

コーエーテクモは、3つの強みを生かして、持続的な成長を図っています。

コーエーテクモの強み

1

重層的な収益構造

▶ P18

- 新規グローバルIPを創出する
- ヒットしたIPをシリーズ展開する
- 開発力を生かして
コラボレーションにつなげる
- IPを許諾する



2

優れた開発力・ 技術力・マネジメント力

▶ P20

- 多彩なジャンルを生み出す力
- 自社開発エンジン「KATANA ENGINE™」
- 新技術への取り組み
- 開発者一人ひとりが「品質・納期・予算」を
守り抜くマネジメント力を持つ



3

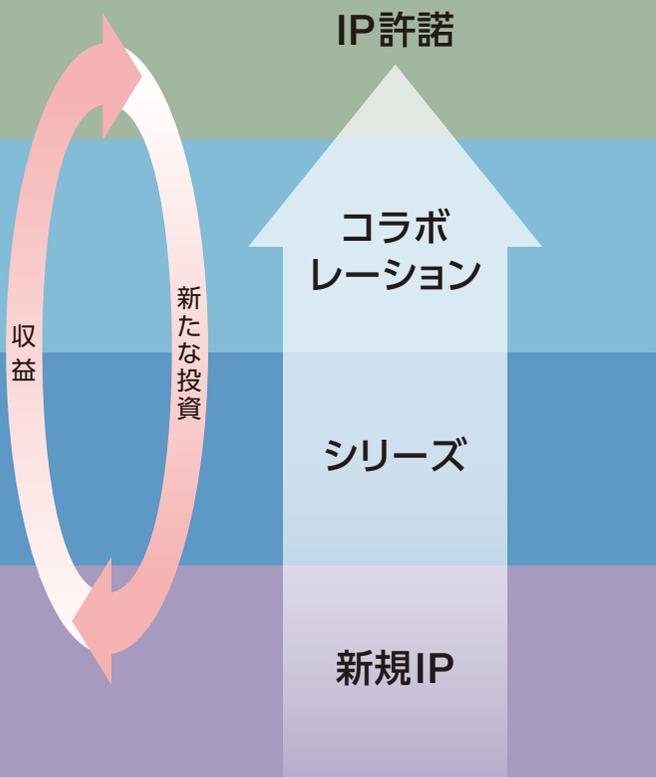
卓越した ヒューマンパワー

▶ P24

- 経営者全員がゲームクリエイターである
- 「クリエイター」と「ビジネスパーソン」を
両立させることができる人材



当社グループは、重層的な収益構造を構築することで、予測がつきにくいゲーム業界でも、持続的で安定した、高い成長性と収益性を実現しています。



4 IPを許諾する

IPを許諾した場合、収益はロイヤリティベースとなり、監修のみの担当となることから、限界利益率は100%に近く、収益性の高い事業となります。「無双」シリーズのIPは、中国のモバイルゲームをはじめ、映画や舞台にも展開され、当社グループの収益源として貢献しています。

「無双」シリーズに見る重層的な収益構造



「真・三國無双 覇」
当社IPを活用し、上海天戯互娛網絡技術有限公司様、CMGE Technology Group Limited様が開発したモバイルゲーム

3 開発力を生かしてコラボレーションにつなげる

他社の有力IPと当社グループのゲームシステムとの協業などによるコラボレーションも行っています。他社の有力IPとの協業は、ヒットの確実性を高めるのと同時に、協業先からロイヤリティの形で収益を受領することから、収益性の向上にもつながります。特に「無双」ゲームシステムは、同業他社様から高く評価され、「ゼルダ無双」シリーズや「ファイアーエムブレム無双」シリーズ等、多くのコラボレーションタイトルを創出しています。



「ファイアーエムブレム無双 風花雪月」
任天堂株式会社様、株式会社インテリジェントシステムズ様とのコラボ「ファイアーエムブレム無双 風花雪月」がヒット
※海外における発売元は任天堂株式会社様です。

