



コーエーテックモホールディングス 統合報告書 INTEGRATED REPORT 2026

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2026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、長期ビジョンと経営戦略、それを支える経営基盤との「つながり」を意識して作成いたしました。

今回は第4次中期経営計画及び経営の新体制移行後の初年度となる2025年度の実績と進捗を起点に「世界トップ10入り」に向けた戦略の実行と成長の確度をより具体的にお伝えするため、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お役に立てば幸いです。

1. 「監督と執行の分離」の進捗 (P.48 - 59)
2. 長期ビジョンの具体化 (P.25 - 31、P.37 - 40)
3. 資本政策・財務戦略 (P.32 - 36)

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 2025年4月1日～2026年3月31日

* 2026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（特に記載しているものを除く）

発行情報 2026年9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さまざまな要素により、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
はじめに	3
コーエーテックモグループ基本理念から経営戦略まで	4
At a glance (2025年度)	5
コーエーテックモのゲーム開発体制	6
主要IP紹介	7
主要IPのコンソール・PC累計販売本数の推移	8
コーエーテックモのあゆみ	9
長期ビジョン	10

コーエーテックモの 価値創造

社長メッセージ	11
価値創造プロセス	15
マテリアリティ一覧と改定のプロセス	16
コーエーテックモの4つの競争優位性	17
競争優位性1. 重層的な収益構造とそれを支えるIP	18
競争優位性2. クリエイティブ&ビジネスを体現する人材	21
競争優位性3. 高い収益性を支える「品質・納期・予算」	22
競争優位性4. 開発効率化を実現する「KATANA ENGINE™」	23
事業価値を高めるAI活用	24

中長期的な 成長ストーリー

第4次中期経営計画の進捗と見通し	25
エンタテインメント事業	26
アミューズメント事業と不動産事業	31
CFOメッセージ	32
持続的な成長を支える人的資本経営	37
人材戦略 1. 新卒を中心とした多様な人材の確保	38
人材戦略 2. 成長を実現する人材育成制度	39
人材戦略 3. 安心して働ける環境の構築	40
社員座談会	41
コーエーテックモのサステナビリティ	43
気候変動に関する取り組み	44
ステークホルダーとの価値共創	45
【機関投資家との対話】環境の変化を踏まえた成長戦略について	46

コーポレート・ガバナンス

取締役会議長メッセージ	48
社外取締役の座談会	50
コーポレート・ガバナンス	53
ガバナンス強化の変遷とサクセッションプロセス	54
取締役会の実効性評価	55
取締役会の議題	56
役員報酬	57
スキルマトリックス	58
内部統制システム	60
情報セキュリティ	61
コンプライアンスとリスク管理	62
役員一覧	63
グループ会社一覧	64

財務・非財務データ

財務データ	65
非財務データ	68
会社概要・投資家情報	69

コーエーテックモ 統合報告書 2026 の読みどころ

投資家の皆様から多く寄せられる質問に関連するページをご紹介します。

Q

第4次から第6次までの中期経営計画を通じて、営業利益額世界トップ10入りに向けてどのように進んでいくのでしょうか。

- ▶ 長期ビジョン P.10
- ▶ 社長メッセージ P.11
- ▶ 機関投資家との対話 P.46

Q

コーエーテックモ独自の4つの競争優位性は、高い収益性と継続的なヒット創出をどのように支えているのでしょうか。

- ▶ コーエーテックモの4つの競争優位性 P.17
- ▶ 事業価値を高める AI 活用 P.24

Q

自社パブリッシングと海外の販売・開発拠点の強化と、IPの多面的な展開を通じたグローバルでの存在感とIP価値向上について、それぞれ教えてください。

- エンタテインメント事業
- ▶ グローバル展開 P.27
 - ▶ マーケティング戦略 P.28
 - ▶ IP 戦略 P.29
 - ▶ 世界No.1を実現するマーケティング・IP戦略 P.30

Q

多様な人材の確保・育成を通じて、人的資本を数と質の両面からどのように強化し、持続的な成長につなげていくのでしょうか。

- ▶ 持続的な成長を支える人的資本経営 P.37
- ▶ 人材戦略 1. 新卒を中心とした多様な人材の確保 P.38
- ▶ 人材戦略 2. 成長を実現する人材育成制度 P.39
- ▶ 人材戦略 3. 安心して働ける環境の構築 P.40

