



INTEGRATED REPORT 2022

コーエーテクモホールディングス
統合報告書

株式会社コーエーテクモホールディングス

〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12

TEL: 045-562-8111 (代表)

<https://www.koeitecmo.co.jp/>

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



見やすいユニバーサルデザイン
フォントを採用しています。



コーエーテクモの精神

創造と貢献

新しい価値を創造して、社会に貢献する

ビジョン

世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー

経営基本方針

最高のコンテンツの創発

素晴らしいコンテンツを通じて、お客様に最高の感動を提供する

成長性と収益性の実現

経営基盤を安定化させ、更なる発展を目指す

社員の福祉の向上

業績と福祉の向上により、活気に満ちた魅力ある企業となる

新分野への挑戦

社会にとって役に立つ新しさの実現にチャレンジし続ける

目次

第1章 コーエーテクモの価値創造ストーリー

価値創造の軌跡	2
ブランド制:個性豊かな6つのブランド	4
価値創造のメカニズム	6
グローバルIPの創造と展開	8
コーエーテクモの強み ① 重層的な収益構造	10
コーエーテクモの強み ② 優れた開発力・技術力・マネジメント力	16
コーエーテクモの強み ③ 卓越したヒューマンパワー	18
マネジメントメッセージ	20
中期経営計画(2022年度~2024年度)	24
2021年度の業績概要と2022年度の計画	26

第2章 SDGs・ESGの取り組み

取り組みの指針	28
環境への取り組み	30
社会への取り組み	32
人材への取り組み	34
製品/サービスにおける取り組み	36
ガバナンスの取り組み	38
コーポレート・ガバナンスの概要	40
取締役・監査役一覧	46

第3章 財務・非財務データ

財務ハイライト	48
10年間の財務サマリー	50
連結財務諸表	52
非財務データ	57
会社概要・投資家情報	58

編集方針

コーエーテクモグループ(株式会社コーエーテクモホールディングス及び連結子会社)は、あらゆる事業活動において、ステークホルダーの皆様との積極的な対話を重要視しています。

今回、当社は初の統合報告書を発行しました。本報告書は、経営戦略や事業・ESGに関する活動の報告を通じて、当社グループが創出する社会的・経済的価値について総合的に理解を深めていただくことを目的としています。編集にあたっては、価値報告財団(VRF)の「国際統合報告フレームワーク」、経済産業省の「価値協創ガイドライン」などを参考にしています。

なお、本報告書は監査法人による監査を受けておりません。ウェブサイトにはより詳細な情報を掲載していますので、併せてご覧ください。

当社ウェブサイト:
<https://www.koeitecmo.co.jp/>

対象期間:
 2021年度(2021年4月1日~2022年3月31日)
 本報告書は年度表記です。

報告対象:
 株式会社コーエーテクモホールディングス及び連結子会社

将来見通しに関する注意事項
 この資料の内容は、将来に対する見通しが含まれている場合がありますが、実際の業績はさまざまな要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。

コーエー、テクモ、ガストの強みがグローバルで拡大



株式会社コーエー

1978年7月、染料工業薬品販売の「光栄」として創業。創業者の襟川陽一が「マイコン」でさまざまなソフトのプログラミングを始める。1981年にエンタテインメントソフト「川中島の合戦」を通信販売したところ、大きな反響を得たことが契機となり、ゲームソフト開発を本業とする。以降、日本やアジアの歴史を題材としたシミュレーションゲームを中心に、ユーザーの支持を受ける多くの長寿シリーズを創出。



妻であり、会長の襟川恵子からプレゼントされた「マイコン」



テクモ株式会社

1967年創業。1970年、ボーリング場内にゲームセンターをオープン。創業者の柿原彬人がゲーム機の人気ぶりに商機を見出し、アーケードゲーム筐体販売へ進出。後にソフトの自社開発に着手。1986年「マイティボンジャック」を皮切りに家庭用ゲーム機へ参入。開発スタジオ「Team NINJA」をはじめ、欧米圏で高く評価される数々のタイトルを開発。



株式会社コーエーテクモホールディングス

2009年～2010年代前半

経営統合・コラボレーションの推進

2009年に株式会社コーエーとテクモ株式会社が経営統合、株式会社コーエーテクモホールディングスに。

コーエーとテクモそれぞれの安定したシリーズタイトルを基盤に、コラボレーションタイトルが業績を牽引。手軽に楽しめる「無双」アクションが、他社の有力IPとのシナジーを発揮し、今も続くコラボレーション戦略の礎を築く。

主なタイトル



2010年代中盤～後半

グローバルビジネスの飛躍・ブランド制への移行

2014年に『ゼルダ無双』を発売、販売本数は全世界100万本を超え、グローバルビジネスの飛躍に弾みをつける。2016年にIPを軸としたブランド制へ移行。2017年に、コーエーのオリエンタルな世界観とテクモの高難易度アクションを融合したタイトル『仁王』を発売。欧米圏で高い評価を獲得し、新規グローバルIPとしてシリーズ累計販売本数600万本を突破。

主なタイトル



2010年代終盤～2020年代前半

自社開発スマートフォンゲームの成功・IP許諾の拡大

グローバルタイトルの大型化、海外有力IPとのコラボレーションタイトルの実現など、パッケージ分野が着実に成長。オンライン・モバイル分野では、自社開発のスマートフォンゲーム『三国志 覇道』、IP許諾タイトル『三国志・戦略版』がヒットし、急成長。パッケージゲームにスマートフォンゲームの収益が加わり、会社業績が拡大、利益率が大きく向上。

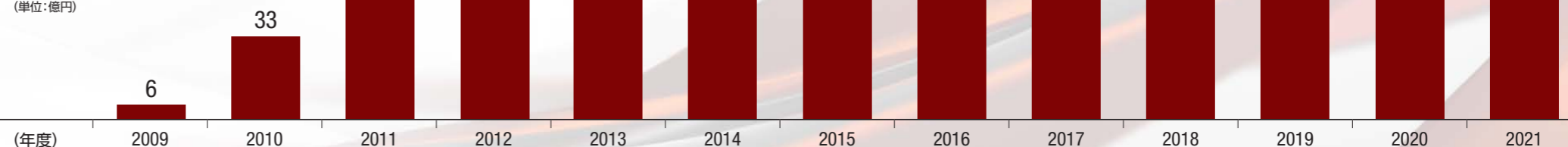
主なタイトル



株式会社ガスト

1993年創業。独創性の高い「アトリエ」シリーズなど多くのファンを持つ人気IPを創出。2011年、コーエーテクモホールディングスが完全子会社化。

営業利益の推移
(単位: 億円)



「ゼルダ無双」の海外における販売元は任天堂株式会社です。
©Nintendo ©コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo
©KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved. ©武論尊・原哲夫 / NSP 1983 著作権許諾証K01-001 ©2010 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. 原作 / 諫山創「進撃の巨人」(講談社刊) ©諫山創・講談社 / 「進撃の巨人」製作委員会 ©Lingxi Games. All Rights Reserved. © Shanghai TCI Network Technology

コーエーテックモではIPを軸にした組織体制としてブランド制を採用しています。「シブサワ・コウ」「ω-Force」「Team NINJA」「ガスト」「ルビーパーティー」「midas」の6つのブランドのもとで、多様なIPを創造・展開し、世界中のお客様に魅力溢れるエンタテインメントコンテンツを提供しています。



シブサワ・コウ

シブサワ・コウ ブランド

歴史をテーマにした『信長の野望』や『三國志』のほか、『Winning Post』『大航海時代』などのIPを、シミュレーションゲームやオンラインゲーム、ロールプレイングゲームなどさまざまなジャンルに展開しています。『ポケモン+ノブナガの野望』や『妖怪三國志』などのコラボレーションタイトルも開発しています。

- 主なIP
- 信長の野望
 - Winning Post
 - 三國志
 - 大航海時代



Team NINJA

Team NINJA ブランド

『仁王』『DEAD OR ALIVE』『NINJA GAIDEN』などのアクションゲームを展開しています。『ゼルダ無双』などのコラボレーションタイトルのほか、『DISSIDIA FINAL FANTASY』の開発を担当しています。

- 主なIP
- 仁王
 - NINJA GAIDEN
 - DEAD OR ALIVE



Ruby Party

ルビーパーティー ブランド

“女性向けゲーム”を中心に、家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売、スマートフォンゲームの企画・開発・運営、コーエーテックモIPを活用した関連グッズや音楽CDの制作、イベントの企画・運営を行っています。

- 主なIP
- アンジェリーク
 - 金色のコルダ
 - 遙かなる時空の中で

ω-Force

ω-Force ブランド

『真・三國無双』『戦国無双』などの無双シリーズ、『討鬼伝』などのハンティングアクションゲームを展開。『進撃の巨人』など有力IPとのコラボレーションタイトルも多数リリースしています。

- 主なIP
- 真・三國無双
 - 無双OROCHI
 - 戦国無双



ガスト

ガスト ブランド

『アトリエ』シリーズ、『よるのないくに』シリーズ、『BLUE REFLECTION』などのキャラクター性の高いロールプレイングゲームを展開しています。

- 主なIP
- アトリエシリーズ
 - BLUE REFLECTION



M midas

midas ブランド

「midas(ミダス)」ブランドは、スマートフォン市場に特化し、組織や会社の垣根を越えて、自由闊達なアイデアによるIPの創発や展開を目指すブランドです。



今までにない面白さで世界中のゲームファンの期待に応える

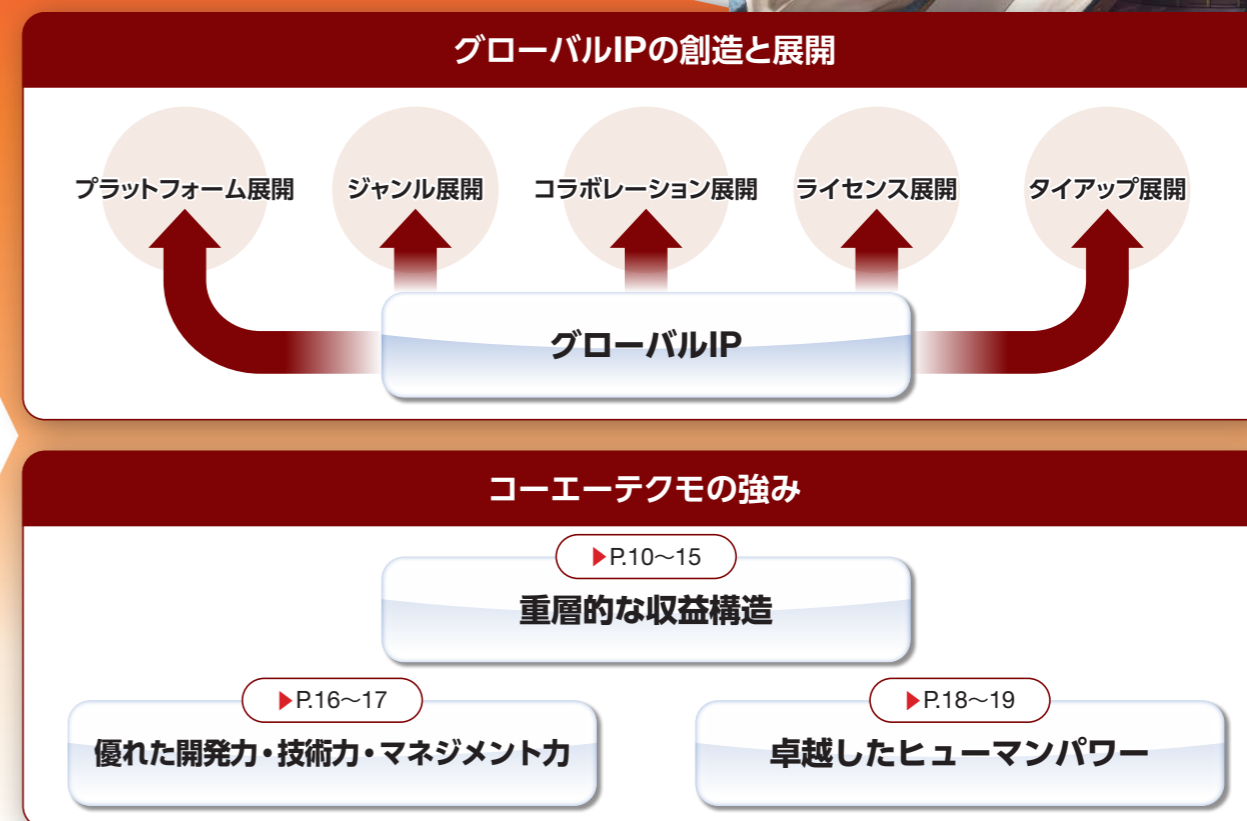
長期ビジョン

世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー



コーエーテクモの精神

創造と貢献



【コーエーテクモの精神「創造と貢献」】

当社の価値創造の根幹となる価値観が、コーエーテクモの精神「創造と貢献」です。新しい価値を創造し、社会に貢献する。新しい商品やサービス、新しい技術、新しい価値、今までにない新しい面白さを創造して、世界中の皆様への心の豊かさや幸せに寄与していくことがコーエーテクモの存在意義（パーパス）です。当社の役員、社員一人ひとりが「創造と貢献」の価値観を共有し、最高のコンテンツを創発すべく日々まい進しています。

【経営基本方針】

「創造と貢献」の精神に基づき、4つの経営基本方針を掲げています。最高のコンテンツを創発し、お客様に最高の感動を提供して、成長性と収益性を実現します。成長性と収益性を実現し、その収益で社員の福祉の向上を図り、活気に満ちた魅力ある企業となります。その活力を通じて新分野へ挑戦していきます。新分野への挑戦が、また最高のコンテンツの創発につながります。この4つの経営基本方針を大きく循環させて経営を行っています。

【世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー】

最高のコンテンツの創発を通じて、世界中のお客様の心の豊かさや活力を生み出すことに寄与する「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指します。

【経営方針：グローバルIPの創造と展開】

グローバルな視点でゲーム開発に取り組み、IPをプラットフォーム、ジャンル、コラボレーション、ライセンス、タイアップと多方面へ展開し、成長性と収益性を実現します。この経営方針が12期連続の増益を牽引してきました。

【コーエーテクモの強み】

「創造と貢献」の精神と経営方針により醸成された「強み」が3つあります。

コーエーテクモの高い収益性を実現しているのが「重層的な収益構造」です。「重層的な収益構造」があることで、ヒットビジネスであるゲーム業界においても、持続的で安定した、高い収益性を実現しています。

「優れた開発力・技術力・マネジメント力」は、ゲーム開発会社として核になる競争優位性です。特に優れたマネジメント力は、高い収益性とコラボレーション戦略を可能としています。

「卓越したヒューマンパワー」もコーエーテクモの強みで、クリエイティビティとビジネスの両方を高次元で実現する人材を育成し、人材が力を存分に発揮できる環境と仕組みを整備しています。

これら3つの強みにより、コーエーテクモはパッケージゲームとスマートフォンゲームの両方で高い「優れた社内開発の競争力」を誇り、成長性と収益性を実現しています。

12期連続の増益を牽引した経営方針 「グローバルIPの創造と展開」

当社は経営方針「グローバルIPの創造と展開」のもと、世界中から寄せられるファンの期待に応え、12期連続で増益を続けてきました。グローバルな視点でゲーム開発に取り組み、IPを多方面へ展開し、成長性と収益性を実現します。



プラットフォーム展開

ゲーム機やスマホ、PCなどさまざまなプラットフォームに向けてゲームの開発や提供を行っています。



ジャンル展開

シミュレーションゲーム、RPG、アクションゲーム、カードゲームなどのジャンル展開によりIPブランドの価値を高めます。



コラボレーション展開

アクションゲームなどのノウハウ、バトルシステムを生かし、他社のIPとコラボすることで新しい価値を生み出します。



ライセンス展開

当社IPを他社に許諾して、IPの活用を進めて価値の最大化を図っています。



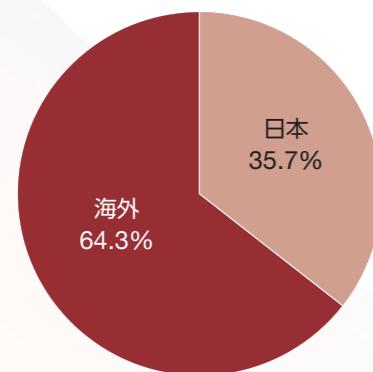
グローバルIP



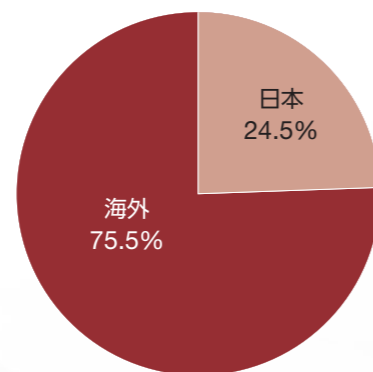
タイアップ展開

アニメ・コミック・飲食・グッズや地域コラボなど、企画提携を行っています。

パッケージゲーム販売本数比率 (2021年度)

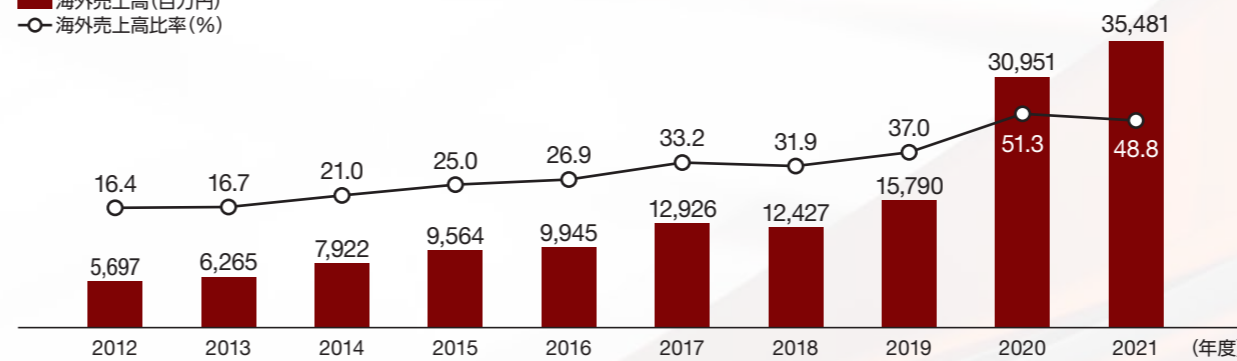


オンライン・モバイル累計ダウンロード比率 (2021年度)



海外売上高の推移

■ 海外売上高(百万円)
○ 海外売上高比率(%)



2021年度においては、パッケージゲーム販売本数の64.3%、オンライン・モバイル累計ダウンロード数の75.5%が海外です。海外売上高は354億円、海外売上高比率は48.8%に伸びています。「信長の野望」や「三國志」、「仁王」など、日本やアジアなど、オリエンタルな歴史、文化をテーマにしたエンタテインメントコンテンツを創発し、グローバル市場でさらなる成長を図ります。

「ゼルダ無双 厄災の黙示録」「ファイアーエムブレム無双 風花雪月」の海外における発売元は任天堂株式会社です。

© Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS © コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo © Nintendo © コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo © Lingxi Games. All Rights Reserved. © Shanghai TCI Network Technology Co., Ltd. © BBGAME All rights reserved. © コーエーテクモゲームス All rights reserved.