2 ヒットしたIPをシリーズ展開する

ヒットした新規IPは、シリーズ展開すると共に、プラットフォーム展開、ジャンル展開を進め収益化を図ります。最近では派生タイトルやリメイク版も増えています。2000年に発売した『真・三國無双』は、「無双」シリーズとしてその後70以上のタイトルを展開して、「無双」という新しいゲームジャンルを開拓しました。「真・三國無双」「戦国無双」「無双OROCHI」シリーズは当社グループを代表するシリーズタイトルです。



「真・三國無双 ORIGINS」

1 新規グローバルIPを創出する

コーエーテックモの精神「創造と貢献」が表すように、当社は何よりも「新規グローバルIPの創出」を重視しています。新規IPへの取り組みは、成功すれば長期にわたって収益の源泉となる一方、うまくいかないケースもあり、リスクがあります。当社は、「シリーズ」と「コラボレーション」とのバランスを取りながら、適切なリスク範囲で新規IPにチャレンジすることで、持続可能性のある成長を目指しています。



「真・三國無双」
「三国志」に登場する武将の活躍をプレイヤー自身が体感できる、新しいタイプのアクションゲーム

主要IP紹介

当社グループは、40年以上にわたり、数々のIPを生み出してきました。
重層的な収益構造におけるそれぞれの層で貢献しています。

<p>「信長の野望」シリーズ 歴史シミュレーション 1983年～</p>  	<p>「アンジェリーク」シリーズ 恋愛シミュレーション 1994年～</p>  	<p>「真・三國無双」シリーズ タクティカルアクション 2000年～</p>  	<p>「戦国無双」シリーズ タクティカルアクション 2004年～</p>  	<p>「仁王」シリーズ ダーク戦国アクションRPG 2017年～</p>  
<p>「三國志」シリーズ 歴史シミュレーション 1985年～</p>  	<p>「DEAD OR ALIVE」シリーズ 対戦格闘アクション 1996年～</p>  	<p>「遙かなる時空の中で」シリーズ 恋愛シミュレーション 2000年～</p>  	<p>「NINJA GAIDEN」シリーズ 忍者アクション 2004年～</p>  	<p>「BLUE REFLECTION」シリーズ ヒロイックRPG 2017年～</p>  
<p>「大航海時代」シリーズ 海洋冒険シミュレーション 1990年～</p>  	<p>「DEAD OR ALIVE」シリーズ 対戦格闘アクション 1996年～</p>  	<p>「遙かなる時空の中で」シリーズ 恋愛シミュレーション 2000年～</p>  	<p>「サージュ・コンチェルト」シリーズ アドベンチャー 2012年～</p>  	<p>「WILD HEARTS™」 ハンティングアクション 2023年～</p>  
<p>「Winning Post」シリーズ 競馬シミュレーション 1993年～</p>  	<p>「アトリエ」シリーズ 錬金術RPG 1997年～</p>  	<p>「零」シリーズ ホラーアドベンチャー 2001年～</p> <p>その他</p>  	<p>「討鬼伝」シリーズ ハンティングアクション 2013年～</p>  	<p>「Wo Long: Fallen Dynasty」 ダーク三國アクションRPG 2023年～</p>  
<p>「Winning Post」シリーズ 競馬シミュレーション 1993年～</p>  	<p>「Monster Farm」シリーズ 育成シミュレーション 1997年～</p> <p>その他</p>  	<p>「金色のコルダ」シリーズ 恋愛シミュレーション 2003年～</p>  	<p>「下天の華」シリーズ 恋愛シミュレーション 2013年～</p>  	<p>「Rise of the Ronin」 オープンワールドアクションRPG 2024年～</p>  

