



コーエーテックモホールディングス 統合報告書

INTEGRATED REPORT 2025

編集方針

コーエーテックモホールディングス統合報告書2025では、IFRS財団「国際統合報告フレームワーク」、経済産業省「価値協創ガイダンス」を参考にしつつ、当社グループの持続的な企業価値向上と経営戦略・施策や財務資本、非財務資本との「結びつき」を意識し作成いたしました。

今回は特に、ステークホルダーの皆様からの質問にお答えするために、以下のコンテンツに力を入れています。当社グループの成長ストーリーをご理解いただく上で役に立てば幸いです。

- ①長期ビジョンを実現させるコーエーテックモの4つの競争優位性 (P.20 - P.29)
- ②中長期的な成長に向けた具体的な長期ビジョン (P.9)
- ③ガバナンス強化に向けた新体制（監督と執行の分離）及び移行プロセス (P.58 - P.59)
- ④エンタテインメント事業を代表する6ブランド・1スタジオ及び代表IPの可視化 (P.5 - P.6)

代表取締役 社長執行役員CEO 鯉沼 久史

コーエーテックモホールディングスについて

日本語 <https://www.koeitecmo.co.jp>

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

対象期間 2024年4月1日～2025年3月31日

* 2025年4月以降の活動内容も一部含まれます。

報告対象 株式会社コーエーテックモホールディングス及び連結子会社

発行情報 2025年10月発行

将来の見通しに関する注意事項

本報告書における当社の今後の計画、見通し、戦略などの将来予想に関する記述は、当社が開示時点で合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績などの結果は様々な要素により、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。

〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12

株式会社コーエーテックモホールディングス

CONTENTS

イントロダクション	編集方針/目次	2
	コーエーテックモグループ基本理念	3
	At a glance (2024年度のサマリー)	4
	コーエーテックモのゲーム開発体制	5
	主要IP (知的財産) 紹介	6
	コーエーテックモの経営基盤構築の軌跡	7
	長期ビジョン	9
コーエーテックモの価値創造	新会長メッセージ	10
	新社長メッセージ	13
	価値創造プロセス	17
	マテリアリティの改定	18
	コーエーテックモの4つの競争優位性	20
	競争優位性 01. シリーズ・コラボ・許諾ができるIPの存在	21
	競争優位性 02. クリエイティブ&ビジネスを体現する人材	23
	競争優位性 03. 高い収益性を支える多層的な品質管理	26
	競争優位性 04. 開発効率化を実現する「KATANA ENGINE™」	29
中長期的な成長ストーリー	CFOメッセージ	30
	中期経営計画の振り返り	35
	第4次中期経営計画	36
	持続的な成長を支える人的資本経営	41
	人材戦略①: 新卒を中心とした多様な人材の確保	42
	人材戦略②: 成長を実現する人材育成制度	43
	人材戦略③: 安心して働ける環境の構築	44
	社員座談会	45
	コーエーテックモのサステナビリティ	48
	TCFD提言に関する取り組み	49
	情報セキュリティ	50
	ステークホルダーとの価値創造	51
	機関投資家とのコミュニケーション	52
コーポレートガバナンス	社外取締役の座談会	54
	トップマネジメントのサクセッションプロセス	58
	ガバナンス強化に向けた取り組みと新体制	59
	コーポレート・ガバナンス	60
	取締役会の実効性評価	61
	取締役会の議題	62
	役員報酬	63
	役員一覧	64
	グループ会社一覧	66
	内部統制システム	67
	コンプライアンスとリスク管理	68
財務・非財務データ	財務データ	69
	非財務データ	72
	会社概要・投資家情報	73

コーエーテクモグループ基本理念

コーエーテクモグループは、コーエーテクモの精神とコーポレートスローガンを「存在意義」としております。この存在意義を実践するために、将来像を示す「ビジョン」、企業文化を形作る「価値観」、経営を担う者の役割と責任を示す「経営基本方針」を定めています。そして、ビジョンの実現に向けて中長期に取り組むべき課題を「マテリアリティ」として特定し、これを踏まえた具体的な「経営戦略」を策定しています。この基本理念のもと、当社グループは丸となって「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指していきます。

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
私たちが生み出す新しい価値で、
人々の心を豊かにし、幸福に寄与貢献します

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
新しい面白さで もっと幸せな世界にすることが、
社会で果たすべき私たちの役割です

