## 決算ハイライト：地域別販売本数・モバイルタイトル ダウンロード数

### ◆販売本数内訳

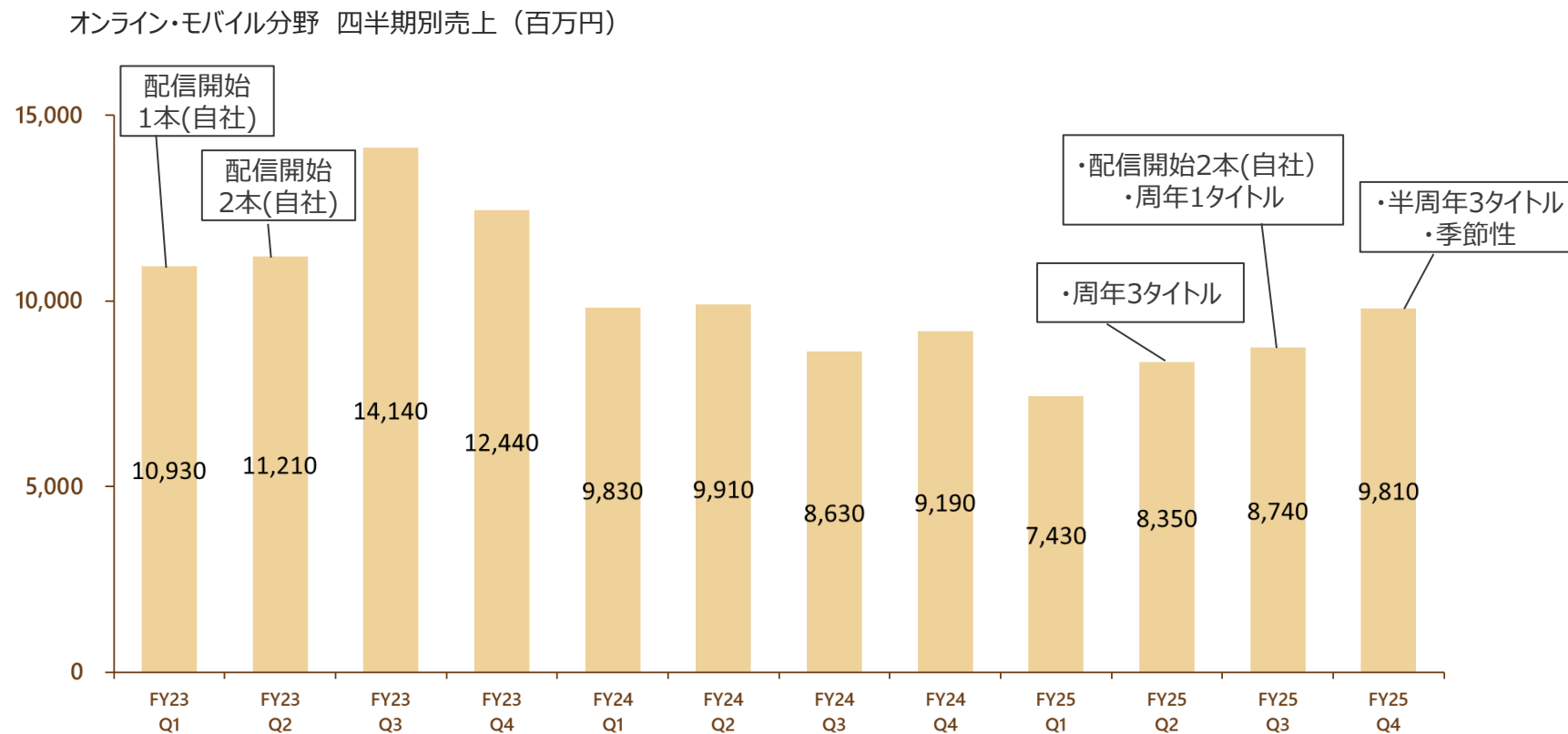
	FY24 通期		FY25 通期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,370	31.1%	<b>4,190</b>	29.7%	1,820	76.8%
海外	5,260	68.9%	<b>9,910</b>	<b>70.3%</b>	4,650	88.4%
北米	2,020	26.5%	<b>4,270</b>	30.3%	2,250	111.4%
欧州	1,190	15.6%	<b>2,930</b>	20.8%	1,740	146.2%
アジア	2,050	26.9%	<b>2,710</b>	19.2%	660	32.2%
合計	7,630	100.0%	<b>14,100</b>	100.0%	6,470	84.8%
DL本数	5,960		<b>8,720</b>		2,760	46.3%
DL比率	78.1%		<b>61.8%</b>		△16.3pt	

### ◆モバイルタイトル ダウンロード数

	FY24 期末		FY25 期末		対 前年度	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	25,800	15.6%	<b>28,100</b>	16.4%	2,300	8.9%
海外	140,000	84.4%	<b>143,300</b>	83.6%	3,300	2.4%
合計	165,800	-	<b>171,400</b>	-	5,600	3.4%

※ ダウンロード数：自社運営、およびIP許諾のモバイルタイトルにおける、グローバル累計ダウンロード数の合計値（期末時点でサービス中のもの）

既存タイトルの施策や第3四半期配信の新作により、全体として安定推移に



## 決算ハイライト：費用・人員数（対前年・対予想）

		(百万円、人)			
		FY24 通期	FY25 通期	対前年度	対 期初見通し(※1)
人件費	売上原価	19,690	<b>21,730</b>	2,040	－
	販売管理費	4,810	<b>5,070</b>	260	－
		24,500	<b>26,800</b>	2,300	－
外注加工費	売上原価	6,180	<b>5,470</b>	△ 710	減少
広告・販促	販売管理費	3,090	<b>3,240</b>	150	減少
従業員数(※2)		2,684	<b>2,835</b>	151	想定通り

- 協業先による開発費負担（売上原価）(※3)：前年度比で増加、前四半期と同水準

※1 期初時点の費用見通しについては、2025年3月期決算説明会資料（[https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3\\_20250508.pdf](https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20250508.pdf)）をご覧ください。

※2 従業員数：連結ベース、臨時雇用者を除く

※3 協業先による開発費負担は、売上原価を減額する形で計上。計上額、計上タイトル、協業先との契約条件等は非開示。



2025年9月の「自己株式の処分及び株式売出し」により、流通株式比率35%充足  
プライム市場上場維持基準 全項目に適合済み

◆流通株式比率

	上場維持基準	実績		
		2025年3月末	2025年9月末	2026年3月末
流通株式比率 (%)	35.0	29.9	37.3	37.1
流通株式数 (単位)	20,000	1,007,467	1,255,692	1,249,063
自己株式 株式数 (百株)	—	202,456	20,100	20,101
自己株式 BS残高 (百万円)	—	37,340	3,746	3,747