優れた開発力

当社グループは、ブランドごとに得意とするゲームジャンルが異なり、結果として業界内でも珍しく幅広いゲームジャンルを作れる優れた開発力を持っています。また、40年以上にわたるコンソール・PCゲーム開発に加え、モバイル・オンラインゲームの開発、運営も行っています。この開発力は、他社とのコラボレーションタイトルを創出する源泉にもなります。

幅広く、多彩なジャンルを生み出す力

アクション

代表IP

アクションRPG

- ・『Rise of the Ronin』
(オープンワールドアクションRPG)
- ・『Wo Long: Fallen Dynasty』
(ダーク三國アクションRPG)
- ・『仁王』シリーズ

高難易度アクション

- ・『NINJA GAIDEN』シリーズ

タクティカルアクション

- ・『真・三國無双』シリーズ
- ・『戦国無双』シリーズ
- ・『無双OROCHI』シリーズ
- ・コラボ無双
『ファイアーエムブレム無双』
『ゼルド無双』
『北斗無双』
『進撃の巨人』シリーズ 等

対戦格闘アクション

- ・『DEAD OR ALIVE』シリーズ

ハンティングアクション

- ・『WILD HEARTS™』
- ・『討鬼伝』シリーズ



シミュレーション

代表IP

歴史シミュレーション

- ・『信長の野望』シリーズ
- ・『三國志』シリーズ
- ・『大航海時代』シリーズ

競馬シミュレーション

- ・『Winning Post』シリーズ

育成シミュレーション

- ・『モンスターファーム』シリーズ



恋愛シミュレーション

代表IP

ネオロマンス

- ・『アンジェリーク』シリーズ
- ・『遙かなる時空の中で』シリーズ
- ・『金色のコルダ』シリーズ



RPG

代表IP

錬金術RPG

- ・『アトリエ』シリーズ
- ・『レスレリアーナのアトリエ
～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』



MMO

代表IP

戦略シミュレーション

- ・『三國志 覇道』(覇道シリーズ)
- ・『信長の野望 覇道』(覇道シリーズ)

戦国オンラインRPG

- ・『信長の野望 Online』

MMORPG

- ・『大航海時代 Online』



位置情報ゲーム

代表IP

戦国ウォークゲーム

- ・『信長の野望 出陣』



アドベンチャー

代表IP

和風ホラー

- ・『零』シリーズ

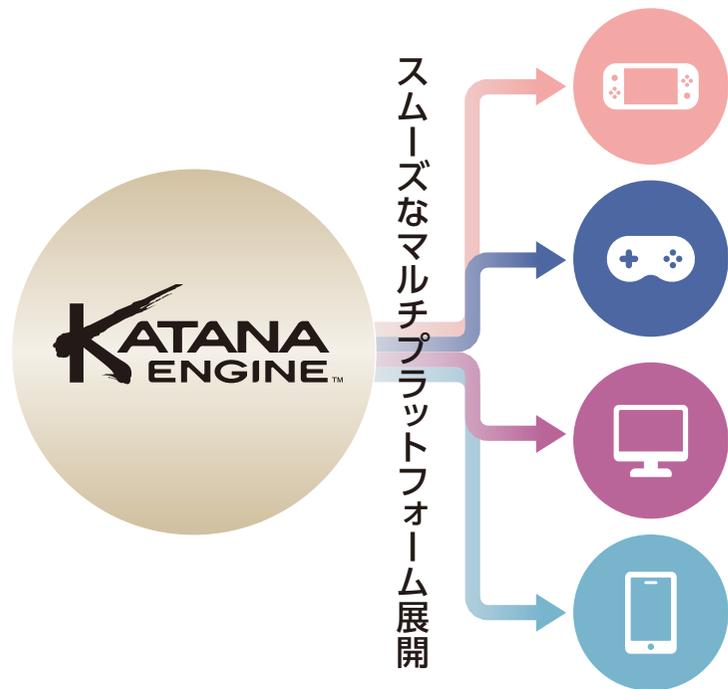


開発コストを下げ、品質を上げる要 自社開発エンジン「KATANA ENGINE™」

ゲームエンジンとは？ ゲーム開発に必要な要素が詰まった開発環境のこと。ゼロからプログラミングしなくても、ゲームを構築することができるフレームワーク。ライブラリや、素材、機能などがまとまっており、効率よく高品質なコンテンツを作ることができるソフトウェア。