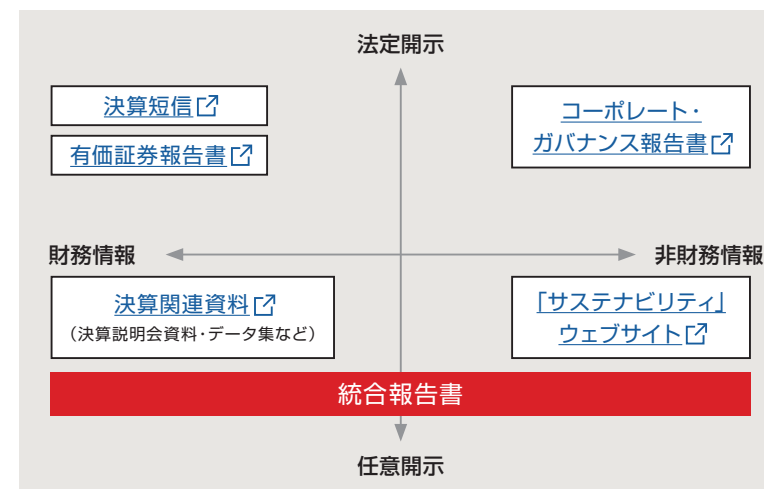
Q

成長投資と株主還元をどのように両立し、持続的な企業価値向上につなげていくのでしょうか。

- ▶ CFO メッセージ P.32

情報開示体系

当社グループでは、株主・投資家をはじめとするステークホルダーの皆様にご理解を深めていただくため、法定開示に加え、さまざまな媒体を通じて情報を発信しています。統合報告書では、財務・非財務の両面から、中長期的な成長戦略や価値創造の取り組みを総合的にお伝えしています。より詳細な財務情報は決算関連資料、非財務情報は「サステナビリティ」ウェブサイトなどをご覧ください。



PDF版を便利にご覧いただくために

本統合報告書のPDF版では、関連するページやウェブサイトへのリンクを設定しています。以下のリンクやボタンをクリックすることで、該当するページやウェブサイトへアクセスできます。

イントロダクション

コーエーテックモの
価値創造

ページ上部のリンクタブをクリックすると、カテゴリトップへ遷移します

▶ XXXXXXXXXXXXXXX P.00

青い ▶ のリンクボタンをクリックすると、該当のページに遷移します

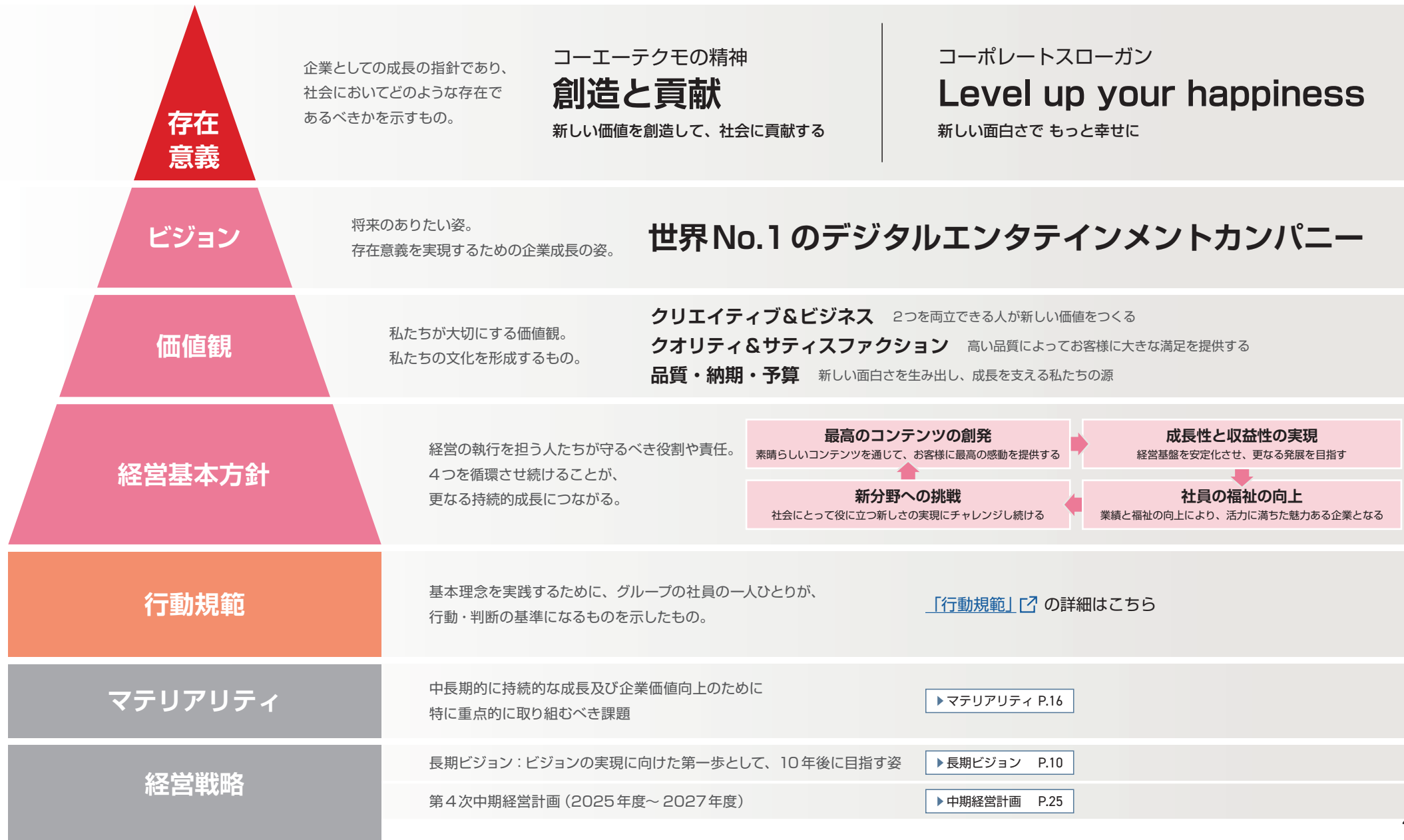
[「XXXXXXXXXXXXXXXXX」](#)