※端数切捨て

## 2.業績予想

---

### アジェンダ

1. 決算ハイライト
2. 業績予想
3. 経営戦略：第4次中計の進捗
4. 製品紹介動画
5. 質疑応答

開発投資を継続し、第4次中計の目標である3カ年累計営業利益1,000億円を目指す

(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	38.6%	32,000	35.6%	△5,168	-13.9%
経常利益	57,000	60.1%	42,000	46.7%	△15,000	-26.3%
当期純利益	42,830	45.3%	31,000	34.4%	△11,830	-27.6%
1株あたり配当(円)	66	-	48	-	△18	-27.3%
配当性向	50.1%	-	50.3%	-	+0.2pt	-

◆業績予想前提

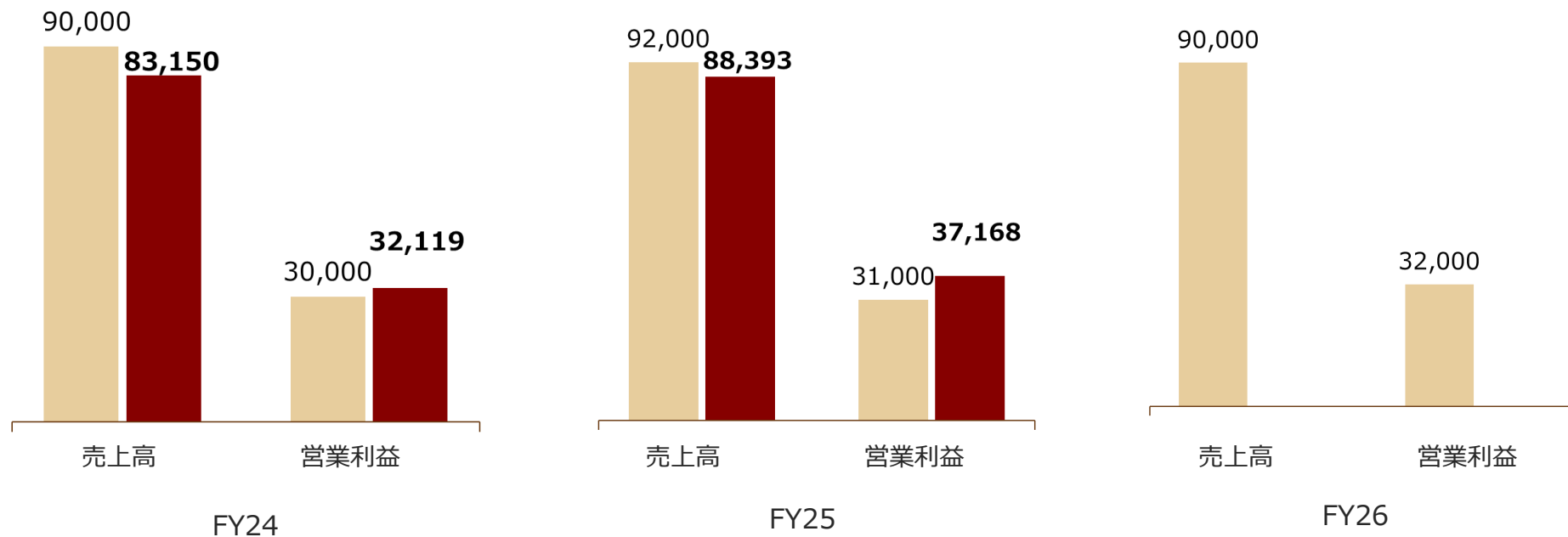
- ・業績予想には、年度内発売予定の新作を含む
- ・一過性の大きな費用計上等のリスク想定はなし
- ・為替前提は1ドル142円→営業利益に対しては、1円の為替変動あたり1億円以上の変動

## 業績予想は、費用を保守的な水準で織り込み

過年度における業績予想（期初）および実績

単位：百万円

■ 業績予想(期初) ■ 実績



## 業績予想：2026年度 セグメント別予想

		(百万円)		
		FY25 実績	FY26 予想	対前年度
エンタテインメント	売上高	82,541	<b>83,700</b>	1,159
	営業利益	36,642	<b>31,600</b>	△ 5,042
アミューズメント	売上高	4,782	<b>4,900</b>	118
	営業利益	802	<b>700</b>	△ 102
不動産	売上高	1,299	<b>1,400</b>	101
	営業利益	327	<b>200</b>	△ 127
その他	売上高	394	<b>100</b>	△ 294
	営業利益	△ 604	<b>△ 500</b>	104
消去・全社	売上高	△ 624	<b>△ 100</b>	524
	営業利益	-	<b>-</b>	-
連結	売上高	88,393	<b>90,000</b>	1,607
	営業利益	37,168	<b>32,000</b>	△ 5,168

