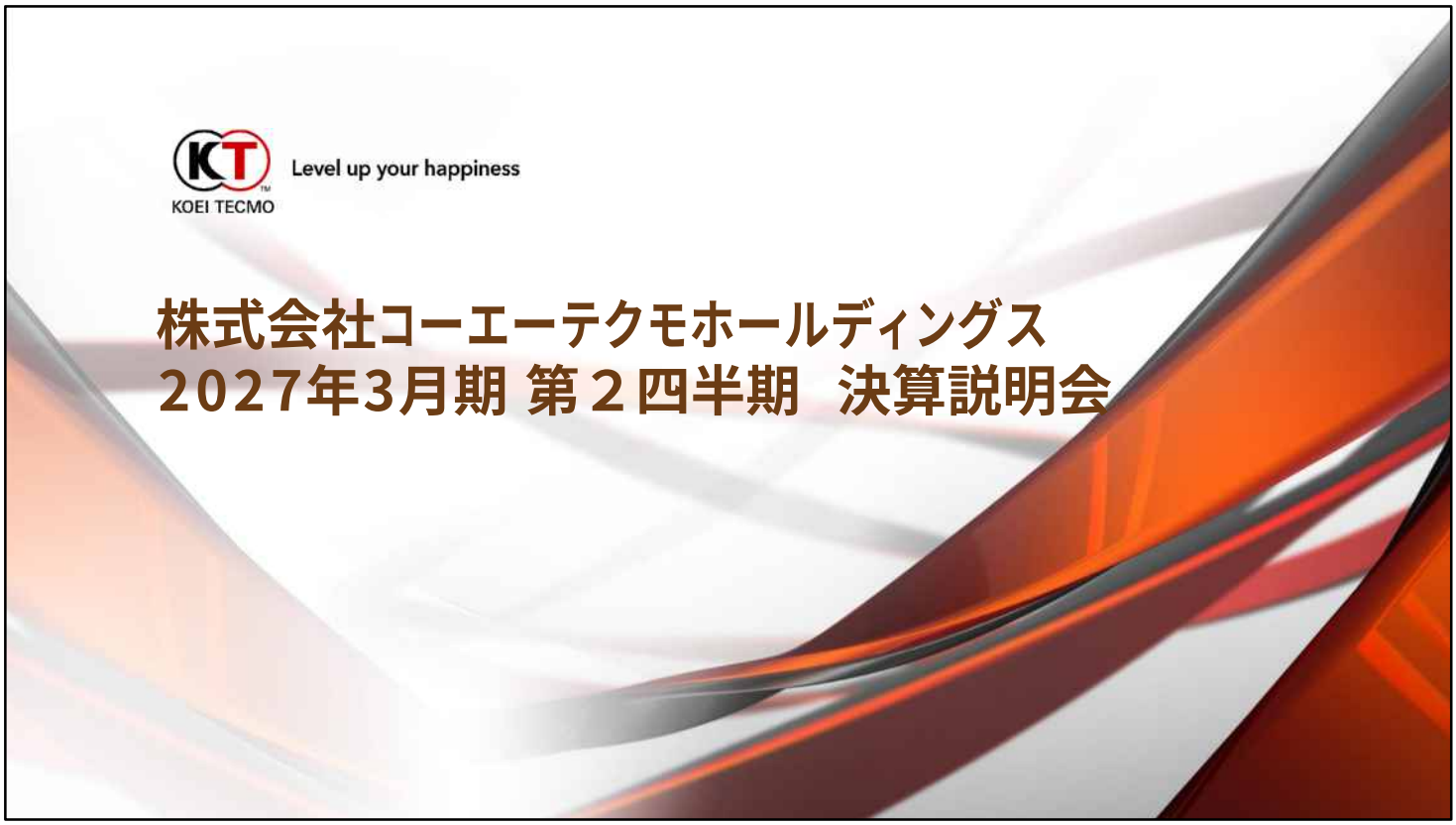

KOEI TECMO
Level up your happiness
株式会社コーエーテクモホールディングス
2027年3月期 第２四半期　決算説明会

＜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. 第４次中期経営計画　進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

2

＜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、ご説明します。

決算ハイライト：連結業績

（百万円）

	FY26 Q2		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	37,327	-	6,059	19.4%	3,327	9.8%
営業利益	11,743	31.5%	3,779	47.4%	4,743	67.8%
経常利益	25,523	68.4%	7,728	43.4%	13,523	112.7%
当期純利益	18,596	49.8%	5,131	38.1%	9,596	106.6%