青い下線のリンクをクリックすると、ウェブページへ遷移します

コーエーテックモグループ基本理念から経営戦略まで

コーエーテックモグループの基本理念には「存在意義」と存在意義を実践するためのものである「ビジョン」「価値観」「経営基本方針」があります。これらの基本理念を実践するための行動・判断の基準になる「行動規範」を、2026年度に見直しました。

将来のありたい姿である「ビジョン」の実現に向けて、中長期で重点的に取り組むべき課題「マテリアリティ」と、その具体策「経営戦略」が紐づき、理念と経営戦略をつないでいます。



財務情報

売上高

883億円

営業利益

371億円

営業利益率

42.0%

9期連続30%以上

営業利益額世界ランキング*

16位

* 世界のデジタルエンタテインメントビジネスにおける営業利益額（自社調べ）

事業KPI

年間ゲームソフト販売本数

1,410万本

年間発売タイトル数
コンソール・PC14タイトル（うち大型
4タイトル）年間運営開始タイトル数
オンライン・モバイル（自社）

2タイトル

人的資本（開発力）

連結社員数

2,835人

うち、開発職社員数

2,354人

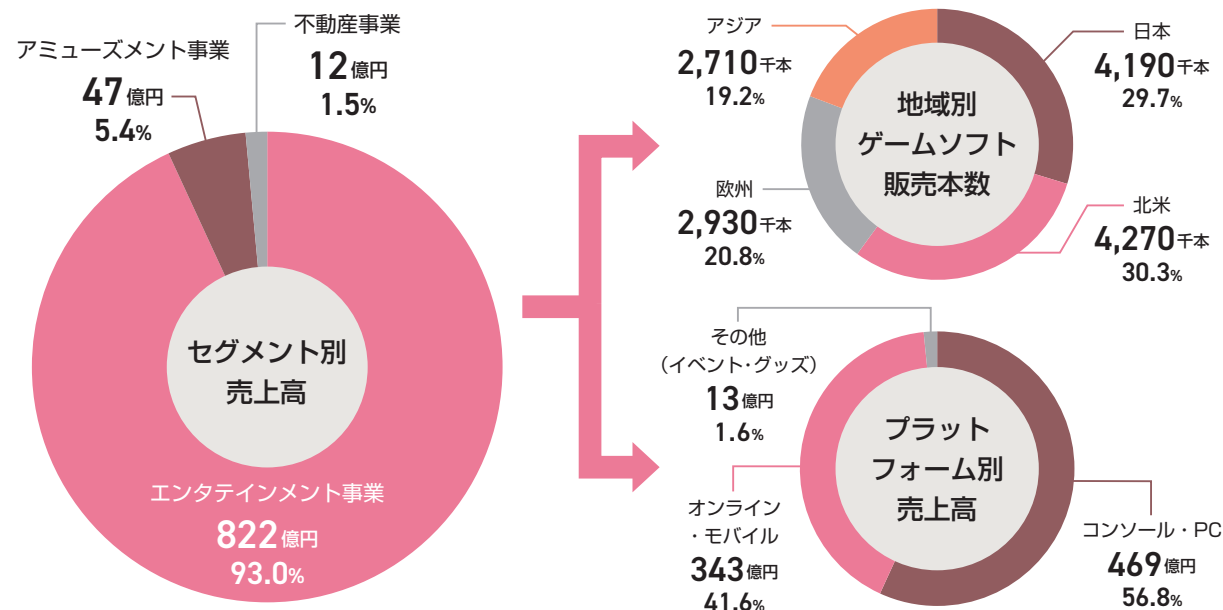
新卒社員数(連結)