重層的な収益構造で高い成長性と収益性、 持続可能なビジネスを実現

① 成長性の実現: 『仁王』『三國志 覇道』の成功、IP許諾の急拡大
→ 欧米・アジア圏での成長機会拡大
② 収益性の実現: ロイヤリティ売上であるIP許諾・コラボレーションの拡大で収益性向上
シリーズ・コラボレーションで安定収益を作りつつ適切なリスクテイクで新規へチャレンジ

ヒットビジネスの
ゲーム業界において
持続可能性を実現

重層的な収益構造 Multi-layered Revenue Cycle



当社グループは、

- ① 新規グローバルIPを創出する
- ② ヒットしたIPをシリーズ展開する
- ③ 開発力を活かしてコラボレーションにつなげる
- ④ 長年培ったIPをライセンスアウトする

ことで、重層的な収益構造を構築しています。この重層的な収益構造があることで、ヒットビジネスであるゲーム業界においても、持続的で安定した、高い成長性を実現しています。

① 新規グローバルIPの創出

新しい技術、新しい価値、今までにない新しい面白さを創造します。お客様に最高の感動を与え、ゲーム会社が長期的に成長していくうえで、なくてはならないものです。コーエーテクモの精神「創造と貢献」が表すように、当社は何よりもこの「新規グローバルIPの創出」を大切に考えています。中期経営計画では

500万本級のパッケージゲーム、月商20億円のスマートフォンゲーム等にチャレンジしています。新規IP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、失敗に終わるケースもあり、リスクがある分野です。当社は、後述する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、ゲーム会社として持続可能性のある成長を目指しています。

② ヒットしたIPをシリーズ展開する

ヒットしたIPは、シリーズ展開するとともに、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多くなっています。パッケージゲーム分野では2017年に『仁王』が、スマートフォンゲーム分野では2020年に『三國志 覇道』がそれぞれヒットし、今後これらタイトルのシリーズ展開や、成功ノウハウの横展開により収益拡大を図っていきます。シリーズ作品は、ロイヤリティの高いお客様に支え

られています。「信長の野望」シリーズは1983年発売の初代から数えて39年間、シリーズを展開しています(詳細は12~15ページ)。こうした背景から、シリーズ展開は比較的安定的な収益として考えることができます。

③ 開発力を活かしてコラボレーションにつなげる

強みの1点目である「優れた開発力・技術力・マネジメント力」を活かして、他社の有力IPと協業するコラボレーション戦略を推進しています。任天堂株式会社様との『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』など、多くの有力IPとコラボレーションしてきました。海外発の有力IPとのコラボレーションにも今後チャンスがあると考えています。有力IPとの協業によりヒットの確実性を高めることができることから、コラボレーションも安定収益として考えることができます。また、コラボレーションでは当社は開発を担当するケースが多く、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っています。

④ 長年培ったIPをライセンスアウトする

中国をはじめとしたアジア圏で「三國志」IPの経済価値が顕在化し、当社業績は大きく拡大しました。40年もの長きにわたり、「三國志」IPを大事に育ててきた成果だと考えています。収益はロイヤリティベースであり、監修のみの担当であることから、限界利益率は100%に近く、収益性の高い事業です。

以上4つの収益の層が重なり合い、補完し合うことで、当社は特定のタイトルに過度に偏ることなく、毎期安定した業績を実現しています。『仁王』『三國志 覇道』の成功や、IP許諾により、欧米やアジア圏での成長機会は拡大しています。当社は、シリーズ展開やコラボレーションで安定収益を作りつつ適切なリスクテイクで新規タイトルにもチャレンジし、成長性と収益性を実現していきます。

信長の野望™

ナンバリング展開

「信長の野望」シリーズは、戦国時代の日本を舞台にしたコーエーテックモを代表する「歴史シミュレーションゲーム」です。1983年にシリーズ第1作を発売して以来、パソコンの高性能化やプラットフォームの進化に合わせて全16作のナンバリングタイトルを発売してきました。シリーズ累計販売本数は1,000万本を突破しています。「シブサワ・コウ40周年」記念作品となる最新作「信長の野望・新生」では、プレイヤーは戦国大名となり、自ら考え行動する家臣たちとともに「君臣一体」となって天下統一を目指します。



信長の野望

1983



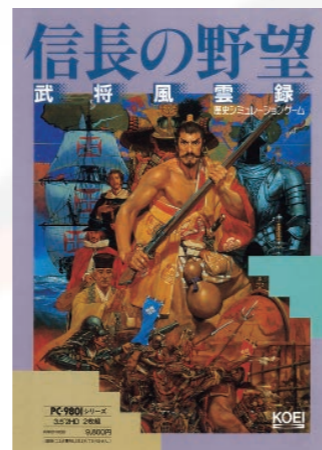
信長の野望
・全国版

1986



信長の野望
・戦国群雄伝

1988



信長の野望
・武将風雲録

1990



信長の野望
・霸王伝

1992



信長の野望
・天翔記

1994



信長の野望
・将星録

1997



信長の野望
・烈風伝

1999



信長の野望
・嵐世記

2001



信長の野望
・蒼天録

2002



信長の野望
・天下創世

2003



信長の野望
・革新

2005



信長の野望
・天道

2009



信長の野望
・創造

2013



信長の野望
・大志

2017



信長の野望
・新生

2022

ジャンル展開

「信長の野望」シリーズは、ナンバリングタイトルだけでなく、時代の変化・技術の進歩に合わせて、さまざまなジャンルに展開し、新しい面白さを創発してきました。1998年には「信長の野望」シリーズの醍醐味を継承したインターネット対戦ゲーム「信長の野望Internet」を発売しました。オンラインゲーム「信長の野望Online」はネットワーク上に作られた仮想の戦国時代を舞台にしたMMORPGで、2003年からサービス中です。ソーシャルゲームでは「100万人の信長の野望」「信長の野望 20XX」をリリースしました。現在は、スマートフォン用MMO戦略シミュレーションゲーム「信長の野望 覇道」を開発中です。



「信長の野望」

歴史シミュレーションゲーム



「信長の野望 Internet」

インターネット
対戦ゲーム



「信長の野望 Online」

戦国オンラインRPG



「100万人の信長の野望」

ソーシャルシミュレーション
フォーメーションバトルRPG



「信長の野望 20XX」



「信長の野望 覇道」

MMO戦略シミュレーション



信長の野望™

1983

1998

2003

2010

2015

2022

40年培ってきたゲーム開発会社としての「実力」

独自のコンテンツを創出する開発力、マルチプラットフォーム展開を可能にする技術力、収益性の高いビジネスを実現するマネジメント力—— 40年の長きにわたり培われたゲーム開発会社としての「実力」、これがコーエーテックモの強みです。

開発力

直近の成果

- 新規グローバルIPの創造力
- 40年以上にわたるゲーム開発ノウハウ (アクション/シミュレーション/RPG)
- オリエンタルな世界観



- 新スマートフォンゲーム『三國志 覇道』の成功
- 『仁王』の成功(シリーズ累計で全世界600万本以上出荷)
- 『三國志』IPの中国での成功(IP許諾)
- 『WILD HEARTS』『Rise of the Ronin』を発表

「信長の野望」や「真・三國無双」「仁王」など、まだこの世にない新しい面白さを創出してきました。新規グローバルIPの創造力がコーエーテックモの強みの源です。

当社は40年以上にわたり、シミュレーションゲーム、アクションゲーム、RPG、女性向けゲーム等、多岐にわたるゲームを開発してきました。幅広いジャンルのゲーム開発を行い、多くのノウ

ハウが蓄積されています。

コーエーテックモを象徴するのがオリエンタルな歴史、文化をテーマにしたエンタテインメントコンテンツです。日本やアジア地域の歴史・文化に関する深い見識とテイストが、当社の強みとなり、世界中のゲームファンから大きな期待を寄せられています。

多様なゲーム性と代表的なタイトル

シミュレーション	歴史シミュレーション	「信長の野望」「三國志」
	女性向け恋愛シミュレーション	「金色のコルダ」「遙かなる時空の中で」「アンジェリーク」
リコエクションゲーム		「大航海時代」「太閤立志伝」
アクション	無双	「真・三國無双」「戦国無双」「無双OROCHI」
	格闘	「DEAD OR ALIVE」
	ダークアクションRPG	「仁王」「Wo Long: Fallen Dynasty」*
	オープンワールドアクションRPG	「Rise of the Ronin」*
	ハンティングアクション	「WILD HEARTS」*「討鬼伝」
	タクティカルハンティングアクション	「進撃の巨人」
RPG	JRPG	「アトリエ」シリーズ

* 発売予定

技術力

直近の成果

- 独自のゲームエンジン「Katana Engine™」
- 研究開発の専任部署「フューチャーテックベース」
- マルチプラットフォーム戦略を効果的・効率的に推進



- 『仁王2 Complete Edition』でメタクリティック*88点の高評価
- グローバルでマルチプラットフォームを実現
- 歴史シミュレーションゲームでAIを活用

* 北米のゲームレビュー集積サイト

コーエーテックモには自社開発の独自ゲームエンジン「Katana Engine™」があります。ゲームエンジンとは、ゲームを制作するための一連のソフトウェア・開発環境の総称です。当社タイトルの大半が「Katana Engine™」を用いて開発しており、新しい技術や開発者のニーズにスピーディーに対応し、個々のタイトルに最適な開発環境やワークフローを構築することで、高い開発効率を実現しています。

当社は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、タブレット、PC、クラウド等、多様化するプラットフォームにタイトルを提供してい

ます。マルチプラットフォーム展開をグローバルで効率的に行うことを可能にするのも「Katana Engine™」です。

「Katana Engine™」をはじめとする研究開発を行う専任部署が「フューチャーテックベース」です。先端技術を研究し、日々技術力を磨いています。



マネジメント力

直近の成果

- 「納期・品質・予算」のプロジェクトマネジメントの徹底
- コラボレーション戦略の推進
- 適切なリスクコントロール



- 各タイトルの収益性が向上
- コラボレーションタイトルを毎期発売
- 5カ年での開発計画マネジメント
- パートナーとの協業でリスク分散

コーエーテックモは「納期・品質・予算」のプロジェクトマネジメントを徹底しています。すべてのプロジェクトは、営業利益率30%以上を目標として企画し、この目標を達成するために「納期・品質・予算」の管理をしっかりと行っていることが、当社の収益性の高さにつながっています。

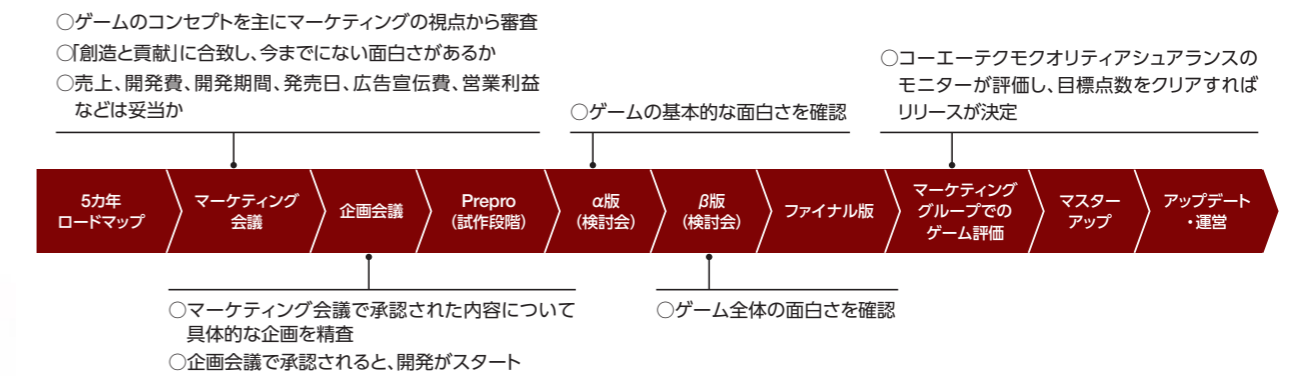
予算を立てるうえでプロデューサーの「先を見通す力」を重視します。プロデューサーは数年先の市場状況、目標ターゲットと必要クオリティの設定、それを実現する開発リソースの見積など、ゲームビジネスの先を見通し、関係各部署の多様な意見を取り入れて、予算を設定します。開発が進むと、プロジェクトの進捗や予算消化状況を開発マイルストーンごとに精査し、毎週の経営会議でチェックすることで、予算の超過や開発の遅延を未然に防いでいます。品質については、開発マイルストーンごとに関係

各部署で「ゲームの面白さ」をチェックするとともに、品質管理を行う子会社である「コーエーテックモオリエティアシユアランス」による徹底したデバッグ管理により、バグのない高品質なゲームをお客様に提供しています。

こうした徹底したプロジェクトマネジメントの強みは、コラボレーション戦略の推進にもつながっています。多くのビジネスパートナーからいただいた信頼と長期的な関係構築により、毎年のようにコラボレーションタイトルを発売しています。また、プロジェクトマネジメントが徹底されていることにより、将来5カ年にわたる開発計画のマネジメントが可能になっています。

中期経営計画で複数の大型タイトルへチャレンジする中、開発リスクも増加しています。パートナーとの協業でリスクを分散し、適切にコントロールしています。

ゲーム開発プロセス



競争力の源となる卓越したヒューマンパワー

当社の人材に関する考え方の背景には、当社の創業者であり経営者、かつゲームクリエイターでもあるシブサワ・コウこと、襟川陽一が存在があります。襟川は、家業の繊維業で廃業を経験するなど、経営者として苦労を重ね、その後『川中島の合戦』でゲームクリエイターとしてスタートし、ゲームビジネス専門となりました。この経緯から、襟川は、ゲームビジネスにおいてクリエイティビティが大事なのはもちろんのこと、しっかり収益を出し、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。クリエイターとしての資質とビジネスの資質、両輪が揃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。

この風土・価値観のベースのうえに、人材を育成し、イノベーションを起こす仕組みがあります。

人材育成は、世界中から優秀な学生を新卒で採用し、クリエイティビティとビジネスを両立できる人材の育成に取り組んでいます。人事制度を整備し、評価においては、品質・納期・予算をしっかりとマネジメントし、ビジネスとして成功に導くことを指標としています。会社の業績向上をベースアップや賞与等を通じて広く社員に還元し、自社ビルや社員寮を含めた福利厚生を充実させています。成果を出した人材を高く評価し、報奨金制度等を通じてその労に報いています。社員が十分に力を発揮し、成長

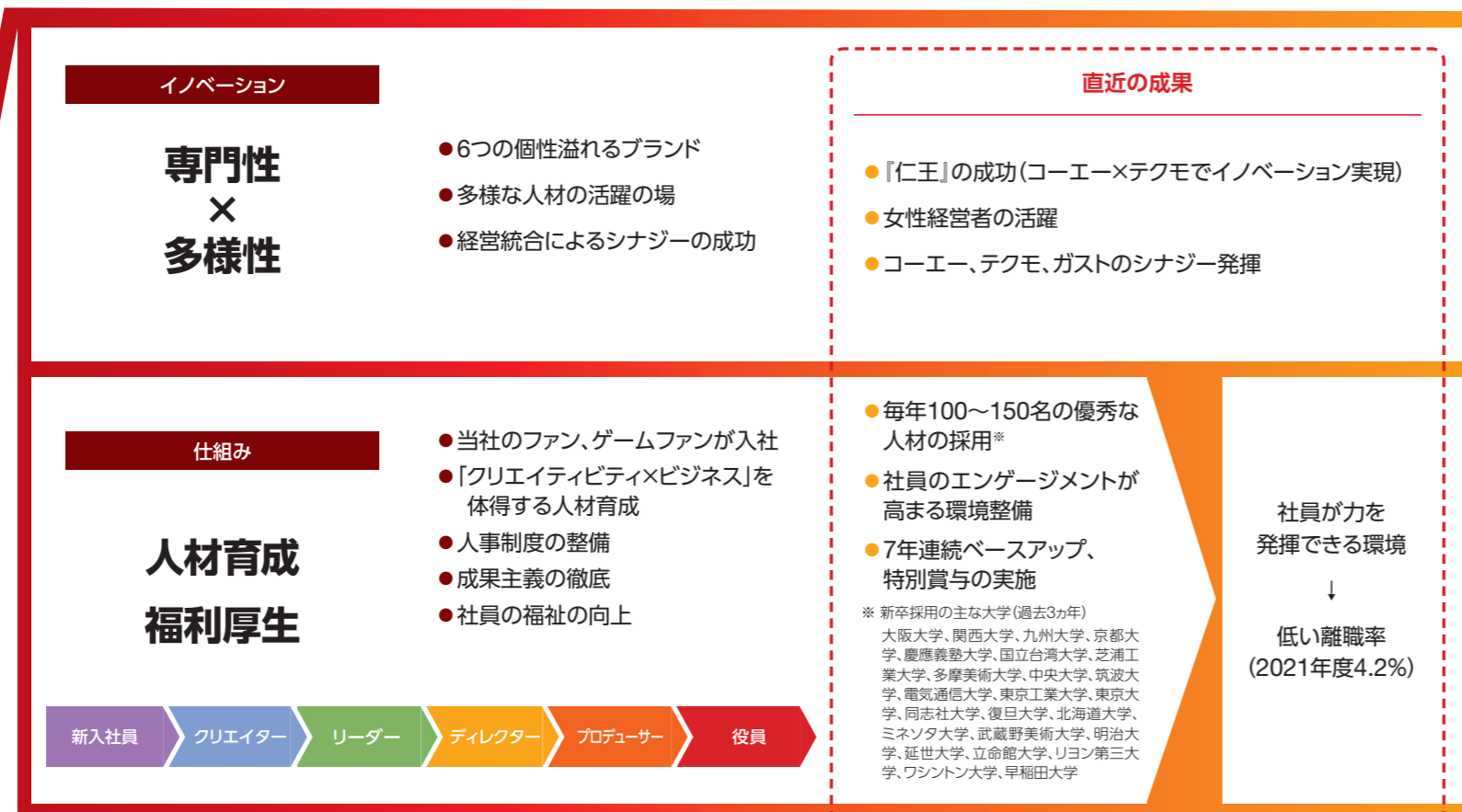
しながら長く働ける環境が整っていることが、4.2%というゲーム業界の中でも非常に低い離職率につながっています。

専門性と多様性を掛け合わせた環境がイノベーションを生み出します。当社には6つのブランドと幅広いジャンル・IPのタイトルがあります。多様な人材がクリエイティビティを発揮し、自らの個性を活かしながら、互いに刺激し合う環境において、イノベーションを創出しています。