短期間でのマルチプラットフォーム展開を可能

一般的にマルチプラットフォームで展開するために長い時間がかかるといわれています。しかし、KATANA ENGINE™は、複数のプラットフォーム（コンソール、モバイル、PC等）に同時、あるいは短期間でタイトルを提供できます。柔軟なプラットフォームの展開は、開発環境の構築や開発期間、宣伝にかかる費用や時間の効率化につながります。



統合された開発環境提供

アートワークやAI、ゲーム作りに必要な制作機能を含む統合制作環境から、グローバル拠点を含めた全社で共有するデータ管理やデバッグによる品質保証のQA支援環境等まで、統合された開発環境を内製しています。ブランド別に蓄積された制作ノウハウも共有することで、高い効率で開発することが可能となります。



さまざまなプロジェクトで進化・深化させた技術を社内で共有できる

ゲーム開発者とゲームエンジン開発者が目標を共有し、社内で協力しあってゲーム開発を進められることが内製ゲームエンジンの強みの一つです。

社内の多くのプロジェクトで、KATANA ENGINE™は使用されており、先行しているプロジェクト向けに開発された新しい技術、ツールは、後発プロジェクトでも使用できるように、共有されています。各プロジェクトにより、ゲームエンジンが進化・深化していくことで、ゲーム開発者のやりたいことを実現させていきます。

KATANA ENGINE™の開発は、私たちコーエーテックモゲームスの「フューチャーテックベース」が担っています。この部署では、ほかにも、AI、CG技術等の研究開発と、開発支援インフラを主管しています。

株式会社コーエーテックモゲームス
フューチャーテックベース長
三嶋 寛了



新技術への取り組み より効率的に、より面白いゲームを作るために、当社グループは、新しい技術について積極的に取り組みます。

AIを活用したデバッグ自動化とバランス調整支援

自動プレイ内容をGUIで設定する機能により効率的なデバッグ*1に取り組みんでいます。また、強化学習を用いたゲームバランス調整を支援するサービス機能も開発しています。

AIの活用によるゲーム体験の向上

2022年に発売した『信長の野望・新生』では、武将の個性の表現にゲームAIを開発しました。ゲーム中、配下の武将から、プレイヤーに「具申(意見の申出)」が行われ、プレイヤーはその具申の見極めをしなければなりません。必ずしも最適解にならない具申もあるため、ゲームの物語が広がり、多彩なゲームプレイを体験することができるように進化しました。効果量、成功確率、コスト等のプレイヤーが見極めるべき要素にAIを活用し、数多く選択肢を与えることで、プレイヤーに「悩む楽しさ」を提供しています。



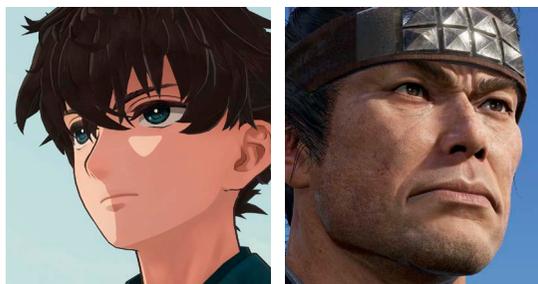
AIの技術を生かした
『信長の野望・新生』



「フォトリアル」と「ノンフォトリアル」

当社グループは、フォトリアルな表現だけでなく、アニメ風や独自のスタイルを持つ表現も手掛けられる高い技術力を持っており、先端技術を開発すると共にKATANA ENGINE™を進化させています。

