



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1四半期 決算説明会

<説明原稿>

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. よくあるご質問-これまでの開示事項の整理
4. 質疑応答

<説明原稿>

私から、決算ハイライトおよび業績予想について、ご説明申し上げます。

決算ハイライト：連結業績

	FY25 Q1		FY26 Q1		対 前年度	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率
売上高	14,800	-	17,368	-	2,568	17.4%
営業利益	3,574	24.1%	5,407	31.1%	1,833	51.3%
経常利益	8,769	59.3%	15,719	90.5%	6,950	79.2%
当期純利益	6,072	41.0%	11,348	65.3%	5,276	86.9%

◆前年比増減

[売上]	エンタテインメント事業が増収
[費用]	全体で増加。人件費は増加、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

<説明原稿>

第 1 四半期の連結業績は、記載のとおりです。

当期は、大きな新作の発売はなく、既存タイトルが中心となりました。

前年対比では、主にエンタテインメント事業でコンソール・PCの売上が増加したこと、スマートフォンゲームの運営タイトル数が増加したことにより、増収増益となりました。

費用は、主に人件費が増えたことにより、全体で増加しました。

営業外収支は、金融市場の動向を注視しながら運用を行い、利益を計上しました。

決算ハイライト：セグメント別

		(百万円)		
		FY25 Q1	FY26 Q1	対前年度
エンタテインメント	売上高	13,583	15,930	2,347
	営業利益	3,706	5,288	1,582
アミューズメント	売上高	1,054	1,120	66
	営業利益	103	165	62
不動産	売上高	312	334	22
	営業利益	75	75	0
その他	売上高	77	82	5
	営業利益	△ 310	△ 122	188
消去・全社	売上高	△ 226	△ 99	127
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	14,800	17,368	2,568
	営業利益	3,574	5,407	1,833

◆ 前年比増減

[エンタテインメント]	コンソール・PC分野およびオンライン・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 3 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

<説明原稿>

セグメント別の業績はご覧のとおりです。

エンタテインメントセグメントは、連結業績にてご説明したとおりです。

アミューズメントセグメントについて、
SP事業では、液晶ソフト受託開発に取り組み、3 タイトルが稼働を開始しました。
アミューズメント施設事業では、既存店の売上が好調でした。

不動産セグメントは、KT Zepp Yokohamaの貢献により、増加しました。

その他セグメントは、ベンチャーキャピタル事業において、
出資先ファンドの管理費用を計上しています。

業績予想・配当予想

	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	42.0%	32,000	35.6%	△5,168	-13.9%
経常利益	57,000	64.5%	42,000	46.7%	△15,000	-26.3%
当期純利益	42,830	48.5%	31,000	34.4%	△11,830	-27.6%
1株当たり配当(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
- ◆進捗
- ・第1四半期時点で、営業利益は社内計画を上回る推移
 - ・業績予想は、世界経済や金融市場の動向、新作の売上次第のため、現時点で変更なし

<説明原稿>

業績予想についてご説明します。

第1四半期の業績については、営業利益は社内計画を上回って推移しており、また、経常利益、当期純利益については上期累計の業績予想を上回っている状況です。

しかしながら、第3四半期以降に、複数の新作タイトルの発売を予定していることや、世界経済や金融市場の動向を考慮し、現時点で上期・通期ともに業績予想の修正はございません。

今後、業績予想数値に修正の必要が生じた場合は速やかに公表いたします。

以上で、決算ハイライトおよび業績予想に関する説明を終わらせていただきます。

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. よくあるご質問-これまでの開示事項の整理
4. 質疑応答

<説明原稿>

私からはまず、事業ハイライトについて、ご説明します。

事業ハイライト：エンタテインメント事業 売上高の内訳

第1四半期は既存タイトルが中心、前年度の発売タイトルなどが好調

		(百万円)		
		FY25 Q1	FY26 Q1	対前年度
コンソール・PC ^(※1)	パッケージ等 ^(※2)	2,163	2,126	△ 37
	DL	3,510	4,847	1,337
	DLC	380	577	197
		6,053	7,550	1,497
オンライン	オンライン	80	60	△ 20
モバイル	モバイル ^(※3)	7,350	8,220	870
		7,430	8,280	850
イベント・グッズ		100	100	0
エンタテインメント売上高		13,583	15,930	2,347

◆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] 前年度発売タイトルおよび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IP/ブランド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。

