



CORPORATE BOOK

平成29年3月期(第8期)



～創造と貢献～



代表取締役社長

襟川 陽一

(ゼネラルプロデューサー シブサワ・コウ)

新しい価値を創造して、社会に貢献する

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。
当社第8期(平成28年4月1日から平成29年3月31日まで)の報告書をお届けするにあたり、ご挨拶申し上げます。

ゲーム業界におきましては、新型ゲーム機の発売により国内の家庭用ゲーム市場が9年ぶりにハード・ソフト共に前年度を上回りました。ダウンロード販売やスマートフォンゲームなどのデジタル分野も拡大傾向にあります。

当社グループは経営方針「IPの創造と展開」のもと、5つのブランド別組織体制へ移行し、各ブランドの特徴を活かしてグループ全体の企業価値向上に取り組みまいりました。エンタテインメント事業では、『仁王』がワールドワイドで100万本の販売を達成し、グローバル戦略タイトルとして新規IPの立ち上げに成功いたしました。また、株式会社スクウェア・エニックス様と共同で開発したスマートフォンゲーム『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』が好調なスタートを切っております。

このようにヒット作に恵まれた一方で、クオリティ向上のため複数タイトルに発売、配信時期の遅れが発生しました。この結果、売上高、営業利益及び経常利益は前年度を下回りましたが、当期純利益は経営統合以来7期連続の増益となりました。

第9期においては前期の反省を活かし、品質・納期・コスト管理の徹底により当社グループの信頼回復に努め、社員一丸となって最高益の更新に再度チャレンジします。また、新ブランド「midas(ミダス)」を設立し、スマートフォン市場において新規IPの創発に取り組めます。

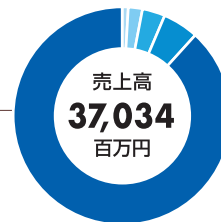
今年は「テクモ50周年」、「ω-Force20周年」、「アトリエ20周年」と、当社グループにとって重要な節目を迎えます。「テクモ50周年」では、最先端技術を搭載した最新VR筐体『VR センス』を、「ω-Force20周年」では『真・三國無双8』を、「アトリエ20周年」では『スペシャルライブ』をすでに発表しており、今後もファンの皆様にご喜んでもいただけるよう様々な展開をいたしますので、どうぞご期待ください。

株主の皆様には、引き続き一層のご支援とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

平成29年6月
代表取締役社長 襟川 陽一

平成29年3月期の状況

平成29年3月期



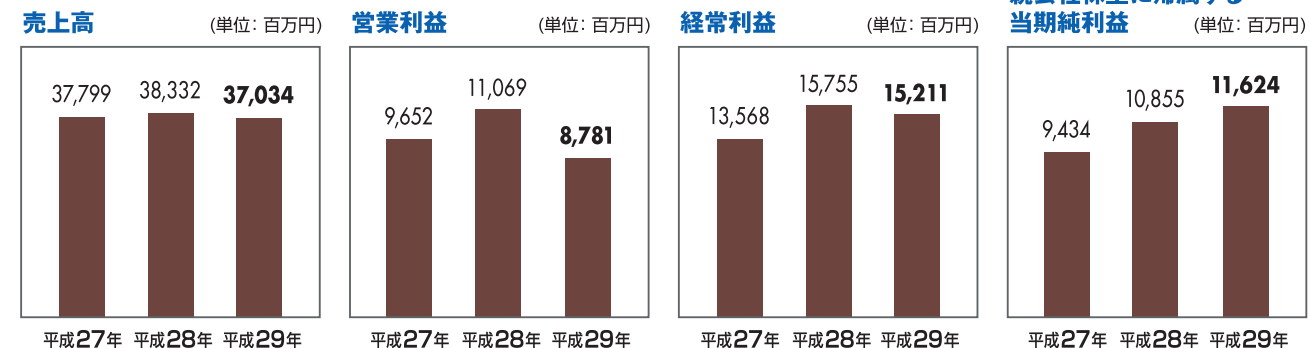
当連結会計年度におけるわが国経済は、個人消費に持ち直しの動きが続き、雇用・所得環境も引き続き改善するなど、緩やかな回復基調が続いております。海外においても全体として緩やかに回復してきているものの、依然として経済の不確実性は高く、景気の先行きは不透明な状況が続いております。ゲーム業界におきましては、AR(拡張現実)技術を活用したスマートフォンゲームの登場や、バーチャルリアリティシステム「PlayStation®VR」、「PlayStation®4 Pro」、「Nintendo Switch™」などの新型ゲーム機が相次いで発売されるなど世界規模で大きな盛り上がりを見せており、更なる成長が期待されます。