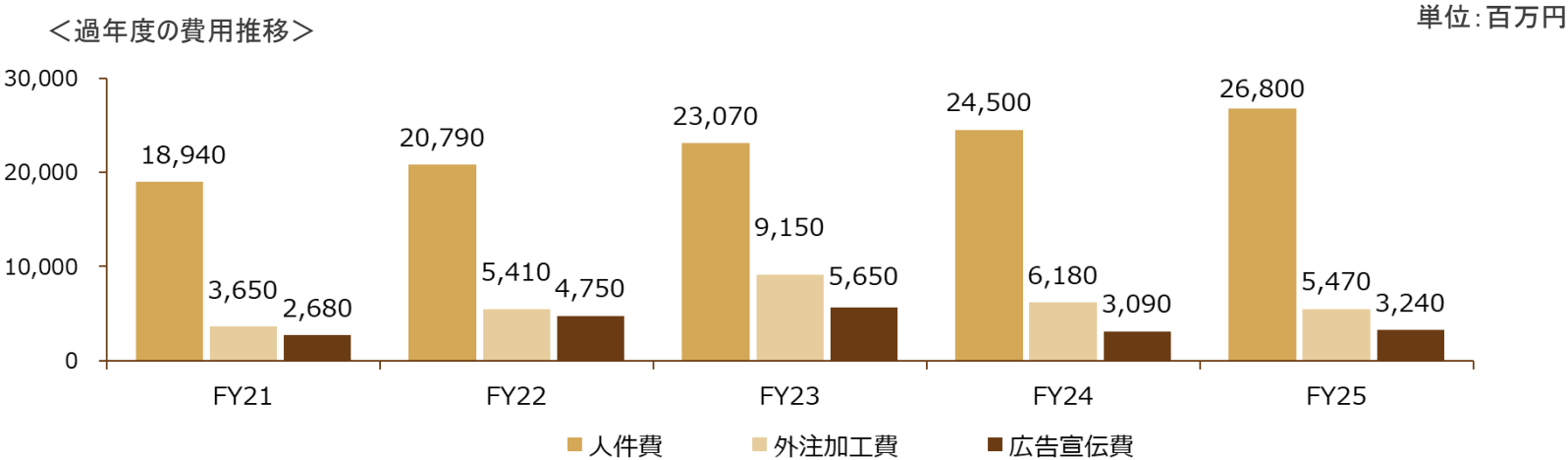
## 業績予想：2026年度 地域別販売本数計画

	FY25 実績		FY26 予想		(千本) 対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	4,190	29.7%	<b>2,800</b>	28.0%	△ 1,390	-33.2%
海外	9,910	70.3%	<b>7,200</b>	<b>72.0%</b>	△ 2,710	-27.3%
北米	4,270	30.3%	<b>3,600</b>	36.0%	△ 670	-15.7%
欧州	2,930	20.8%	<b>1,600</b>	16.0%	△ 1,330	-45.4%
アジア	2,710	19.2%	<b>2,000</b>	20.0%	△ 710	-26.2%
合計	14,100	100.0%	<b>10,000</b>	100.0%	△ 4,100	-29.1%
DL本数	8,720		<b>6,500</b>		△ 2,220	-25.5%
DL比率	61.8%		<b>65.0%</b>		+3.2pt	

# 業績予想：2026年度 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 <small>(臨時雇用者を除く)</small>	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