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

将来のありたい姿。存在意義を実現するための企業成長の姿。

存在意義を
実践するために

価値観

私たちが大切にしている価値観。
私たちの文化を形成するもの。

クリエイティブ&ビジネス 2つを両立できる人が新しい価値をつくる

クオリティ&サティスファクション 高い品質によってお客様に大きな満足を提供する

品質・納期・予算 新しい面白さを生み出し、成長を支える私たちの源

経営基本方針

経営の執行を担う人たちが守るべき役割や責任。
4つを循環させ続けることが、
更なる持続的成長につながる。

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

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

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

マテリアリティ

中長期的に持続的な成長及び企業価値向上のために特に重点的に取り組むべき課題

1. 期待を超える新しいコンテンツで最高の感動を提供
2. IPの展開による新たな魅力を創出
3. 新たな価値を生み出す人材の育成
4. 多様な人材が活気に満ちて働ける職場環境の実現
5. 経済価値の適切な分配
6. コーポレートガバナンスの強化
7. 文化や歴史の魅力を世界に発信
8. 消費者を保護し、安心して楽しめる環境の提供
9. 心の豊かさへの貢献

経営戦略

長期ビジョン P.9

中期経営計画 P.36

At a glance (2024年度のサマリー)

財務情報

売上高

831億円

営業利益

321億円

営業利益率

38.6%

8期連続30%以上

営業利益額世界ランキング*

17位

* 世界のデジタルエンタテインメント企業における営業利益額（自社調べ）

人的資本（開発力）

新卒社員数(連結)

244人

(うち、海外新卒入社は45人)

開発職社員数(連結)

2,217人

事業KPI

年間ゲームソフト販売本数

7,630千本

豊富なIP(知的財産)の数

200以上

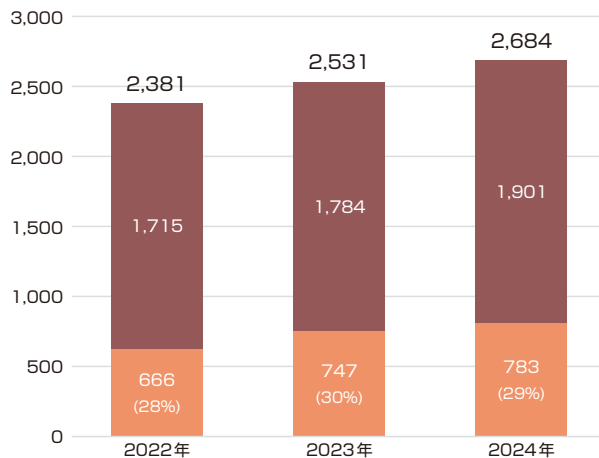
年間発売・運営開始タイトル数

9タイトル

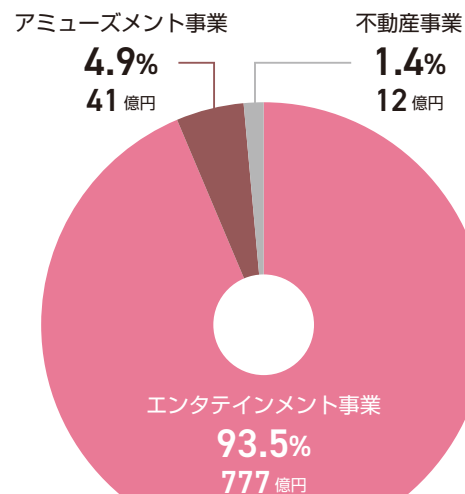
社員数(連結)の推移

■日本国籍社員数 ■外国籍社員数(割合)

単位：人









セグメント別売上高



コーエーテックモのゲーム開発体制

当社グループの中核となるエンタテインメント事業では、ブランド制を採用し、6ブランド+1スタジオが個性を活かしつつ開発を行っています。ブランド制を支える体制として、CG・サウンドなどの開発推進体制と品質管理体制が横断的に連携しており、高品質かつ効率的なゲーム作りに取り組んでいます。