◆前年比増減

[売上] エンタテインメント事業が増収
[費用] 人件費、売上原価が増加。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

3

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

第２四半期の連結業績は、記載のとおりです。

売上高、営業利益、経常利益、当期純利益とも、
前年実績および業績予想を上回り、
経常利益及び当期純利益については、中間期として過去最高となりました。

今期は、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、主に人件費と、新作発売に伴う資材原価など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 Q2	FY26 Q2	対前年度
エンタテインメント	売上高	28,503	34,209	5,706
	営業利益	7,747	11,467	3,720
アミューズメント	売上高	2,294	2,446	152
	営業利益	384	386	2
不動産	売上高	635	691	56
	営業利益	153	160	7
その他	売上高	177	179	2
	営業利益	△ 320	△ 270	50
消去・全社	売上高	△ 341	△ 199	142
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	31,268	37,327	6,059
	営業利益	7,964	11,743	3,779

◆前年比増減

[エンタテインメント] コンソール・PC分野及びオンライン・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２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

4

© KTHD © KTG

＜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、２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

上期実績を反映し、通期業績予想及び配当予想を上方修正

（百万円、円）

	FY25 実績		FY26 予想		対 前年度		対 期初予想	
	金額	利益率	金額	利益率	金額	増減率	金額	増減率
売上高	88,393	-	91,000	-	2,607	2.9%	1,000	1.1%
営業利益	37,168	42.0%	34,000	37.4%	△3,168	-8.5%	2,000	6.3%
経常利益	57,000	64.5%	51,000	56.0%	△6,000	-10.5%	9,000	21.4%
当期純利益	42,830	48.5%	37,000	40.7%	△5,830	-13.6%	6,000	19.4%
1株あたり配当(円)	66	－	56	－	△10	-15.2%	8	16.7%
配当性向	50.1%	－	50.6%	－	+0.5pt	－	+0.3pt	－

◆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→148円に見直し
　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

5

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

業績予想についてご説明します。

上期実績が業績予想を上回ったことに加え、
為替が想定より円安に推移していること等をふまえ、
通期業績予想および配当予想を上方修正しました。

為替前提は、当初計画の1ドル142円から、148円に変更しています。

業績予想：セグメント別予想

（百万円）

		FY25 実績	FY26 予想	対前年度	対期初予想
エンタテインメント	売上高	82,541	84,700	2,159	1,000
	営業利益	36,642	33,600	△ 3,042	2,000
アミューズメント	売上高	4,782	4,900	118	0
	営業利益	802	700	△ 102	0
不動産	売上高	1,299	1,400	101	0
	営業利益	327	200	△ 127	0
その他	売上高	394	100	△ 294	0
	営業利益	△ 604	△ 500	104	0
消去･全社	売上高	△ 624	△ 100	524	0
	営業利益	-	-	-	-
連結	売上高	88,393	91,000	2,607	1,000
	営業利益	37,168	34,000	△ 3,168	2,000

6

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

セグメント別の計画についてはご覧のとおりです。

エンタテインメントセグメントの売上高及び営業利益を上方修正しました。

決算ハイライトおよび業績予想に関する説明は以上です。

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. 第４次中期経営計画　進捗
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

7

＜説明原稿＞

続いて、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

上期はバックカタログが好調。大型タイトルのDLCも増収に寄与

（百万円）

		FY25 Q2	FY26 Q2	対前年度
コンソール・PC(※1)	パッケージ等(※2)	5,109	6,821	1,712
	DL	6,679	8,633	1,954
	DLC	734	1,585	851
		12,522	17,039	4,517
オンライン	オンライン	160	130	△ 30
モバイル	モバイル(※3)	15,620	16,740	1,120
		15,780	16,870	1,090
イベント・グッズ		200	300	100
エンタテインメント売上高		28,503	34,209	5,706

◆前年比増減

・タイトル　既存タイトル中心、第２四半期は新作３タイトルを発売
・[コンソール・PC]　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。