このような経営環境下において、当社では経営方針「IPの創造と展開」のもと、各種施策に取り組んでまいりました。ブランドとIPを経営の軸に据え、5つのブランド別組織体制へ移行し、各ブランドの特徴を活かした「IPの創造と展開」を積極的に推進しました。上半期はシリーズ最新作のハンティングアクションゲーム『討鬼伝2』を発売しました。下半期においては2月にワールドワイドで発売した『仁王』が、発売から2週間で販売本数100万本を突破し、グローバル戦略タイトルとして新規IPの立ち上げに成功いたしました。

また、株式会社スクウェア・エニックスと共同で開発したスマートフォンゲーム『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』が国内で配信開始され、セールスランキングにおいてApp Storeで8位、Google Playで12位(出典:App Annie)に入るなど好調に推移いたしました。

一方、エンタテインメント事業において複数タイトルの発売及び配信開始時期が翌期へ延期となったことにより、売上高と営業利益が前年を下回りました。有価証券売却益の増加により営業外損益は好調に推移し、前年を上回りました。これらにより、当社グループの当期業績は、売上高370億34百万円(前期比3.4%減)、営業利益87億81百万円(同20.7%減)、経常利益152億11百万円(同3.5%減)となりました。また、在外子会社の留保利益に係る繰延税金負債が減少した結果、親会社株主に帰属する当期純利益は116億24百万円(同7.1%増)となり、経営統合以来7期連続の増益となりました。

●財務ハイライト



エンタテインメント事業

売上高**330億25**百万円 セグメント利益**78億15**百万円

「シブサワ・コウ」ブランドでは、株式会社レベルファイブの『妖怪ウォッチ』と当社グループの『三國志』とのコラボレーション作品、『妖怪三國志』が発売され、大変人気を集めました。また、2月に『三國志13 with パワーアップキット』を発売いたしました。スマートフォンゲームにおいては、『Winning Post スタリオン』、『信長の野望～俺たちの戦国～』、『三國志レギオン』のサービスを開始し、今期は合計3タイトルをリリースいたしました。また、ネクソン・コリア・コーポレーションより当社グループIPをベースに開発された『三國志曹操伝 Online』が韓国で配信され、Google Playのセールスランキングで5位、App Storeのランキングでは6位(出典:App Annie)に入るなど好調に推移いたしました。

「ω-Force」ブランドでは、『討鬼伝2』を発売し、25万本の販売となったほか、『進撃の巨人』を欧米向けに展開し、35万本の販売となりました。また、『無双シリーズ』では、全世界でシリーズ累計発行部数4,000万部を超えるダークファンタジーコミックを原作としたアクションゲーム『ベルセルク無双』、大河ドラマでも人気となった真田幸村の生涯を描いたアクションゲーム『戦国無双～真田丸～』、当社グループの人気キャラクターがタイトルやジャンルを越えて集結した『無双☆スターズ』を発売いたしました。

「Team NINJA」ブランドでは、2月に『仁王』を発売したほか、『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』では基本無料版が累計800万ダウンロードを突破し、『DEAD OR ALIVE Xtreme 3』のVR対応モードを配信するなど、有料コンテンツも順調な販売を継続しております。