また、キャラクターの魅力を最大限に引き出すための技術を磨き、広大で緻密な背景を高品質なグラフィックで描き出すための技術開発や制作環境の向上にも力を注いでいます。



最新技術により緻密な形状を大域照明技術とあわせてフォトリアルに表現

制作工程における 新技術でのイノベーション

環境に応じた水流の自動制作

ゲーム内容の調整の一つであるレベルデザインの変更は背景アートの修正も必要となります。制作イテレーション*2を高速に回すためのプロシージャル制作機能の一つとして環境に応じた水流の自動制作機能も開発しています。



シミュレーション技術を活用して
地形に合わせて滝が自動でできる

映像制作技法のプロシージャル技術*3開発

あらゆる状況においてプレイヤーの没入感を高めるために、イマジナリーライン等も考慮したショット技法や自然な姿勢を伴う視線誘導アニメーション等、さまざまなプロシージャル技術*3を開発しています。



*1 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 *2 制作イテレーション：一連の制作工程を繰り返すこと *3 プロシージャル技術：アルゴリズムやルールに基づいて(手続により) データやコンテンツを自動的に生成する技術

マネジメントフレームワーク 品質・納期・予算の遵守

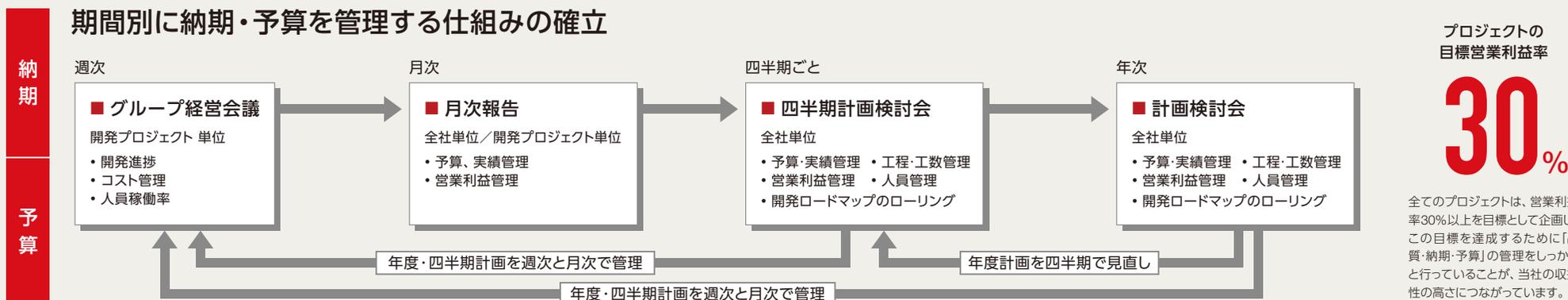
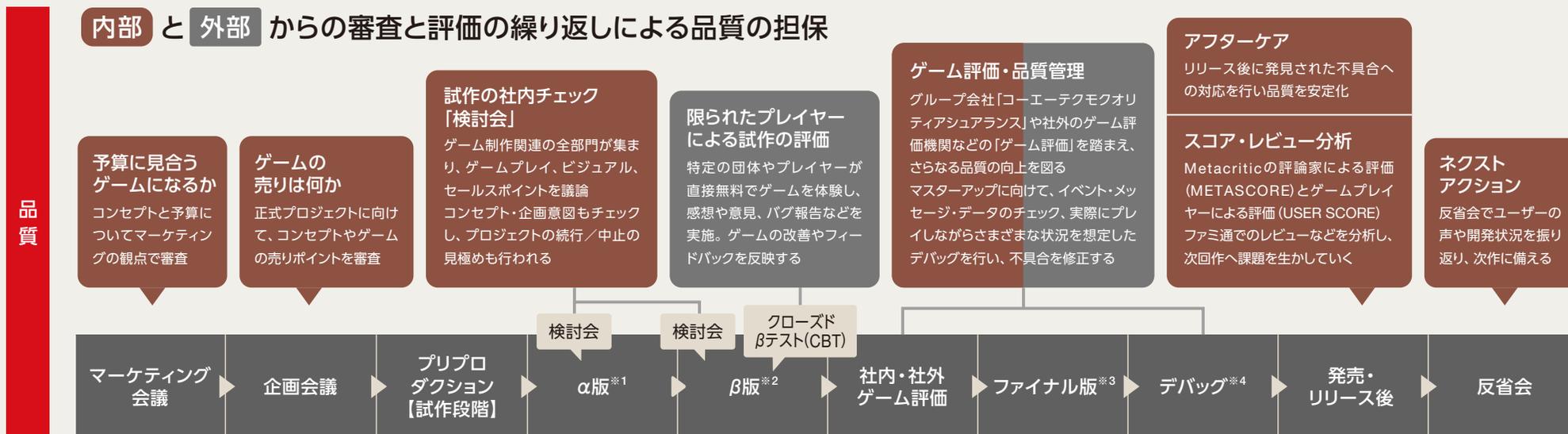
当社グループの開発プロセスでは、「品質・納期・予算」の管理を徹底しています。具体的には、品質を高めるために、企画段階・開発段階・最終段階の中に都度確認する仕組みを設けています。