## 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**

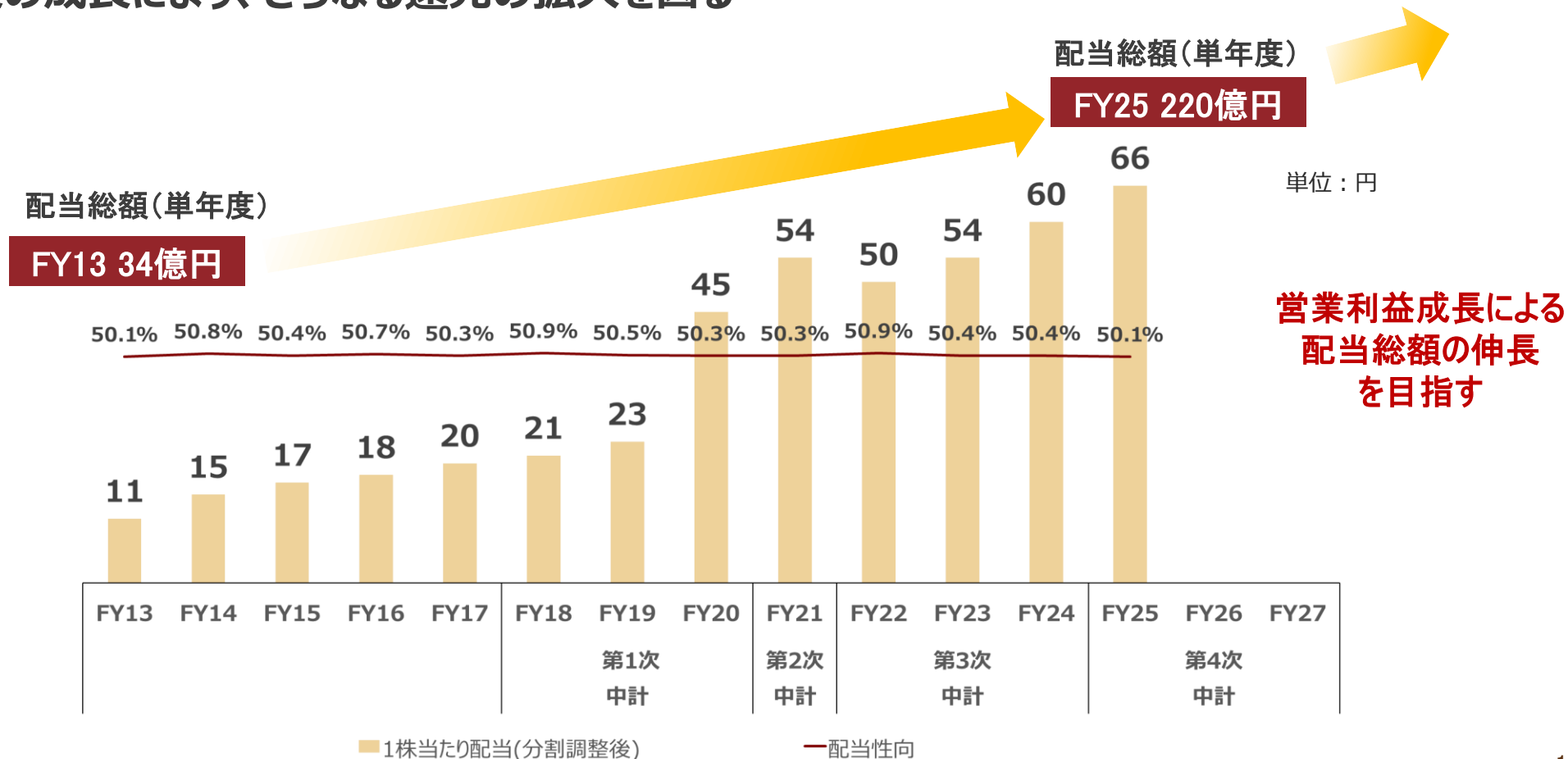
※総配分性向には、配当金、自社株買付けを含む。1株当たり配当額は目安

### 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



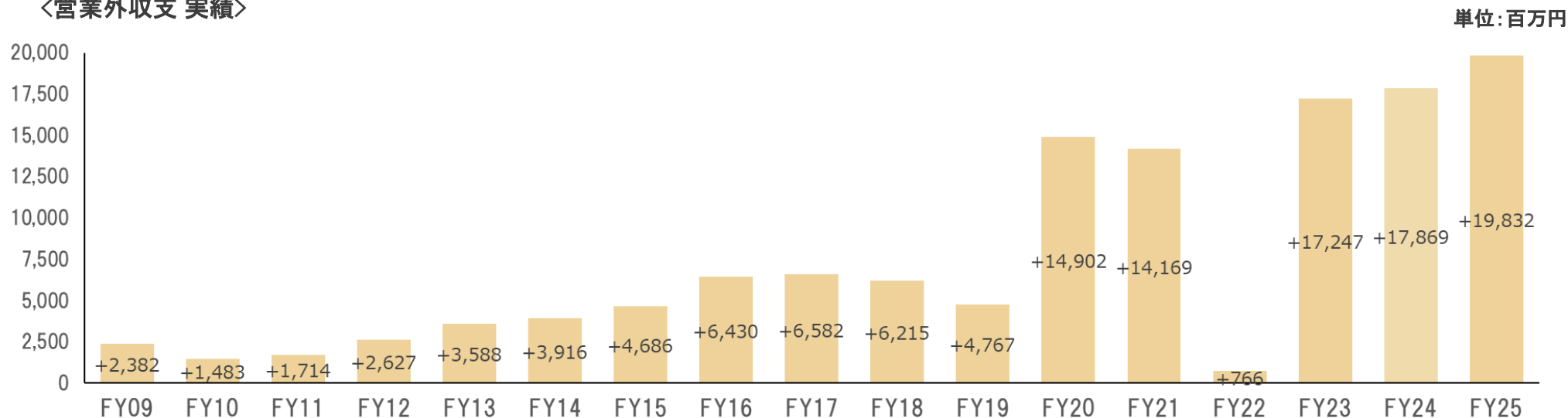
## 事業の成長により、さらなる還元の拡大を図る



### ◆方針

- ・ 財務基盤を安定させ、本業を下支えする
- ・ 毎期の利益の内、本業への投資を行った後の余資を運用する
- ・ 中長期視点から安定した収益を計上できる継続性を志向する
- ・ 金融市場の動向に対応した機動性を持つ
- ・ バランスシートの健全性を担保

### 〈営業外収支 実績〉



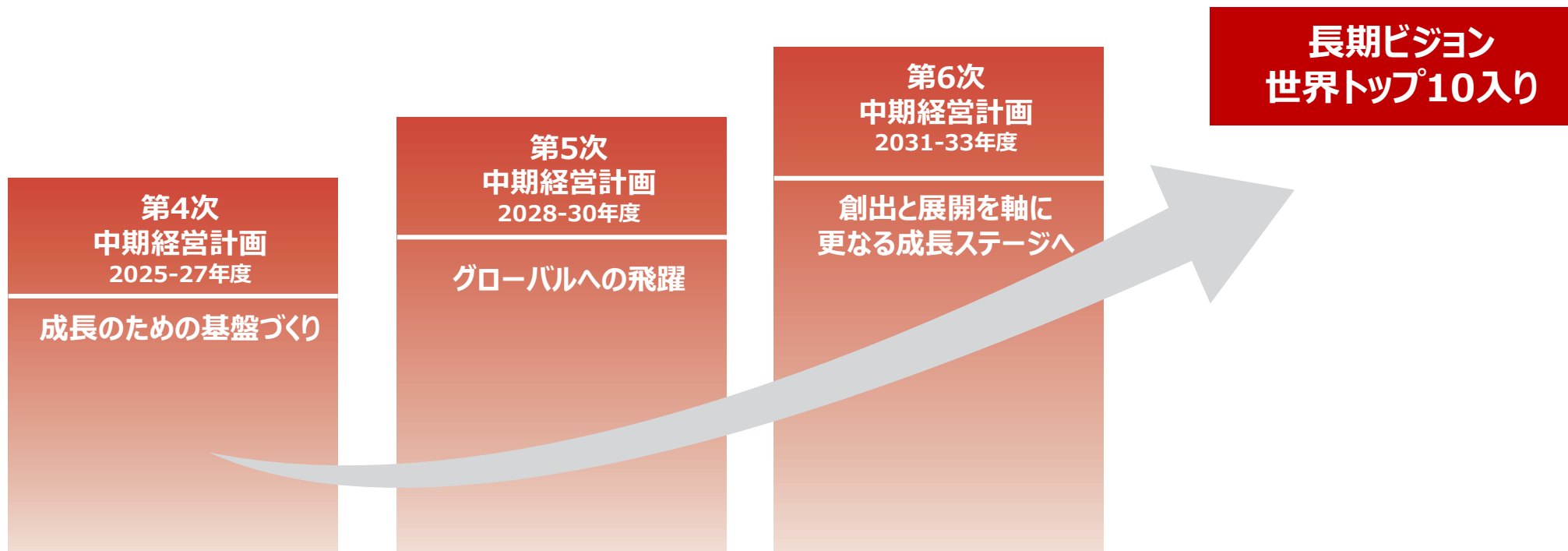
### 3.経営戦略：第4次中計の進捗

---

#### アジェンダ

1. 決算ハイライト
2. 業績予想
3. 経営戦略：第4次中計の進捗
4. 製品紹介動画
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）