<説明原稿>

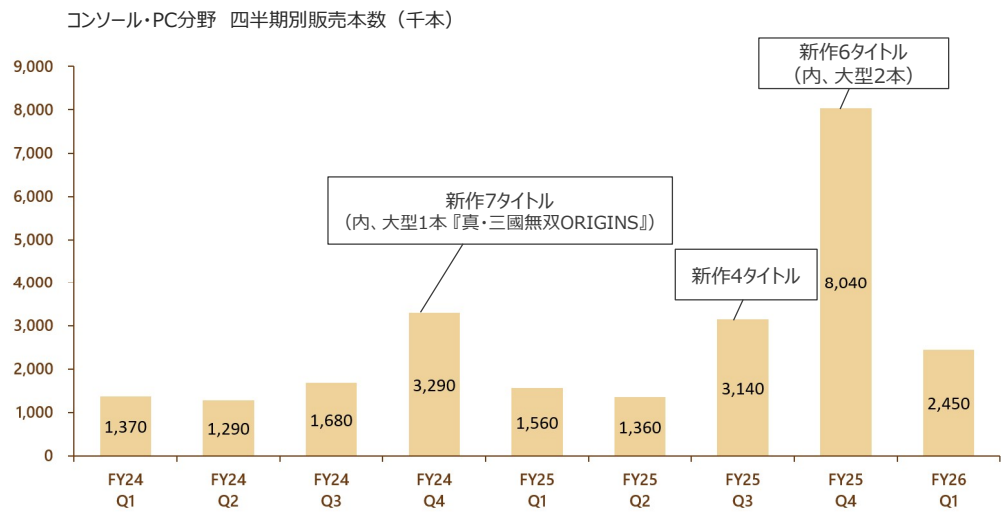
エンタテインメントセグメントの売上高の内訳はご覧のとおりです。

前期同様に、今期も大きな新作の発売はありませんでしたが、コンソール・PC分野では、前年度の発売タイトルを含むバックカタログ販売が好調で増収となりました。

オンライン・モバイル分野では、前年度の第3四半期に配信開始したタイトルなど、自社の既存タイトルが貢献しました。また、許諾ロイヤリティについても堅調に推移しました。

事業ハイライト：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

・バックカタログの販売が好調に推移



8

© KTHD © KTG

<説明原稿>

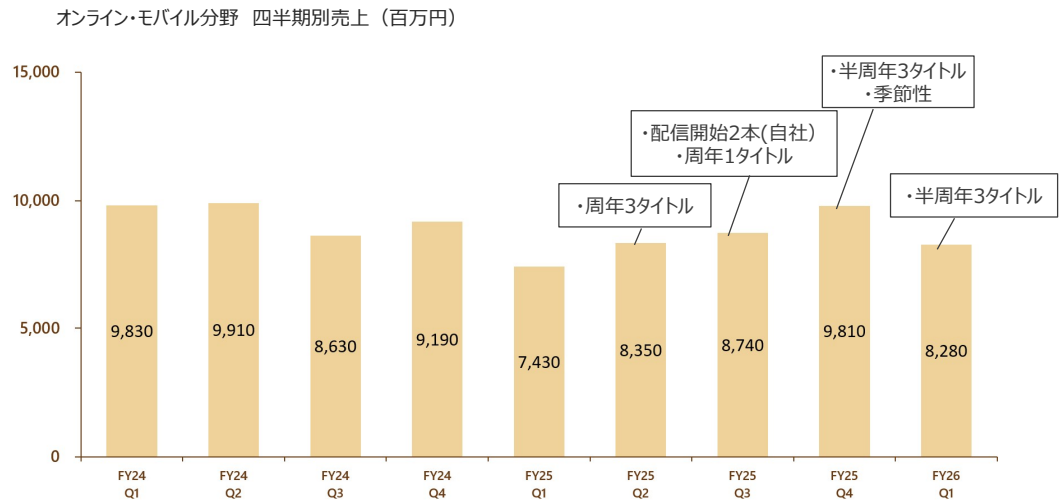
第1四半期のコンソール・PC分野の販売本数は245万本となりました。

新作については、『DEAD OR ALIVE 6 Last Round』と、
『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～ Nintendo Switch 2 Edition』
を発売しました。