8

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

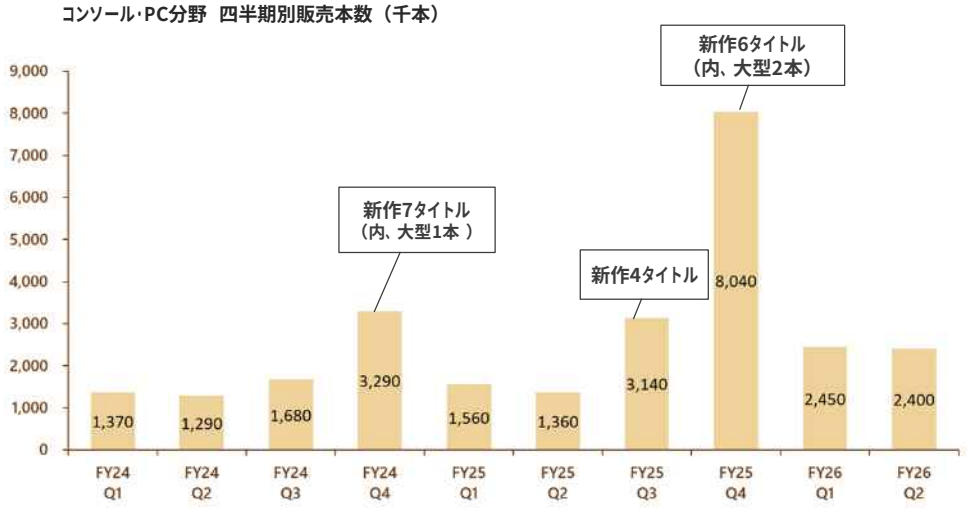
エンタテインメントセグメントの売上高の内訳はご覧のとおりです。

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、
好調なバックカタログ販売や、
大型タイトルのDLC発売により増収となりました。

オンライン・モバイル分野では、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



9

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

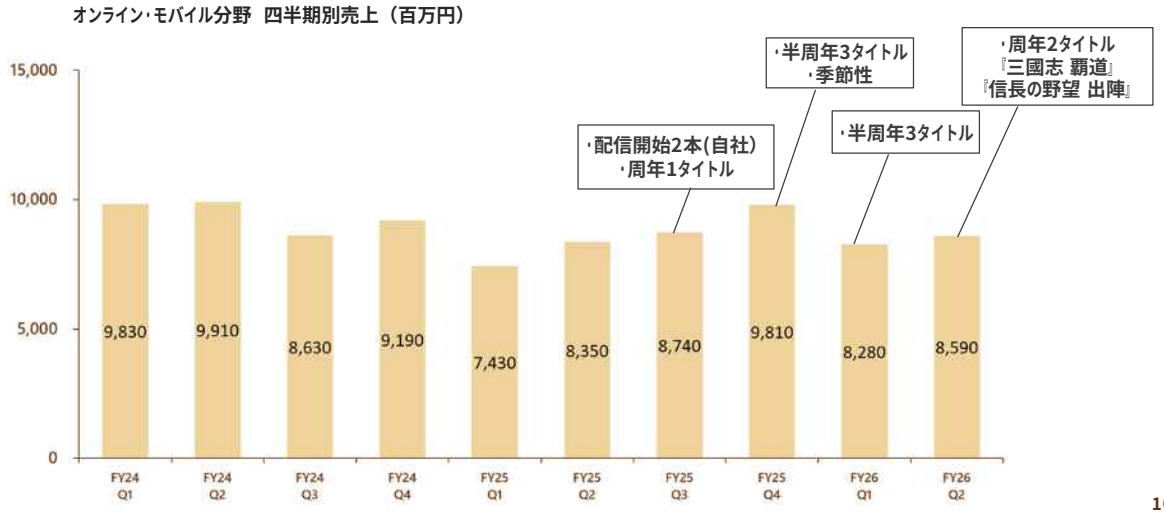
第２四半期のコンソール･PC分野の販売本数は240万本となりました。

新作については、
『BLUE REFLECTION Quartet：少女たちのキセキ』、
『Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition』、
『三國志14 with パワーアップキット Complete Edition』の
３タイトルを発売しました。

