

事業の概況と今後の展開

第4次中期経営計画の初年度となる第17期は、中長期での飛躍に向けた「成長のための基盤づくり」をテーマとして各種施策に取り組みました。パッケージゲームは14タイトルを発売し、オンライン・モバイルゲームでは新作2タイトルの配信を開始しました。大型タイトル(※1)を含む新作等が貢献したことで売上高、営業利益は前年を上回りました。営業外収支は金融市場の動向を注視しながら機動的にポートフォリオの組み換えを行い、利益を計上しました。これらの結果、当社グループの当期業績は、売上高883億93百万円(前期比6.3%増)、営業利益371億68百万円(同15.7%増)、経常利益570億円(同14.0%増)、親会社株主に帰属する当期純利益428億30百万円(同13.8%増)となり、売上高、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益は過去最高の業績となりました。

中長期で世界のデジタルエンタテインメント企業の中で営業利益額世界トップ10(※2)となることを目指し、2025年度より開始した3カ年の第4次中期経営計画では「成長のための基盤づくり」をテーマとして各種施策を推進してまいります。人的資本への投資の一環として開発体制のさらなる拡充に取り組み、社員が創造性を最大限に発揮できる魅力的な職場環境の実現を果たします。また、複数の新作タイトルの発売に加えて、既存IPの多面的な展開を推進し、IP価値の最大化を図るとともに、グローバル市場における販売力の強化に努めてまいります。

当社グループは、コーエーテックモの精神「創造と貢献 新しい価値を創造して、社会に貢献する」のもと、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」の実現に向けて、挑戦を続けてまいります。

※1 販売本数100万本以上を計画するタイトル
※2 当社調べに基づく

各種情報のご案内

下記URLより当社に関する情報をご確認いただけます。ぜひご活用ください。

コーポレートサイト

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

日経CNBC「トップに聞く」(動画)

代表取締役 社長執行役員CEO 鯉沼久史 出演

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/interview/interview04/>

統合報告書2025

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/library/integrated-report/>

財務・業績情報(チャートジェネレーター)

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/finance/chart/>



コーポレートサイト



日経CNBC
「トップに聞く」(動画)



統合報告書2025



財務・業績情報
(チャートジェネレーター)

株主優待のご案内

2026年3月31日時点で当社株式100株以上を
保有する株主様の株主優待について

「当社株主優待サイト」をご参照ください。

<https://www.koeitecmo.co.jp/ir/stock/benefit/>
※スマートフォンからご利用いただけます。



- ・優待内容 コーエーテックモグループ開発の商品をご優待価格にて販売
- ・ご優待期間 2026年6月19日～2027年7月31日
- ・ご利用方法 「当社株主優待サイト」の「株主優待申込みサイトはこちら」ボタンからログイン画面にアクセスして下記①～③を入力してください。

- ①年度コード 「2026」と入力
- ②株主番号 同封の「配当金計算書」に記載の株主番号を入力
- ③郵便番号 同封の「配当金計算書」に記載の郵便番号を入力

株式会社コーエーテッ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一丁目18番12号
<https://www.koeitecmo.co.jp/>

©コーエーテックモホールディングス All rights reserved. ©コーエーテックモゲームス All rights reserved.

第17期 CORPORATE BOOK

(令和7年4月1日～令和8年3月31日) 証券コード: 3635



Level up your happiness

ご挨拶

代表取締役
社長執行役員CEO
鯉沼 久史



平素より格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。

第17期(2026年3月期)の事業概況についてご報告するとともに、今後の展開について、ご説明させていただきます。

当社グループは、基本理念として「創造と貢献」の精神とそれを具体化するスローガン「Level up your happiness」を掲げ、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」を目指しています。

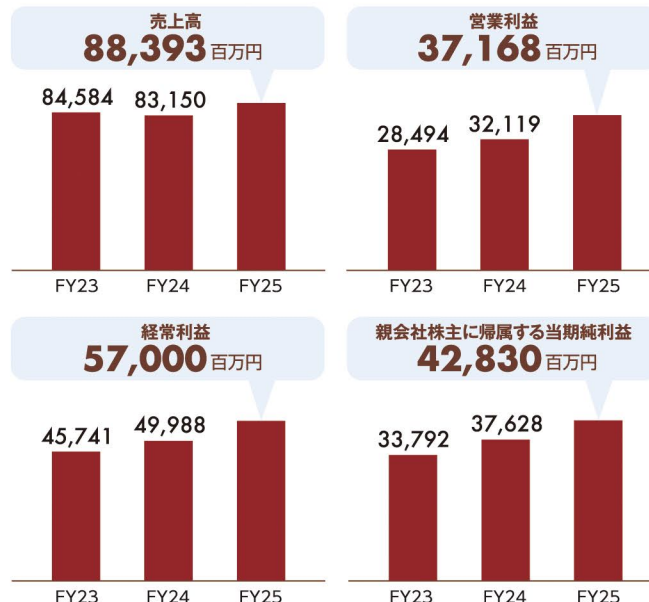
第17期には新しい経営体制へ移行し、私は業務執行の最高責任者として代表取締役 社長執行役員CEOに就任いたしました。また、当社取締役会の構成を社外取締役が過半数となるよう見直し、経営の監督と執行の分離を推進することで、コーポレート・ガバナンスをさらに強化いたしました。これにより段階的に進めてきた次世代の経営体制の構築が完了し、ゲーム開発者が経営者でもあるという「クリエイティブ&ビジネス」の価値観が活かされ、さらなる成長性と収益性を実現しています。