バックカタログは、計画に対して上振れとなりました。

事業ハイライト：エンタテインメント事業 オンライン・モバイル分野売上推移

・前年度第3四半期に配信開始したタイトルなどが貢献



<説明原稿>

オンライン・モバイル分野の売上推移です。

第1四半期の売上は、前年度の第3四半期に配信開始したタイトルが貢献したことにより、前年同四半期に対して増収となりました。

今後、売上の水準をさらに引き上げていくために、新規タイトルの開発や許諾タイトルの増加に取り組んでいきます。

第1四半期の事業ハイライトは以上です。

3.よくあるご質問-これまでの開示事項の整理

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. よくあるご質問-これまでの開示事項の整理
 - 第4次中期経営計画 パイプライン
 - 第4次中期経営計画 人的資本への投資
 - AI等の活用状況
4. 質疑応答

10

<説明原稿>

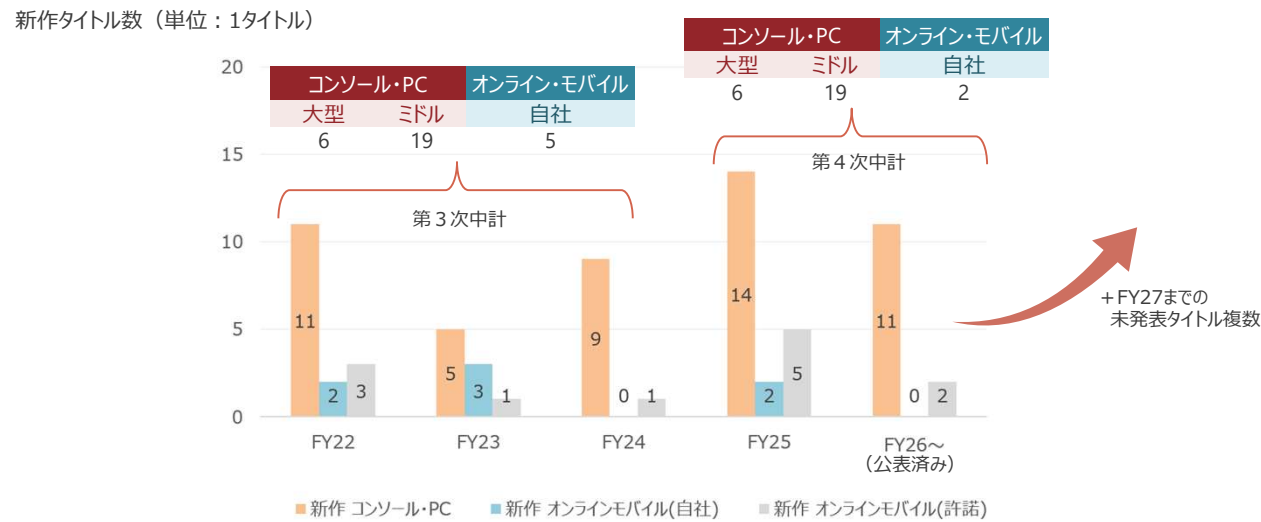
ここからは、投資家の皆様からよく頂くご質問について、
これまでの開示内容を改めて整理する形で、ご説明します。

よくあるご質問：第4次中期経営計画 パイプライン

Q.第4次中計パイプラインはどのようなになっているのか？

A.第4次中計期間に複数の新作を用意

開発体制拡充を背景に、ポートフォリオのバランスを重視して、質・量の成長を目指す



11

© KTHD © KTG

<説明原稿>

まずは第4次中計のパイプラインについて、ご説明します。

第4次中計期間においては、毎年複数の新作を配置しています。

タイトルの数や規模は、第3次中計の3年間をベースにブラッシュアップする計画です。積極的な採用による開発体制拡充を背景に、パイプラインの数と質の成長を目指しています。

大型タイトルだけでなく、リスクが低く安定的なタイトルも十分に配置することで、ポートフォリオ全体でバランスを取ることを志向しています。

第1四半期には、複数のタイトルを発表することができました。前年度の発売実績と、現時点での公表済みタイトル数を合計すると、コンソール・PCについては、既に第3次中計期間の発売タイトル数に匹敵しており、パイプラインの成長が進んでいます。

引き続き、新作タイトルの開発に注力していきます。

よくあるご質問：公表済みパイプライン

Q.公表済みパイプラインのタイトルポートフォリオはどうか。特に期待値が高いものはあるか？

A.大型の他、ミドルクラス以下のタイトルも複数発表

大型タイトルは『Wo Long 2: Wings of Ember』『進撃の巨人 3』



PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X|S/XBOX Game Pass/XBOX on PC/Windows(Steam)

『Wo Long 2: Wings of Ember』
2027年初頭 発売予定



PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X|S/Windows(Steam)