	 シブサワ・コウ	 OMEGA FORCE ω-Force	 Team NINJA	 ガスト	 ルビーパーティー	 midas	 AAAスタジオ
主ジャンル	歴史・競馬 シミュレーション	タクティカル アクション	ダークアクション アクションRPG ホラーアドベンチャー	JRPG	女性向けゲーム	位置情報ゲーム	AAA品質の グローバルタイトル
代表するIPの 総出荷本数/ ダウンロード数 ▶主要IP紹介 P.6	2,500万本+ 950万DL+	4,000万本+	3,000万本+	900万本+	250万本+	50万DL+	より多くの お客様へ 届けるために 鋭意開発中
開発 タイトル	コンソール・PC(大型)	○	○	○	○	○	○
	コンソール・PC(ミドル)	○	○	○	○	○	○
	オンライン・モバイル	○	○	○	○	○	○
プランナー・ プログラマーの 人員規模	大 (200人以上)	大 (200人以上)	大 (200人以上)	中 (100人前後)	小 (50人以下)	中 (100人前後)	中 (100人前後)


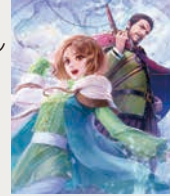


CG・サウンド・シナリオ・デザイン・エンジン開発などブランドを支える開発推進体制 **1,200人+**
(中国、ベトナム、シンガポールの海外開発拠点500人+を含む)

株式会社コーエーテックモクオリティアシュアランスを中心とした品質向上を図る品質管理体制 **200人+**
(ベトナムの開発拠点の20人+を含む)

主要IP (知的財産) 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。
各ブランドを支えるIPは、当社グループの核を成しています。

当社グループの豊富なIP数：200+

<p>「信長の野望」</p> <p>1,100万本+</p> <p>歴史シミュレーション 1983年～</p>  <p>シブサワコウ</p>	<p>「三國志」</p> <p>950万本+</p> <p>歴史シミュレーション 1985年～</p>  <p>シブサワコウ</p>	<p>「Winning Post」</p> <p>450万本+</p> <p>競馬シミュレーション 1993年～</p>  <p>シブサワコウ</p>	<p>「大航海時代」</p> <p>700万DL+</p> <p>海洋冒険シミュレーション 1990年～</p>  <p>シブサワコウ</p>	<p>「霸道」</p> <p>250万DL+</p> <p>MMO戦略 シミュレーション 2020年～</p>  <p>シブサワコウ</p>	
<p>「真・三國無双」</p> <p>2,400万本+</p> <p>タクティカルアクション 2000年～</p>  <p>OMEGA FORCE</p>	<p>「戦国無双」</p> <p>850万本+</p> <p>タクティカルアクション 2004年～</p>  <p>OMEGA FORCE</p>	<p>「無双OROCHI」</p> <p>500万本+</p> <p>タクティカルアクション 2007年～</p>  <p>OMEGA FORCE</p>	<p>「討鬼伝」</p> <p>150万本+</p> <p>ハンティングアクション 2013年～</p>  <p>OMEGA FORCE</p>	<p>「信長の野望 出陣」</p> <p>50万DL+</p> <p>位置情報モバイル 2023年～</p>  <p>M midas</p>	
<p>「DEAD OR ALIVE」</p> <p>1,100万本+</p> <p>対戦格闘アクション 1996年～</p>  <p>Team NINJA</p>	<p>「仁王」</p> <p>800万本+</p> <p>ダーク戦国アクション RPG 2017年～</p>  <p>Team NINJA</p>	<p>「NINJA GAIDEN」</p> <p>750万本+</p> <p>忍者アクション 2004年～</p>  <p>Team NINJA</p>	<p>「Wo Long: Fallen Dynasty」</p> <p>累計プレイヤー数 500万人+</p> <p>ダーク三國アクション RPG 2023年～</p>  <p>Team NINJA</p>	<p>「零」</p> <p>200万本+</p> <p>ホラーアドベンチャー 2001年～</p>  <p>Team NINJA</p>	
<p>「アトリエ」</p> <p>800万本+</p> <p>錬金術RPG 1997年～</p>  <p>カスト</p>	<p>「BLUE REFLECTION」</p> <p>40万本+</p> <p>ヒロイックRPG 2017年～</p>  <p>カスト</p>	<p>「よるのないくに」</p> <p>40万本+</p> <p>アクションRPG 2015年～</p>  <p>カスト</p>	<p>「逢かなる時空の中で」</p> <p>120万本+</p> <p>恋愛アドベンチャー 2000年～</p>  <p>RubyParty</p>	<p>「アンジェリーク」</p> <p>90万本+</p> <p>恋愛シミュレーション 1994年～</p>  <p>RubyParty</p>	<p>「金色のコルダ」</p> <p>50万本+</p> <p>恋愛シミュレーション 2003年～</p>  <p>RubyParty</p>