第4次中期経営計画は前中期経営計画の目標の再チャレンジと将来への成長に向けた体制づくりの3年間です。2年目に当たる第18期は、新しいタイトルをグローバルで継続的にリリースができるよう、開発体制の整備に取り組むとともに、各種施策にまい進してまいります。株主の皆様には倍旧のご支援とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

業績ハイライト

(単位:百万円)

2025年度は売上高、経常利益、当期純利益で過去最高を達成しました。



基本理念

存在意義

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

コーポレートスローガン

Level up your happiness

新しい面白さで もっと幸せに

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

2025年度ヒット作のご紹介



「ポケモン」初のスローライフ・サンドボックスゲームです。発売後4日間で全世界販売本数220万本を記録しました。



「ゼルダ無双」シリーズの最新作で『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』の過去の世界を描いたコラボレーションタイトルです。全世界累計出荷本数100万本を突破しました。



ダーク戦国アクションRPG「仁王」シリーズの最新作です。全世界累計販売本数がシリーズ最速で100万本を突破しました。



迫力ある忍者アクションが楽しめる「NINJA GAIDEN」シリーズの最新ナンバリングタイトルです。



『キングダム』の世界と「霸道」シリーズのシステムがコラボレーションした戦略シミュレーションゲームです。

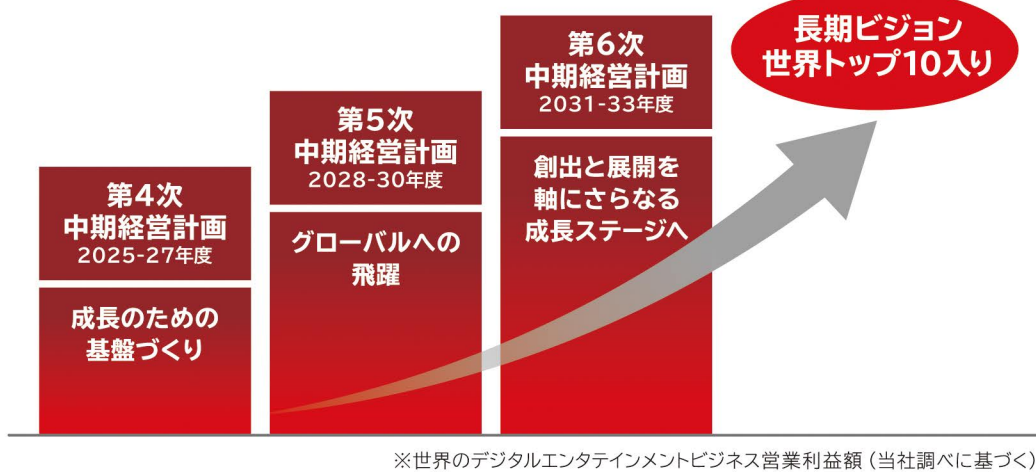


時空(とき)を越える恋愛コミュニケーションアドベンチャーゲーム「遙か」シリーズの最新作です。

※上記以外にも複数のタイトルが発売され、好評を博しました。

長期ビジョン

デジタルエンタテインメント企業の営業利益額で世界トップ10入り※



第4次中期経営計画 概要

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）

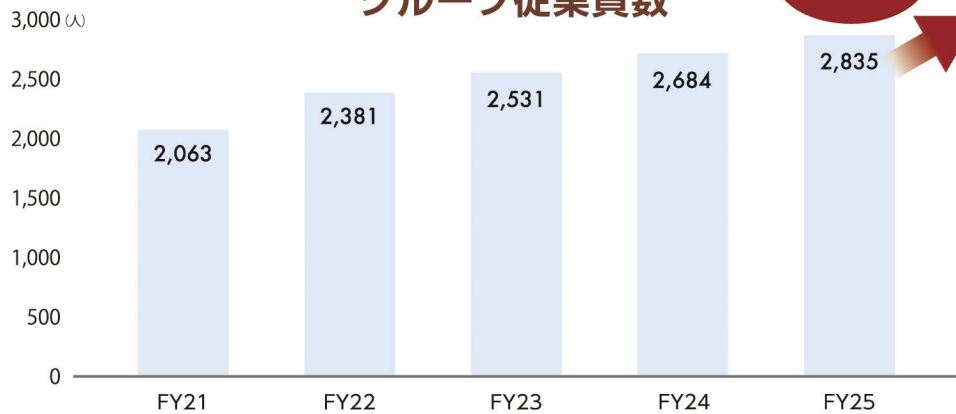
◆3つの柱

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）

人的資本への投資

2025年度は人員の拡充と新オフィスの取得を行いました。

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月稼働開始

新しい経営体制

グローバルに向けた確かな歩み

代表取締役会長 兼 取締役会議長
襟川 陽一

平素より格別のご高配を賜り厚く御礼を申し上げます。