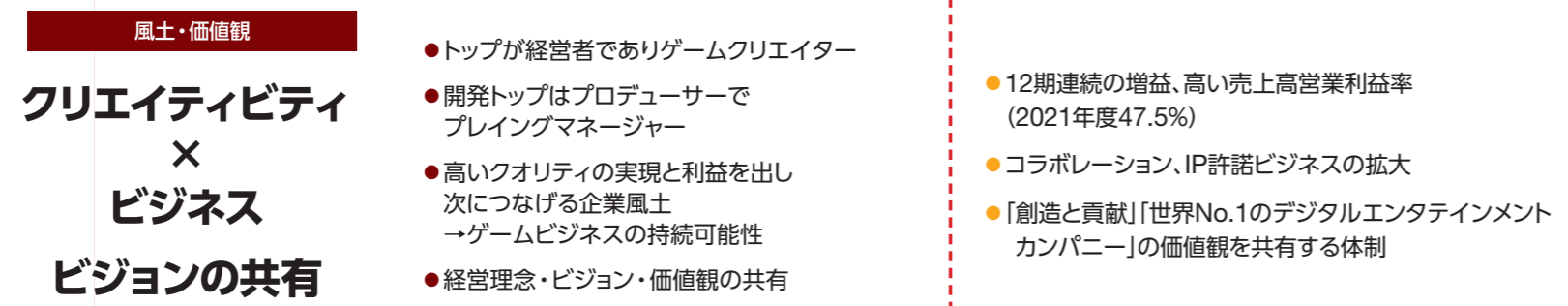
当社はコーエーとテクモが経営統合して発足し、その後ガストがグループに加わりました。経営統合においては、ブランド制で各社の持つ個性豊かな強みと多様性を失うことなく、給与水準をはじめとした人事制度を素早く統合し、人材がシナジーを発揮

できる環境づくりを進めました。2017年に発売した『仁王』は、コーエーの持つ日本の歴史や文化に対する知見と、テクモの持つアクションゲーム制作のノウハウが高いクオリティで掛け合わされたタイトルで、イノベーションを起こし、シリーズ累計で600万本を超えるヒットとなりました。経営統合によるシナジーの成功事例と言えます。

クリエイティビティとビジネスを両立する人材と、それを育成し、イノベーションを起こす仕組み、これらによるコーエーテクモの「卓越したヒューマンパワー」は、パッケージゲームとスマートフォンゲームの両方で「優れた社内開発の競争力」の源泉となっています。



優れた社内開発の競争力





代表取締役社長
襟川 陽一

歴史や文化をテーマにした 独創的なコンテンツで 世界中のお客様に最高の感動を提供し、 世界No.1を目指します。

コーエーテクモの精神

平素より格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。
コーエーテクモの精神は「創造と貢献」です。新しい価値を創造し、社会に貢献する。新しい商品やサービス、新しい技術、新しい価値、今までにない新しい面白さを創造して、世界中の皆様への心の豊かさや幸せに寄与することが、コーエーテクモの存在意義です。

私が1981年に初めて作ったゲームタイトル『川中島の合戦』は、お客様から高い評価をいただきました。武田信玄と上杉謙信が戦った歴史的事実を踏まえたシミュレーションゲームです。アクションゲームが主流だった当時、それまでにない「考えて楽しむ」タイプのゲームで、その新しい面白さに大きな支持をいただきました。「二作目を早く作ってください」「もっと歴史のゲームを作ってください」とお客様から熱い声援をいただき、「新しいものを作り世の中の役に立つ」という仕事に大きなやりがいを感じました。この気持ちがコーエーテクモの原点となっています。

今、世の中は大変困難な時期を迎えています。新型コロナウイルスの感染拡大は、今まで当たり前であった人々の交流を難しいものとなりました。紛争や物価上昇などの諸問題も重なり、今までの幸せが揺らぎ、先行きに大きな不安を抱えて、今の人々は生きています。この混迷の時代に、ゲームをはじめとしたエンタテインメントコンテンツは人々の心の支えになっている、と私は感じています。当社のスマートフォンゲーム『三國志 覇道』は、オンラインでつながった仲間と力を合わせて戦います。コロナ禍にあって、実際に会うことが難しく

ても、人々はゲームを通じてつながっていました。「心豊かに楽しんでほしい」ということでエンタテインメントを創造してきましたが、ゲームは世界の中で、私が考える以上の存在になってきていると感じます。コーエーテクモグループは「創造と貢献」の精神のもと、最高のコンテンツを創発して、これからも世界中の皆様の幸せに貢献していきます。

コーエーテクモの長期ビジョン

グループの長期ビジョンとして「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を掲げています。世界中のお客様への心の豊かさや活力を生み出すことに寄与し、世界No.1企業を目指します。2022年度から2024年度までの中期経営計画では、上場会社のエンタテインメントコンテンツ事業分野の営業利益ベースで、グローバルベスト15位以内に入ることを具体的な目標として掲げています。当社の調査によると、2021年度で20位です。この長期ビジョンのもと、グループのさらなる発展を目指します。

『Wo Long: Fallen Dynasty』『WILD HEARTS』『Rise of the Ronin』など、中期経営計画で取り組んでいる大型タイトルの情報が明らかになるにつれて、世界中のお客様の当社に対する大きな期待を感じるとともに、手ごたえも感じています。日本やアジアのテイストが感じられる「オリエンタルな世界観」をコーエーテクモの強みとして、歴史や文化をテーマにした独創的なコンテンツで世界中のお客様に最高の感動を提供し、世界No.1を目指します。

コーエーテックモの成長戦略

経営方針「グローバルIPの創造と展開」

当社の成長戦略は、経営方針として掲げる「グローバルIPの創造と展開」です。グローバルIPを創造し、IPを「プラットフォーム」「ジャンル」「コラボレーション」「ライセンス」「タイアップ」と多方面に展開することで、成長性と収益性を実現します。この経営方針が、12期連続の増益を牽引してきました。

グローバルIPの創造とは、純粋なオリジナルタイトルを世界中のゲームファン向けに開発することです。これがゲーム会社が長期的に成長していくうえで最も欠かせないことです。新しい面白さを創造し、新作を成功させ、ナンバリングタイトルに育てていく。これが基本のビジネスモデルです。1983年に発売した『信長の野望』は歴史シミュレーションというジャンルを確立し、ナンバリングタイトルは16作品を数え、来年で40周年を迎えます。2017年に発売したアクションゲーム『仁王』は、累計販売本数が350万本を超え、大きな成功となりました。現在は、複数の500万本級タイトルの開発に取り組んでおり、こうしたタイトルがコーエーテックモの長期的な成長の核になると考えています。

グローバルIPを創造し、多方面に展開します。5つある展開のうち、特に当社の成長に大きく寄与しているのが「コラボレーション」と「ライセンス」です。

コラボレーションは、当社の開発力を活かし、他社様の有力IPと組み合わせ、新しいゲームを開発します。『ゼルダ無双』や『ファイアーエムブレム 風花雪月』など、当社のゲームの強みと他社様の魅力的なIPを組み合わせ、数多くのヒットタイトルを開発してきました。大事にしているのは「コラボレーションはリスペクトから」。私もコラボレーションするIPの

ゲームは必ず最後までプレイします。開発を担当する当社の社員も、そのIPが好きでたまらないメンバーで構成するようにしています。IPをリスペクトし、預けていただいたからにはそのIPの価値をさらに高めてお返しする。その意気込みでゲームを開発してきたことが、パートナー様からの信頼につながり、コラボレーションは10年以上にわたり当社の成長を支えてきました。パートナー様と一緒に仕事をする中で、開発力も磨かれたと考えています。

ライセンスは、40年の長きに渡り育んできた当社のIPを、パートナー様に許諾することです。2017年頃から中国のパートナー様へ「三國志」IPを許諾し、彼らが開発したスマートフォンゲームが中国市場で大きなヒットとなりました。これにより、IP許諾によるロイヤリティ売上が大きく伸びました。オンライン・モバイル累計ダウンロード数も1億ダウンロードを突破し、コーエーテックモIPのユーザーベースも拡大しています。「三國志」のIP価値が、特に中国を含むアジア圏で顕在化しています。

当社は、PCゲームの勃興期から「三國志」シリーズを開発し、現在に至るまで14作品を制作してきました。40年近く前に劉備、関羽、張飛といった武将の顔をゲーム上で、世界で初めて表現したのが当社で、これを大切に育て続けてきました。このような当社のIP資産に魅力を感じていただいたパートナー様からのオファーにより、IP許諾が生まれています。中国市場に深く根差した「三國志」IPの価値を今後も最大限に拡大するとともに、「三國志」以外の多様なIP群の収益機会にもチャレンジしていきます。

「グローバルIPの創造と展開」により、当社は主にパッケージゲーム分野において安定した成長を実現してきました。そこに、2017年頃からのIP許諾収益と、2020年に自社開発のスマートフォンゲーム『三國志 覇道』のヒットにより、オンライ



ン・モバイル分野の売上が大きく伸びました。2021年度にはオンライン・モバイル分野の売上がパッケージゲーム分野とほぼ同規模に成長しています。社内開発でパッケージゲーム、スマートフォンゲームの両方を開発できる力と、長年培ってきたIP価値を活かし、さらなる成長を図ってまいります。

3つの強み

「グローバルIPの創造と展開」を推進する中で、3つの強みが醸成されました。1つが「重層的な収益構造」、2つ目が「優れた開発力・技術力・マネジメント力」、3つ目が「卓越したヒューマンパワー」です。

当社の高い収益性を実現しているのが「重層的な収益構造」です。新規、シリーズ、コラボレーション、IP許諾の4つの収益の層があります。新規、シリーズは他のゲーム会社でも見られますが、コラボレーション、IP許諾が加わっているのが当社の特徴であり、強みです。社内開発においては、シリーズとコラボレーションで一定の安定収益層を形作りながら、適切なリスクで新規タイトルへチャレンジするようにリソース配分を行っています。社内開発の収益のうえに、利益率の高いIP許諾の収益がのってきます。この重層的な収益構造があることで、ヒットビジネスのゲーム業界においても、特定タイトルに過度に依存することなく、毎期安定した業績と、持続可能な成長を可能にしています。

この「重層的な収益構造」を可能にするのが「優れた開発力・技術力・マネジメント力」と「卓越したヒューマンパワー」です。「優れた開発力・技術力・マネジメント力」は、ゲーム開発会社としての「実力」です。独創的なコンテンツを創発する開発力があり、そのコンテンツを効果的・効率的に開発できる技術力を備え、さらに「納期・品質・予算」のプロジェクトマネジメントを徹底してビジネスとして利益を出すことができる。40年で培ってきたゲーム開発会社としてのコーエーテック

モの地力です。

「卓越したヒューマンパワー」は、優れた社内開発の競争力の源です。当社はクリエイティビティとビジネスを高次元で実現する人材を育成し、人材が力を存分に発揮できる環境と仕組みを整備しています。私は今、次世代の経営層への移行へ取り組んでいますが、『仁王』をはじめ、世界中のお客様に最高の感動を与える優れたタイトルが、次世代経営層から多く生まれています。コーエーテックモの「卓越したヒューマンパワー」に大きな信頼を置いています。

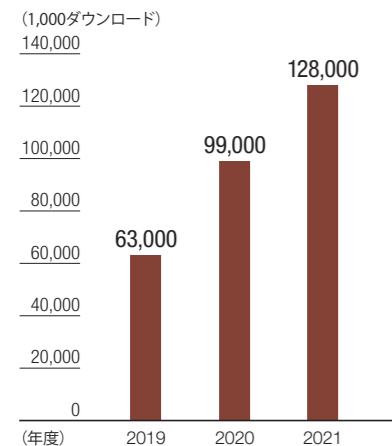
中期経営計画

経営方針「グローバルIPの創造と展開」と、3つの強みをベースに、2022年度から2024年度までの中期経営計画を策定しています。2024年度に売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円を目標としています。パッケージゲーム分野では500万本級タイトルを成功させます。グローバル市場でAAA(トリプルエー)タイトルを実現し、コーエーテックモを次の成長ステージへ進めます。スマートフォンゲームでは月商20億円タイトルへチャレンジします。『三國志 覇道』の成功ノウハウを活かし、『信長の野望 覇道』の開発を進めています。『三國志 覇道』の成功で、当社の業績は大きく向上しました。「三國志」の次は「信長の野望」で、さらなる成長を実現します。

グローバルのゲーム市場は2021年で21兆円*に達し、今後も益々成長が見込まれます。コーエーテックモは、歴史や文化をテーマにした素晴らしいコンテンツで世界中のお客様に最高の感動を提供し、世界No.1を目指します。株主の皆様には、引き続き一層のご支援とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

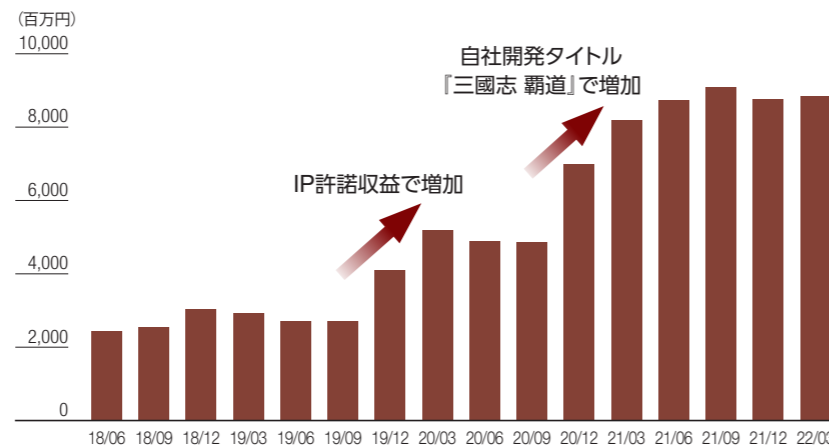
*出所：「ファミ通ゲーム白書2022」

オンライン・モバイル
累計ダウンロード数の推移



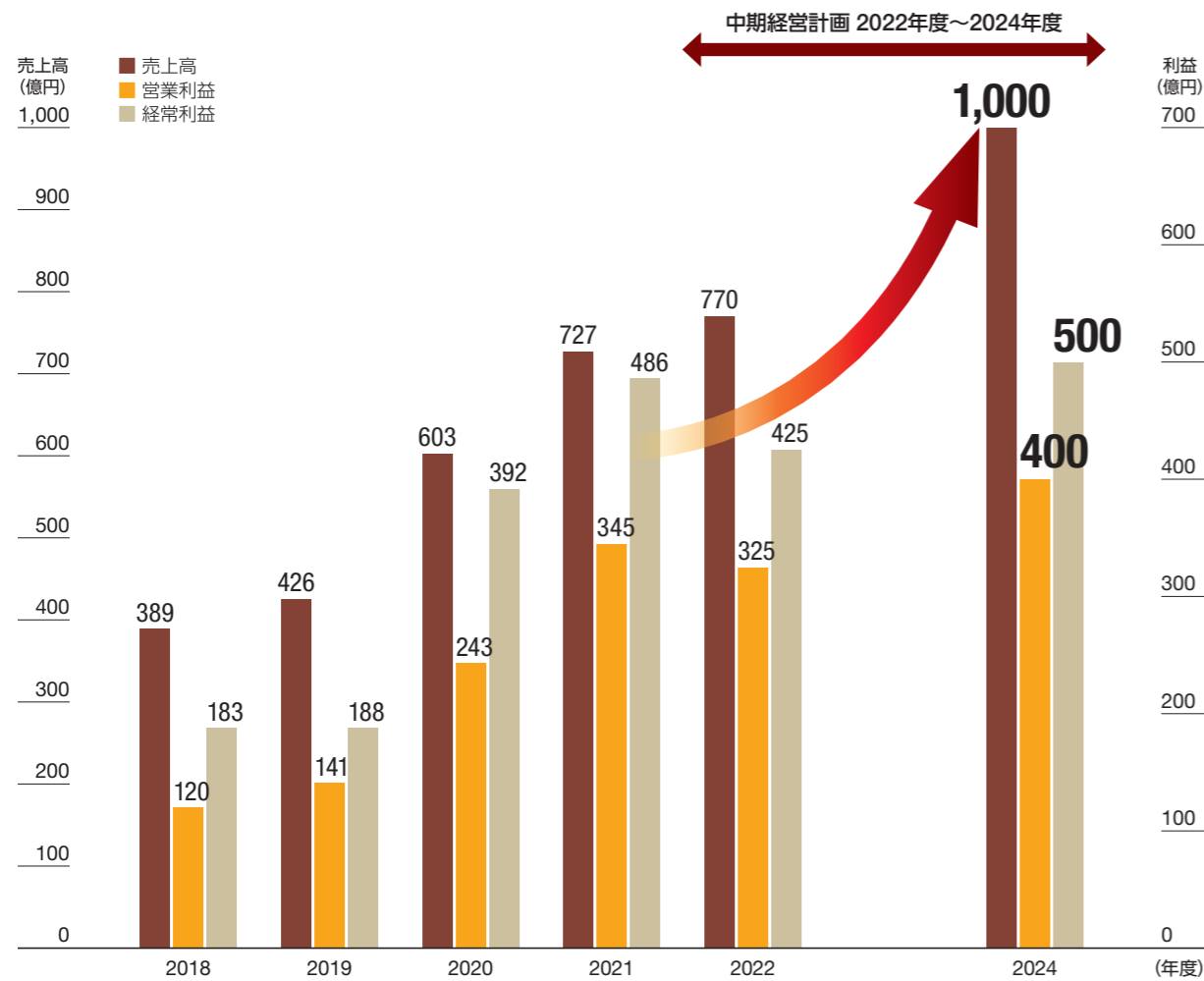
※ダウンロード数：コーエーテックモグループで運営するソーシャルゲーム・スマートフォンゲーム(MMORPG除く)、およびIP許諾タイトルのグローバル累計ダウンロード数の合計値(期末時点でサービス中のもの)

オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



AAAタイトルの実現とスマートフォンゲームの拡大で 次の成長ステージへ

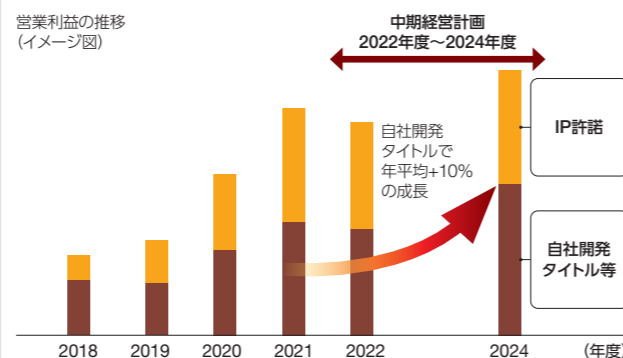
2024年度に売上高1,000億円、営業利益400億円を計画



2022年度に新たな中期経営計画を策定し、最終年度2024年度に、売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円を計画しています。

中期経営計画ではパッケージゲーム、スマートフォンゲームでの自社開発タイトルで成長を実現します。パッケージゲームでは毎期200万本級タイトルを発売して安定的な成長を図るとともに、3年間のうちに複数の500万本級タイトルを発売し、次の中期経営計画における成長への礎を築きます。スマートフォンゲームでは、複数の月商10億円タイトルと月商20億円タイトルにもチャレンジし、収益基盤の底上げを図ります。IP許諾収益は2021年度の利益水準で計画しています。営業外収支は、運用している有価証券の収益により、各年度100億円を計画しています。