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を含む既存タイトルが貢献



10

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

オンライン・モバイル分野の売上推移です。

第２四半期の売上は、
前年度の第3四半期に配信開始したタイトルが引き続き貢献し、
前年同四半期に対して増収となりました。

今後、売上の成長を図るため、
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く方針です。

以上で、第２四半期の事業ハイライトに関する説明を終わります。

3.第４次中期経営計画　進捗

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. 第４次中期経営計画　進捗
   - -長期ビジョン
   - -第４次中期経営計画の全体概要
   - -パイプライン　数と質の成長
   - -販売力の成長　「売る力」・「活かす力」の強化
   - -コスト効率の成長
4. 製品紹介映像
5. 質疑応答

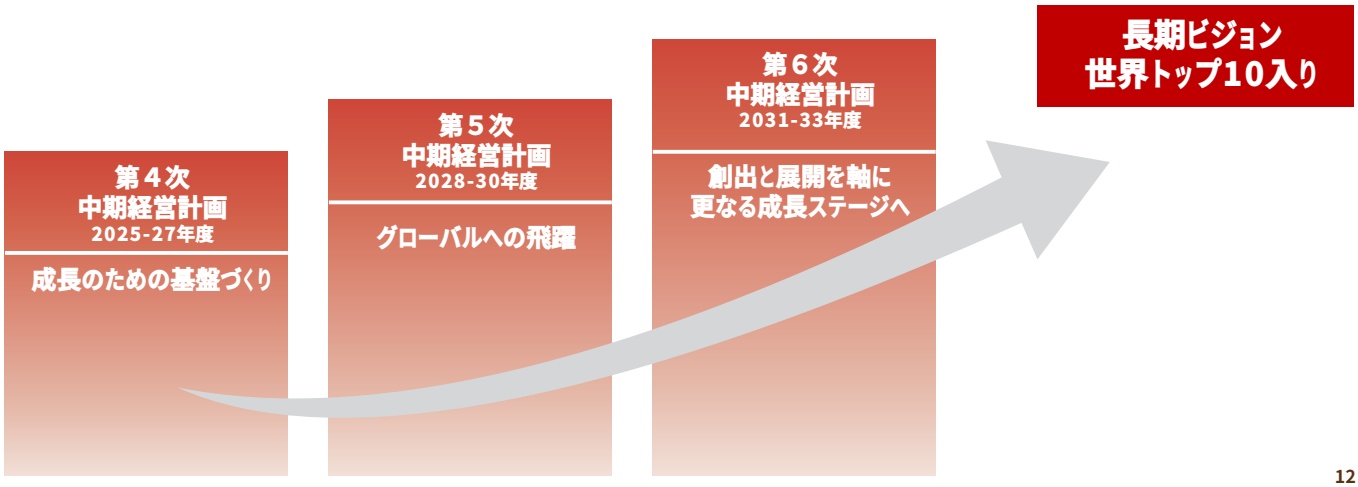
11

＜説明原稿＞

私からは、第４次中期経営計画の
これまでの取り組み状況についてご説明します。

長期ビジョン

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



12

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

当社は、長期ビジョンとして、
デジタルエンタテインメント企業の中で、
営業利益額で世界トップ10に入ることを目指しています。

この目標に向けて、段階的に成長していく計画です。

ゲーム事業では、開発の状況や事業環境の変化によって、
単年度の業績が上下することがあるため、
単年ではなく、3年単位での成長を目指しています。

第４次中期経営計画の全体概要

**長期ビジョンへの第一歩として第４次中計は「成長のための基盤づくり」を進め、
３カ年累計の営業利益1,000億円以上、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
・経営基盤強化（人的資本、ガバナンス体制）
・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）
・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）