## 2025年度は多様な新作を発売

### 第4次中期経営計画 パイプライン方針

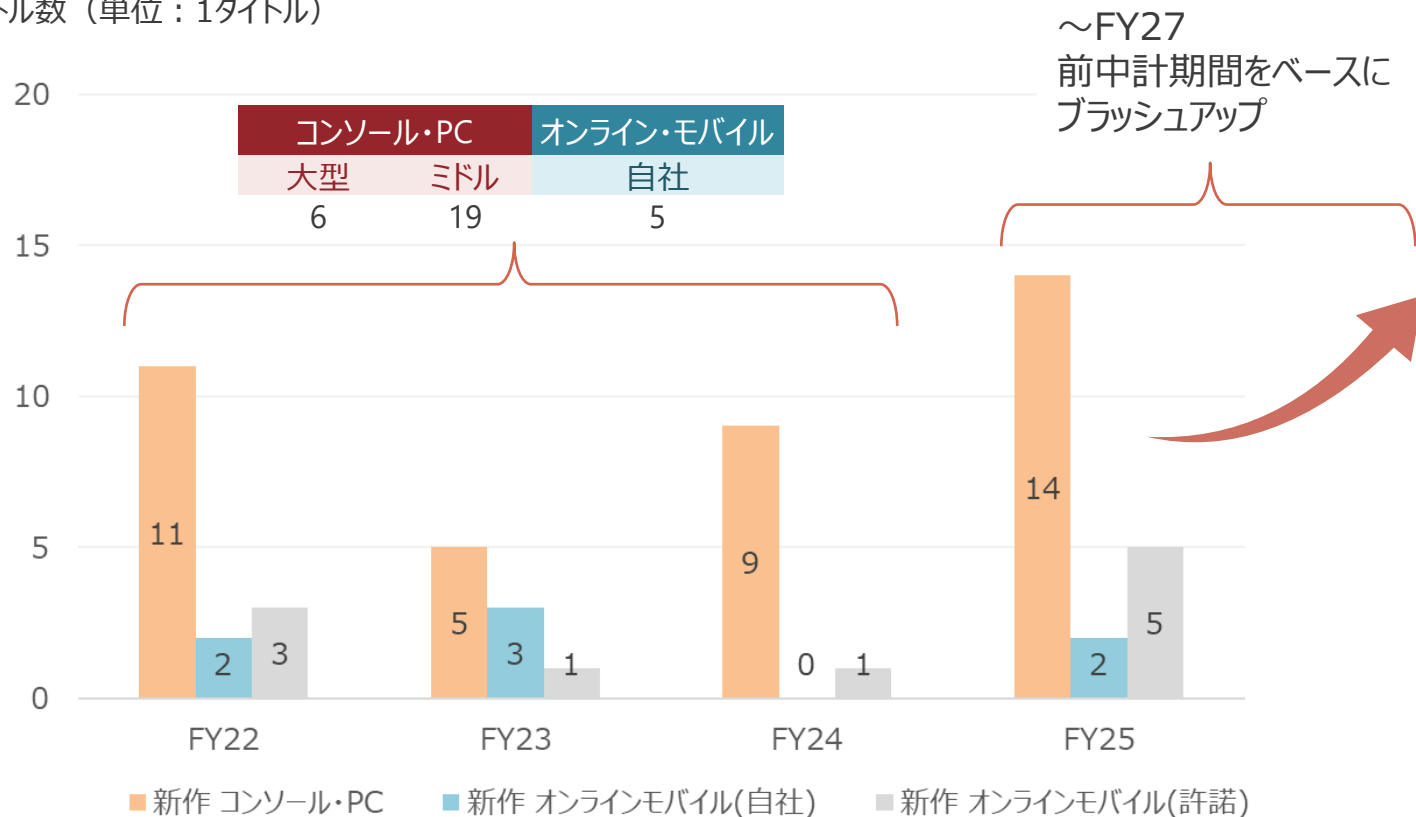
- マルチプラットフォーム対応を基本とする
- 新規IP・シリーズ・協業等のタイトルの多様性や、  
大型からミドルクラスまでの規模のバランスを考慮してラインナップを編成



2025年度	主要タイトル
コンソール・PC (大型)	『仁王3』、『NINJA GAIDEN 4』 『ゼルダ無双 封印戦記』、『ぽこあ ポケモン』
(ミドルクラス)	『ライザのアトリエ ～秘密トリロジー～ DX』 『零 ～紅い蝶～ REMAKE』
モバイル	『キングダム 覇道』 『遙かなる時空の中で 龍宮の神子』

## 来年度以降もバランスのよいラインナップで量と質を高める

新作タイトル数（単位：1タイトル）



## マーケティング体制の整備を進め、課題に対する取り組みに着手

### 2025年度の取り組み・成果

- ・メディアとの関係構築
- ・新興国へのアプローチ
- ・海外販社におけるマーケティング機能強化
- ・グローバルマーケティング体制の強化

#### ◆事例

- ・『仁王3』大型タイトルの自社パブリッシング
- ・中東・北アフリカ展開の継続
- ・大手メディア独占記事等のマーケティング施策
- ・マーケティング体制の整理

### 今後の課題

- ・海外における自社パブリッシング体制の強化
- ・ファンコミュニティの拡大
- ・プロダクトのライフタイムセールス最大化
- ・東南アジア・インドなど新興市場のリサーチ推進

### 長期で目指す姿

- ・グローバル・欧米市場におけるコーポレート、各ブランド、タイトルの認知度向上
- ・自社で大型タイトルのパブリッシングが可能な体制
- ・新興市場への早期参入



