

INPUT

人的資本

- ▶ 社員数 : 2,684人
- ▶ 開発職社員数: 2,217人
- * グループ全体

知的資本

- ▶ IP (知的財産) の数: 200以上
- ▶ 特許保有件数 : 246件

社会・関係資本

- ▶ 職業教育授業の数 : 9回
- ▶ 投資家個別MTGの数: 150回

財務資本

- ▶ 総資産額 : 2,098億円
- ▶ 株主資本 : 1,883億円
- ▶ 現預金、有価証券、
投資有価証券: 1,439億円
- ▶ ROE : 20.7%

製造資本

- ▶ 国内外拠点数 : 15
- ▶ 国内自社オフィス: 6棟
- ▶ 独身寮・社宅 : 15棟
409部屋

自然資本

- ▶ Scope1 + 2 排出量
: 5,576 t-CO2

事業活動

存在意義

コーエーテクモの精神
創造と貢献

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

マテリアリティ ▶ P.18

第4次中期経営計画 ▶ P.36

価値創造を担う3つの事業領域

エンタテインメント事業

- ▶ コンソール・PC ゲームコンテンツの企画・開発
- ▶ オンライン・モバイルのゲームコンテンツの開発・運営
- ▶ イベント、グッズ販売、音楽等自社の IP の活用

アミューズメント事業

- ▶ スロット・パチンコの液晶画面用ソフト開発
- ▶ アミューズメント施設運営事業

不動産事業

- ▶ ライブハウス型ホール運営
- ▶ 自社所有オフィス・独身寮・社宅の運用、管理
- ▶ 保有資産を有効活用した賃借不動産の運用・管理

コーエーテクモを支える 4つの競争優位性

01
シリーズ・コラボ
・許諾ができる
IP の存在
▶ P.21

02
クリエイティブ
& ビジネスを
体現する人材
▶ P.23

03
高い収益性を
支える
多層的な品質管理
▶ P.26

04
開発効率化を
実現する
「KATANA ENGINE™」
▶ P.29

OUTPUT

経済的価値

売上高 (2024年度)

831 億円

営業利益 (2024年度)

321 億円

3年間の発売タイトル数

24 タイトル

3年間運営開始の
モバイルタイトル数

5 タイトル

3年間の総販売本数

2,461 万本

社会的価値

従業員エンゲージメント
スコア

50.4

株主還元総額

189 億円

OUTCOME

コンテンツを通じた
人々の心の豊かさ
と活力ある社会の創造

(関連するマテリアリティ 01,02,09)

文化や歴史の
発信を通じた
新たな価値の創出と
尊重し合う社会の実現

(関連するマテリアリティ 07,08)

多様な人材による
持続可能な成長への貢献

(関連するマテリアリティ 03,04)

持続的な
企業価値向上による
ステークホルダーへの還元

(関連するマテリアリティ 05,06)