13

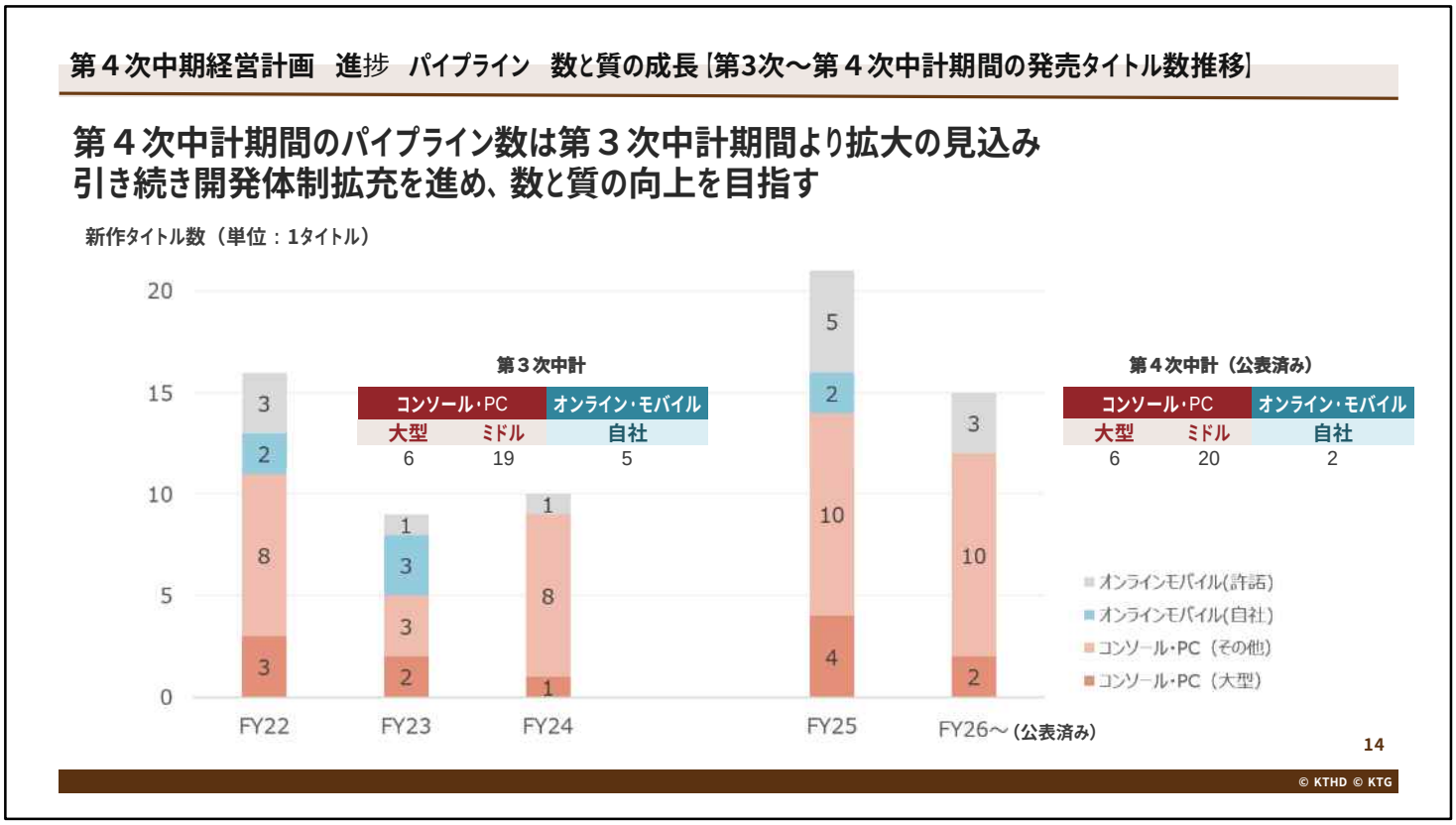
© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

**現在進行中の第４次中計は、長期的な飛躍に向けた、
「成長のための基盤づくり」と位置づけています。**

**「パイプラインの数と質」の成長など、4つの目標を掲げ、
エンタテインメント事業を中心とした基礎固めを進めています。**

本日は、この4つの目標達成に向けた、取り組みの進捗について、ご説明します。



＜説明原稿＞

まず、パイプラインの数についての進捗です。

コンソール・PCは、これまでの発売実績と公表済みタイトルの合計が26となり、
第３次中計期間の25をすでに上回っています。
来年度も複数の新作を計画しており、
着実に数の成長が進んでいます。