## IP活用の範囲を広げ、収益規模の拡大を目指す

### 2025年度の取り組み・成果

- ・IP戦略の具体化
- ・活用するIPの拡大（過去資産の活用）
- ・デジタルコンテンツの拡充

#### ◆事例

- ・『ライザのアトリエ』（アニメ、コミック、グッズ、デジタルコンテンツ（ASMR）、他社アプリコラボ）
- ・コンソールPC・分野の許諾タイトル

### 今後の課題

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

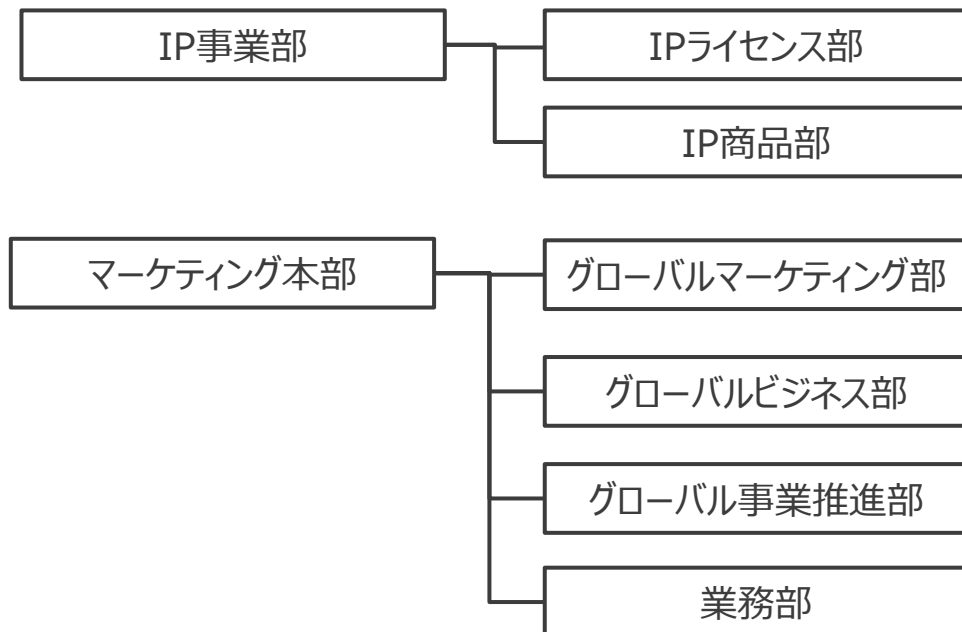
### 長期で目指す姿

- ・マルチメディア展開を含む、戦略的なIP活用
- ・IP活用を事業として確立し、収益規模を成長させる

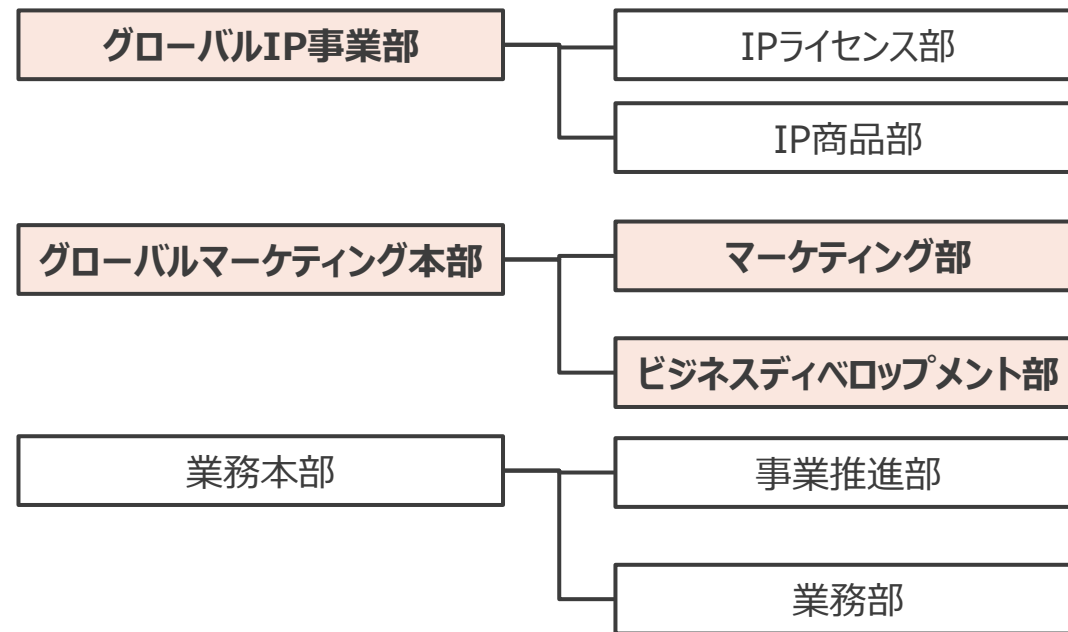
## グローバルなビジネス展開の推進と強化を目的とした体制変更

- ・ IP事業部をグローバルIP事業部に名称変更
- ・ マーケティング本部をグローバルマーケティング本部に名称変更

### 旧組織体制

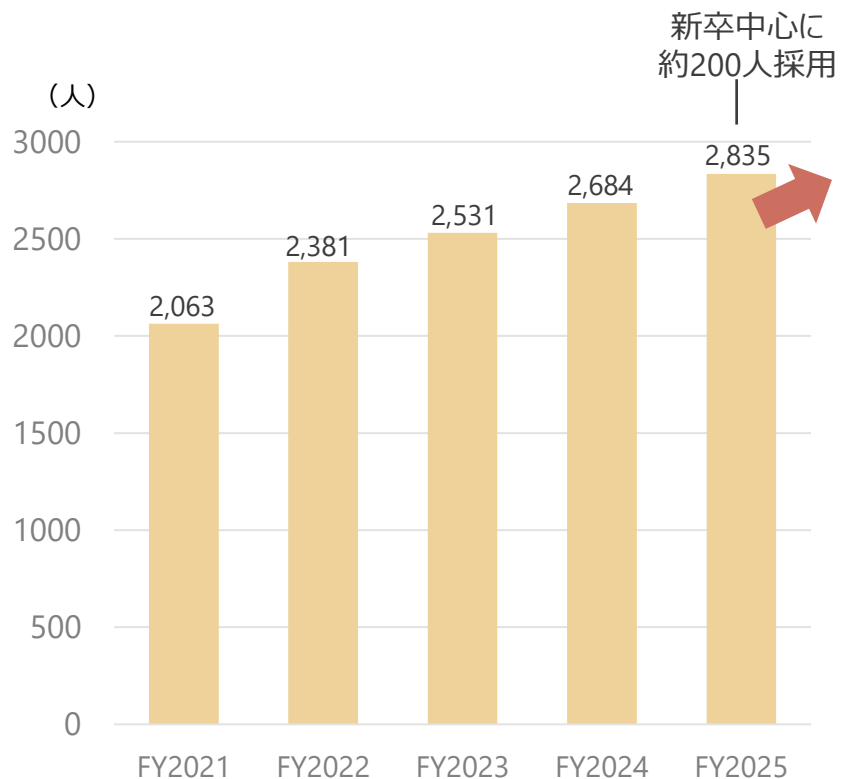


### 新組織体制



## 人員の拡充と労働環境の整備は計画通り進捗

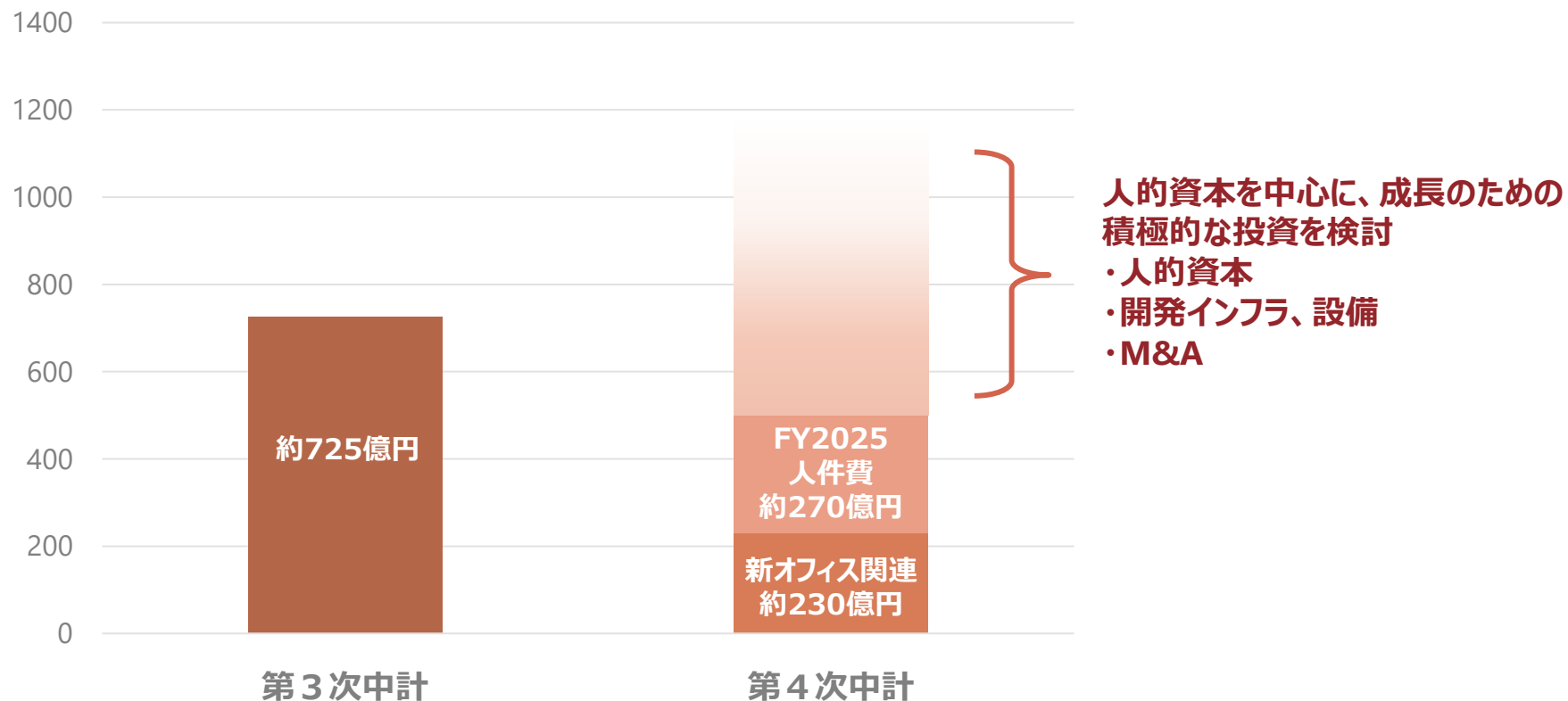
### グループ従業員数



### 新オフィス（横浜シンフォステージ） 2026年4月～稼働



中長期での成長に向け、人的資本を中心とした成長投資を継続



## AIの活用等による業務効率化を推進

### 今後の方針

業務自動化、AI活用によるコスト削減

+

開発人員の拡充

↓

パイプラインの量と質の成長に寄与

### <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	ファイル翻訳や議事録作成の工数を50%以上削減

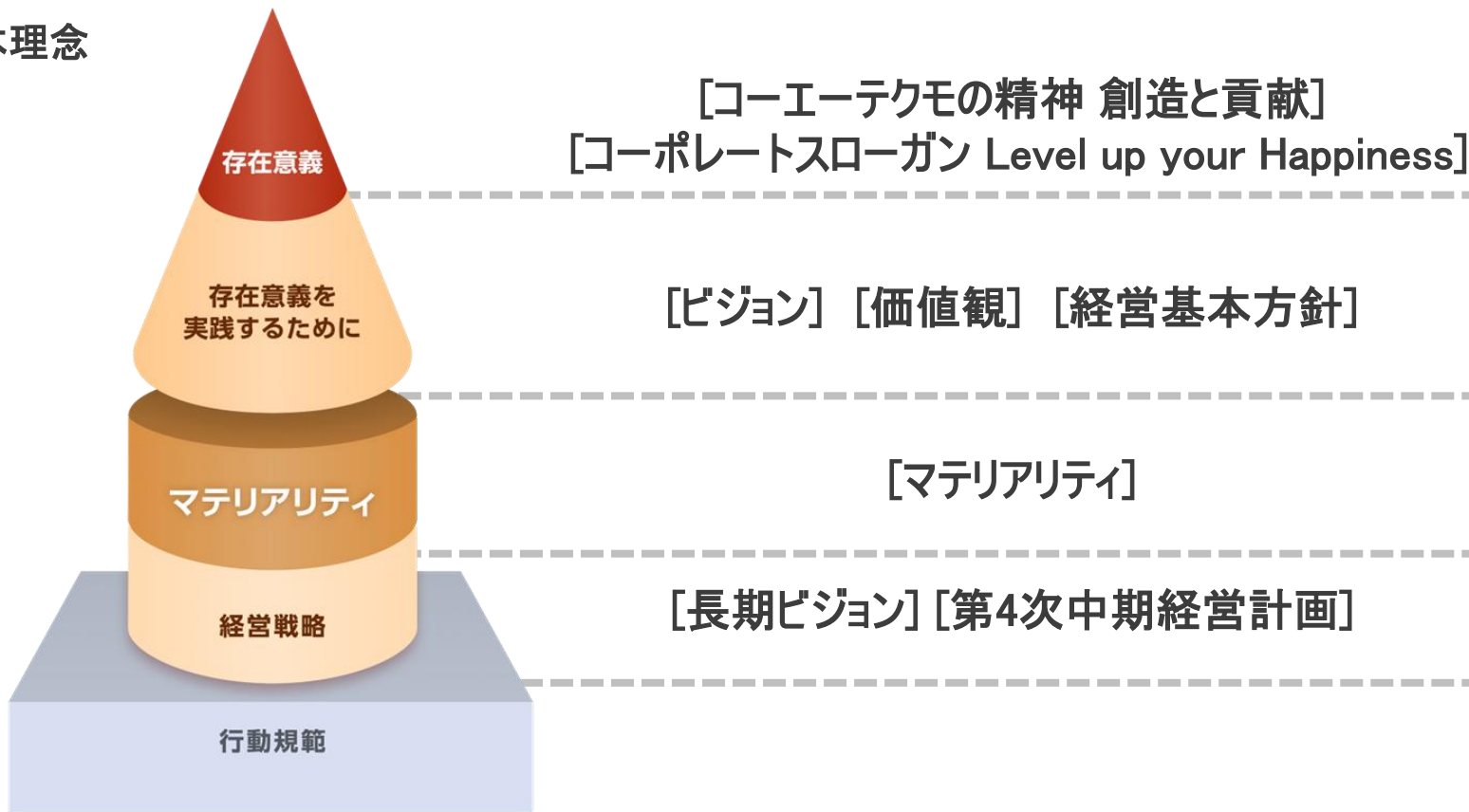
補足資料



Level up your happiness

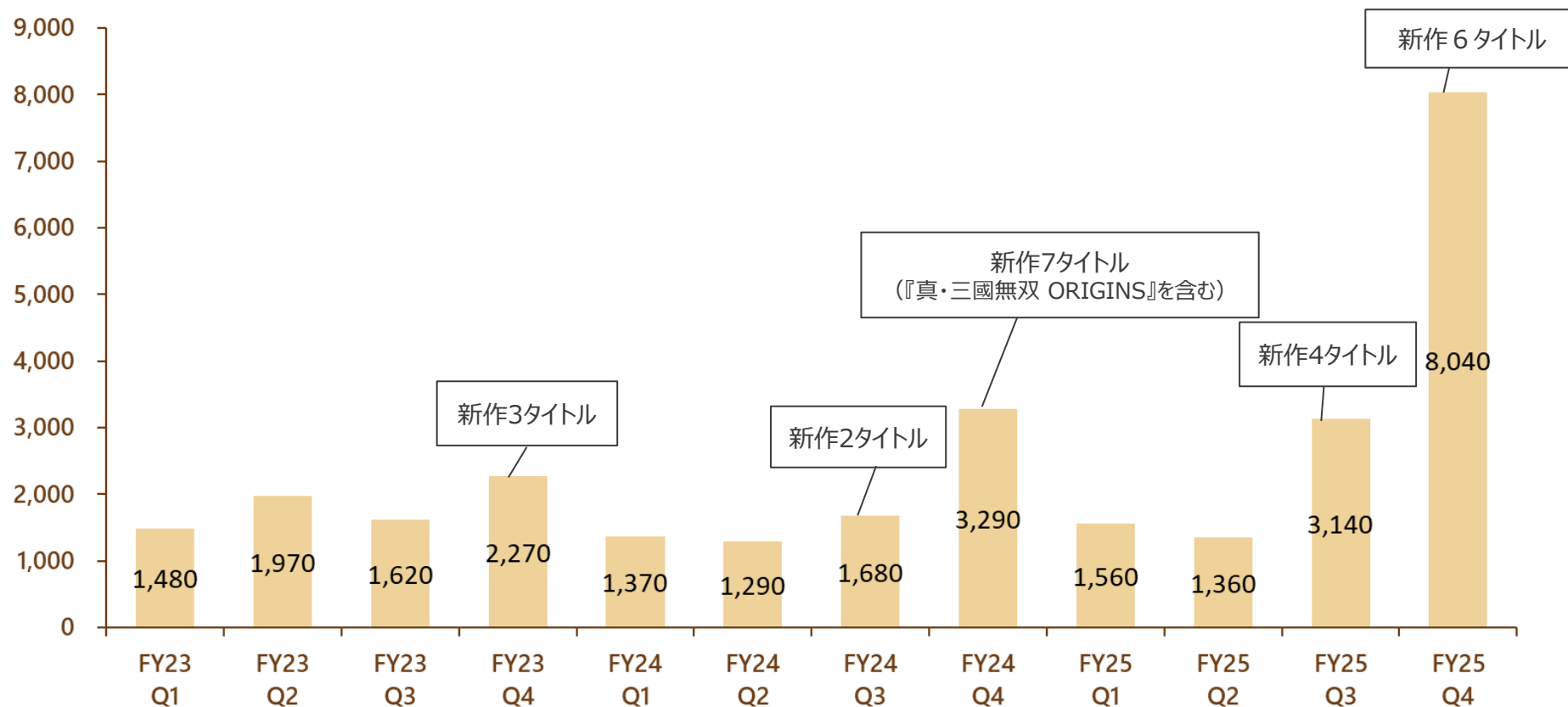
## コーエーテクモの精神・コーポレートスローガンを「存在意義」と位置づけ

### 基本理念



## 補足資料：エンタテインメント事業 コンソール・PC分野 販売本数推移

コンソール・PC分野 四半期別販売本数（千本）



※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/> )



## 補足資料：各ブランドの発売タイトル実績（一部抜粋）

複数ブランドで、コンソール・PCの大型・ミドルクラス、オンライン・モバイルの新作をコンスタントに発売

ブランド	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025
シブサワ・コウ	『信長の野望・新生』 『信長の野望 覇道』 他	『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』 他
ω-Force	『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』 『WILD HEARTS™』 他	『Fate/Samurai Remnant』	『真・三國無双 ORIGINS』 『無双アビス』	『ぼこ あ ポケモン』 他