「ガスト」ブランドでは、アトリエシリーズ最新作の『フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～』を発売いたしました。また、人気イラストレーターの岸田メル氏をはじめとした豪華クリエイター陣による新規IP、『BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣』を発売いたしました。

「ルビーパーティー」ブランドでは、『下天の華 with 夢灯り 愛蔵版』、『遙かなる時空の中で6 幻燈ロンド』、『遙かなる時空の中で3 Ultimate』を発売いたしました。イベント事業では、「ネオロマンス・フェスタ 金色のコルダ Featuring 至誠館高校Op.2」や、立体映像技術などを用いたバーチャルライブを開催し、来場者数の合計は8万人となり、前年同期から33%伸びいたしました。

その他事業

売上高**3億36**百万円 セグメント利益**2億43**百万円

ベンチャーキャピタル事業にて保有株式の売却益が発生いたしました。

不動産事業

売上高**7億88**百万円 セグメント利益**2億48**百万円

当社グループが保有する賃貸用不動産は引き続き高い稼働率を維持しております。

アミューズメント施設運営事業

売上高**12億66**百万円 セグメント利益**27**百万円

キッズ施設の運営や大型プライズゲーム機導入などの店舗施策が奏功し、既存店売上高は好調に推移いたしました。また、翌期発売予定の最先端機能を搭載した多機能VR筐体『VR センス』の開発費用が発生しました。

SP事業

売上高**19億92**百万円 セグメント利益**7億36**百万円

パチンコ機『ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』など年間5タイトルがリリースされました。著作権許諾及びパチンコ・パチスロ機への液晶ソフト受託開発は順調に進捗し、増収となりました。

セグメント区分の変更について

平成28年4月1日付にて当社グループの主要な事業会社である株式会社コーエーテクモゲームスにおいて組織体制の変更を実施いたしました。この組織変更に伴い、前連結会計年度において「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「SP事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「不動産事業」としていた報告セグメントの区分を、当連結会計年度より「エンタテインメント事業」、「SP事業」、「アミューズメント施設運営事業」および「不動産事業」に変更いたしました。

平成29年3月期

売上高
37,034
百万円

当社グループのブランドと開発(共同開発)または販売する商品・サービスをご紹介します。

シブサワ・コウ

シブサワ・コウブランド

歴史をテーマにした「信長の野望」や「三國志」のほか、「Winning Post」「大航海時代」等のIPを、シミュレーションゲームやオンラインゲームなど様々なジャンルに展開。『妖怪三國志』等のコラボレーションタイトルも開発しています。



Produced by
Ω-Force
OMEGA

ω-Forceブランド

「真・三國無双」、「戦国無双」等の無双シリーズや、「討鬼伝」等のハンティングアクションゲームを展開。『進撃の巨人』など有力IPとのコラボレーションタイトルも多数リリースしています。



Team NINJA

Team NINJAブランド

「仁王」「NINJA GAIDEN」「DEAD OR ALIVE」等のアクションゲームを展開しています。『ゼルダ無双』等のコラボレーションタイトルのほか、『DISSIDIA FINAL FANTASY』の開発を担当しています。



カスト

ガストブランド

アトリエシリーズ、サージュ・コンチェルトシリーズ、よるのないくにシリーズ、『BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣』等のロールプレイングゲームを展開しています。



BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣 発売中

学生生活を過ごす「日常」と、魔法少女として魔物や“原種”と呼ばれる強大な敵に立ち向かう「非日常」を過ごす、ガストブランドの新ジャンル「ヒロイックRPG」です。

Ruby Party

ルビーパーティーブランド

女性向けゲームを中心に、家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売、スマートフォンゲームの企画・開発・運営、コーエーテクモIPを活用した関連グッズや音楽CDの制作、イベントの企画・運営を行っています。