タイトルの質については、
大型タイトルに加えて、安定的なタイトルを充分に配置し、
ポートフォリオ全体でバランスを取ることを目指しています。

引き続き、開発体制の拡充を進め、
新作タイトルの開発に注力していきます。

第４次中期経営計画　進捗　パイプライン　数と質の成長【コンソール・PC　公表済みパイプライン】

大型２タイトル、ミドルクラス以下のタイトルも複数発売予定

	Title (Original title / English title)	Launch date	Region	Developer	Publisher
Major 大型	進撃の巨人３ / Attack on Titan 3	Dec.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	Wo Long 2: Wings of Ember	Mar.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
Other その他	DEAD OR ALIVE 6 Last Round	Jun.2026	Global	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～ （Nintendo Switch™ 2 Edition） / Atelier Yumia: The Alchemist of Memories & the Envisioned Land	Jun.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	BLUE REFLECTION Quartet: 少女たちのキセキ / BLUE REFLECTION Quartet	Jul.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	ぽこ あ ポケモン エキスパンションパス / Pokémon Pokopia Expansion Pass	Part1 Aug.2026 Part2 2026 Winter Part3 2027	Global	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版）	Sep.2026	Global	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	Sep.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	真・三國無双２ with 猛将伝 Remastered / DYNASTY WARRIORS 3 Complete Edition Remastered	Oct.2026	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	カリアのアトリエ ～夜の王国と追憶の道標～ / Atelier Karia: The Night Kingdom & the Guide of Memories	Feb.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES
	ゼルダ無双 厄災の黙示録 DX / Hyrule Warriors: Age of Calamity – Definitive Edition	Feb.2027	Global	KOEI TECMO GAMES	Japan:KOEI TECMO GAMES Overseas:Nintendo
	薬屋のひとりごと ～偽りの皇弟～ / The Apothecary Diaries: The False Imperial Brother	Mar.2027	Global	KOEI TECMO GAMES (planned and produced by TOHO Games)	KOEI TECMO GAMES
	信長の野望・飛翔 / NOBUNAGA'S AMBITION: Hishou	This Winter	Japan, Asia	KOEI TECMO GAMES	KOEI TECMO GAMES

*Note: Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Nintendo Switchは任天堂の商標です。

15

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

現時点で公表済みのタイトル一覧です。

今期は2つの大型タイトルがあり、
ミドルクラス以下のタイトルも数多く発表しています。

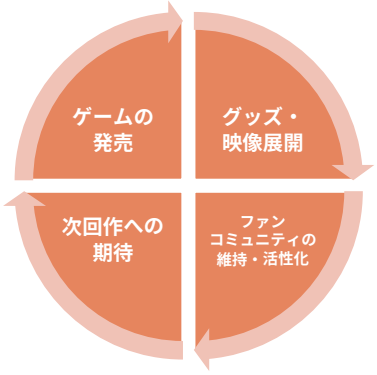
大型タイトルは、
『進撃の巨人３』を今年の12月、
『Wo Long 2: Wings of Ember』を来年3月に発売予定です。

第４次中期経営計画　進捗　販売力の成長　「売る力」の強化

販売・マーケティングの強化に向け、体制構築、海外イベント出展などの取り組みを強化

販売・マーケティングの課題

＜課題＞
・コーポレートブランドの価値向上と認知の拡大
・ファンコミュニティの拡大



戦略に応じた取り組み（2025.4～2026.9）

戦略①　グローバルでの販売体制の強化
・マーケティング組織の体制変更（4月～）
・北米でのマーケティング新拠点開設



2026年9月
KOEI TECMO AMERICA Corporation
ロサンゼルスにオフィスを開設

戦略②　オウンドメディアやイベントの戦略的展開によるユーザー満足度向上と新規ファンの獲得
・海外イベント出展による認知拡大、現地メディアへの発信強化



2026年7月
米国・ロサンゼルスで開催された、北米最大級の日本IPイベント「Anime Expo 2026」へ出展

16

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

次に、「販売力の成長」に向けた、IPを「売る力」の強化　の進捗です。

販売・マーケティングの課題は、
特に海外市場におけるプレゼンス向上と、ファンコミュニティの拡大です。
将来的には「コーエーテクモ」という名前が
グローバルで認められるコーポレートブランドになることを目指しています。

これまでの取り組みとして、
グローバルでの販売体制の強化や、
オウンドメディアやイベントへの出展などを通じた、
ユーザーへの働きかけの強化を進めています。

第４次中期経営計画　進捗　販売力の成長　「活かす力」の強化

IP活用により収益機会を創出。IPの認知度向上やファン層の深化も目指す

IP展開の課題

＜課題＞
・欧米での認知度向上、販路拡大

・IP価値最大化との連動と過去資産の活用

・商品展開の拡大

施策・取り組み（2025.4～2026.9）

① 海外ライセンサーへの一括許諾・商品化を推進
・ライセンシングイベントへの参加
- 世界最大級のライセンス専門国際見本市であるLicensing Expo 2026にて初出展

② イベント参加によるBtoB、BtoC双方の取り組み推進
・海外でのポップアップショップ出展
- 韓国ソウルの大型ショッピングモール「MARIO OUTLET」にて KOEI TECMO POP-UP-SHOP KOREA を出展

③ IP許諾を通じたコンテンツ拡充、協業の拡大
・多様なIPを活用したグッズ等の展開


リボルテック アメイジング・ヤマグチ リュウ・ハヤブサ「NINJA GAIDEN」Ver.


