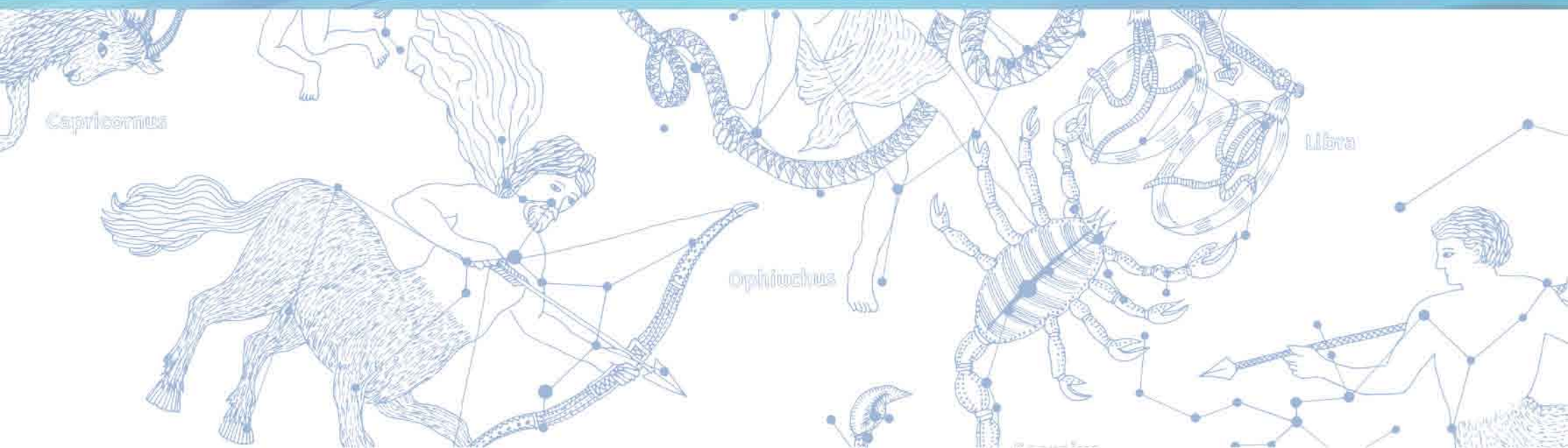




中期経営計画



2011年度（2012年3月期）連結財務目標



売上高 …………… **500** 億円 (対06年度実績比+105%)
 営業利益 …………… **110** 億円 (対06年度実績比+105%)
 経常利益 …………… **150** 億円 (対06年度実績比+65%)
 当期純利益 …………… **90** 億円 (対06年度実績比+75%)