遙かなる時空の中で6 幻燈ロンド 発売中

ルビーパーティーによる歴史恋愛アドベンチャーゲームの人気シリーズです。最新作は、大正時代によく似た異世界の“帝都東京”を舞台とした前作のその後を描いた物語です。

平成29年4月1日、新ブランド「midas(ミダス)」を設立しました



midasブランド

「midas(ミダス)」は、デジタルネイティブ世代の若いクリエイターが中心となり、スマートフォン市場に向けた新しいIPを創出していく新ブランドです。
名前はギリシャ神話に登場するMidas王が神から与えられた「触れるものをすべて黄金に変える力」「Midas Touch」に由来します。コンテンツに触れた世界中のすべてのユーザーの方々のライフスタイルを光り輝くものにしたい、そのような思いを込めて名付けています。どうぞご期待ください。

my GAMECITY / 株式会社コーエーテクモゲームス

サービス中



「ひとりでも みんなでも」「いつでも どこでも」コーエーテクモゲームスがお届けする、楽しいゲームやコンテンツが盛りだくさんのSNSサイトです。

イベント / 株式会社コーエーテクモゲームス

2017年3月開催



3 Majesty X I.P. LIVE
-Triple Road/TRICK★STER- FINAL

『ときめきレストラン☆☆☆』登場アイドルによるVRライブの第4弾がDMM VR THEATERで16日間にわたり開催されました。

撮影 / 大山雅夫
©Konami Digital Entertainment ©コーエーテクモゲームス

パートナー各社の商品 / 株式会社コーエーテクモネット

好評発売中



アイディアファクトリー株式会社(ブランド名:オトメイト)『Code:Realize ～祝福の未来～』、株式会社文化放送エクステンド(ブランド名:eXtend)『Side Kicks!』、株式会社アクワイア『AKIBA'S BEAT』、など、恋愛アドベンチャーのジャンルを中心に、パートナー各社のタイトルが好評を博しました。コンサルテーション営業を強化し、パートナー各社と協力して、今後お客様に良質のゲームを提供してまいります。

©2016 IDEA FACTORY/DESIGN FACTORY
©NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC./TOYBOX Inc.
©2016 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

モバイルコンテンツ配信 / CWS Brains株式会社

サービス中



サッカーファン向け最新情報を提供する人気サイト『超WORLDサッカー!』。スマートフォン展開で日本最大級のサッカー情報サイトへと進化しています。また厳選サッカー情報満載のサッカーキュレーションアプリ『超WORLDサッカー!PLUS』も好評サービス中です。

アミューズメント施設運営 / 株式会社コーエーテクモウェーブ

テクモピアロックダム インターパーク店

栃木県宇都宮市にある北関東最大級の商業施設「FKDインターパーク」の店舗では、人気プライズゲーム機を多数設置し、地域一番店として運営しています。



スロット・パチンコ / 株式会社コーエーテクモウェーブ

稼働中



サミー株式会社より、ゲーム『真・北斗無双』をモチーフとした『ばちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』が発売されました。本作は、2016年3月に発売し今なお高い人気を誇る『ばちんこCR真・北斗無双』の別スベックバージョンです。一新したゲーム性と演出で“北斗無双”ワールドを展開し、現在好評稼働中です。

©武論尊・原哲夫・NSP 1983 著作権許諾証KOL-127 ©2010-2013コーエーテクモゲームス
©Sammy

●連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 平成28年3月31日	当連結会計年度 平成29年3月31日
資産の部		
流動資産	27,430	26,689
現金及び預金	12,258	11,868
受取手形及び売掛金	10,962	8,168
有価証券	745	1,871
商品及び製品	156	96
仕掛品	47	4
原材料及び貯蔵品	42	42
繰延税金資産	791	939
その他	2,445	3,721
貸倒引当金	△20	△23
固定資産	83,495	92,772
有形固定資産	18,856	26,126
建物及び構築物	12,029	10,993
土地	6,201	14,615
その他	625	517
無形固定資産	432	208
のれん	290	—
その他	141	208
投資その他の資産	64,207	66,436
投資有価証券	62,120	65,484
繰延税金資産	1,301	142
その他	785	809
資産合計	110,925	119,461

