



INTEGRATED REPORT 2024

コーエーテックモホールディングス統合報告書2024

編集方針

コーエーテックモグループ(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)は、あらゆる事業活動において、ステークホルダーの皆様との積極的な対話を重要視しています。本統合報告書は①世界の皆様に、当社グループの活動、経営戦略や価値創造の源泉、創出する社会的・経済的価値について総合的に理解を深めていただくこと②そのプロセスを通じて当社グループのさらなる企業価値の向上につなげていくことを目的としています。

なお、編集にあたっては、IFRS財団が推奨する「国際統合報告フレームワーク」、経済産業省の「価値協創ガイダンス」などを参考にしています。

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 2023年度(2023年4月1日～2024年3月31日)

※2024年4月以降の活動内容も含まれます。

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 2024年11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。

株式会社コーエーテックモホールディングス 〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12

CONTENTS

イントロダクション	コーエーテックモグループ基本理念……………	3
	コーエーテックモのあゆみ……………	4
	IPを軸としたブランド制……………	6
コーエーテックモの価値創造	代表取締役会長メッセージ……………	7
	代表取締役社長メッセージ……………	8
	代表取締役副社長メッセージ……………	11
	価値創造プロセス……………	14
	コーエーテックモの経営資本 価値創造の源泉……………	15
	コーエーテックモのビジネスモデル……………	16
	コーエーテックモの3つの強み……………	17
	① 重層的な収益構造……………	18
	② 優れた開発力・技術力・マネジメント力……………	20
	③ 卓越したヒューマンパワー……………	24
	AAAタイトル プロデューサー対談……………	25
中期経営計画	CFOメッセージ……………	28
	中期経営計画の振り返りといま……………	31
	過去3年タイトル一覧……………	32
持続的な成長の実現に向けて	コーエーテックモのサステナビリティ……………	33
	CSuOメッセージ……………	34
	人的資本経営……………	35
	ステークホルダーとの価値共創……………	40
	TCFD提言に関する取り組み……………	41
コーポレートガバナンス	社外取締役座談会……………	42
	コーポレートガバナンスの概要……………	46
	役員一覧……………	51
	内部統制システム、リスク管理体制……………	53
	事業等のリスクについて……………	54
	情報セキュリティ……………	55
財務・非財務データ	11年間の財務サマリー……………	56
	グローバル事業展開……………	57
	非財務データ……………	58
	会社概要・投資家情報……………	59

コーエーテックモグループの基本理念は、「コーエーテックモの精神」と、その精神をお客様へお伝えするメッセージである「コーポレートスローガン」をもとに、4つの「経営基本方針」を循環させて経営を進めています。