自社開発タイトルで成長



重点目標

- 2024年度営業利益目標400億円
- 500万本級パッケージゲーム(新規IP)
- 毎期200万本級パッケージゲーム
- 月商20億円スマートフォンゲーム
- 複数の月商10億円スマートフォンゲーム

2024年度に営業利益400億円を目指します。自社開発のパッケージゲーム、スマートフォンゲームで成長を実現します。複数の500万本級のパッケージゲームを発売します。2017年に発売した『仁王』は、シリーズ累計販売本数が600万本を超え、特に欧米圏で高い評価を得ています。500万本級タイトルは『仁王』を超えるタイトルを目指し、「オリエンタルな世界観」などコーエーテックの強みを十分に活かした新規オリジナルIPです。高いクオリティで世界中のお客様にお楽しみいただける作品とするべく、開発を進めています。

毎期200万本級のパッケージゲームを発売します。毎年度コンスタントに新作を発売し、特定のタイトルに過度に依存することなく安定的な成長を図ります。スマートフォンゲームでは、『三國志 覇道』に次ぐ複数の月商10億円タイトルを実現し、月商20億円のスマートフォンゲームにもチャレンジしていきます。『三國志 覇道』は、月商10億円を目標とするタイトルとして開発し、これを達成しました。『三國志 覇道』から得られた開発・運営・マーケティングの成功ノウハウを活用し、さらに高い月商20億円の目標にも挑戦します。

成長戦略

- 500万本級タイトル、毎期200万本級以上の実現
- 月商20億円スマートフォンゲームの実現
- 次の月商10億円スマートフォンゲームのサービス開始
- 成功タイトルの横展開(『仁王』『三國志 覇道』)
- 「アトリエ」「歴史SLG」「無双」のグローバル化
- IPの育成と展開
- 成長ジャンルへの挑戦(GPS、バトルロイヤル)

『仁王』や『三國志 覇道』など、成功タイトルのノウハウを活かした横展開で成長を図ります。過去に当社は、『信長の野望』の成功を『三國志』に展開し、『真・三國無双』の成功を活かし『戦国無双』やコラボレーションタイトルへ展開してきました。この中期経営計画期間中においても、『仁王』や『三國志 覇道』の成功ノウハウを活かし、成功確度を高めた形で新たなヒット作の創出に取り組んでいきます。現在、『仁王』の成功ノウハウを活かした展開として『Wo Long: Fallen Dynasty』を、『三國志 覇道』を活かした展開として『信長の野望 覇道』を開発中です。

「アトリエ」や「歴史シミュレーションゲーム」、「無双」シリーズのグローバル化を進めます。長く続くIPを、世界に通用するコンテンツに仕上げ、海外でのセールスを伸ばし、1タイトル当たりの販売本数を増やします。

タイトルの成長を支える「Katana Engine™」をさらに強化し、メタクリティックで90点以上の獲得など、グローバルタイトルとして通用する品質の実現を目指します。

当社は多様なIPを有しており、さまざまなジャンルやゲーム性のタイトルを開発する力があります。ゲーム開発会社が長年にわたって持続的に成長を続けていくためには、新しいIPを生み出し、育成し、さらに新しいジャンル・ゲーム性にチャレンジしていくことが重要です。中期経営計画では、IPの育成、展開を行い、また、GPSやバトルロイヤルなどの成長ジャンルへも挑戦をしていきます。

IP事業については、2022年4月よりコーエーテックゲームス内に「IP事業部」を新設し、さらなる飛躍を図っていきます。順調に成長しているIP事業をさらに飛躍させるべく、IP許諾やパートナーとの協業の営業活動や、オフィシャルショップ「KOEI TECMO SPOT」のリアル店舗運営など、積極的に展開していきます。また、中国の上海に新会社を設立予定で、IP事業部の中国での拠点として営業活動を行い、中長期的に中国ビジネスの拡大を図っていきます。

SDGs実現への取り組みを強化し、長期的にこれを達成することを目指します。

▶ SDGs・ESGの取り組みに関する詳細はp. 28～39

2021年度は売上高、利益の各項目で前年を大きく上回り、最高の業績で、12期連続の増益を達成しました。パッケージゲーム分野では大型タイトルが発売となり、オンライン・モバイル分野では、『三国志・覇道』が通年で寄与したほか、IP許諾によるロイヤリティ収入も引き続き高い水準で推移しました。営業外収益も投資有価証券売却益等により、高い水準となりました。

2022年度計画は、3カ年の中期経営計画の初年度にあたり、年度を跨いだ大型タイトルの開発を予定していること等により、単年度としては増収減益の計画としていますが、中期経営計画の最終年度である2024年度の利益目標(売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円)に向けて、成長を図っていきます。

連結業績概況／計画概況

(単位:百万円)

	2020年度		2021年度		2020年度比		2022年度(計画)		2021年度比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
売上高	60,370	100.0%	72,759	100.0%	12,389	20.5%	77,000	100.0%	4,241	5.8%
営業利益	24,397	40.4%	34,527	47.5%	10,130	41.5%	32,500	42.2%	△2,027	-5.9%
経常利益	39,299	65.1%	48,696	66.9%	9,397	23.9%	42,500	55.2%	△6,196	-12.7%
当期純利益	29,550	48.9%	35,359	48.6%	5,809	19.7%	31,500	40.9%	△3,859	-10.9%
ROE	20.6%		23.4%		+2.8pt					

セグメント別売上高／営業利益

(単位:百万円)

		2020年度		2021年度		2020年度比増減		2022年度(計画)		2021年度比増減	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
エンタテインメント	売上高	56,808		68,801		11,993		72,870		4,069	
	営業利益	23,974		33,827		9,853		32,025		△1,802	
アミューズメント	売上高	2,977		2,800		△177		2,970		170	
	営業利益	368		281		△87		400		119	
不動産	売上高	789		1,061		272		1,050		△11	
	営業利益	99		224		125		150		△74	
その他	売上高	240		477		237		250		△227	
	営業利益	△44		193		237		△75		△268	
消去・全社	売上高	△445		△382		63		△140		242	
	営業利益	-		-		-		-		-	
連結合計	売上高	60,370		72,759		12,389		77,000		4,241	
	営業利益	24,397		34,527		10,130		32,500		△2,027	

地域別売上高

(単位:百万円)

	2020年度		2021年度		2020年度比		2022年度(計画)		2021年度比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
国内	29,419	48.7%	37,278	51.2%	7,859	26.7%	43,400	56.4%	6,122	16.4%
海外	30,951	51.3%	35,481	48.8%	4,530	14.6%	33,600	43.6%	△1,881	-5.3%
北米	9,456	15.7%	9,103	12.5%	△353	-3.7%	5,900	7.7%	△3,203	-35.2%
欧州	4,423	7.3%	3,155	4.3%	△1,268	-28.7%	3,700	4.8%	545	17.3%
アジア	17,072	28.3%	23,223	31.9%	6,151	36.0%	24,000	31.2%	777	3.3%
連結合計	60,370	100.0%	72,759	100.0%	12,389	20.5%	77,000	100.0%	4,241	5.8%

エンタテインメントセグメントの内訳

(単位:百万円)

	2020年度		2021年度		2020年度比		2022年度(計画)		2021年度比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
国内	25,994	45.8%	33,458	48.6%	7,464	28.7%	39,406	54.1%	5,948	17.8%
海外	30,814	54.2%	35,343	51.4%	4,529	14.7%	33,464	45.9%	△1,879	-5.3%
合計	56,808	100.0%	68,801	100.0%	11,993	21.1%	72,870	100.0%	4,069	5.9%

地域別販売本数／ダウンロード数

パッケージゲームの販売本数

(単位:千本)

	2020年度		2021年度		2020年度比		2022年度(計画)		2021年度比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
国内	2,110	20.9%	2,900	35.7%	790	37.4%	2,700	28.7%	△200	-6.9%
海外	8,000	79.1%	5,230	64.3%	△2,770	-34.6%	6,700	71.3%	1,470	28.1%
北米	3,920	38.8%	2,430	29.9%	△1,490	-38.0%	3,000	31.9%	570	23.5%
欧州	2,410	23.8%	1,250	15.4%	△1,160	-48.1%	2,200	23.4%	950	76.0%
アジア	1,670	16.5%	1,550	19.1%	△120	-7.2%	1,500	16.0%	△50	-3.2%
合計	10,110	100.0%	8,130	100.0%	△1,980	-19.6%	9,400	100.0%	1,270	15.6%
DL本数	3,900		4,680		780		20.0%			
DL比率	38.6%		57.6%							

オンライン・モバイルの累計ダウンロード数*

(単位:千DL)

	2020年度末		2021年度末		2020年度末比	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	29,700	30.0%	31,400	24.5%	1,700	5.7%
海外	69,300	70.0%	96,600	75.5%	27,300	39.4%
合計	99,000	100.0%	128,000	100.0%	29,000	29.3%

* ダウンロード数: コーエーテックグループで運営するソーシャルゲーム・スマートフォンゲーム(MMORPG除く)及びIP許諾タイトルの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)

エンタテインメント売上高の内訳

(単位:百万円)

		2020年度		2021年度		2020年度比	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
パッケージ	パッケージ等*1	17,558		17,851		293	1.7%
	DL*2	11,170		12,920		1,750	15.7%
	DLC*3	2,020		1,700		△320	-15.8%
		30,748		32,471		1,723	5.6%
オンライン モバイル	PCオンライン*4	1,470		940		△530	-36.1%
	スマホ・ソーシャル*5	23,160		34,320		11,160	48.2%
	その他	330		170		△160	-48.5%
		24,960		35,430		10,470	41.9%
イベント・グッズ		1,100		900		△200	-18.2%
エンタテインメント売上高		56,808		68,801		11,993	21.1%

*1 パッケージ製品売上上のほか、ロイヤリティ売上、開発対価売上(一定期間にわたって収益を認識する売上含む)、契約金等を含む

*2 ダウンロード売上: PSN/XboxLive/Switch DL/Steam等ゲーム本体のダウンロードを通じた売上高

*3 ダウンロードコンテンツ: ゲーム本体販売後のダウンロードを通じたアイテム、シナリオ等の売上高

*4 MMORPGと一部タイトル(『大航海時代VI』『大航海時代V』『信長の野望20XX』)の売上高

*5 スマートフォンゲーム、ソーシャルゲーム、ブラウザゲームの売上高、及びIP許諾によるロイヤリティ売上含む

主な費用・人員数

(単位:百万円、人)

		2020年度		2021年度		2020年度比	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
人件費	売上原価	13,360		15,050		1,690	12.6%
	販売管理費	3,480		3,890		410	11.8%
		16,840		18,940		2,100	12.5%
外注加工費	売上原価	3,980		3,650		△330	-8.3%
広告・販促	販売管理費	2,970		2,680		△290	-9.8%
連結従業員数(人)*		1,983		2,063		80	4.0%

* 臨時雇用者を除く

「創造と貢献」の精神のもと、
新しい価値を創造して、世界中の皆様への心の豊かさや
幸せに寄与していくことが私たちの存在意義です

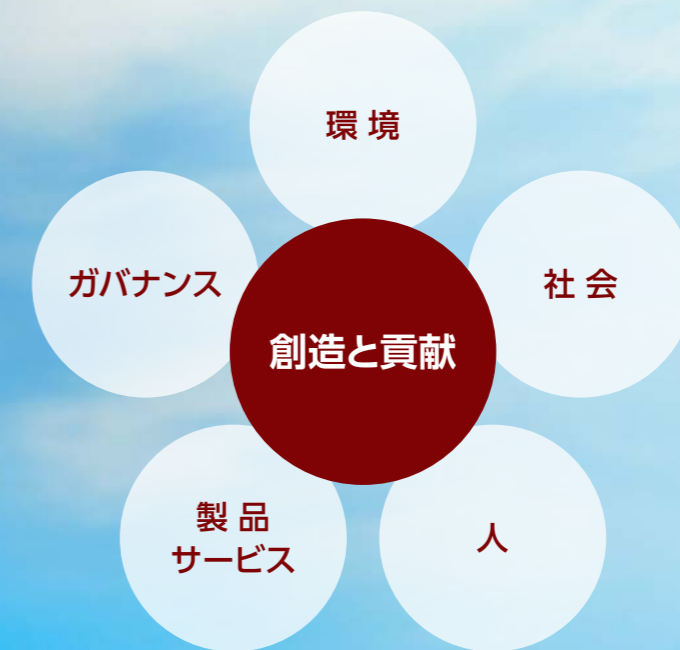
コーエーテックグループはESGに積極的に取り組む経営を行い、
長期的にSDGsを達成していくことを企業目標としています



マテリアリティ(重要課題)の設定

取り組みにあたり5つのマテリアリティを設定し、
それぞれを推進していくことで、持続可能な社会の実現に貢献し、
企業価値の向上を図ります

コーエーテックグループのマテリアリティ



環境

大事に守り、伝えていく

省エネ、省資源化を推進し、
環境に配慮した効率的な経営を行います



「KTビル」のサステナビリティ

当社は、2020年1月に竣工したコーエーテックモゲームスの新本社ビル「KTビル」(横浜・みなとみらい)において、サステナビリティの実現に積極的に取り組んでいます。「KTビル」で培ったサステナビリティのノウハウを自社所有オフィスに展開し、グループとして省エネ・高効率のオフィス環境を実現します。

省エネ設備の導入

オフィス内の照明にはLED照明を採用し、トイレ・洗面台に節水型の設備を導入しています。

地域冷暖房システムによる省エネ

横浜・みなとみらい地区は、冷暖房・給湯等に利用する冷水・蒸気をエネルギープラントで集中的に製造し、エリア内の施設に供給する地域冷暖房システムの導入によって、省エネルギーで環境にやさしい都市開発を推進しています。「KTビル」では、地域冷暖房システムとフロア全体の空気を押し上げる床下吹出空調を組み合わせ、さらなる省エネ・高効率の空調システムを運用しています。



エネルギープラントで集中的に作られた冷水や蒸気が、地下の配管を通じて各施設に供給されています。



施策

- 省エネ・高効率のオフィス環境
- 自社ビルの緑化
- 社員食堂・寮・社宅・保養所の充実
- 電力消費モニタリング
- サーバー仮想化、システム化推進による電力抑制
- 高効率なIT機材の導入、省電力化による「脱炭素」化[CO₂]削減への貢献
- 社内会議のペーパーレス化
- ゲームマニュアルの電子化
- DXによるペーパーレス化の推進
- 環境関連事業への寄付・投資・支援活動の拡充
- クールビズ・ウォームビズの拡充
- TCFD等に基づく気候変動に関わるリスク及び収益機会に関する開示

2021年度実績

- 地域冷暖房方式の採用(KTビル)
- 日吉本社のオフィス内に植栽を設置(KTビルに続いて2拠点目)
- 自社所有の社宅ビルを新たに2棟建設(69部屋)
- 主要4拠点(日吉本社、第2ビル、ジェミニビル、KTビル)での電力消費モニタリングを実施
- 業務遂行支援と高いセキュリティを両立した、当社独自のコミュニケーションツール・ゲーム開発支援システムを開発し、運用(80環境以上)
- 物理サーバーで稼働していたゲーム開発支援用ツールを仮想環境で稼働する新しい開発支援システムに移行(10環境以上)
- 老朽化した物理サーバーの仮想化・集約、クラウド環境への移行
- 老朽機材で稼働していたシステムを廃止・統合・移行し、物理サーバーを削減(30台以上)
- 取締役会、経営会議のペーパーレス化(A4用紙換算で年間1,303kg相当)
- 電子化移行済(紙マニュアル6g、2021年度販売本数813万本換算で49t相当)
- 電子請求書システムの導入(電子化率94%)
- 電子契約書システムの導入(年間1,000件超)
- ゲームモニター業務のワークフロー化によるペーパーレス化(100%)
- 山階鳥類研究所、経団連自然保護基金への寄付を実施
- 通年ノーネクタイ勤務の実施
- 必要なデータを収集し、充実した開示を行えるよう検討中

緑化への取り組み

外壁・外構に多種多様な植栽を整備することで、周辺環境に配慮し、都市の景観に彩りを加えています。オフィス内では各フロアに生きた植物による室内庭園を設置し、社員が快適に過ごせる創造的な職場環境を実現しています。

自社所有物件による「社員の福祉の向上」

コーエーテックモグループは経営基本方針として「社員の福祉の向上」を掲げ、その取り組みの一つとしてオフィス、寮・社宅・保養所等施設を自社で所有しています。自社所有の強みである行き届いた維持・管理・改善によって、役職員に快適なオフィス環境・福利厚生施設を提供しています。グループ内に専任部署「不動産部」を設置し、国内・海外の不動産運用と自社利用物件のファシリティマネジメントを担当しています。2020年の「KTビル」に続き、2021年度は自社所有物件の拡充として、東神奈川に2棟の寮を竣工し、寮と社宅を合わせて360室が用意されています。



オフィス内にもグリーンエリアを設けています。



東神奈川に9番目、10番目となる新しい2棟の寮が完成しました。

社会

私たちにできることを

社会の一員として、学術振興や地域・社会貢献、災害支援などに取り組みます



学術振興活動への取り組み

エンタテインメントコンテンツ産業においては、次世代を担う人材の育成が必要不可欠です。コーエーテックモグループは、ゲームソフト開発、最新技術に関する教育、シミュレーション&ゲーミングに関する研究支援などの学術振興活動を継続的に行っています。

職業教育活動による地域貢献

毎年地域の小・中学校に「まちの先生」として講師を派遣し、ゲームクリエイターの仕事について理解を深めてもらうための職業教育活動を行っています。2021年度は足利市の生涯学習センターで、また横浜市では箕輪小学校、日吉台中学校において「まちの先生」の活動を行いました。



「まちの先生」では、受講いただいた方々から好評をいただいています。



施策

2021年度実績

- **業界団体のガイドライン・レーティングの遵守**
 - 当社ゲームソフトについて、国内・海外での審査機構 (CERO、ESRB、PEGI など) によるレーティング審査を実施
- **ゲーム依存症、ガチャ問題への対応**
 - 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) のガイドラインに沿った課金制度を運用。品質管理部門において、同ガイドラインに基づいたガチャ検証を実施
 - 自社サイト「GAMECITY」においてゲーム関連4団体合同での「ゲームを安心・安全に楽しんでいただくための取り組み」についての啓発動画とCESAサイトへのリンクを公開
- **商品の社会的品質の向上**
 - 品質管理部門において、ユーザービリティ専門チームを設置するとともに、機能的なバグから地域文化、社会的問題までを踏まえたQAナレッジをデータベース化
- **学術振興、地域・社会貢献、災害支援活動の継続**
 - 地域の小・中学校において、ゲームクリエイターの仕事についての職業教育活動（「まちの先生」）を実施
 - ゲームソフト開発分野における未来の人材育成を目的として、大学での経営トップ・技術者による講演会を開催（3大学6講演）
 - 慶應義塾大学の寄付講座「日吉学」、グローバル・パスポート・プログラムへの寄付を実施
 - 日本シミュレーション&ゲーミング学会 (JASAG) や科学技術融合振興財団 (FOST) への助成を通じて、シミュレーション&ゲーミング分野の研究活動を支援
- **災害義援金、救援金の寄付活動**
 - 2021年7月及び8月の豪雨災害に対し、100万円の義援金を寄付
 - ウクライナ人道支援のため50万ドルの義援金を寄付
 - 東日本大震災に際し、「赤い羽根『災害ボランティア・NPO活動サポート募金』」に合計1億円の拠出（2011年、2012年）
 - 横浜市に新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) 対策用医療用物資1億円相当を寄贈（2020年）
 - 京都府に新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) 対策支援「京都市文化芸術活動緊急奨励金」に対し、3,000万円を寄付（2020年）