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 平成28年3月31日	当連結会計年度 平成29年3月31日
負債の部		
流動負債	10,584	11,460
支払手形及び買掛金	2,243	487
未払金	1,234	4,244
未払法人税等	2,900	2,566
賞与引当金	1,007	949
役員賞与引当金	234	242
返品調整引当金	9	0
売上債引引当金	240	255
ポイント引当金	19	21
繰延税金負債	0	0
その他	2,695	2,691
固定負債	1,634	1,484
退職給付に係る負債	380	295
繰延税金負債	526	326
その他	728	861
負債合計	12,219	12,944
純資産の部		
株主資本	99,045	105,639
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	25,699	25,937
利益剰余金	60,003	66,159
自己株式	△1,657	△1,456
その他の包括利益累計額	△523	622
その他有価証券評価差額金	1,009	3,130
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	1,636	697
退職給付に係る調整累計額	△54	△90
新株予約権	184	254
純資産合計	98,706	106,516
負債純資産合計	110,925	119,461

●連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 自 平成27年4月 1 日 至 平成28年 3月31日	当連結会計年度 自 平成28年4月 1 日 至 平成29年3月31日
売上高	38,332	37,034
売上原価	19,407	19,823
売上総利益	18,924	17,211
販売費及び一般管理費	7,855	8,429
営業利益	11,069	8,781
営業外収益	8,078	7,488
受取利息	1,639	1,797
受取配当金	3,377	1,349
投資有価証券売却益	1,488	3,848
有価証券償還益	1,095	168
その他	477	325
営業外費用	3,392	1,058
投資有価証券評価損	2,560	378
投資有価証券売却損	184	255
有価証券償還損	135	33
為替差損	349	355
その他	162	36
経常利益	15,755	15,211
特別損失	181	—
税金等調整前当期純利益	15,573	15,211
法人税、住民税及び事業税	4,624	3,681
法人税等調整額	93	△94
法人税等合計	4,718	3,587
当期純利益	10,855	11,624
親会社株主に帰属する当期純利益	10,855	11,624

●連結包括利益計算書

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 自 平成27年4月 1 日 至 平成28年 3月31日	当連結会計年度 自 平成28年4月 1 日 至 平成29年3月31日
当期純利益	10,855	11,624
その他の包括利益	△8,181	1,146
その他有価証券評価差額金	△6,589	2,121
為替換算調整勘定	△1,006	△939
退職給付に係る調整額	△585	△35
包括利益	2,674	12,771
親会社株主に係る包括利益	2,674	12,771

●連結キャッシュ・フロー計算書(要旨)

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 自 平成27年4月 1 日 至 平成28年 3月31日	当連結会計年度 自 平成28年4月 1 日 至 平成29年3月31日
営業活動による キャッシュ・フロー	10,935	9,890
投資活動による キャッシュ・フロー	△6,138	△3,935
財務活動による キャッシュ・フロー	△4,746	△5,082
現金及び現金同等物に 係る換算差額	△655	△397
現金及び現金同等物の 増減額（△は減少）	△604	474
現金及び現金同等物の 期首残高	11,874	11,270
現金及び現金同等物の 期末残高	11,270	11,745

(平成29年3月31日現在)

テクモ50周年記念 多機能VR筐体『VR センス』を発表

2017年2月6日、株式会社コーエーテクモウェアは、多機能VR筐体『VR センス』を発表しました。スタイリッシュで利便性の高い筐体に「多機能3Dシート」「ミスト機能」など五感を刺激するギミックを満載し、これまでにない没入感を楽しむことができます。夏以降の受注・発売を予定しておりますので、どうぞご期待ください。

※国際特許出願中



『VR センス』発表会の様子

CSR

当社グループは、コーエーテクモの精神「創造と貢献」を実践し、事業の発展と、様々なCSR活動を通じて、社会に貢献していくことが重要であると考えています。今後も、エンタテインメント企業として、積極的な社会貢献に努めてまいります。