* 「」はシリーズ名、「[]」は個別のタイトル名を表しています。

経営統合以前

主な沿革

▶1967年

日本ヨット(株)を設立
(→1982年(株)テカン
エレクトロニクスへ商号
変更)

▶1978年

(株)光栄を設立



▶1985年

(株)テカン設立
→翌年テクモ(株)へ
商号変更

▶1987年

(株)テカンエレクトロニクスが
テクモ(株)を吸収合併
テクモ(株)に商号変更



2009年

光栄とテクモが経営統合し、
コーエーテクモホールディングス
株式会社を設立
(現 株式会社コーエーテクモ
ホールディングス)

1970年

1980年

1990年

2000年

🎮 コンソール・PC

👤 アーケード・
アミューズメント

▶1970年 テクモ

直営アミューズメント施設
第一号を千葉県姉崎の
ボウリングセンター内に開設
アミューズメント事業の始まり

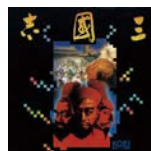
▶1981年 光栄

光栄初のエンタメソフト
『川中島の合戦』発売
歴史ゲームの先駆け



▶1985年 光栄

PC用歴史シミュレーション
ゲーム『三國志』発売
「三國志」IPのはじまり



▶1989年 テクモ

『TECMO BOWL』
『NINJA GAIDEN』を
米国で発売
グローバル展開の礎

▶1994年 光栄

女性向け恋愛シミュレーション
ゲーム『アンジェリク』発売
女性向けゲームの先駆け



▶2000年 光栄

一騎当千を表現したアクションゲーム
『真・三國無双』発売
重層的な収益構造を体現し、
「無双」ゲームシステムの誕生



▶2000年 光栄

リアルタイムシミュレーション
ゲーム『決戦 -KESSEN-』発売
PlayStation 2用ソフト第一弾



▶1983年 光栄

『信長の野望』発売
世界初!
歴史シミュレーション
ゲーム誕生



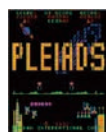
▶1986年 テクモ

『マイティボンジャック』発売
家庭用ゲーム機用ソフト第一弾



▶1981年 テクモ

アミューズメントソフト
自社開発第一弾「プレアデス」



▶1996年 テクモ

アーケード用
『DEAD OR ALIVE』
発売



▶2000年 テクモ

『CR仙人パラダイス』発売
(京楽産業、株式会社)
パチンコ液晶用ソフト第一弾



▶2007年 光栄

『ガンダム無双』発売
コラボレーション
タイトルの第一弾

経営統合以降

主な沿革

▶2011年

株式会社ガストの全株式を取得し、完全子会社化
(2014年に株式会社コーエーテクモゲームスに吸収合併)