鯉沼新社長の就任1年目となる2025年度は、売上高、経常利益、純利益で過去最高の実績を残すことができました。ステークホルダーの皆様のご支援に心より感謝申し上げます。

昨年の株主総会后、コーエーテックモグループは新しい経営体制へ移行しました。グローバル企業として発展するためには、経営の透明性を高めてコーポレート・ガバナンスのさらなる強化が必要と考え、取締役会の過半数を社外取締役で構成し、経営の監督と執行の分離を実施いたしました。この新体制において執行の舵取りは社長の鯉沼に任せ、私は取締役会議長を務めて、経営の監視・監督に注力してまいりました。

この1年、当社の基本理念である「創造と貢献」の精神のもと、新しい執行幹部が力強く進んでいくようすを頼もしく見守ってまいりました。「クリエイティブ&ビジネス」に

示される「品質・納期・予算」をコントロールすることが、さらなる成長性と収益性を実現できていると実感しています。

これまで3カ年ごとの中期経営計画を策定して目標を定めてまいりましたが、より長期的な展望を高い解像度で描くために、新たに長期の計画が設けられました。およそ10年で世界のデジタルエンタテインメント企業ランキングにおいて、営業利益額で「世界トップ10入り」(※)することを目標として取り組んでいます。4月には開発体制の拡充を支える拠点として、横浜みなとみらいに2カ所目となる大規模オフィスの稼働も開始いたしました。社長の鯉沼のもと、グループ丸となってビジョン「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指してまいります。今後とも変わらぬご愛顧をお願い申し上げます。

※当社調べに基づく

トピックス

プライム市場上場維持基準への適合

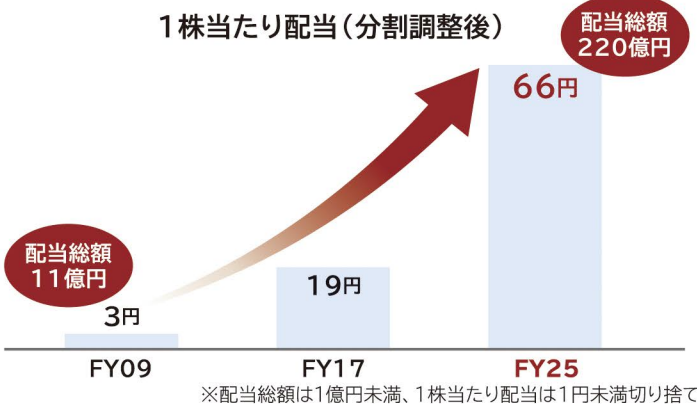
東京証券取引所におけるプライム市場の上場維持基準を満たすため「自己株式の処分及び株式売出し」を2025年9月に実施しました。これにより、流通株式比率35%以上を達成し、プライム市場上場維持基準の全項目に適合しました。

| | 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 |

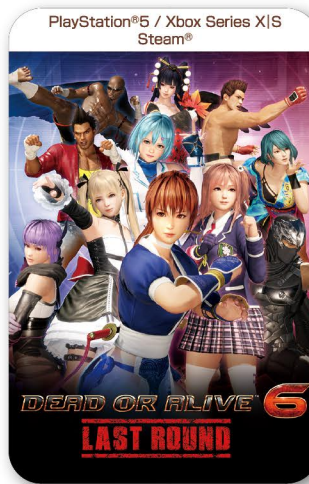
※端数切り捨て

株主の皆様に対する利益還元

当社は利益還元の基本方針を「配当金に自社株買付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」としています。2009年の経営統合以来、利益還元を拡大しつづけ、2025年度の配当総額は2009年度のおよそ20倍となる220億円となりました。



期待の新作



2026年6月25日発売



2026年7月30日発売

上記以外にも複数の大型タイトルの
発売を予定しております。
最新情報はこちらをご覧ください。コーエーテックモゲームス 公式サイト
<https://www.gamecity.ne.jp/>