大学での講演会や説明会

ゲームソフト開発やAI・ゲームエンジンなどの最新技術について大学で講演会を実施しています。これまでに東京大学、慶應義塾大学、京都大学、早稲田大学、東京工業大学で講演等を行いました。



2021年度は当社のスタジオからオンラインで講演しました。

〈2021年度講演内容〉

- 「シブサワ・コウのゲーム開発」
襟川陽一 (株式会社コーエーテックホールディングス代表取締役社長)
- 「ゲームエンジンのデザイン」
三嶋寛了 (株式会社コーエーテックモゲームス執行役員フューチャーテックベース長)

シミュレーション&ゲーミング分野の研究活動支援

日本シミュレーション&ゲーミング学会 (JASAG) や科学技術融合振興財団 (FOST) への助成を通じて、シミュレーションやゲーミングを教育・学術分野に応用し、科学技術と人間社会・文化が融合した豊かな世界を創造するために支援を行っています。当社代表取締役社長の襟川陽一が理事長を務めるFOSTでは、2007年度より、最も優れたシミュレーション&ゲーミングの研究者を表彰するFOST賞を開催しており、2022年3月に第15回FOST賞授賞式を行いました。



オンラインで開催されたFOST賞授賞式。左上から時計回りにFOST理事長の襟川陽一、新人賞の横山実紀氏、審査員長の白鳥令氏、FOST賞と社会貢献賞をダブル受賞した鈴木研悟氏。



だれもが笑顔に

多様性を尊重し、福祉の向上と人材育成を図ることで、働きがいのある職場を実現します



多様性の要:女性の活躍

女性経営者の活躍

代表取締役会長である襟川恵子は、夫である襟川陽一と共に、創業者として経営に携わり、CGデザイン、ファイナンス、人事、福利厚生の拡充など、多様な仕事を行いながら、家庭との両立を果たしてきました。世界初の女性向けゲームを作り、マルチメディア展開のためのルビーパーティーブランドを立ち上げるなど、世の中のバリアを打ち破り、当社の女性活躍を牽引しています。長年にわたりゲームソフトの著作権保護と業界の国際的な発展のために尽力し、7つの社団法人や公益法人の設立に従事した功績から、2015年に藍綬褒章を受章しました。2021年にはソフトバンクグループ株式会社の社外取締役就任し、経済雑誌Forbesの「Asia's Power Businesswomen 2021」[50 Over 50: Asia 2022]に選出されるなど、活動の幅を広げています。

ワークライフバランスの実現

女性のキャリア形成、ワークライフバランスを支える制度整備に取り組んでいます。産休・育休制度を整備し、男女共に取得を推進する風土づくりや復職支援をしています。出産祝金制度や、社員の互助組織「KT会」でのワーキングママ・パパのコミュニティ「ペンギンの会」の活動があります。

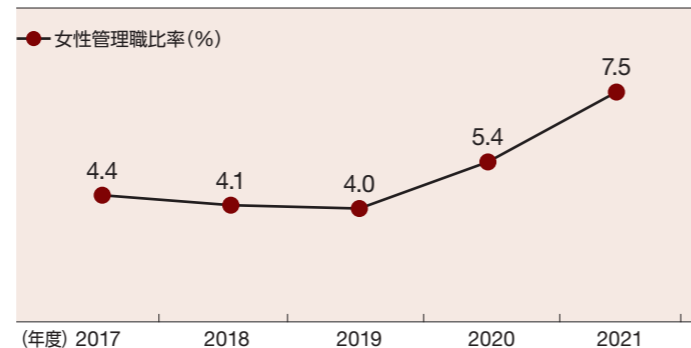
女性管理職・役員比率の向上

社員への公平な評価・処遇を掲げ、実力本位で平等な昇進、登用の機会を確保しています。働きやすい職場環境に加えて、キャリア促進を支えることで、女性管理職・役員比率の向上に努めます。



▲代表取締役会長 襟川恵子 取締役 襟川芽衣
取締役は13名中3名が女性です。

女性管理職比率



施策

●各種社員教育の実施

2021年度実績

- 研修の実施(新入社員研修、フォローアップ研修、ブラザー制度、中途入社者研修、階層別研修、管理職研修、プロデューサー研修、テーブルマナー研修)
- さまざまな学びの場を用意(外部講師講演会、専門知識・最新技術等の社内講習会・勉強会、社外セミナー派遣、英会話講座、通信教育)
- コンプライアンス研修(ハラスメント研修、知的財産(商標・特許)研修、契約法務研修)
- 最先端会議への出席(CEDEC、海外視察研修(SIGGRAPH、GDC等))

●多様な働き方を可能とする環境・制度整備

- リモートワーク環境の整備(SSL-VPN、コミュニケーションツール・ビデオ会議システム、通信回線増速、セキュリティ対策)
- ウィズコロナにおいて出社・在宅を効率的に運用するハイブリッド勤務体制の構築(コアタイムなしフレックスタイム制・時短勤務制度の導入、在宅勤務手当の付与)
- 育休・産休制度の積極運用(産休の復職率:100.0%、育休の取得率:82.9%[男性 80.8%、女性 88.9%]、育休の復職率:100.0%[男性 100%、女性 100.0%])
- 有給取得率73.3%
- 70歳までの就労機会を用意

●長く働ける職場

- 2021年度離職率4.2%(過去3カ年の平均離職率4.0%)
【ご参考】厚生労働省「令和3年雇用動向調査結果の概要」令和3年(2021)離職率 全産業:13.9% 情報通信業:9.1%

●業務効率化の推進によるワークライフバランスの実現

- ハイブリッド勤務体制の導入、業務効率化、DX化の推進、労務管理支援機能の提供による労働時間の削減

●複線的なキャリア形成の推進

- 高度な専門知識・技術・実務経験を有する人材をエキスパート職群として処遇し、専門性を高めるための制度を整え、活躍を促進
- 新会社コーエーテックモクオリティアシュアランスを設立し、必要性が拡大する品質管理(QA)業務について、従業員の登用・処遇制度(QAスペシャリスト)、ゲーム開発者の新たなキャリアパスを整備
- QAスタッフのトレーナー制度、新人研修プログラムの導入
- 社内公募制度を設立
- 50代社員向けのキャリアステージ研修を実施

●海外開発子会社の人材育成

- 海外開発子会社での積極的な採用と人材育成、本社からの技術指導により、CG制作を推進
- 当社グループのゲーム開発職(プログラマー、プランナー、CGデザイナー)1,489名のうち405名(27.2%)が海外開発子会社の人材(2022年3月末現在)

●女性管理職・役員比率の向上

- 女性取締役比率16.7%(2022年3月末現在)
- 女性管理職比率7.5%(2022年3月末現在)
- CG部門の女性リーダー比率32.7%(2022年3月末現在)

●外国籍人材の採用拡充

- 新卒採用における外国籍人材の採用(2019年度15.6%、2020年度15.8%、2021年度16.0%)

●待遇・インセンティブ

- 7年連続のベースアップを実施
- 報奨金・業績表彰制度により、成績優秀な開発者・プロジェクトを厚遇
- ヒットタイトルを記念して全社員に無料でランチを提供
- 奨学金返済サポート制度を運用
- 基本給平均23%の増額と新卒初任給29万円への引き上げ、特別賞与の支給を実施

●社員のサポート体制の整備

- コミュニケーションツール、グループウェアにおいてハラスメントの相談窓口を追加開設

●健康経営の推進

- メール・オンライン相談によるカウンセリングサービスの導入
- 新型コロナウイルス職域接種3回(社員ご家族も対象)インフルエンザ予防接種の実施(会社より費用補助)

●出産祝金制度

- 支給実績:第一子(10万円):18件、第二子(20万円):14件、第三子(200万円):2件

製品／サービス



世界にワクワクを届ける

知的財産を尊重し、当社の強みを活かした
オリジナリティーのある製品／サービスを提供します



知識への誘い、学びの入り口

2021年10月、当社代表取締役社長の襟川陽一がゲームクリエイター「シブサワ・コウ」として初めて手がけた『川中島の合戦』の発売から40年を迎えました。「信長の野望」「三國志」の歴史シミュレーションゲーム、「真・三國無双」「仁王」のアクションゲーム、「ライザのアトリエ」のロールプレイングゲーム、「金色のコルダ」の女性向けゲームなど、さまざまなジャンルで成長してきました。2022年のNHK大河ドラマ「鎌倉殿の13人」では、シブサワ・コウがゲームで培った3DCG地図の監修として参加しています。今後も、オリジナルな歴史、文化をテーマにしたエンタテインメントコンテンツを創発し、社会に貢献してまいります。



上：歴史シミュレーションの原点『川中島の合戦』
右：最新作「信長の野望・新生」

パートナーシップ／ コラボレーション戦略の推進

映画、TVドラマ、舞台、イベントなど多方面とのコラボレーション戦略を推進し、グローバル・パートナーシップの強化に取り組んでいます。映画では、『映画 真・三國無双』が国際共同制作で作られ、中国、香港、台湾、日本で公開されました。



施策

2021年度実績

● タイアップによる地域貢献、地方創生事業	○ タイアップによる地方自治体の啓発活動(火災予防、暴力追放、交通安全)への協力を実施 ○ 地方創生事業において各地域のニーズに応じたタイアップを展開
● コラボレーション戦略の推進	○ 映画、TVドラマ、舞台、イベントなど多方面とのパートナーシップ展開を実施
● 専門技術の追求(CG制作)	○ フォトリアル系からトゥーンシェーディングまで、全方向のCGテイストに対応し、多様なビジュアル表現を追求 ○ 各専門機能別にチーム・ユニット体制を敷き、知識の共有と長期計画を策定 ○ 最新ソフトウェアツールや汎用テクスチャ、3Dモデルの活用
● 独自のゲームエンジン「Katana Engine™」の活用	○ 当社独自のゲームエンジン「Katana Engine™」により、CGグラフィック、AIなど、AAA級の高品質なゲーム開発を実現。高い収益性とマルチプラットフォーム展開を可能にする効率的な制作環境を整備
● 外部クリエイターとの協力による文化多様性を踏まえたテイスト、クオリティ実現への取り組み	○ ゲーム開発において、著名な映像監督、アクション監督、造形師(スカルプター)、コンセプトデザイナー、ライティング・ディレクター等を起用し、AAA品質の実現に向けたフレームワークを構築
● 知的財産に関するリスクマネジメント強化	○ 特許、商標取得の推進による自社権利の保全 ○ 著作権登録制度の活用(主に中国) ○ 知的財産に関する社内研修の実施
● 自社及び他社の知的財産権の尊重	○ 特許に関するライブラリ・調査レポートの作成
● 著作権侵害に対する毅然とした対応の継続	○ 当社著作権侵害アプリの削除対応 ○ 各種媒体における当社著作権侵害のモニタリングと削除要請 ○ 訴訟対応の強化

タイアップによる地域貢献、地方創生事業

地方自治体、学校、公共交通機関、地域を代表する企業・製品と当社IPとのタイアップによる地域貢献、地方創生事業を積極的に行っています。

〈2021年度の主な取り組み〉

地域行政に協力して制作した当社IPを活用した啓発ポスターの例。

- 『三國志 覇道』
 - 神奈川県暴力追放推進センター、神奈川県警察本部とコラボし、暴力団追放啓発ポスターを作成
 - 横浜市交通局、横浜中華街(横浜中華街発展会協同組合)と連携し「『三國志 覇道』デジタルスタンプラリーin横浜」を開催
- 『信長の野望・新生』
 - 栃木県足利市の協業による交通安全ポスターを作成
 - 岐阜関ヶ原古戦場記念館のイベント「MEET三成in関ヶ原2021」の開催に併せてスマホスタンプラリー「『信長の野望・新生』スタンプラリーin岐阜・滋賀」を開催
- 『戦国無双5』
 - 総務省消防庁とのタイアップ企画として火災予防を啓発するタイアップポスターを作成
 - 島津家の邸宅「世界遺産 仙巖園」にてコラボイベント「『戦国無双5』と戦国島津」を開催
- 『金色のコルダ スターライトオーケストラ』
 - 「横浜×『金色のコルダ スターライトオーケストラ』1周年キャンペーン」を開催



ガバナンス

共有される志

コーポレート・ガバナンスとIRの強化に努め、
企業価値を向上します



プライム市場に対応したコーポレート・ガバナンス体制

当社は2022年の東京証券取引所の市場区分の見直しに伴い、プライム市場に上場しました。プライム市場上場により、グローバルな投資家との建設的な対話や、より高度なガバナンス体制の構築を通じて、企業価値の向上を図ります。SDGsの達成に向けた取り組みを進め、社員の多様性を尊重し、働きがいのある職場環境を実現します。オリエンタルな歴史、文化をテーマにしたエンタテインメントコンテンツを創発し、世界に発信していきます。日本を代表するグローバル企業として、「創造と貢献」の精神のもと、長期ビジョンとして掲げる「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指します。

コーポレートガバナンス・コードへの対応

2021年度は、社外取締役を1名増員し、取締役のスキルマトリックスの策定、特別委員会の設置を実施しました。引き続き、プライム市場の上場企業として、コーポレートガバナンス・コードを踏まえたガバナンス体制の強化を進めます。

社外取締役の活用によるガバナンス整備

当社取締役13名のうち5名が独立社外取締役です(2022年6月16日現在)。当社は、支配株主(株式会社光優ホールディングス)を有する上場会社ですが、指名報酬委員会と特別委員会を設置することで社外取締役による監督体制を強化し、少数株主の利益を保護するガバナンス体制を整備しています。

流通株式比率の向上策

当社はプライム市場区分における「流通株式比率」の上場維持基準(35%以上)を充足するため、2021年12月に自己株式の公開買付けとユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の発行を実施しました。この組み合わせによるスキームは本邦初で、株式会社キャピタル・アイが選定する「キャピタル・アイAwards」“BEST DEALS OF 2021”において、転換社債型新株予約権付社債部門の「特別賞」を受賞するなど、資本市場で高い評価をいただきました。

施策

●プライム市場に即したコーポレート・ガバナンス体制の構築

●コーポレートガバナンス・コードへの対応

●取締役会の機能強化

●経営方針・戦略の可視化・文書化

●IR活動による株主・投資家との対話

●コーポレート・IRサイトの社内評価と改善を実施

2021年度実績

○自己株式の公開買付けとユーロ円建転換社債型新株予約権付社債を組み合わせた流通株式比率向上施策を実施

○取締役のスキルマトリックスの策定
○支配株主との取引を適切に監視・監督するため、独立社外取締役のみで構成する特別委員会を設置
○役員の指名・報酬に関して、代表取締役と独立社外取締役で構成する指名報酬委員会を運用

○社外取締役増員(5名/13名が社外取締役)(2022年6月16日現在)
○取締役会の実効性評価(自己評価)を通じて、継続的な改善を実施

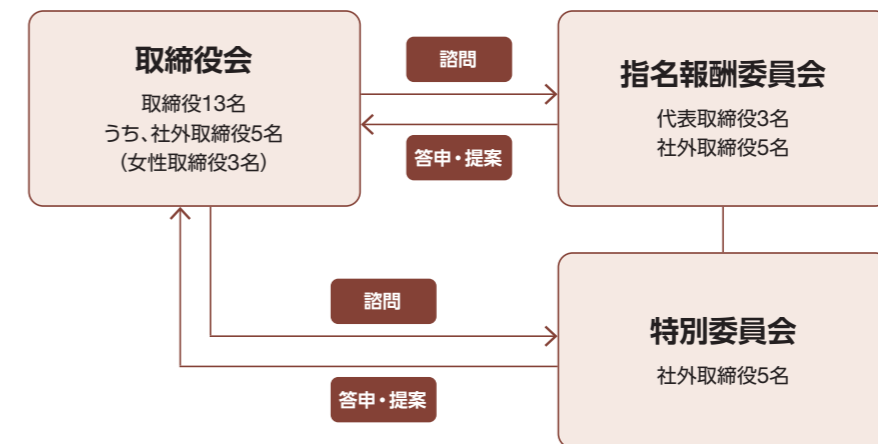
○中期経営計画を策定し、社内外に公表
○基本理念、経営計画の浸透を図るため、原則月1回、経営トップからグループ全役員へのビデオメッセージを配信
○取締役会の決定に基づき、経営計画の進捗など、経営に関する全般的事項を協議決定する会議として原則週1回経営会議を開催
○決算説明会においてSDGs・ESGの取り組みについて開示

○機関投資家、アナリストとの積極的な個別ミーティング(カンファレンス含む)を実施し、当社の経営計画、業績、価値創造モデルの理解を促進
○経営トップによる決算説明会(中間、期末)、CFO・経営企画部による決算説明ミーティング(第1、第3四半期)を双方向のウェビナー形式で開催
○公益社団法人日本証券アナリスト協会の広告・メディア・エンタテインメント業種において、ディスクロージャー評価5位を獲得

○外部サイト評価会社による評価を実施し、社内評価基準を見直し

ガバナンス体制の模式図

(2022年7月25日現在)