デジタルエンタテインメント企業の中で営業利益が世界No.1となることを「ビジョン」として掲げ、「クオリティ&サティスファクション」を追求します。

コーエーテックモは、「創造と貢献」の精神で価値ある面白さを追求し、提供していきます。



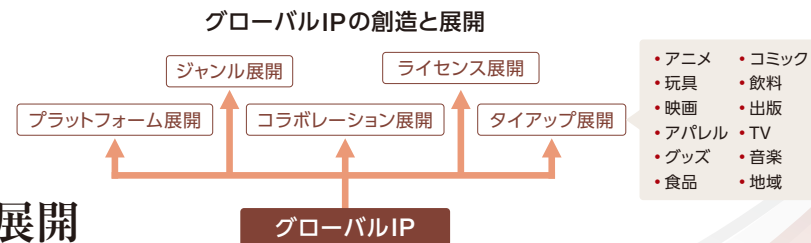
経営戦略
「経営方針」を具体化する戦略

中期経営計画

▶P31







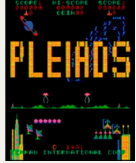


今期経営方針

グローバルIPの創造と展開



イントロダクション | コーエーテクモのあゆみ 1 コーエーテクモ 経営基盤構築の軌跡

当社グループは、経営基盤を支える製品と重層的な収益構造により、着実に成長を遂げてきました。

	1960年代 1970年代	1980年代	1990年代	2000年代	2009年					
主な沿革	<p>■ 1967年</p> <p>日本ヨット株式会社を設立 (1986年テクモ株式会社に商号変更)</p> 	<p>■ 1978年</p> <p>株式会社光栄を設立</p> 	<p>■ 1983年</p> <p>ファミリーコンピュータ (任天堂) 発売</p>	<p>■ 1990年</p> <p>スーパーファミコン (任天堂) 発売</p> <p>■ 1994年</p> <p>PlayStation (ソニー) 発売 セガサターン (セガ) 発売</p>	<p>■ 2000年</p> <p>PlayStation 2 (ソニー) 発売</p> <p>■ 2002年</p> <p>Xbox (マイクロソフト) 発売</p>	<p>■ 2009年</p> <p>経営統合を実施し、 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)</p>				
ゲームソフト		<p>■ 1981年 コーエー</p> <p>エンタテインメント第一弾 『川中島の合戦』『投資ゲーム』発売 初のエンタテインメントソフト</p> 	<p>■ 1986年 テクモ</p> <p>『マイティボンジャック』発売 初の家庭用ゲーム機用ソフト</p> 	<p>■ 1983年 コーエー</p> <p>PC用歴史シミュレーションゲーム 『信長の野望』発売</p> 	<p>■ 1985年 コーエー</p> <p>PC用歴史シミュレーションゲーム 『三國志』発売</p> 	<p>■ 1989年 テクモ</p> <p>『TECMO BOWL』『NINJA GAIDEN』を 米国で発売 グローバル展開の礎</p>	<p>■ 1994年 コーエー</p> <p>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</p> 	<p>■ 2000年 コーエー</p> <p>一騎当千を表現したアクションゲーム『真・三國無双』発売 新規IP。のちに、重層的な収益構造2~4を体現し 『無双』シリーズというゲームシステムの誕生</p> 	<p>■ 2000年 コーエー</p> <p>リアルタイムシミュレーションゲーム 『決戦 -KESSEN-』発売 初のPlayStation 2用ソフト</p> 	<p>■ 2003年 コーエー</p> <p>『信長の野望 Online』 正式サービス開始 初の大規模多人数同時参加型 オンラインRPG</p>
アーケード/アミューズメント	<p>■ 1970年 テクモ</p> <p>直営アミューズメント施設第一号を 千葉県姉ヶ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</p>	<p>■ 1981年 テクモ</p> <p>アミューズメントソフト 自社開発第一弾『プレアデス』</p> 	<p>■ 1996年 テクモ</p> <p>アーケード用『DEAD OR ALIVE』発売</p> 	<p>■ 2000年 テクモ</p> <p>『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</p> 						

2010年代

2020年代

2009年 経営統合以降

2016年~2019年 ブランド制の確立

2020年~ 会社業績の拡大

主な沿革

コンソール/PC

重層的な収益構造

モバイル/ソーシャルゲーム

■ 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ックモゲームスに吸収合併)

■ 2016年
IPを軸としたブランド制の確立
「シブサワ・コウ ブランド」「ω-Force ブランド」
「Team NINJA ブランド」「ガスト ブランド」
「ルビーパーティー ブランド」

■ 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

■ 2023年
株式会社アカツキと資本業務提携

■ 2024年
「AAAスタジオ」設立

■ 2014年
『ゼルダ無双』の開発担当

■ 2015年
『ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城』
(株式会社スクウェア・エニックス様)の開発を担当

■ 2016年
コラボレーションタイトル『進撃の巨人』を発売
大人気コミック&アニメのゲーム化



■ 2016年
『大航海時代V』全世界ユーザー数が300万人を突破

■ 2016年
『妖怪三国志』の開発を担当

■ 2017年
コラボレーションタイトル『ファイアーエムブレム無双』開発を担当

■ 2018年
『ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島』
(株式会社スクウェア・エニックス様)の開発を担当