1株当り当期純利益 …… **131** 円
 営業利益率 …………… **22%** 以上
 海外売上高比率 …………… **30%** 以上

精神

創造と貢献

ビジョン

**世界No.1のエンターテインメント・
コンテンツ・プロバイダー**

長期戦略

コンテンツ・クリエーション

新しいエンターテインメント・コンテンツを創造する

コンテンツ・エキспанション

多様な領域へコンテンツを展開する

グローバリゼーション

東西文化の融合とグローバル化を推進する

重点課題

新しい柱（価値）の創造 グローバルブランドの確立

経営方針

- 挑戦の成功に向けた適切なリソース投入
- グローバリゼーションの強力な推進
- 戦略計画に基づく経営の遂行

事業展開

ゲームソフト オンライン・モバイル メディア・ライツ

挑戦の成功に向けた適切なリソース投入

- ・「無双」に続く新しい柱の創造
- ・エキスパンションビジネスの拡大
- ・新規ビジネスの開拓・育成

グローバル化の強力な推進

- ・海外市場における柱の創造
- ・グローバルラインナップの拡充
- ・タイトル当り販売本数の増加

戦略計画に基づく経営の遂行

- ・人事制度の再構築
- ・各業務プロセス・オペレーションの改善
- ・経営管理の品質向上とポートフォリオ経営

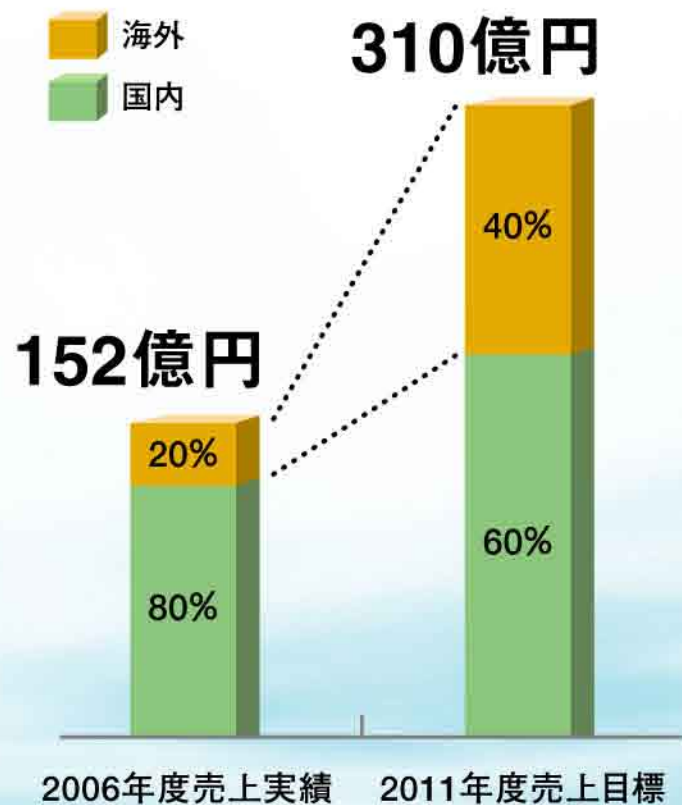
ゲームソフト事業

- 売上目標 **310億円**
- 営業利益目標 **55億円**

「国内と海外で新しい収益の柱を創造する」

- ・開発ライン数の拡大とポートフォリオ管理
- ・あらゆるプラットフォームでの収益拡大
- ・海外市場向けタイトル開発力の育成・強化

ゲームソフト事業



成長ファクター



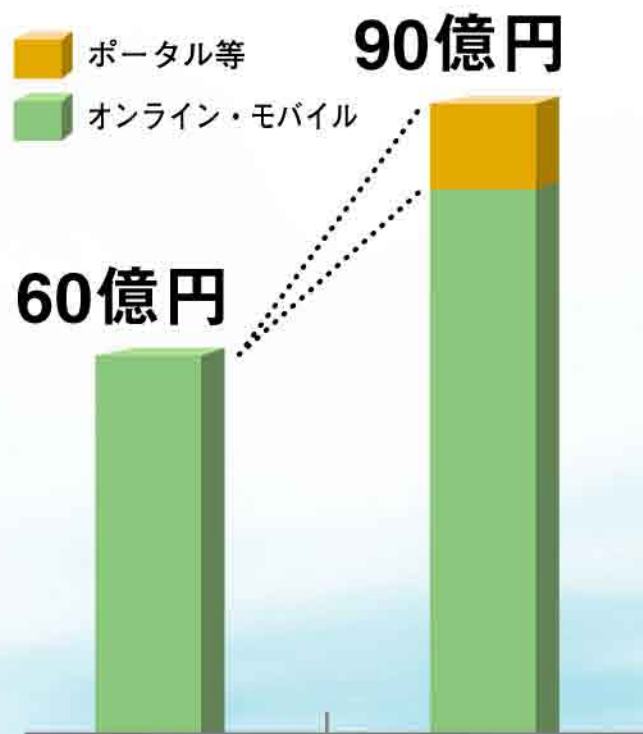
オンライン・モバイル事業

- 売上目標 **90億円**
- 営業利益目標 **25億円**

「新たなコミュニティーサービスを創造する」