▶2016年

IPを軸としたブランド制に組織を改編し、「シブサワ・コウ」「ω-Force」「Team NINJA」「ガスト」「ルビーパーティー」の5つのブランドを確立

▶2017年

「midas ブランド」設立
6ブランド体制へ

▶2020年

横浜に新オフィス・KTビルと音楽ホール「KT Zepp Yokohama」が誕生

▶2024年

「AAAスタジオ」設立
6ブランド+1スタジオ体制へ

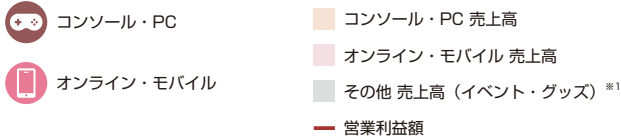
2010年

2016年～2019年 ブランド制の確立

2020年

2020年～ 会社業績の拡大

単位：億円



▶2010年

ソーシャルゲーム
「100万人の信長の野望」
登録ユーザー数が100万人を突破



▶2012年

台湾・香港・マカオで
ソーシャルゲーム「のぶニャがの野望」
「100万人の三国志Special」の
サービス開始



▶2016年

コラボレーションタイトル
「進撃の巨人」発売



▶2014年

「ゼルダ無双」
発売*2

▶2017年

「仁王」発売



▶2018年

アジアで大ヒットしたIP許諾タイトル
「新三国志」が日本でもリリース

▶2019年

コラボレーションタイトル
「ファイアーエムブレム 風花雪月」開発担当

▶2019年

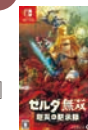
「ライザのアトリエ」発売

▶2019年

IP許諾タイトル「三国志・戦略版」が
中国本土で大ヒット

▶2020年

「ゼルダ無双
厄災の黙示録」
発売*2



▶2024年

「Rise of the
Ronin」発売



▶2023年

「Wo Long: Fallen Dynasty」発売

▶2023年

モバイルゲーム「信長の野望 出陣」、
「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～」運営開始

▶2022年

モバイルゲーム
「信長の野望 覇道」運営開始

▶2020年

モバイルゲーム
「三国志 覇道」運営開始



コンソール・PC
売上高

オンライン・モバイル
売上高

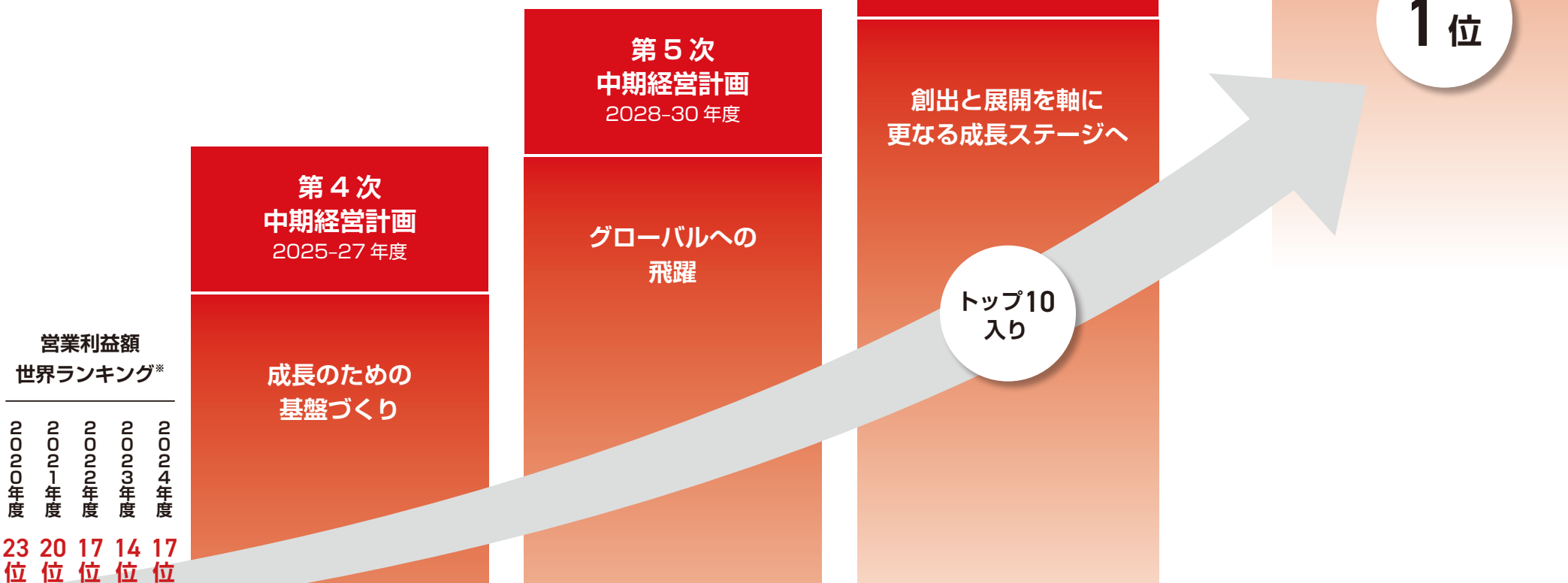
その他 売上高
(イベント・グッズ)

*2 海外における発売元は任天堂株式会社

デジタルエンタテインメント企業 世界トップ10入り*を目指す

当社グループは、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。ビジョンの指標である営業利益額は、ゲームを楽しんでくださるお客様からの支持が収益として表れたものであると考えており、営業利益で世界一になることは、最も多くのお客様に選ばれ、楽しんでいただいた結果になるとも言えます。このビジョンの実現に向けた第一歩として、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で営業利益世界トップ10入り（長期ビジョン）を目指します。

まず第4次中期経営計画（2025-2027年度）では「成長のための基盤づくり」として、3年間でしっかりと準備を行い、第5次・第6次でグローバルへ飛躍することを目指します。長期的には、グローバルに向けたビジネス体制を整えながら、人材と技術への投資を強化し、営業利益世界一を実現する企業への道筋を確かなものにしていきます。



* 世界のデジタルエンタテインメントビジネス営業利益額（自社調べ）