■学術振興活動

日本シミュレーション&ゲーミング学会(JASAG)や、当社の代表取締役社長 襟川陽一が理事長を務める公益財団法人科学技術融合振興財団(FOST)への支援を通じて、シミュレーションやゲーミングを教育・学術分野に応用し、科学技術と人間社会・文化が融合した豊かな世界を創造するための活動を行っています。2017年3月9日に第10回FOST賞授賞式を開催し、一般社団法人日本eスポーツ協会理事 馬場章氏がFOST賞を受賞しました。

■地域・社会貢献活動

当社グループのIPを活用した地域・社会貢献活動への協力、継続的な献血活動の奨励などを行っています。当社の代表取締役会長 襟川恵子が理事長を務める一般社団法人デジタルメディア協会(AMD)は2017年3月13日に第22回AMDアワード授賞式を開催し、2016年に発表された優秀なデジタルコンテンツの制作者を表彰しました。大賞/総務大臣賞では、最新テクノロジーと伝統芸能がコラボレーションした「超歌舞伎 今昔饗宴千本桜(はなくらべせんぼんざくら)」が選ばれ、代表して中村獅童氏に賞状が渡されました。理事長賞では「PPAP」が選ばれ、ピコ太郎氏に賞状が渡されました。また、功労賞では「シブサワ・コウ」こと当社代表取締役社長 襟川陽一が選ばれました。

■災害支援活動

1989年のサンフランシスコ大地震以来、継続して国内外の災害に対して義援金・救済金などの支援活動を行っています。2016年は熊本地震災害について寄付を行うなど災害支援を継続的に行っております。



第10回FOST賞受賞の様子



第22回 AMDアワード 功労賞受賞の様子

●会社概要

商 号	株式会社コーエーテクモホールディングス (英文名称 KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.)
資 本 金	150億円
本店所在地	神奈川県横浜市港北区箕輪町一丁目18番12号
設立年月日	平成21年4月1日
従業員数	単独 59名(※1) 連結 1,654名(※2)

※1 従業員数は就業人数(社外への出向者を除き、当社への出向者を含む)です。

※2 従業員数は就業人数(連結会社外への出向者を除き、連結会社への出向者を含む)です。

役 員 (平成29年6月21日現在)

代表取締役会長	襟川 恵子	常 勤 監 査 役	福井清之助
代表取締役社長	襟川 陽一	常勤監査役(社外)	木村 正樹
取 締 役	鯉沼 久史	監 査 役	森島 悟
取 締 役	阪口 一芳	監査役(社外)	北村 俊和
取 締 役	襟川 芽衣	専務執行役員CFO	浅野健二郎
取締役顧問	柿原 康晴	執 行 役 員	原 毅
取締役(社外)	手嶋 雅夫		
取締役(社外)	小林 宏		

グループ会社

■ 国内グループ会社

株式会社コーエーテクモゲームス
株式会社コーエーテクモウェア
株式会社コーエーテクモネット
CWS Brains株式会社
株式会社コーエーテクモキャピタル
株式会社コーエーテクモリブ
株式会社コーエーテクモミュージック
株式会社コーエーテクモアド

■ 海外グループ会社

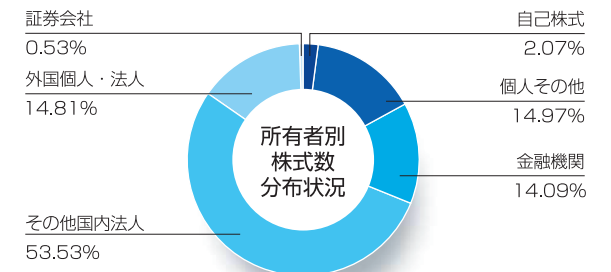
KOEI TECMO AMERICA Corporation(アメリカ・カリフォルニア州)
KOEI TECMO EUROPE LIMITED(イギリス・ハートフォードシャー州)
台湾光栄特庫摩股份有限公司(台湾・台北)
天津光栄特庫摩軟件有限公司(中国・天津)
北京光栄特庫摩軟件有限公司(中国・北京)
KOEI TECMO SINGAPORE Pte. Ltd.(シンガポール)
KOEI TECMO SOFTWARE VIETNAM CO., LTD.(ベトナム・ハノイ)