224人

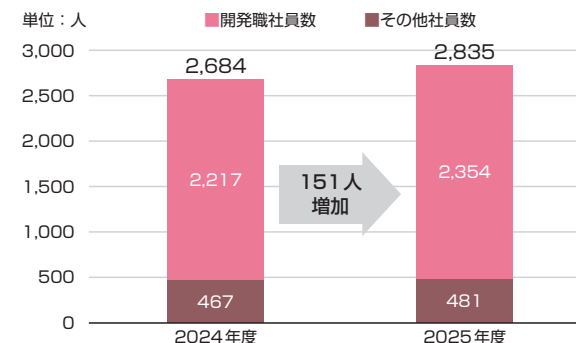
(うち、海外新卒入社は25人)

外国籍社員数

813人



社員数(連結)の推移



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、多様な個性を持つブランド制を採用し、6ブランド+1スタジオが開発を行っています。CG・サウンドなどの開発推進体制と品質管理体制が各ブランドを横断して開発を支え、高品質で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(知的財産)の 総出荷本数/ ダウンロード数 ▶主要IP紹介 P.7	2,600万本+ 1,050万DL+	4,100万本+	3,100万本+	950万本+	250万本+ 20万DL+	60万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 (人員合計 1,100人+)	大	大	大	大	小	中	中

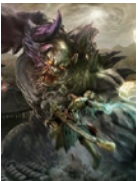
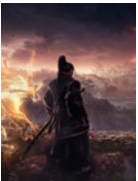
CG・サウンド・シナリオ・デザイン・エンジン開発などブランドを支える開発推進体制 **1,200人+**
(中国、ベトナム、シンガポールの海外開発拠点500人+を含む)

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30人+を含む)

当社グループは、40年以上にわたり、数々の「キャラクター IP」や「ゲームシステム IP」を生み出してきました。▶P.19

新規IP、シリーズ、コラボレーション、IP許諾のそれぞれで活躍し、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+

「信長の野望」 歴史 シミュレーション 1983年～  シブサワコウ	「三國志」 歴史 シミュレーション 1985年～  シブサワコウ	「大航海時代」 海洋冒険 シミュレーション 1990年～  シブサワコウ	「Winning Post」 競馬 シミュレーション 1993年～  シブサワコウ	『三國志 覇道』 MMO戦略 シミュレーション 2020年～  シブサワコウ	『信長の野望 覇道』 MMO戦略 シミュレーション 2022年～  シブサワコウ
「真・三國無双」 タクティカル アクション 2000年～  OMEGA FORCE	「戦国無双」 タクティカル アクション 2004年～  OMEGA FORCE	「無双OROCHI」 タクティカル アクション 2007年～  OMEGA FORCE	「討鬼伝」 ハンティング アクション 2013年～  OMEGA FORCE	『WILD HEARTS™』 ハンティング アクション 2023年～  OMEGA FORCE	『信長の野望 出陣』 位置情報 モバイル 2023年～  midas
「DEAD OR ALIVE」 対戦格闘 アクション 1996年～  Team NINJA	「零」 ホラー アドベンチャー 2001年～  Team NINJA	「NINJA GAIDEN」 忍者アクション 2004年～  Team NINJA	「仁王」 ダーク戦国 アクションRPG 2017年～  Team NINJA	「Wo Long」 ダーク三國 アクションRPG 2023年～  Team NINJA	『Rise of the Ronin』 幕末 オープンワールド アクションRPG 2024年～  Team NINJA
「アトリエ」 錬金術RPG 1997年～  カスト	「よるのないくに」 アクション RPG 2015年～  カスト	「BLUE REFLECTION」 ヒロイック RPG 2017年～  カスト	「アンジェリーク」 恋愛 シミュレーション 1994年～  RubyParty	「遙かなる時空の中で」 恋愛 アドベンチャー 2000年～  RubyParty	「金色のコルダ」 恋愛 シミュレーション 2003年～  RubyParty