Team NINJA	『Wo Long: Fallen Dynasty』 他	『Rise of the Ronin』 『Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition』	『NINJA GAIDEN 2 Black』 他	『仁王 3』 『NINJA GAIDEN 4』 他
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～』 他	『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～』 他	『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻 創の地～』 他	『紅の錬金術士と白の守護者 ～レスレリ アーナのアトリエ～』 他
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』

オレンジ：コンソール・PC 水色：オンライン・モバイル

# 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	<a href="https://www.gamecity.ne.jp/">https://www.gamecity.ne.jp/</a>
仁王3	公式サイト <a href="https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/">https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/</a> アコードトレーラー <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HrdLtgaQnA4">https://www.youtube.com/watch?v=HrdLtgaQnA4</a> ゲームメディア試遊版 プレイルポート 記事一覧 <a href="https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/news/media_report.html">https://teamninja-studio.com/nioh3/jp/news/media_report.html</a>
Winning Post 10 2026	公式サイト <a href="https://www.gamecity.ne.jp/winningpost10/2026/">https://www.gamecity.ne.jp/winningpost10/2026/</a> PV <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zDEgBG4EsOA">https://www.youtube.com/watch?v=zDEgBG4EsOA</a>
真・三國無双 2 with 猛将伝 Remastered	公式サイト <a href="https://www.gamecity.ne.jp/smusou2-re/jp/">https://www.gamecity.ne.jp/smusou2-re/jp/</a> トレーラー <a href="https://youtu.be/VI2P4VSIpsq">https://youtu.be/VI2P4VSIpsq</a>