『進撃の巨人 3』
今冬 発売予定

Title Line-up 公表済みタイトルラインナップ

		Title (Original title / English title),Platform*	Launch date	Developer	Publisher
Console/PC	Major 大型	進撃の巨人 3 / Attack on Titan 3 PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	This Winter	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		Wo Long 2: Wings of Ember PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/XBOX Game Pass/XBOX on PC/Windows(Steam)	early 2027	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
(Steam)	Other その他	DEAD OR ALIVE 6 Last Round PlayStation®5/XBOX Series X S/Windows(Steam)	Q1 Jun.2026	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～ / Atelier Yumia: The Alchemist of Memories & the Envisioned Land Nintendo Switch™ 2	Q1 Jun.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		BLUE REFLECTION Quartet: 少女たちのキセキ / BLUE REFLECTION Quartet PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	Q2 Jul.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		ぼくあ ポケモン エクスパンションパス / Pokémon Pokopia Expansion Pass Nintendo Switch™ 2	Part1 Aug.2026 - Part2 Late 2026 Part3 2027	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	Q2 Sep.2026	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 PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	Q2 Sep.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		信長の野望・飛翔 / NOBUNAGA'S AMBITION: Hishou PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	This Winter	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		真・三國無双2 with 猛将伝 Remastered / DYNASTY WARRIORS 3 Complete Edition Remastered PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	Q3 Oct.2026	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
		ガリアのアトリエ ～夜の王国と追憶の道標～ / Atelier Karia: The Night Kingdom & the Guide of Memories PlayStation®5/Nintendo Switch™ 2/XBOX Series X S/Windows(Steam)	early 2027	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES

<説明原稿>

現在公表済みのパイプラインは、記載のとおりです。

大型の2タイトルの他、ミドルクラス以下のタイトルも数多く発表しています。
また、記載のもの以外にも、未発表タイトルを複数開発中です。

大型の2タイトルをご紹介します。

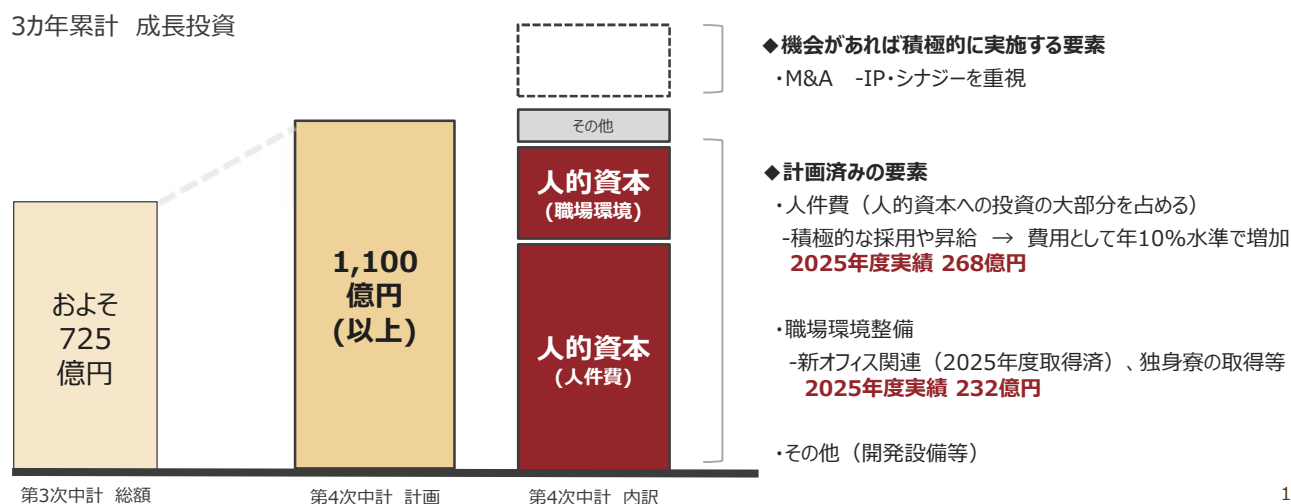
2023年に発売した『Wo Long: Fallen Dynasty』の新作である
『Wo Long 2: Wings of Ember』と、
人気マンガ・アニメ『進撃の巨人』を原作とするアクションシリーズ最新作である
『進撃の巨人 3』の発売について発表いたしました。