【指名報酬委員会】

代表取締役と独立社外取締役で構成し、取締役会の諮問により当社グループの役員の指名・報酬に関する答申を行う

【特別委員会】

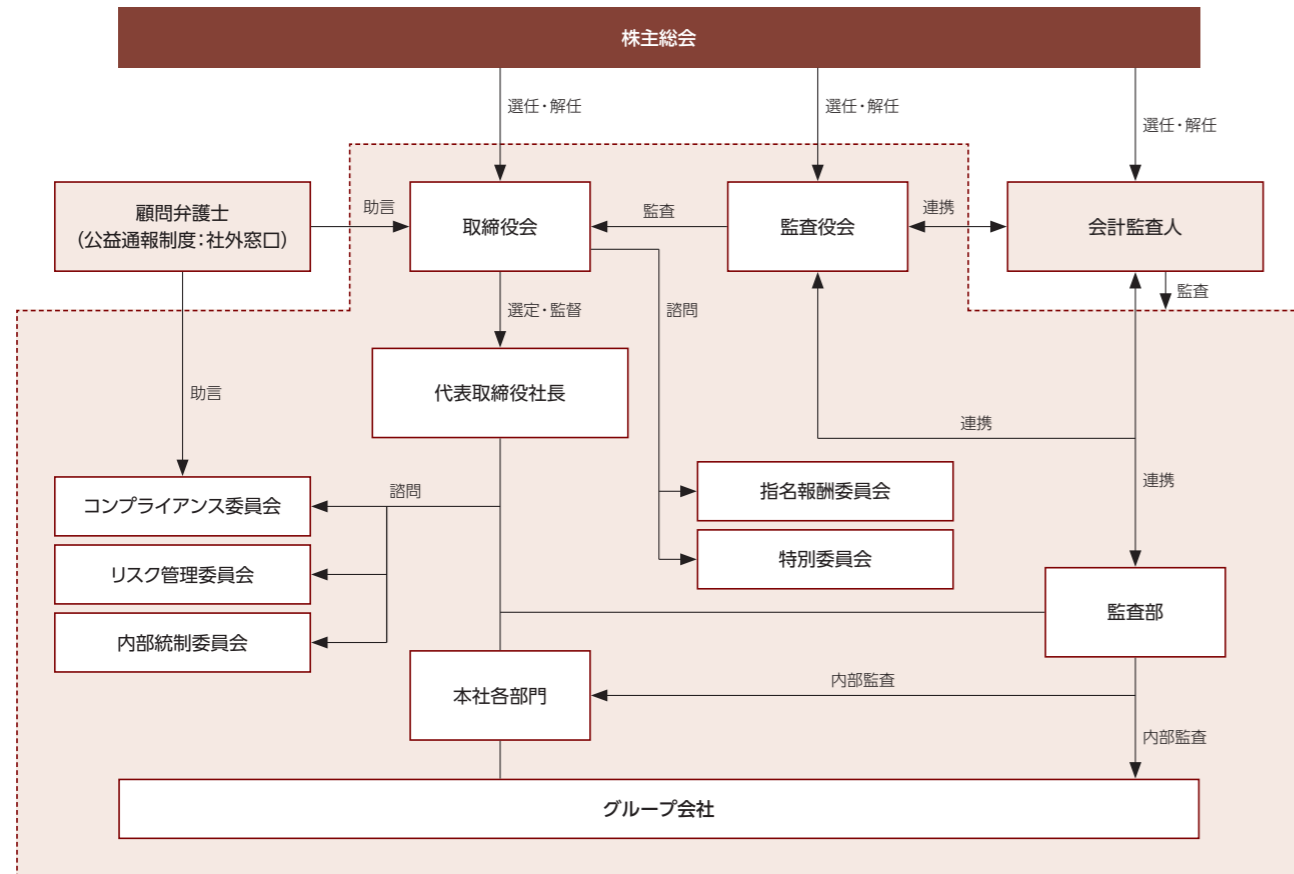
独立社外取締役のみで構成し、取締役会の諮問により支配株主との取引を適切に監視・監督する

コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」となることをビジョンに掲げ、グループの持つ経営資源とノウハウの有効活用、企画開発力の融合などにより、新たな価値創造を最大限発揮できる体制を確立することで、世界中の人々の豊かな暮らしの実現に貢献する企業を目指してまいります。そのため、長期的、継続的な企業価値の最大化を実現するうえで、コーポレート・ガバナンスの強化が重要な経営課題であると認識しております。

当社グループは、持株会社である当社のもとに事業を展開する事業会社を置く体制をとっております。当社は、グループの一元的なガバナンスの中心にあり、グループ全体の最適化を図るための企画・運営・管理等を行い、グループ全体の経営を統括することにより、すべてのステークホルダーにとっての企業価値最大化に努めてまいります。

コーポレート・ガバナンス体制の模式図



企業統治の体制の概要及び当該企業統治の体制を採用する理由

当社グループにおきましては、持株会社である当社が経営方針の策定並びに各事業及び支援機能に係るモニタリングを担い、各事業子会社が事業方針の策定及び各施策の遂行を担っております。これらの体制を維持し、グループ全体の最適化を図るため、当社は以下の体制を採用しております。また、事業会社に関しましても、当社の指導の徹底により、同レベルの管理体制を構築し、当社グループ全体の管理体制をより強固なものにしております。

取締役会

当社の規模等に鑑み機動性を重視し、取締役会は取締役13名(うち社外取締役5名)の体制をとり、経営方針や重要な事業戦略を決定するとともに、取締役の職務執行を監督しております。

なお、手嶋雅夫氏、小林宏氏、佐藤辰男氏、小笠原倫明氏及び林文子氏は、社外取締役です。

監査役会

監査役会は監査役4名(常勤監査役1名、常勤監査役(社外)1名、社外監査役1名、監査役1名)の体制をとり、定期的に監査役会を開催しております。

内部監査

内部監査部門として監査部を設置し、グループ全体の業務活動全般に対してチェックを行い、内部牽制機能を働かせております。

会計監査人

会計監査につきましては会計監査人である有限責任あずさ監査法人に依頼しており、公正かつ適切な監査が実施されております。また、当社においても経営情報を正確かつ迅速に提供することで、公正不偏な立場から監査が実施される環境整備に努めております。

監査役会及び会計監査人は必要に応じ、相互に情報及び意見の交換を行う等の連携強化により、監査体制の充実・向上を図っております。

執行役員制度

当社は、執行役員制度を導入し、迅速な経営判断と適切な職務執行を行える体制づくりに取り組んでおります。

弁護士

顧問弁護士と顧問契約に基づき法律問題について適宜アドバイスを受けております。

指名報酬委員会

少なくとも委員の過半数を独立社外取締役で構成する指名報酬委員会が、当社グループの取締役及び執行役員の名指しや報酬等に関して取締役会より諮問を受けた事項について審議を行い、取締役会に答申・提案を行っております。

特別委員会

委員を独立社外取締役で構成する特別委員会が、取締役会より諮問を受けた支配株主またはその子会社との重要な取引等に関する事項やその他取締役会が諮問する必要があると認められたガバナンスに関する重要事項について審議を行い、取締役会に答申・提案を行っております。

役員の報酬等

当社は役員報酬等の額またはその算定方法の決定に関する方針を定めており、その内容は次のとおりです。

基本方針

当社の取締役の報酬等は、企業価値の持続的な向上を図るインセンティブとして十分に機能するよう、株主利益と連動させ、個々の取締役の報酬等の決定に際しては、各取締役の職責を踏まえた適正な水準とすることを基本方針とする。具体的には、基本報酬(月額報酬)、業績連動報酬等(賞与)及び株式報酬により構成することを基本方針とする。

基本報酬(月額報酬)の個人別の報酬等の額の決定に関する方針(報酬等を与える時期または条件の決定に関する方針を含む)

当社の常勤取締役の基本報酬(月額報酬)は、毎月の固定報酬とし、役位、職責に応じて取締役会で定められる基準月額に、取締役会が定めた範囲内で代表取締役社長が行う各常勤取締役に対する考課を基に取締役会において決定する。

当社の非常勤取締役の基本報酬(月額報酬)は、毎月の固定報酬とし、常勤取締役の報酬とのバランスを考慮して取締役会において決定する。

業績連動報酬等並びに非金銭報酬等の内容及び額または数の算定方法の決定に関する方針(報酬等を与える時期または条件の決定に関する方針を含む)

当社の常勤取締役の業績連動報酬等(賞与)は、事業年度ごとの業績向上に対する意識を高めるため当社グループの

業績指標(KPI)を反映した金銭報酬とし、事業年度ごとの連結営業利益、連結経常利益または連結純利益の目標値に対する達成度合いに応じて算出された額と、報奨金支給基準に従いゲーム等の営業利益に応じて決定される報奨金の額の合計額を、毎年、一定の時期に取締役会の決議に基づき支給する。当社の非常勤取締役の業績連動報酬等(賞与)は、金銭報酬とし、毎年、一定の時期に取締役会において、当社の利益の状況を踏まえ支給の有無を判断し、基本報酬(月額報酬)を基準として決定した額を支給する。

当社の取締役の非金銭報酬等は、ストックオプションとしての新株予約権とし、取締役会の決定により、2年に1回を目途に支給する。常勤取締役の非金銭報酬等は、役職と業績を考慮して決定する。非常勤取締役の非金銭報酬等は、役職に基づいて決定する。

基本報酬の額、業績連動報酬等の額または非金銭報酬等の額の取締役の個人別の報酬等の額に対する割合の決定に関する方針

当社の取締役の種類別の報酬割合については、基本報酬を基礎として当社と同程度の事業規模や関連する業種・業態に属する企業をベンチマークとする報酬水準を参考として決定する。また、常勤取締役については業績連動報酬等(賞与)を支給することにより企業価値と報酬との関連をより強くするものとし、上位の役位ほど基本報酬以外の割合が高まる構成とする。

取締役の個人別の報酬等の内容についての決定に関する事項

個人別の報酬等の内容及び額については、取締役会決議により決定する。少なくとも委員の半数を独立社外取締役で構成する指名報酬委員会が、取締役会により諮問を受けた事項について審議し、取締役会に答申・提案を行い、最終的には、指名報酬委員会の答申・提案を踏まえて、取締役個々の職務と責任に応じて、各取締役の個人別の報酬等を取締役会において決定するものとする。

また、その決定方法は、株主総会において決議いただいた報酬限度額の範囲内で、「役員及び役員待遇の処遇に関するグ

ループ内規」の定めに基づき、毎年の業績評価によって月額報酬と賞与を算出しております。そのうえで、少なくとも委員の半数を独立社外取締役で構成する指名報酬委員会が、取締役会より諮問を受けた事項について審議を行い、取締役会に答申・提案を行っております。最終的には、指名報酬委員会の答申・提案を踏まえて、取締役個々の職務と責任に応じて各取締役の報酬を取締役に決定しております。

当社の役員報酬等に関する株主総会の決議年月日は2021年6月17日であり、決議の内容は、取締役の報酬限度額を年額1,100百万円以内(うち社外取締役分100百万円以内。ただし、使用人分の給与は含まない)とするものです。

役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額及び対象となる役員の員数

区分	役職	報酬等の種類別の総額(百万円)					対象となる役員の員数(人)
		基本報酬	ストックオプション	賞与	その他	左記のうち、非金銭報酬等	
取締役(社外取締役を除く)	787	393	17	375	0	17	8
監査役(社外監査役を除く)	12	11	—	1	0	—	2
社外役員	44	35	4	3	0	4	7

(注)1. 使用人兼務取締役はありません。
2. 取締役(社外取締役を除く)に対する非金銭報酬等の総額の内訳は、ストックオプション17百万円です。
3. 社外役員に対する非金銭報酬等の総額の内訳は、ストックオプション4百万円です。
4. 上記には、令和3年6月17日開催の第12回定時株主総会終結の時をもって退任した社外監査役1名を含んでおります。

報酬等の総額が1億円以上である者の報酬等の総額等

氏名	役員区分	会社区分	報酬等の種類別の額(百万円)					報酬等の総額(百万円)
			基本報酬	ストックオプション	賞与	その他	左記のうち、非金銭報酬等	
襟川 恵子	取締役	提出会社	75	2	96	0	2	175
襟川 陽一	取締役	提出会社	85	3	108	0	3	197
鯉沼 久史	取締役	提出会社	74	2	93	0	2	170

(注)1. 襟川恵子に対する非金銭報酬等の総額の内訳は、ストックオプション2百万円です。
2. 襟川陽一に対する非金銭報酬等の総額の内訳は、ストックオプション3百万円です。
3. 鯉沼久史に対する非金銭報酬等の総額の内訳は、ストックオプション2百万円です。

内部統制システムの整備状況

当社グループでは、業務全般にわたる諸規則を網羅的に整備、文書化しており、この諸規則のもとで各役職員が権限と責任を持って業務を遂行しております。

また、取締役会において、会社法第362条第4項第6号並びに会社法施行規則第100条第1項及び第3項に規定された「取締役の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制その他株式会社の業務の適正を確保するための体制」いわゆる内部統制システムの基本方針を下記のとおり決議し、内部統制システムの整備に努めております。

1. 当社グループの役職員の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制
2. 当社の取締役の職務の執行に係る情報の保存及び管理に関する体制
3. 当社グループの損失の危険の管理に関する規程その他の体制
4. 当社グループ各社の取締役等の職務の執行が効率的に行われることを確保するための体制
5. 当社の子会社の取締役等の職務の執行に係る当社への報告に関する体制
6. 当社グループにおける業務の適正を確保するための体制
7. 当社の監査役がその職務を補助すべき使用人を置くことを求めた場合における当該使用人に関する事項、当該使用人の当社の取締役からの独立性に関する事項及び当該使用人に対する指示の実効性の確保に関する事項
8. 当社グループの役職員が当社の監査役に報告をするための体制その他の監査役への報告に関する体制
9. 当社の監査役へ報告をした者が当該報告をしたことを理由として不利な取扱いを受けないことを確保するための体制
10. 当社の監査役の職務の執行について生ずる費用の前払又は償還の手続その他の当該職務の執行について生ずる費用又は債務の処理に係る方針に関する事項
11. その他当社の監査役の監査が実効的に行われることを確保するための体制
12. 反社会的勢力排除に向けた基本的な考え方及びその整備状況

リスク管理体制の整備の状況

当社では、コンプライアンス担当取締役をリスク管理の統括責任者として任命し、また、リスク管理委員会を設置し、全社一元的なリスクの管理を行うことで、関係部門間での情報共有、相互協力、的確な判断及び迅速な対応に努めております。具体的には、業務執行におけるリスクに関する事項・情報は、定期的開催される会議にて報告され、報告された事項・情報が会社

の存続に重大な影響を与える可能性の有無等を判断のうえ、必要に応じて対策本部を設置のうえ、必要な調査、対応及び再発防止策の検討・実施が行われます。

これらの状況は取締役会に報告・承認され、必要な対処の社内外への指示、関係機関への報告、情報開示を迅速に行う体制を構築しております。

事業等のリスクについて

投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。なお、文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものです。

当社グループは、これらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ですが、当社に関する投資判断は、本項及び本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があります。また、以下の記載は当社への投資に関連するリスクをすべて網羅するものではないことをご留意ください。

(1) 市場環境の変化について

ゲーム業界においては、コンテンツを提供するプラットフォームの多様化、高性能化が進むとともに、技術革新やユーザー層の嗜好変化が早く、これらに応じた新商品・新サービスの導入が相次いでおります。また近年では、インターネットをはじめとした他のエンタテインメント業種との競争が激化しております。当社グループは、急速な技術革新へ柔軟に対応する体制をとり、独創性の高い、高品質なコンテンツをタイムリーに開発・販売することにより、他社との差別化及び安定収益化を確保する方針です。しかしながら、市場環境の変化への対応が十分ではない場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

(2) 製品発売時期による経営成績の短期的な変動について

当社グループは、新規タイトルの創出による特定タイトルへの依存度低下、最適な製品発売時期を見据えた開発スケジュールの管理の徹底により、年間ベースでの業績目標を達成すべく努力しております。しかしながら、自然災害、市場動向、またはやむをえない開発スケジュールの変更等による製品発売時期変動のため、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

(3) 海外事業展開について

当社グループは、海外での事業展開を積極的に進めておりますが、各国の法規制、政治・社会情勢、為替変動等によるリスクが発生した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

(4) 個人情報の管理について

当社グループは、ユーザーに関する個人情報を取得しており、厳正に管理しております。しかしながら、個人情報の流出等の問題が発生した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

(5) 知的財産権について

当社グループは、保有する知的財産権が他者から侵害されないよう保護に努め、また、当社グループの製品・サービスが、他者の知的財産権を侵害しないよう十分に留意しております。しかしながら、侵害の可能性について第三者との間で疑義や係争等が生じた場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

(6) 法的規制について

アミューズメント事業におきましては、「風俗営業等の規制及び適正化等に関する法律」、関連する政令及び条例により規制を受けております。今後、これらの法令に重大な改廃があった場合、または新たな法令が制定・施行された場合には、当社グループの経営成績に影響を与える可能性があります。

(7) 有価証券の保有について

当社グループでは、エンタテインメント事業等の開発投資、事業投資に対処するために、現預金や換金性の高い有価証券を保有しております。これらの資産は国内外の株式や債券等に投資し、安全かつ効率的な資金運用を行っております。運用の意思決定やポートフォリオの設定は内部統制に基づく社内規程に従って行いリスクの管理に努めておりますが、株式及び債券市場、為替相場、経済情勢等が急激に変動した場合には、保有する有価証券の減損や評価損が発生し、当社グループの経営成績や財政状態に影響を与える可能性があります。

(8) 情報システムについて

当社グループは、業務運営に必要な情報システムについて適正に管理し効率的な運用を図っておりますが、予期せぬコンピュータウィルス、サイバー攻撃、ソフトウェアまたはハードウェアの障害、災害などにより情報システムが機能しなくなった場合には、当社グループの経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

取締役



代表取締役会長
襟川 恵子
1949年1月3日生

1978年 7月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエーテックモゲームス)専務取締役
2009年 4月 当社取締役
2013年 6月 当社代表取締役会長(現任)
2014年 6月 TECMO KOEI EUROPE LIMITED(現 KOEI TECMO EUROPE LIMITED) Board Director(現任)
2015年 4月 株式会社コーエーテックモゲームス取締役名譽会長(現任)
2020年 4月 株式会社光優ホールディングス代表取締役会長(現任)
2021年 1月 株式会社コーエーテックモウェア取締役名譽会長(現任)
株式会社コーエーテックモネット取締役名譽会長(現任)
2021年 6月 ソフトバンクグループ株式会社社外取締役(現任)



代表取締役社長
襟川 陽一
1950年10月26日生

1978年 7月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエーテックモゲームス)設立
代表取締役社長
2009年 4月 当社取締役
2010年11月 当社代表取締役社長(現任)
2015年11月 株式会社光優ホールディングス代表取締役社長(現任)
2018年 4月 株式会社コーエーテックモウェア取締役名譽会長(現任)
株式会社コーエーテックモネット代表取締役会長(現任)
2020年 4月 KOEI TECMO AMERICA Corporation Board Director Chairman and CEO(現任)
KOEI TECMO EUROPE LIMITED Board Director Chairman and CEO(現任)
2021年 4月 株式会社コーエーテックモゲームス代表取締役会長(CEO)(現任)



代表取締役副社長
鯉沼 久史
1971年10月2日生

1994年 4月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエーテックモゲームス)入社
2009年 6月 当社執行役員
2018年 4月 株式会社コーエーテックモウェア代表取締役会長(現任)
株式会社コーエーテックモネット代表取締役社長(現任)
2020年 4月 KOEI TECMO AMERICA Corporation Board Director President and COO(現任)
KOEI TECMO EUROPE LIMITED Board Director President and COO(現任)
2021年 4月 当社代表取締役副社長(現任)
株式会社コーエーテックモゲームス代表取締役社長(COO)(現任)



取締役
早矢仕 洋介
1979年2月9日生

2001年 4月 テクモ株式会社入社
2018年 6月 当社取締役(現任)
2021年 4月 株式会社コーエーテックモゲームス
取締役副社長(現任)



取締役
専務執行役員CFO管理本部長
浅野 健二郎
1960年7月24日生

2002年 5月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエー
テックモゲームス)入社 執行役員
2008年 1月 KOEI Corporation
(現 KOEI TECMO AMERICA Corporation)
Board Director(現任)
2009年 4月 当社執行役員CFO
2017年 4月 株式会社コーエーテックモゲームス
取締役(現任)
2018年 6月 当社取締役専務執行役員CFO
管理本部長(現任)