* 「」はシリーズ名、「『」は個別のタイトル名を表しています。

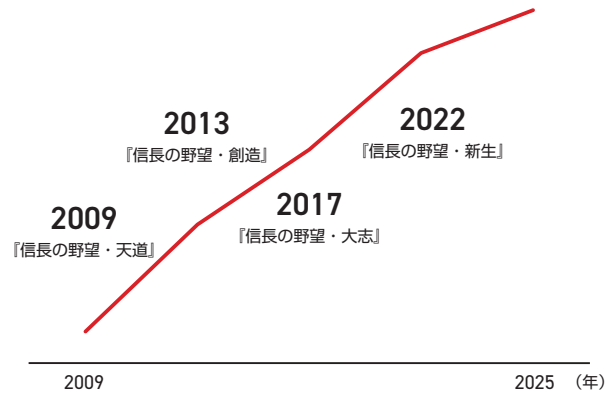
主要IPのコンソール・PC累計販売本数の推移

発売から長い年月を重ねたシリーズと近年創出したタイトルがそれぞれ販売本数を積み重ね、当社グループの継続的な収益基盤の形成に寄与しています。

「信長の野望」

1983年発売

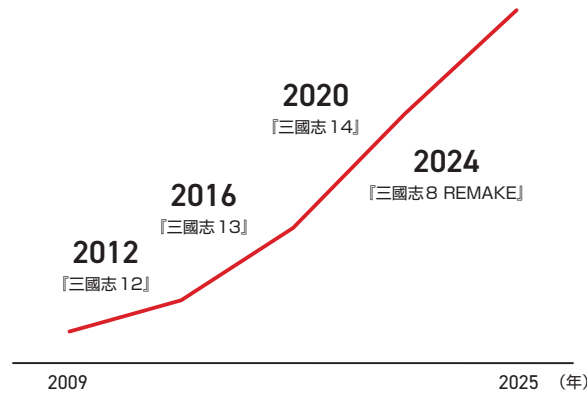
現在の累計
1,100万本+



「三國志」

1985年発売

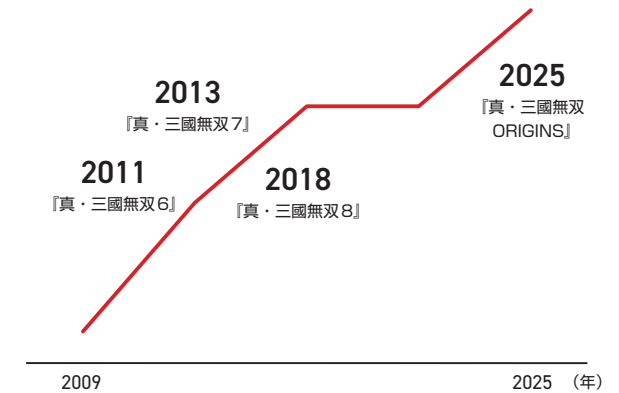
現在の累計
950万本+



「真・三國無双」

2000年発売

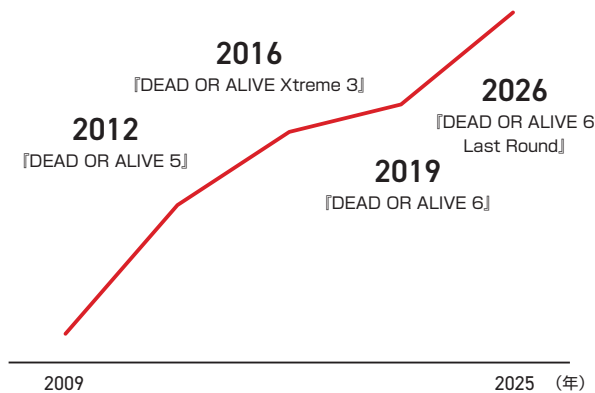
現在の累計
2,400万本+



「DEAD OR ALIVE」

1996年発売

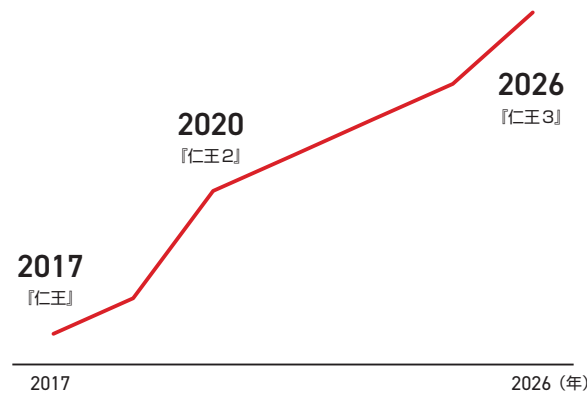
現在の累計
1,100万本+



「仁王」

2017年発売

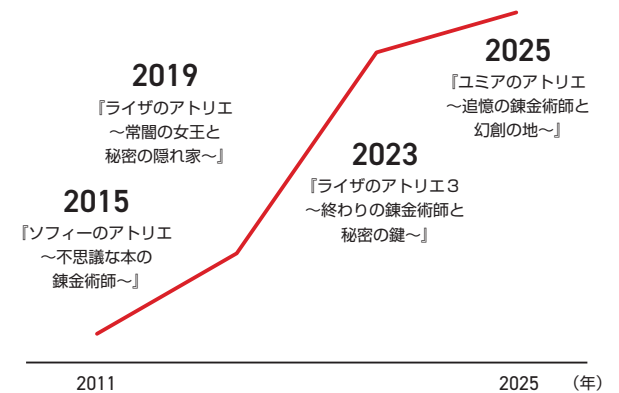
現在の累計
1,000万本+



「アトリエ」

1997年発売

現在の累計
800万本+





1981年
『川中島の合戦』発売
歴史ゲームの先駆け

1983年
『信長の野望』発売
世界初の歴史
シミュレーションゲーム



1994年
『アンジェリク』発売
女性向けゲームの先駆け

2000年
『真・三國無双』発売
『無双』ゲームシステム
の誕生



2007年
『ガンダム無双』発売
コラボレーション
タイトル第一弾



1981年
『ブレイアデス』発売
アミューズメントソフト
自社開発第一弾