『Wo Long 2』は2027年初頭、『進撃の巨人 3』は今冬の発売に向け、
開発を進めています。

よくあるご質問：第4次中期経営計画 人的資本への投資

Q.成長投資はどのように考えているか。M&Aについては？

A.大半が人的資本投資で、新オフィス取得を含む。人件費はこれまでと同等の増加ペース



※グラフの高さはイメージであり、絶対額の多寡と比例していません

<説明原稿>

第4次中期経営計画の成長投資について、改めてご説明いたします。

人的資本を中心とした積極的な投資を行うことで、
中長期に向けた基盤づくりを進める方針です。

成長投資の大半が人的資本への投資で、
3年間の人件費と、職場環境の整備にかかる投資が含まれます。

人件費について、2025年度の実績は268億円でした。
採用と昇給により、年10%水準で増加する見通しです。

新オフィス関連費用を含む、2025年度の職場環境整備の実績は232億円でした。
2025年のオフィス取得以外に大型の投資は計画しておらず、
当面は開発設備などが中心となる見通しです。

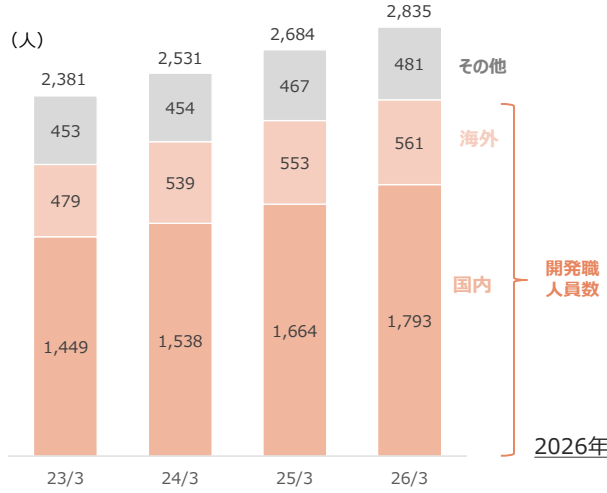
M&Aについては、IPやシナジーを重視して厳選し、
機会があれば積極的に行う予定です。
金額や時期などの見通しが難しいことから、
1,100億の成長投資計画の中には織り込んでいません。

よくあるご質問：第4次中期経営計画 人的資本への投資

Q.人的資本への投資における採用の進捗は？

A.開発職を中心とした従業員数は計画どおり増加。人件費は前年比で増加

グループ従業員数



		FY25 Q1	FY26 Q1	(百万円) 対前年度
人件費	売上原価	5,133	5,990	857
	販売管理費	1,256	1,530	274
		6,389	7,520	1,131

<説明原稿>

従業員数および人件費は計画どおりの水準で増加しています。

新卒を中心とした積極的な採用を継続しており、
2025年度末の連結従業員数は2,835人となりました。

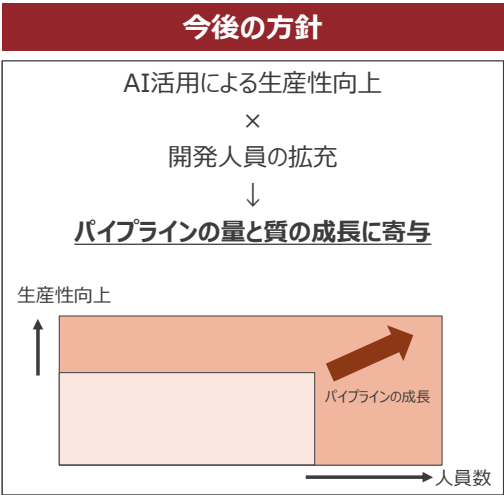
2026年度についても、国内新卒で200人規模の新入社員を迎え入れ、
今年の6月末時点での従業員数は3,015人となりました。

人件費は、人員の増加や処遇の改善に伴い、計画に沿って増加しています。

よくあるご質問：生成AI等の活用状況

Q.生成AIの活用についてはどのような状況か、ゲーム開発以外での活用も進んでいるか？

A.業務の効率化とゲームの品質向上につなげるべく、各領域での活用を推進



＜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）

15

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

生成AIの活用状況について、多くご質問をいただいています。

生成AI等を活用した生産性向上については、
開発人員の拡充と合わせて進めることで、
パイプラインの量と質の成長に寄与することを目指しています。

2025年度は、デバッグをはじめとした開発支援環境におけるAIの活用を推進してきました。
今年度は、社内AIの機能追加などの取り組みを進めています。

今後も、AI等の活用を進め、積極的に業務効率化に取り組めます。

以上で、説明を終わらせていただきます。