零 ～紅い蝶～ REMAKE	公式サイト <a href="https://www.gamecity.ne.jp/zero/crimson-re/jp/">https://www.gamecity.ne.jp/zero/crimson-re/jp/</a> ローンチトレーラー <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FA7dCq8IdOU">https://www.youtube.com/watch?v=FA7dCq8IdOU</a>
DEAD OR ALIVE 6 Last Round	公式サイト <a href="https://teamninja-studio.com/doa6/lastround/jp/">https://teamninja-studio.com/doa6/lastround/jp/</a> トレーラー <a href="https://www.youtube.com/watch?v=66SM8Uusr6oE">https://www.youtube.com/watch?v=66SM8Uusr6oE</a>
BLUE REFLECTION Quartet: 少女たちのキセキ	公式サイト <a href="https://blue-reflection.com/quartet/jp/">https://blue-reflection.com/quartet/jp/</a>
遙かなる時空の中で 龍宮の神子	公式サイト <a href="https://www.gamecity.ne.jp/haruka-ryugu/">https://www.gamecity.ne.jp/haruka-ryugu/</a> トレーラー <a href="https://youtu.be/-5AXdxqhZnc">https://youtu.be/-5AXdxqhZnc</a>

## 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](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](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](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](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](https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20251022_03.pdf)

決算説明資料

◆2025年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（ノート付き）

[https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3\\_20250501.pdf](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>

◆2026年3月期 第2四半期

プレゼンテーション資料（ノート付き）

[https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3\\_20251029.pdf](https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_20251029.pdf)

プレゼンテーション動画

<https://youtu.be/RdD0lBtf6-k>

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/>