- ・ゲームシティのポータルビジネスへの展開
- ・オンラインゲームの顧客層の拡大
- ・モバイルコンテンツのラインナップ・品質の強化

オンライン・モバイル事業



2006年度売上実績 2011年度売上目標

成長ファクター



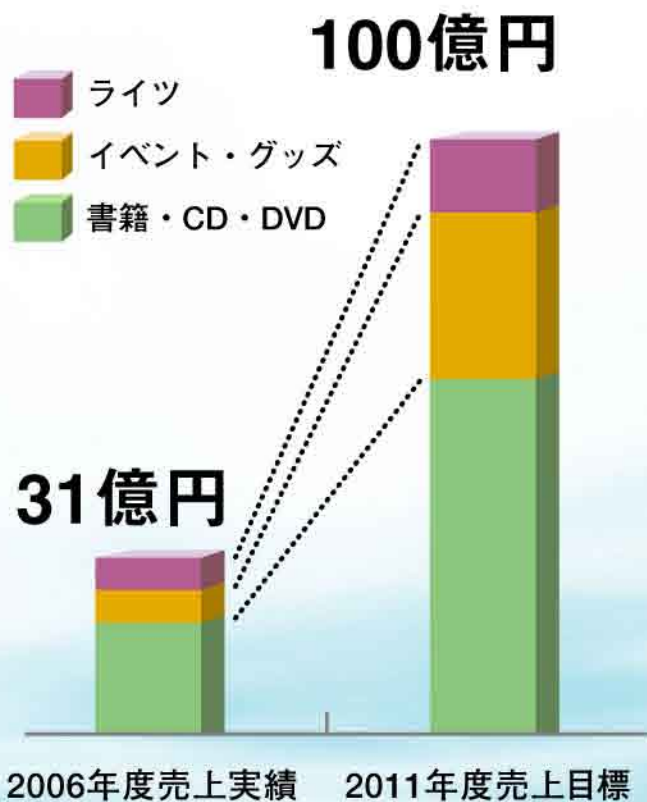
メディア・ライツ事業

- 売上目標 **100億円**
- 営業利益目標 **30億円**

「コンテンツの価値を最大化する」

- ・メディアミックス展開の強化
- ・イベントビジネスの拡大
- ・メディア・ライツ事業主導のコンテンツ創出
- ・放送・通信メディアの活用に向けた取り組み

メディア・ライツ事業



成長ファクター



欧米市場

市場プレゼンスの拡大

- ・欧米市場向けタイトルラインナップの拡充
- ・販売・マーケティング・プロモーション力の強化
- ・事業体制・プロセスの再構築

アジア・新興市場

新興市場の開拓・収益化

- ・中国事業の拡大
- ・東南アジア市場での販路拡充
- ・その他新市場への参入検討

開発

開発

市場特性を活かしたタイトル開発・運営サービス

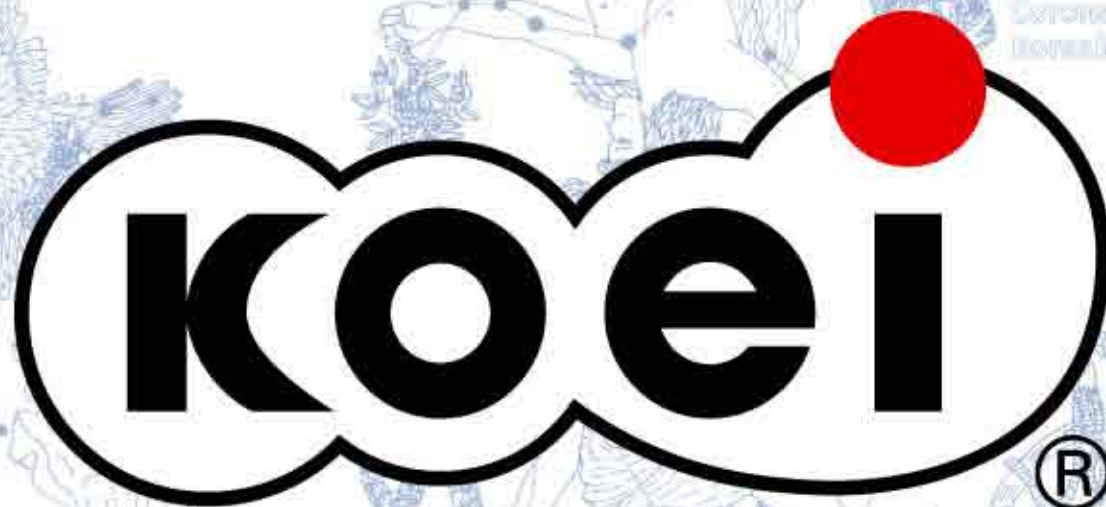
- **コーエーシンガポール** グローバル市場向けタイトル開発
- **コーエーカナダ** 欧米市場向けタイトル開発
- **天津コーエー** アジア市場向けオンラインゲーム運営

CG制作

高品質かつ効率的なCG制作体制

- **天津コーエー・北京コーエー・コーエーバルティック**
 - ・高品質なCGの効率的な制作
 - ・開発拠点と密に連携し、市場性を活かした効率的なCG制作

ついにできたを。



注意事項

この資料の内容には、将来に対する見通しが含まれている場合がありますが、実際の業績はさまざまな要素により、これら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。