取締役
阪口 一芳
1958年2月20日生

2003年 3月 テクモウェア株式会社
(現 株式会社コーエーテックモウェア)取締役
2006年 1月 テクモウェア株式会社
(現 株式会社コーエーテックモウェア)
代表取締役社長(現任)
2009年 4月 当社取締役(現任)
株式会社コーエー(現 株式会社コーエー
テックモゲームス)取締役(現任)



取締役
襟川 芽衣
1976年4月30日生

2010年 6月 株式会社コーエーテックモゲームス監査役
2013年 7月 株式会社コーエーテックモゲームス取締役(現任)
2015年 6月 当社取締役(現任)
2020年 4月 株式会社光優ホールディングス専務取締役(現任)



取締役顧問
柿原 康晴
1970年12月30日生

2001年 6月 テクモ株式会社監査役
2009年 4月 当社代表取締役会長
2013年 6月 株式会社コーエーテックモゲームス
取締役顧問(現任)
当社取締役顧問(現任)



取締役
手嶋 雅夫
1957年11月18日生

1982年 4月 株式会社博報堂入社
2001年 2月 ティー・アンド・ティー株式会社
代表取締役社長(現任)
2014年 6月 当社社外取締役(現任)
2015年 5月 株式会社ゼットン社外取締役(現任)
2017年 7月 株式会社LIVNEX社外取締役(現任)



取締役
小林 宏
1957年4月5日生

1980年 4月 野村證券株式会社入社
1991年 4月 株式会社スクウェア
(現 株式会社スクウェア・エニックス)取締役
2000年 9月 株式会社ドワンゴ 代表取締役社長
2015年 6月 当社社外取締役(現任)



取締役
佐藤 辰男
1952年9月18日生

1986年 5月 株式会社角川メディア・オフィス取締役
2014年10月 カドカワ株式会社(現 株式会社KADOKAWA)
代表取締役社長
2015年 6月 カドカワ株式会社(現 株式会社KADOKAWA)
代表取締役会長
2018年 6月 当社社外取締役(現任)



取締役
小笠原 倫明
1954年1月29日生

1976年 4月 郵政省(現 総務省)入省
2012年 9月 総務事務次官
2015年 6月 株式会社大和証券グループ本社
社外取締役(現任)
2021年 6月 当社社外取締役(現任)



取締役
林 文子
1946年5月5日生

1999年 2月 ファーレン東京株式会社(現 フォルクスワーゲン
ジャパン販売株式会社) 代表取締役社長
2003年 8月 ビー・エム・ダブリュー東京株式会社
代表取締役社長
2005年 5月 株式会社ダイエー代表取締役会長兼CEO
2008年 6月 東京日産自動車販売株式会社
(現日産東京販売株式会社)代表取締役社長
2009年 8月 横浜市長
2014年 4月 指定都市市長会会長
2022年 6月 当社社外取締役(現任)

監査役

常勤監査役

福井 清之助

1953年11月10日生

1988年 6月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエーテックモゲームス)入社
2009年 6月 当社執行役員
2017年 6月 当社常勤監査役(現任)
株式会社コーエーテックモゲームス監査役(現任)
株式会社コーエーテックモネット監査役(現任)
株式会社コーエーテックモウェア監査役(現任)

常勤監査役

木村 正樹

1958年12月1日生

1988年 2月 株式会社横浜銀行入行
2014年 6月 当社常勤監査役(現任)

監査役

森島 悟

1947年1月2日生

2000年12月 株式会社コーエー(現 株式会社コーエーテックモゲームス)入社
2009年 4月 当社常勤監査役
2017年 6月 当社監査役(現任)

監査役

高野 健吾

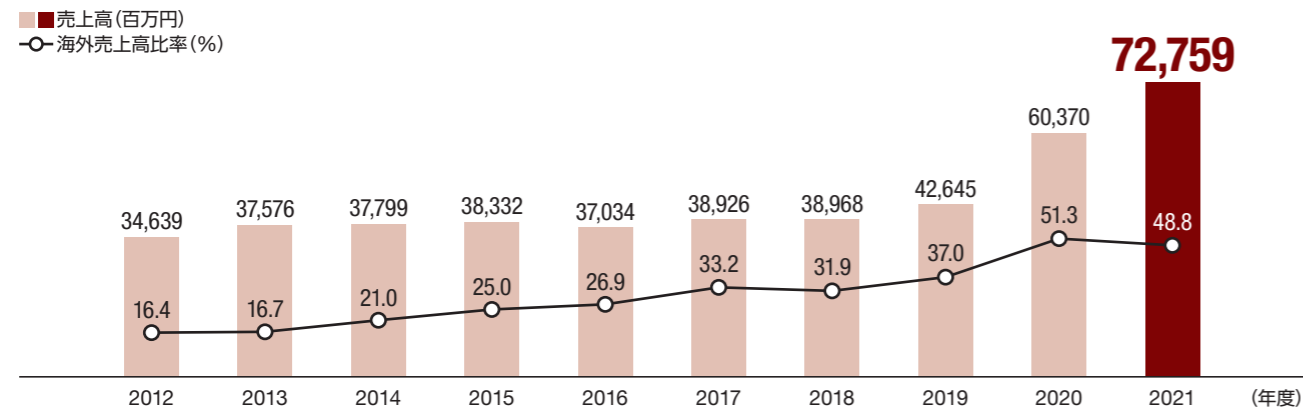
1957年8月10日生

1980年 4月 株式会社横浜銀行入行
2019年 6月 横浜魚類株式会社社外監査役(現任)
アツギ株式会社社外監査役(現任)
2021年 6月 当社監査役(現任)

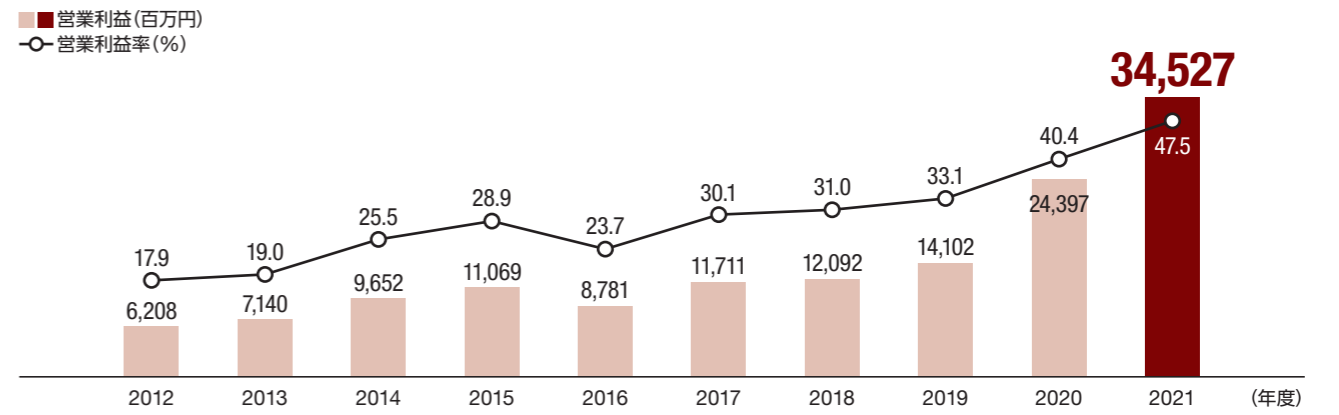
各役員のスキルマトリックス

氏名	役職	主な経験や専門性							
		企業経営	ガバナンス / リスク マネジメント	ファイナンス / 会計	SDGs/ サステナビリティ / 多様性	エンタテインメント事業		アミューズメント 事業	不動産事業
						IPの創造	IPの展開	アミューズメント 施設/SP	不動産管理 / 運用
襟川 恵子	代表取締役会長	●	●	●	●	●	●		●
襟川 陽一	代表取締役社長	●	●	●	●	●	●		●
鯉沼 久史	代表取締役副社長	●	●			●	●	●	
早矢仕 洋介	取締役	●	●			●	●		
浅野 健二郎	取締役 専務執行役員CFO	●	●	●	●				●
阪口 一芳	取締役	●	●					●	
襟川 芽衣	取締役	●			●	●	●		●
柿原 康晴	取締役顧問	●	●		●				
手嶋 雅夫	取締役 (独立社外役員)	●			●				
小林 宏	取締役 (独立社外役員)	●	●						
佐藤 辰男	取締役 (独立社外役員)	●	●		●				
小笠原 倫明	取締役 (独立社外役員)		●		●				
林 文子	取締役 (独立社外役員)	●	●		●				

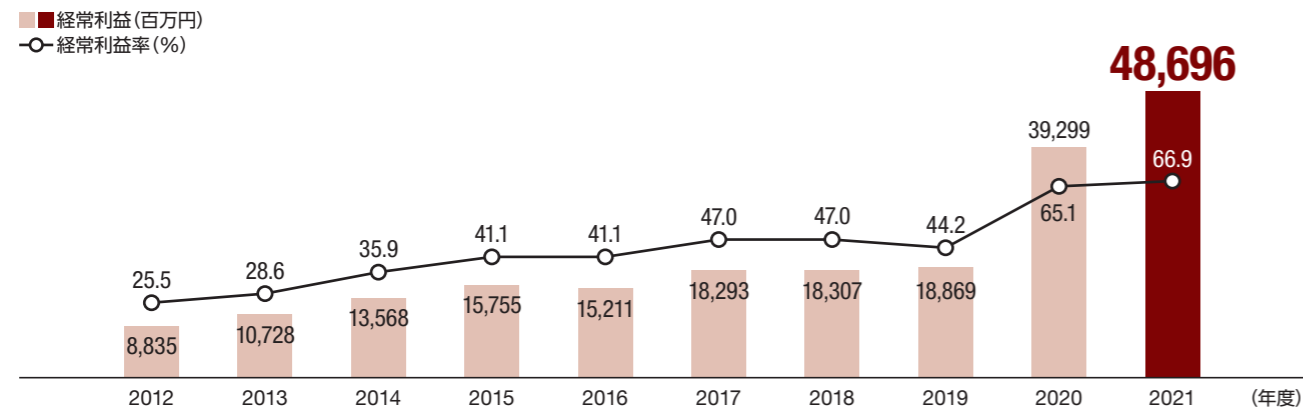
売上高



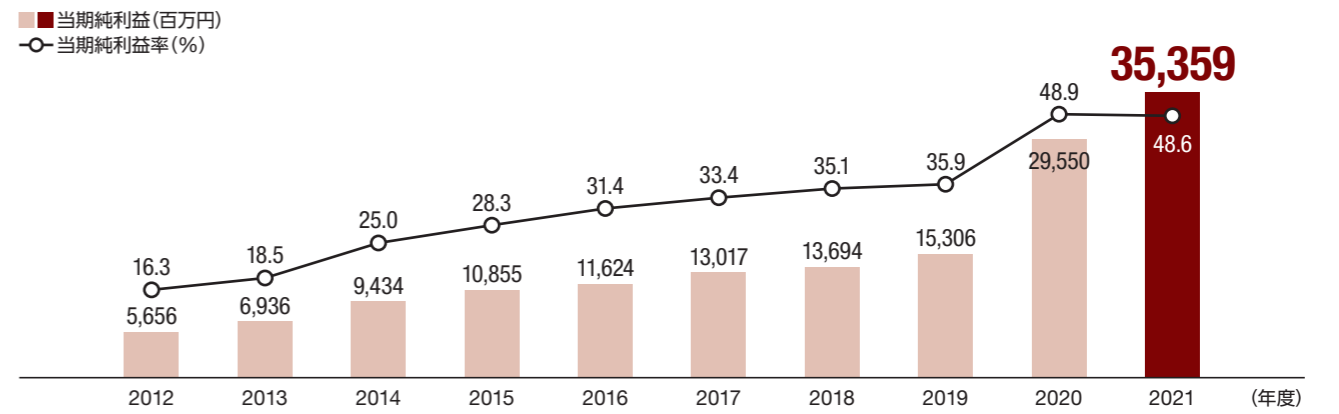
営業利益



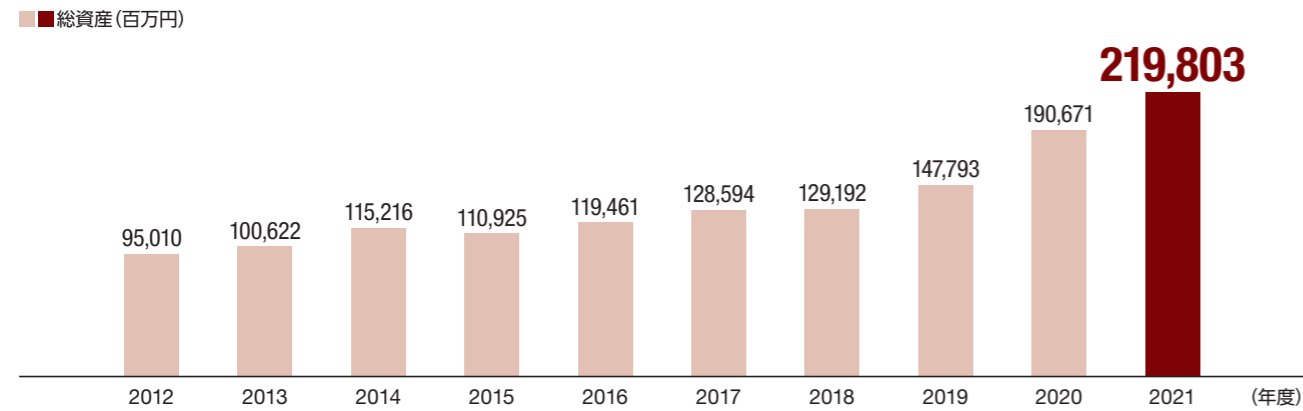
経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益



総資産



(百万円)

	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
会計年度										
売上高	34,639	37,576	37,799	38,332	37,034	38,926	38,968	42,645	60,370	72,759
営業利益	6,208	7,140	9,652	11,069	8,781	11,711	12,092	14,102	24,397	34,527
経常利益	8,835	10,728	13,568	15,755	15,211	18,293	18,307	18,869	39,299	48,696
税金等調整前当期純利益	8,779	10,691	13,715	15,573	15,211	18,293	18,307	20,247	39,174	48,638
親会社株主に帰属する当期純利益	5,656	6,936	9,434	10,855	11,624	13,017	13,694	15,306	29,550	35,359
設備投資	292	1,862	4,858	432	8,669	3,853	240	14,630	1,542	1,375
減価償却費	930	894	921	846	714	701	734	752	1,547	1,555
研究開発費	671	550	639	650	728	962	780	1,026	1,171	759

会計年度末										
総資産	95,010	100,622	115,216	110,925	119,461	128,594	129,192	147,793	190,671	219,803
純資産	81,623	88,788	100,672	98,706	106,516	116,242	119,284	122,346	165,129	138,101

キャッシュ・フロー										
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,170	7,265	10,357	10,935	9,890	10,389	9,597	9,748	29,726	24,819
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,079	△8,585	△7,579	△6,138	△3,935	△9,984	△1,496	△10,496	△12,291	△ 13,168
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,994	△2,787	△3,045	△4,746	△5,082	△5,533	△7,730	6,906	△19,396	△ 4,561
フリー・キャッシュ・フロー	10,091	△1,320	2,778	4,797	5,955	405	8,101	△748	17,435	11,651
現金及び現金同等物期末残高	15,107	11,764	11,874	11,270	11,745	6,540	6,968	12,803	11,439	19,503

1株当たり情報										
1株当たり当期純利益(円)	34.85	42.66	57.88	66.20	70.81	79.00	83.08	92.96	178.68	214.56
1株当たり純資産(円)	501.88	545.24	613.84	600.45	645.70	702.26	723.39	738.67	992.30	874.33
1株当たり配当額(円)	33.00	40.00	55.00	52.00	56.00	62.00	55.00	61.00	117.00	108.00
1株あたり配当額(株式分割調整後)(円)	17.63	21.37	29.40	33.36	35.90	39.74	42.29	46.94	89.88	108.00
配当性向(%)	50.6	50.1	50.8	50.4	50.7	50.3	50.9	50.5	50.3	50.3

(注)当社は2015年10月1日付で1株につき1.2株、2018年10月1日付で普通株式1株につき1.2株、2021年4月1日付で普通株式1株につき1.3株の株式分割を行っています。
当該の株式分割が2012年度に実施されたと仮定し、1株当たり当期純利益、1株当たり純資産、1株当たり配当額(株式分割調整後)を算定しております。

その他指標										
営業利益率(%)	17.9	19.0	25.5	28.9	23.7	30.1	31.0	33.1	40.4	47.5
ROE(%)	7.4	8.1	10.0	10.9	11.4	11.7	11.7	12.7	20.6	23.4
ROA(%)	10.1	11.0	12.6	13.9	13.2	14.8	14.2	13.6	23.2	23.7
自己資本比率(%)	85.9	88.2	87.3	88.8	89.0	90.1	92.0	82.5	86.4	62.6
従業員数(外、平均臨時雇用者数)(名)	1,413(314)	1,455(285)	1,497(308)	1,570(305)	1,654(309)	1,737(310)	1,757(330)	1,835(369)	1,983(458)	2,063(446)

連結貸借対照表

	(百万円)	
	2020年度	2021年度
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,995	20,235
受取手形及び売掛金	11,253	—
売掛金及び契約資産	—	13,072
有価証券	5,238	25,185
商品及び製品	161	38
仕掛品	113	112
原材料及び貯蔵品	70	77
その他	4,916	13,365
貸倒引当金	△9	△11
流動資産合計	33,739	72,075
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	24,409	22,270
土地	14,930	14,093
建設仮勘定	42	82
その他(純額)	1,399	1,399
有形固定資産合計	40,781	37,846
無形固定資産		
その他	240	275
無形固定資産合計	240	275
投資その他の資産		
投資有価証券	113,176	102,940
繰延税金資産	212	881
退職給付に係る資産	1,228	1,824
その他	1,291	4,749
貸倒引当金	—	△790
投資その他の資産合計	115,909	109,605
固定資産合計	156,931	147,727
資産合計	190,671	219,803

	(百万円)	
	2020年度	2021年度
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	300	520
未払金	5,388	9,646
未払法人税等	6,332	6,470
賞与引当金	1,633	1,928
役員賞与引当金	318	389
返品調整引当金	0	—
売上値引引当金	117	—
ポイント引当金	0	—
受注損失引当金	35	—
その他	6,894	13,660
流動負債合計	21,022	32,616
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	—	48,146
繰延税金負債	3,808	156
その他	710	782
固定負債合計	4,519	49,085
負債合計	25,541	81,701
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	27,833	28,006
利益剰余金	110,529	130,954
自己株式	△1,364	△39,393
株主資本合計	151,999	134,567
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	14,596	3,548
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	1,174	2,418
退職給付に係る調整累計額	171	271
その他の包括利益累計額合計	12,827	3,122
新株予約権	303	411
純資産合計	165,129	138,101
負債純資産合計	190,671	219,803