1996年
アーケード用
『DEAD OR ALIVE』発売



1986年
『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



2000年
『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

2009年
光栄とテクモが
経営統合



2011年
株式会社ガストを
完全子会社化

2016年
IPを軸としたブランド制に
組織を改編

2017年
『midasブランド』
設立

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

- コンソール・PC
- オンライン・モバイル
- アーケード・アミューズメント

2017年
『仁王』発売
新規IPの創出



2020年
『ゼルダ無双 厄災
の黙示録』発売^{※2}



2023年
『Wo Long: Fallen Dynasty』発売
新規IPの創出

2024年
『Rise of the Ronin』発売
新規IPの創出

2026年
『ぼこ あ ポケモン』
発売^{※3}



2025年
『真・三國無双
ORIGINS』発売



2026年
『仁王3』発売



2016年
コラボレーション
タイトル
『進撃の巨人』発売



2019年
『ライザのアトリエ』
発売



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
『三國志 覇道』運営開始

2019年
IP許諾タイトル
『三國志・戦略版』運営開始
中国本土で大ヒット

2023年
モバイルゲーム
『信長の野望
出陣』運営開始

2025年
『ゼルダ無双
封印戦』発売^{※2}

2025年
『NINJA GAIDEN 4』発売

2025年
『キングダム 覇道』運営開始
BANDAINAMCO 共同開発
モバイル協業タイトル

2025年
『遙かなる時空の中で
龍宮の神子』運営開始

コンソール・PC 売上高

2014年
『ゼルダ無双』
発売^{※2}

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

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・アミューズメント事業・不動産事業) ^{※1}

^{※1} 2009～2015年度は、事業部別のため、その他売上高の中に、メディアライツ部門の売上が含まれています。

1980

1990

2000

2010

2020

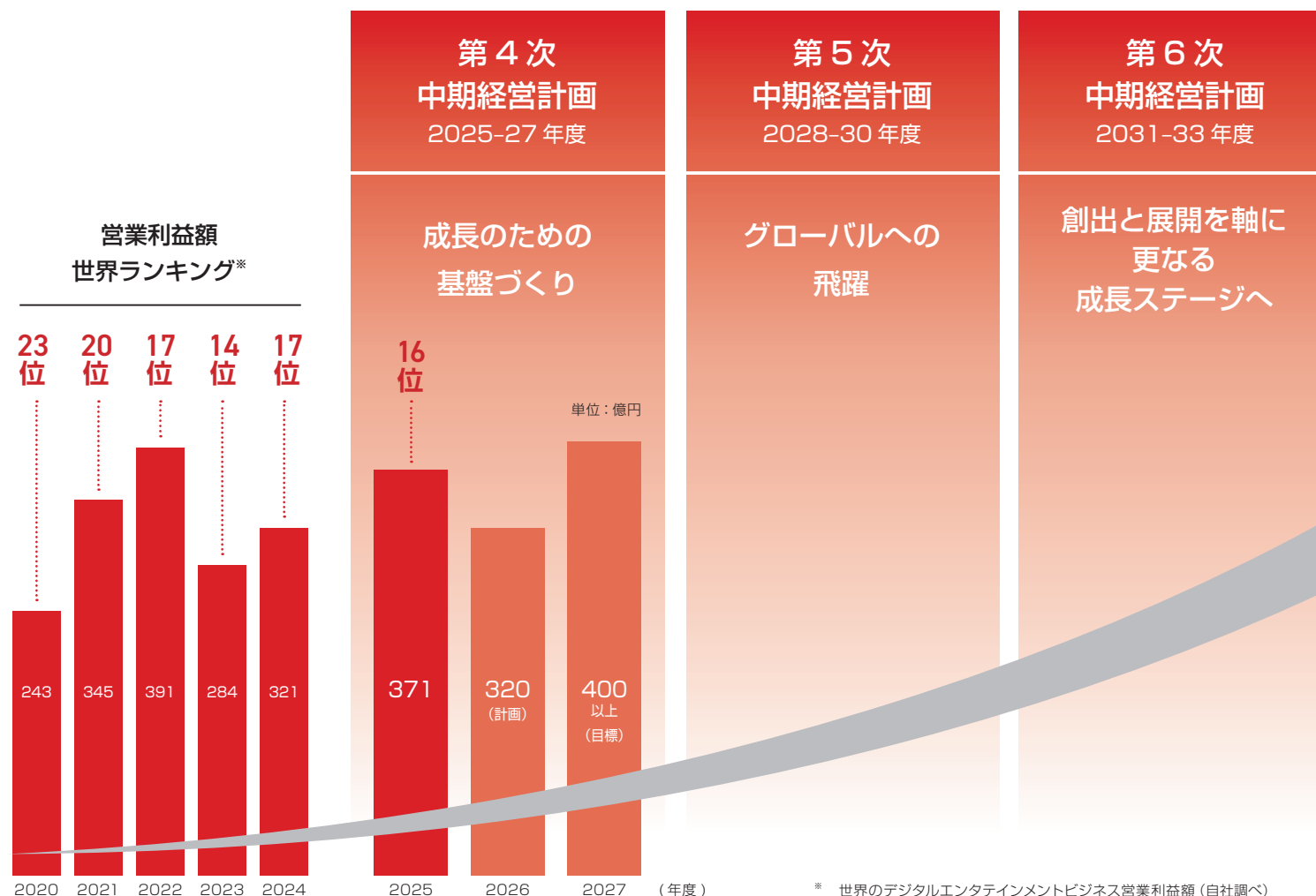
2025

(年度)

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。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トップ10入り（長期ビジョン）を目指します。営業利益額は、世界中のお客様の支持を示す指標の一つと捉え、その向上を通じて企業価値の持続的な拡大を図ってまいります。

第4次中期経営計画（2025-2027年度）は「成長のための基盤づくり」とし、第5次でグローバルへの飛躍、第6次で更なる成長ステージを経て、営業利益世界トップ10入りを実現させます。



※ 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）

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