また、週次、月次、四半期ごと、年次にプロジェクトの進捗管理を行い、納期と予算を確認しています。

このような仕組みを通じて、品質の高いタイトルを納期と予算を守りながら開発する力を確立しています。

品質マネジメントで重視する項目

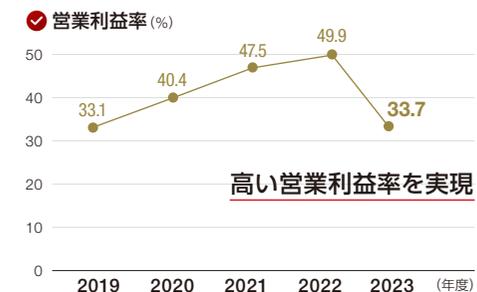
- 厳格な社内基準によるゲーム評価
(ゲームに精通した社内モニターがスコアリングし、目標点数を超えるとリリースが決定)
- 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) のガイドラインに基づいたガチャ検証を実施
- ユーザビリティ専門チームを設置
- 地域文化、社会的問題までを踏まえたチェックを実施



※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 ファイナル版：全ての要素が実装され、ゲーム全体が概ね完成したもの ※4 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

クリエイター×ビジネスパーソン

クリエイターとしての資質とビジネスパーソンの資質、両輪がそろっていることを重視する風土と価値観が、当社の収益性を支える人材のベースになっています。ゲームビジネスにおいてクリエイティブが大事なのももちろんのこと、しっかり利益を上げ、次につなげること、ビジネスとして成り立たせることが大事であるとし、この考えをコーエーテクモの全社員に求めています。



経営者であり、ゲームクリエイターでもある



代表取締役社長 襟川 陽一

代表作
「信長の野望」「三国志」シリーズ

累計販売 **1,900万本超**



代表取締役会長 襟川 恵子

代表作
「ネオロマンス」シリーズ

累計販売 **250万本超**



代表取締役副社長 鯉沼 久史

代表作
「戦国無双」シリーズ

累計販売 **800万本超**



取締役 早矢仕 洋介

代表作
「仁王」シリーズ

累計販売 **750万本超**

コーエーテクモを支えるブランド長は、ヒット作を手掛けたクリエイター



シブサワ・コウ ブランド長
伊藤 幸紀

代表作
「三国志 覇道」



ω-Force ブランド長
庄 知彦

代表作
「真・三國無双」シリーズ



Team NINJA ブランド長
安田 文彦

代表作
「Rise of the Ronin」



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～」



ルビーパーティー ブランド長
襟川 芽衣

代表作
『金色のコルダ
スターライトオーケストラ』



midas ブランド長
菊地 啓介

代表作
『信長の野望 出陣』