TENITOL BIGぬーどる ストッパーフィギュア ライザリン・シュタウト


Bo Jackson Battle Arena ×「TECMO BOWL」（トレーディングカードゲーム）

© 2026 Bo Jackson Battle Arena, Inc. All rights reserved.

17

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

続いて、IPの展開についてご説明します。

海外でのIP展開の増加が今後の課題です。
また、IPの価値を最大化するために、
ゲーム以外の分野への展開とともに、
これまで当社が積み上げてきたIPの中から、
さらに活用できるIPの拡大を進めていきます。

施策として、海外ライセンサーとの協力、
イベントへの参加による、取引先やユーザーとの接点の増加、
許諾グッズなどのコンテンツ拡充に取り組んでいます。

引き続き、IP展開による収益機会の拡大を進めていきます。

第４次中期経営計画　進捗　コスト効率の成長

従業員数の増加、自社開発の成長とともに、生産性の向上を目指す

第３次中計期間	現在の取り組み
＜売上の構成＞ ・IP許諾タイトルが貢献 ・大型タイトル開発への集中 ＜１人当たり営業利益＞ 13.1百万円※第3次中計期間の平均値	＜安定した成長＞ ・人員の増加 ⇒自社開発タイトルの成長 ⇒バランスのよいポートフォリオ構築 ＜効率性の向上＞ ・品質・納期・予算の管理強化 ・AIの活用 ⇒開発工程イノベーション

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

従業員数の増加と生産性の向上を両立して、
コスト効率の成長を実現していきます。

引き続き、開発職を中心とした採用と教育を進めて、
自社開発タイトルの成長と、
バランスのよいポートフォリオの構築を実現します。

加えて、品質・納期・予算の管理を徹底することや、
AIの活用を進めることなどで、
中長期的に生産性を向上させていきます。

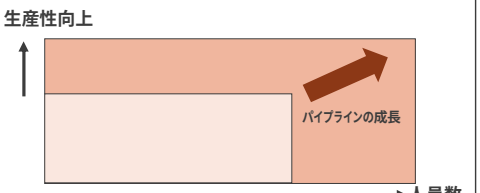
売上、利益の拡大と共に
1人当たりの営業利益額を意識し、
業績の安定と生産性を高めていきます。

第４次中期経営計画　進捗　コスト効率の成長

業務の効率化とゲームの品質向上につなげるべく、各領域での生成AI活用を推進

今後の方針

AI活用による生産性向上
×
開発人員の拡充
↓
パイプラインの数と質の成長に寄与



＜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	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）

19

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

**生成AIの活用は、開発人員の拡充と合わせて進めることで、
パイプラインの数と質の成長を目指しています。**

**デバッグをはじめとした開発支援環境におけるAIの活用や、
コーポレート部門を含む全社での生成AI活用を推進しています。**

**将来的には、ゲームの制作においても、
開発期間の短縮や大幅なコストダウンにつながる
開発工程のイノベーションを起こすことが必要だと考えています。**

慎重にリスクを見極めながら、社内での議論を進めていきます。

お知らせ「統合報告書2026」

2026年9月30日 日本語版･英語版公開

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20261005_original.pdf
https://www.koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird1_20261005_original_e.pdf

◆注力した主なコンテンツ
･「監督と執行の分離」の進捗
･長期ビジョンの具体化
･資本政策･財務戦略





20

© KTHD © KTG

＜説明原稿＞

続いて、統合報告書のご案内です。

「統合報告書2026」を９月30日に発行しました。

今回は第４次中計で掲げた「世界トップ10入り」に向けた戦略を、
より具体的にお伝えすることを意識して作成しました。

また、投資家の皆様から、よくご質問をいただくテーマについて、
ご理解を深めていただけるように内容を充実させています。

当社コーポレートサイトにて公開しておりますので、是非ご一読ください。