■ 2020年
「アトリエ」シリーズ『ライザのアトリエ2 ~失われた伝承と秘密の妖精~』を発売
初のPlayStation 5用ソフト



■ 2022年
「仁王」シリーズが全世界累計出荷本数750万本突破
新規IPの継続的な展開



■ 2022年
コラボレーションタイトル『ゼルダ無双 厄災の黙示録』が全世界販売本数400万本突破*
コラボが継続的に収益に貢献した事例



■ 2024年
新規IPタイトル『Wo Long: Fallen Dynasty』世界累計プレイヤー数500万人を突破



■ 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
ソーシャルゲームの拡大



■ 2012年
台湾・香港・マカオでソーシャルゲーム『のぶニヤガの野望』
『100万人の三国志Special』のサービス開始
海外でのソーシャルゲームの展開



■ 2013年
中国でソーシャルゲームのサービス開始(ソーシャルゲーム『のぶニヤガの野望』)
中国でのソーシャルゲーム展開

■ 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
IP許諾タイトルが日本に逆輸入IP許諾の広がり



■ 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
IP許諾が収益増加に貢献している事例

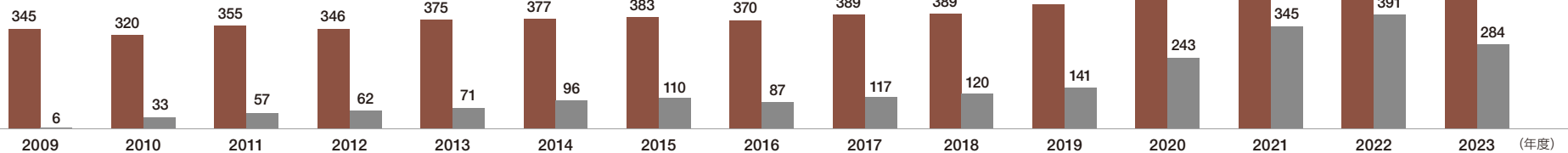
■ 2021年
モバイルゲーム『三国志 覇道』が月商10億円を突破
自社開発・自社IPでのモバイルゲーム本格化



■ 2022年
モバイルゲーム『信長の野望 覇道』が月商10億円を突破

売上高・営業利益の推移

■ 売上高(億円)
■ 営業利益(億円)



イントロダクション | IPを軸としたブランド制 個性豊かな6ブランド+1スタジオ

当社は、6つの異なるブランドと1つのスタジオを持ち、それぞれの個性を生かして多彩なタイトルを開発・展開しています。

 <p>シブサワ・コウ</p>	 <p>ω-Force</p>	 <p>Team NINJA</p>	 <p>ガスト</p>	 <p>ルビーパーティー</p>	 <p>midas</p>	 <p>AAAスタジオ</p>
<p>主なタイトル 「信長の野望」「三國志」 「Winning Post」「大航海時代」</p>	<p>主なタイトル 「真・三國無双」「戦国無双」 「討鬼伝」</p>	<p>主なタイトル 「仁王」「DEAD OR ALIVE」 「Rise of the Ronin」</p>	<p>主なタイトル 「アトリエ」シリーズ 「BLUE REFLECTION」シリーズ</p>	<p>主なタイトル 「アンジェリーク」 「遙かなる時空の中で」 「金色のコルダ」</p>	<p>主なタイトル 「信長の野望 出陣」 「真・北斗無双」</p>	<p>主なタイトル 開発中</p>
						 <p>Level up your happiness</p>
<p>世界初 「信長の野望」「三國志」などを通じて 「歴史シミュレーションゲーム」 ジャンルを確立</p>	<p>無双 1997年の「三國無双」から始まる 「無双」は一つのゲームジャンルに ジャンルを確立</p>	<p>グローバル 「仁王」「Rise of the Ronin」をはじめ 世界的な評価を得るタイトルを保有</p>	<p>キャラクター キャラクターの魅力を前面に出した ファンタジックで独自の世界観</p>	<p>パイオニア 女性向け恋愛ゲーム 「ネオロマンス」という新ジャンルを確立</p>	<p>スマートフォン モバイルゲームの 開発が専門</p>	<p>AAA品質 AAA品質の グローバルタイトル</p>
<p>40年+ 1981年に最初のゲーム作品 「川中島の合戦」を発売</p>	<p>2,100万本+ 一騎当千の爽快感が魅力の 「真・三國無双」シリーズ 全世界累計販売本数2,100万本以上</p>	<p>ハードなアクション スピード感と爽快感にあふれる ゲーム性</p>	<p>メディアミックス 人気作「ライザのアトリエ」が 2023年夏にTVアニメ化</p>	<p>30周年 メディアミックスの先駆けともいえる ゲーム×「イベント」を実施</p>	<p>遊ぶ人の日常も豊かに 日常と社会を豊かにする ゲームの創造</p>	<p>ノウハウの化学反応 複数ブランドの知見を融合</p>
<p>アジアからグローバルへ 「三國志 战略版」はグローバルで 1億ダウンロードを突破</p>	<p>有力IPとのコラボ 「ファイアーエムプレム無双 風花雪月」 「ゼルダ無双 厄災の黙示録」など</p>	<p>750万本+ 高難易度アクションRPGの 「仁王」シリーズは 全世界累計出荷本数が 750万本を突破</p>	<p>750万本+のRPG 錬金術士が成長していく 「アトリエ」シリーズは 1997年より全世界累計出荷本数 750万本突破</p>	<p>女性採用拡大 開発を担う女性社員の採用を 積極的に継続</p>	<p>チャレンジ 位置情報ゲームや 日本各地でのコラボなどに挑戦</p>	<p>新規価値創造 新しいスタジオから 新しい面白さを</p>