連結損益計算書

	(百万円)	
	2020年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	2021年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
売上高	60,370	72,759
売上原価	21,298	22,156
売上総利益	39,071	50,602
販売費及び一般管理費	14,673	16,075
営業利益	24,397	34,527
営業外収益		
受取利息	4,955	5,606
受取配当金	1,166	981
投資有価証券売却益	10,649	23,471
為替差益	236	393
有価証券償還益	76	1,230
デリバティブ評価益	1,792	1,869
その他	526	399
営業外収益合計	19,403	33,952
営業外費用		
投資有価証券評価損	48	469
投資有価証券売却損	2,453	6,378
有価証券償還損	560	3,004
デリバティブ評価損	1,297	8,920
その他	142	1,009
営業外費用合計	4,502	19,783
経常利益	39,299	48,696
特別利益		
補助金収入	—	2,949
特別利益合計	—	2,949
特別損失		
減損損失	—	146
固定資産圧縮損	—	2,860
新型コロナウイルス感染症による損失	124	—
特別損失合計	124	3,007
税金等調整前当期純利益	39,174	48,638
法人税、住民税及び事業税	9,865	12,723
法人税等調整額	△241	555
法人税等合計	9,624	13,279
当期純利益	29,550	35,359
親会社株主に帰属する 当期純利益	29,550	35,359

連結包括利益計算書

	(百万円)	
	2020年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	2021年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
当期純利益	29,550	35,359
その他の包括利益		
その他有価証券 評価差額金	17,655	△11,047
為替換算調整勘定	1,043	1,243
退職給付に係る調整額	757	100
その他の包括利益合計	19,456	△9,704
包括利益	49,007	25,655
(内訳)		
親会社株主に係る 包括利益	49,007	25,655

連結株主資本等変動計算書

	2020年度(自2020年4月1日 至2021年3月31日)											新株 予約権	純資産 合計
	株主資本					その他の包括利益累計額							
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己 株式	株主 資本合計	その他 有価証券 評価差額金	土地 再評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付 に係る 調整累計額	その他の 包括利益 累計額合計			
当期首残高	15,000	26,881	88,758	△2,036	128,602	△3,058	△3,115	130	△586	△6,629	373	122,346	
会計方針の変更 による累積的影 響額												—	
会計方針の変更を 反映した当期首残高	15,000	26,881	88,758	△2,036	128,602	△3,058	△3,115	130	△586	△6,629	373	122,346	
当期変動額													
剰余金の配当			△7,748		△7,748							△7,748	
親会社株主に 帰属する 当期純利益			29,550		29,550							29,550	
自己株式の取得				△16	△16							△16	
自己株式の処分		952		688	1,641							1,641	
連結子会社の 決算期変更 に伴う増減			△31		△31							△31	
株主資本以外の 項目の当期 変動額(純額)						17,655		1,043	757	19,456	△69	19,386	
当期変動額合計	—	952	21,770	672	23,396	17,655	—	1,043	757	19,456	△69	42,783	
当期末残高	15,000	27,833	110,529	△1,364	151,999	14,596	△3,115	1,174	171	12,827	303	165,129	

	2021年度(自2021年4月1日 至2022年3月31日)											新株 予約権	純資産 合計
	株主資本					その他の包括利益累計額							
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己 株式	株主 資本合計	その他 有価証券 評価差額金	土地 再評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付 に係る 調整累計額	その他の 包括利益 累計額合計			
当期首残高	15,000	27,833	110,529	△1,364	151,999	14,596	△3,115	1,174	171	12,827	303	165,129	
会計方針の変更 による累積的影 響額			15		15							15	
会計方針の変更を 反映した当期首残高	15,000	27,833	110,544	△1,364	152,014	14,596	△3,115	1,174	171	12,827	303	165,145	
当期変動額													
剰余金の配当			△14,949		△14,949							△14,949	
親会社株主に 帰属する 当期純利益			35,359		35,359							35,359	
自己株式の取得				△38,529	△38,529							△38,529	
自己株式の処分		172		499	672							672	
連結子会社の 決算期変更 に伴う増減												—	
株主資本以外の 項目の当期 変動額(純額)						△11,047	—	1,243	100	△9,704	107	△9,596	
当期変動額合計	—	172	20,409	△38,029	△17,446	△11,047	—	1,243	100	△9,704	107	△27,043	
当期末残高	15,000	28,006	130,954	△39,393	134,567	3,548	△3,115	2,418	271	3,122	411	138,101	

連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)

	2020年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	2021年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	39,174	48,638
減価償却費	1,547	1,555
減損損失	—	146
受注損失引当金の増減額(△は減少)	35	△35
貸倒引当金の増減額(△は減少)	4	△1
役員賞与引当金の増減額(△は減少)	91	71
賞与引当金の増減額(△は減少)	438	284
訴訟損失引当金の増減額(△は減少)	△181	—
受取利息及び受取配当金	△6,122	△6,588
補助金収入	—	△2,949
固定資産圧縮損	—	2,860
投資有価証券評価損益(△は益)	48	469
投資有価証券売却損益(△は益)	△8,195	△17,092
有価証券償還損益(△は益)	483	1,774
デリバティブ評価損益(△は益)	△495	7,051
有形固定資産売却損益(△は益)	△50	△4
為替差損益(△は益)	△31	△64
新型コロナウイルス感染症による損失	124	—
売上債権の増減額(△は増加)	792	△1,690
棚卸資産の増減額(△は増加)	△187	118
仕入債務の増減額(△は減少)	△1,398	155
未払金の増減額(△は減少)	2,463	△1,641
未収消費税等の増減額(△は増加)	681	—
未払消費税等の増減額(△は減少)	2,024	△1,224
その他	1,773	745
小計	33,021	32,579
利息及び配当金の受取額	5,420	5,246
利息の支払額	△3	△0
新型コロナウイルス感染症による損失の支払額	△56	—
法人税等の還付額	1,424	3,044
法人税等の支払額	△10,080	△16,050
営業活動によるキャッシュ・フロー	29,726	24,819
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△956	△1,169
定期預金の払戻による収入	531	1,081
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△84,175	△146,630
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	73,883	134,709
有形固定資産の取得による支出	△1,520	△1,300
無形固定資産の取得による支出	△71	△51
有形固定資産の売却による収入	97	5
補助金の受取額	—	294
その他	△79	△108
投資活動によるキャッシュ・フロー	△12,291	△13,168
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	—	13,500
短期借入金の返済による支出	△13,000	△13,500
自己株式の処分による収入	1,406	543
自己株式の取得による支出	△16	△38,535
転換社債型新株予約権付社債の発行による収入	—	48,415
配当金の支払額	△7,738	△14,929
その他	△48	△54
財務活動によるキャッシュ・フロー	△19,396	△4,561
現金及び現金同等物に係る換算差額	634	974
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△1,327	8,063
現金及び現金同等物の期首残高	12,803	11,439
連結子会社の決算期変更に伴う現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△36	—
現金及び現金同等物の期末残高	11,439	19,503

非財務データ

平均勤続年数・平均年齢

年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
平均勤続年数(年)	10.1	10.2	10.4	10.7	10.9
平均年齢(歳)	36.2	36.3	36.4	35.8	35.9

離職率

年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
率(%)	5.4	5.6	4.9	3.1	4.2

ベースアップ

年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
アップ率(%)	0.3	1.7	1.7	0.9	1.7

※契約社員は含まない。

社員及び管理職における女性比率

年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
女性正社員比率(%)	22.1	21.7	21.8	21.5	21.6
女性管理職比率(%)	4.4	4.1	4.0	5.4	7.5

育児休暇取得率

年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
女性(%)	71.4	100.0	100.0	85.7	88.9
男性(%)	23.3	37.5	50.0	50.0	80.8

※契約社員は含まない。

※集計範囲: 国内6社(株式会社コーエーテックモホールディングス、株式会社コーエーテックモゲームス、株式会社コーエーテックモクオリティアシユアラソ、株式会社コーエーテックモウェーブ、株式会社コーエーテックモネット、CWS Brains株式会社の社員(正社員+契約社員))

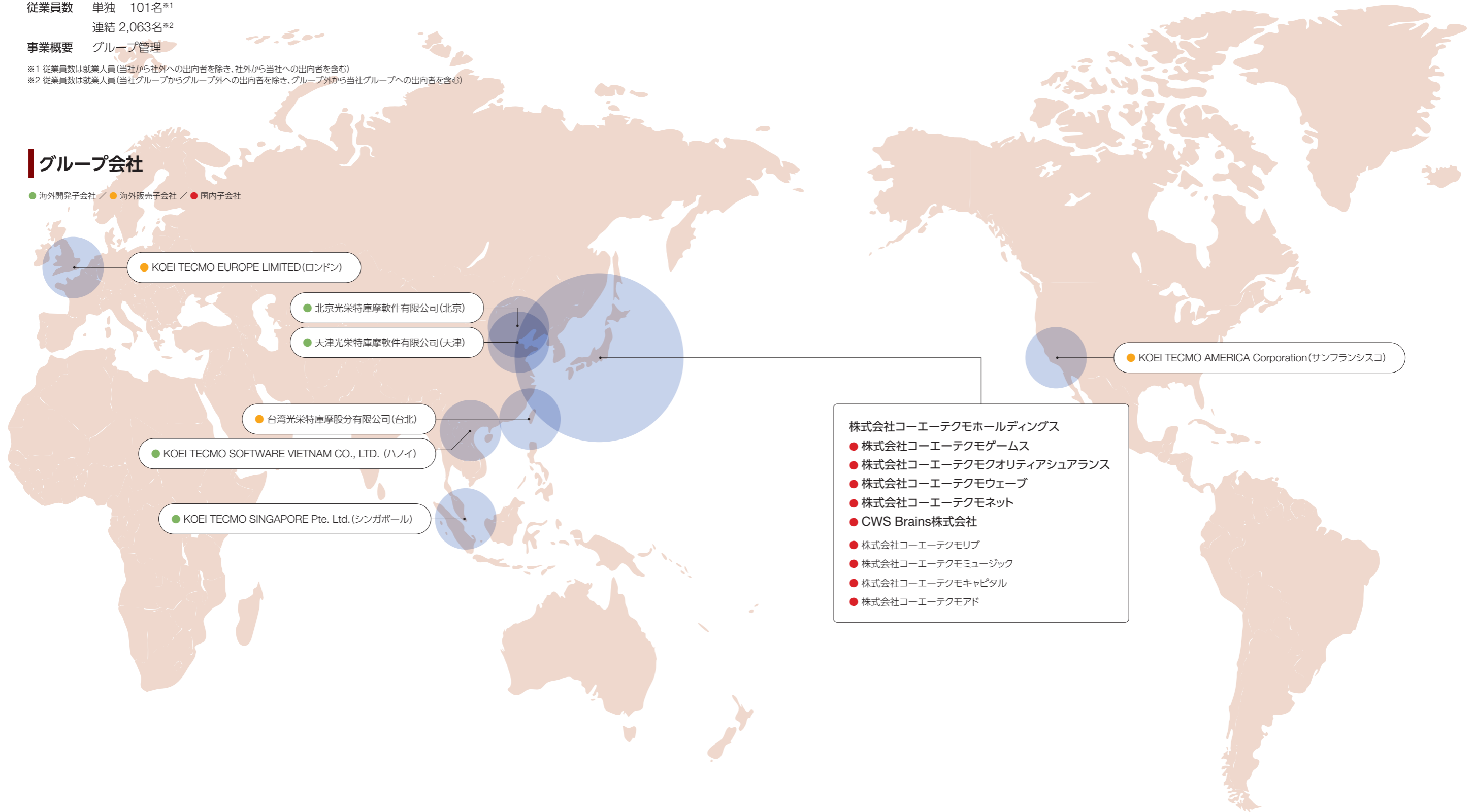
会社概要

商号 株式会社コーエーテックモホールディングス (英文名称 KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.)
 資本金 150億円
 所在地 日吉本社:〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12
 設立年月日 2009年4月1日
 従業員数 単独 101名^{*1}
 連結 2,063名^{*2}
 事業概要 グループ管理

※1 従業員数は就業人員(当社から社外への出向者を除き、社外から当社への出向者を含む)
 ※2 従業員数は就業人員(当社グループからグループ外への出向者を除き、グループ外から当社グループへの出向者を含む)

グループ会社

● 海外開発子会社 / ● 海外販売子会社 / ● 国内子会社



- 株式会社コーエーテックモホールディングス
- 株式会社コーエーテックモゲームス
 - 株式会社コーエーテックモオリエティアシュアランス
 - 株式会社コーエーテックモウェーブ
 - 株式会社コーエーテックモネット
 - CWS Brains株式会社
 - 株式会社コーエーテックモリブ
 - 株式会社コーエーテックモミュージック
 - 株式会社コーエーテックモキャピタル
 - 株式会社コーエーテックモアド

投資家情報

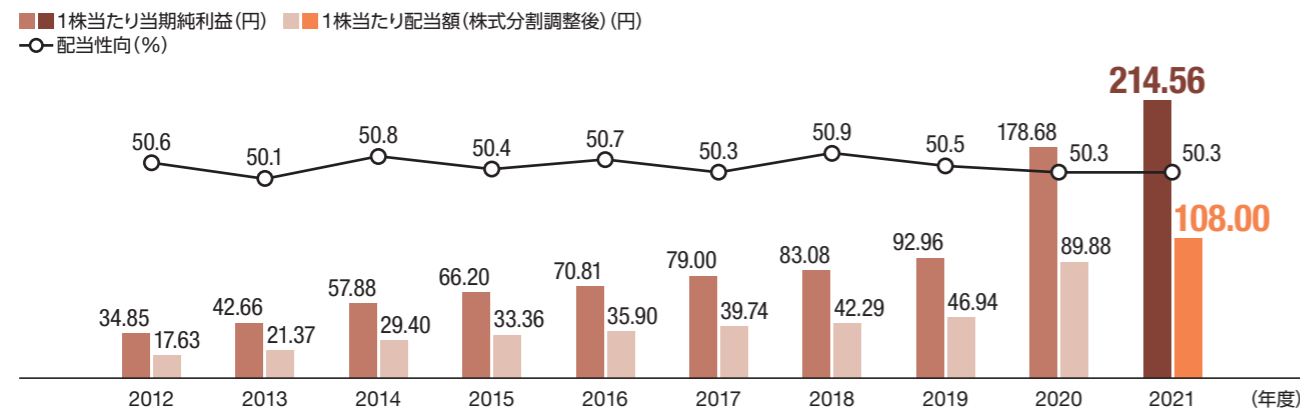
基本情報

発行可能株式総数	普通株式 350,000,000株
発行済株式総数	普通株式 168,048,462株 (2022年3月31日現在 自己株式を含む)
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
株主数	17,225名 (2022年3月31日現在)
証券コード	3635 (東証プライム)
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社

利益還元の基本方針

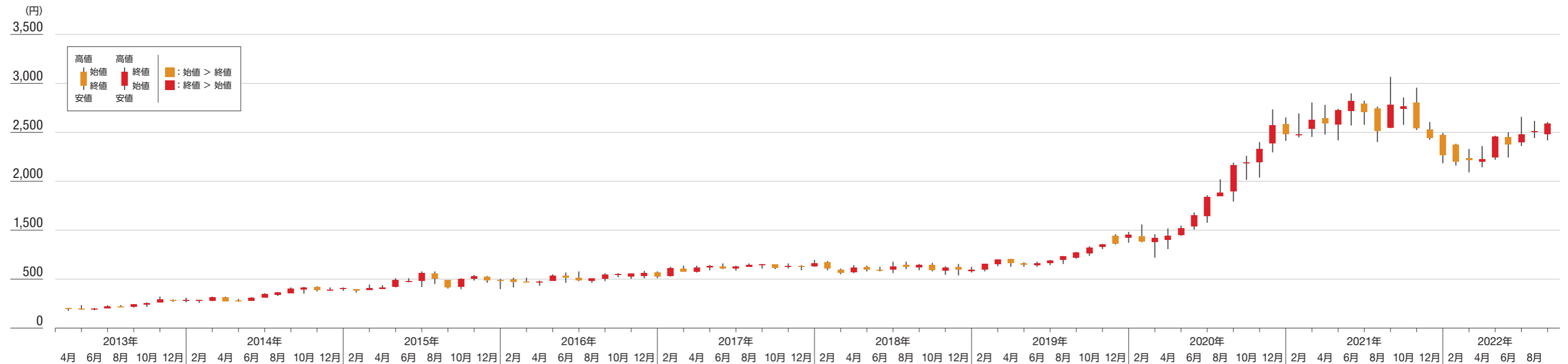
当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営上の最重要政策の一つとして位置付けており、利益還元の基本方針としては、「配当金に自社株買付けを加えた連結年間総配分性向50%、あるいは1株当たり年間配当50円」としております。

1株当たり配当額(株式分割調整後)・1株当たり当期純利益

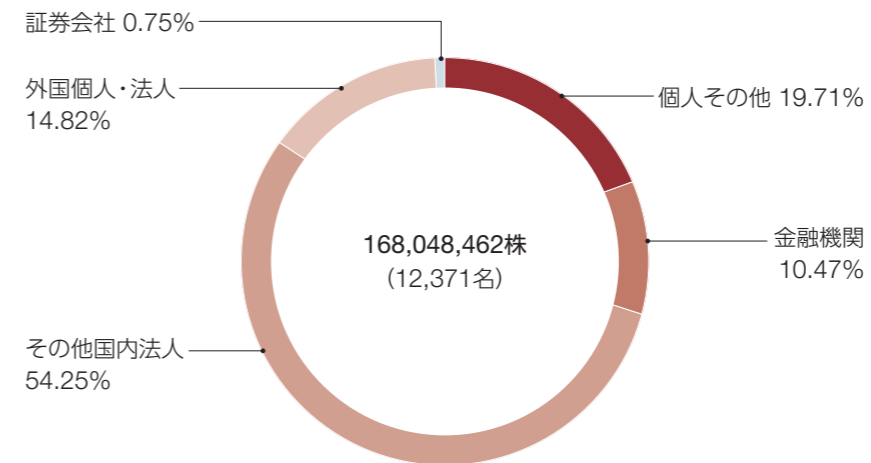


(注)当社は2015年10月1日付で1株につき1.2株、2018年10月1日付で普通株式1株につき1.2株、2021年4月1日付で普通株式1株につき1.3株の株式分割を行っています。当該の株式分割が2012年度に実施されたと仮定し、1株当たり当期純利益、1株当たり配当額(株式分割調整後)を算定しております。

株価の推移



所有者別株式数分布状況



大株主の状況

氏名または名称	所有株式数(株)	発行済株式(自己株式を除く)の総数に対する所有者株式数の割合(%)
株式会社光優ホールディングス	76,877,995	48.82
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,909,200	8.20
環境科学株式会社	11,298,285	7.17
JP MORGAN CHASE BANK 380815(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	8,989,830	5.71
襟川 陽一	3,579,117	2.27
襟川 恵子	3,464,675	2.20
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	3,065,500	1.95
THE BANK OF NEW YORK MELLON (INTERNATIONAL) LIMITED 131800(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,587,558	1.64
襟川 芽衣	2,060,448	1.31
襟川 亜衣	2,032,992	1.29

※当社は、自己株式10,566,507株を保有していますが、上記の大株主からは除外しています。