

第4次中期経営計画の進捗と見通し

第4次中期経営計画の初年度となる2025年度は、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。これらの結果、当社グループの2025年度業績は、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。2026年度は、複数の新作タイトルの発売を予定しているものの、人的資本への投資の増加に加え、開発費や販売費等を保守的に計画しており、売上高900億円、営業利益320億円を見込んでおります。中計の最終年度である2027年度は、営業利益400億円の達成を目指します。

第4次中期経営計画

「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

3つの柱

① 経営基盤強化

人的資本、ガバナンス体制の強化

② 事業戦略

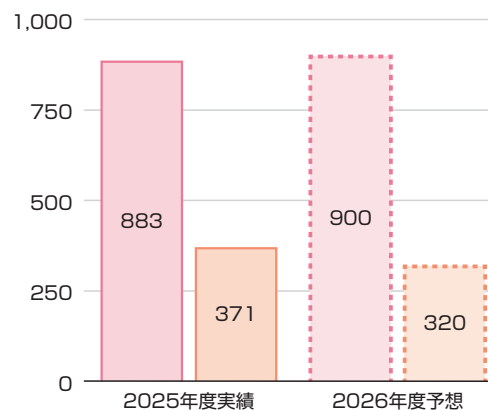
エンタテインメント事業を成長ドライバーに、IPを「作る力」「売る力」「活かす力」「支える力」を強化

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

実績と見通し

(単位：億円) 売上高 営業利益



(単位：億円)

主要指標	2025年度 実績	2026年度 業績予想	対前年度	増減率
売上高	883	900	16	1.8%
営業利益	371	320	△51	-13.9%
営業利益率	42.0%	35.6%	—	—
経常利益	570	420	△150	-26.3%
当期純利益	428	310	△118	-27.6%
1株あたり配当(円)	66	48	△18	-27.3%
配当性向	50.1%	50.3%	+0.2pt	—

開発パイプラインの実績 (2025年度)

	タイトル数	主要発売タイトル
コンソール・PC (大型※ ¹)	4	『仁王3』 『NINJA GAIDEN 4』 『ゼルダ無双 封印戦記』※ ² 『ぽこ あ ポケモン』
コンソール・PC (ミドルクラス)	10	『ライザのアトリエ ～秘密トリロジー～ DX』 『零 ～紅い蝶～ REMAKE』等
モバイル	2 (許諾5)	『キングダム 覇道』 『遙かなる時空の中で 龍宮の神子』

	2025年度	増減率 (前年比)
販売本数	1,410万本	84.8%
モバイル 累計DL数	1億7,140万DL	3.4%

※¹ 販売本数 100万本以上を計画するタイトル

※² 海外における発売元は任天堂株式会社