●株式の状況

発行可能株式総数・・・350,000,000株
発行済株式総数・・・107,723,374株
株 主 数・・・13,996名
大 株 主(上位11名)

株 主 名	持株数	持株比率
	千株	%
株式会社光優ホールディングス	47,364	44.90
環境科学株式会社	7,803	7.40
EUROPEAN KOYU CORPORATION B.V.	6,876	6.52
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	4,728	4.48
日本トラスティサービス信託銀行株式会社(信託口)	3,099	2.94
日本トラスティサービス信託銀行株式会社(信託口9)	2,596	2.46
THE BANK OF NEW YORK MELLON (INTERNATIONAL) LIMITED131800	2,324	2.20
襟川 陽一	2,264	2.15
襟川 恵子	2,192	2.08
襟川 芽衣	1,303	1.24
襟川 亜衣	1,303	1.24

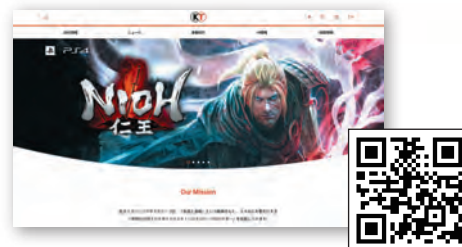
(注) 1.当社は自己株式を2,229,512株を保有しておりますが、上記の大株主からは除外しております。
2.持株比率は自己株式を控除して計算しております。
3.平成27年9月24日付で公衆の縦覧に供されている大量保有報告書(変更報告書)において、インベスコ・アセット・マネジメント株式会社が平成27年9月15日現在で6,564,500株を所有している旨が記載されているものの、当社として平成29年3月31日現在における実質所有株式数の確認ができていないため、上記大株主には含めておりません。
なお、当社は平成27年10月1日付で普通株式1株につき1.2株の株式分割を行っておりますが、大量保有報告書(変更報告書)は平成27年10月1日より以前に公衆の縦覧に供されているため、分割前株式数にて報告を受けております。



株主メモ

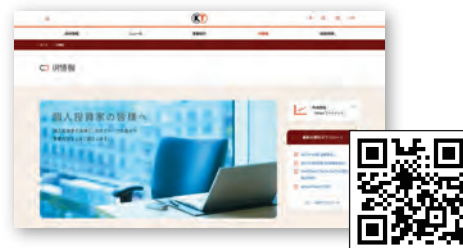
事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会 6月下旬
配当金受領株主確定日 期末配当金：3月31日
証券コード 3635（東証一部）
株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
三井住友信託銀行株式会社
同連絡先 〒168-0063
東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
電話：0120-782-031（フリーダイヤル）
公告の方法 電子公告により行います。
ただし、電子公告によることができない事故、
その他のやむを得ない事由が生じたときは、
日本経済新聞に掲載して行います。
単元株式数 100株

■ホームページのご案内



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

当社ホームページではIR情報のほか、コーエーテコモグループに関する様々な情報をリアルタイムで紹介しております。



IRページ URL <https://www.koeitecmo.co.jp/ir/>

IRページでは、IR資料やCEOメッセージ、決算説明会の動画などご覧いただけます。

■ご案内

1. 住所変更、単元未満株式の買取・買増等のお申出先について
株主様の口座のある証券会社にお申出ください。なお、証券会社の口座がないため特別口座が開設されました株主様は、特別口座の管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。
2. 払渡期間経過後の配当金のお支払いについて
株主名簿管理人である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。

株式会社コーエーテコ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 <http://www.koeitecmo.co.jp/>

©コーエーテコモゲームス All rights reserved. ©コーエーテコモウェーブ All rights reserved. ©CWS Brains All rights reserved.
当報告書に掲載されている商品名、会社名、ロゴマークは、各社の商標、登録商標もしくは商号です。