



平成 19 年 11 月 20 日

各 位

会 社 名 **株 式 会 社 コ ー エ ー**

代表者名 代表取締役執行役員会長 CEO 伊 従 勝

(コード番号 9654 東証第 1 部)

問合せ先 常務執行役員管理本部長 CFO 浅野 健二郎

(TEL 045-562-8111)

## コーエー・グループ中期経営計画「コーエービジョン2011」に関するお知らせ

コーエー・グループは、このたび 2007 年度（2008 年 3 月期）から 2011 年度（2012 年 3 月期）までの中期経営計画「コーエービジョン2011」を策定いたしました。

本計画の骨子は、この 5 年間で「挑戦と変革」の期間と位置づけ、強力なゲームシステムと事業ポートフォリオを創りあげ収益を大幅に拡大するとともに、長期的な安定成長を可能にする経営基盤を確固たるものにするのであります。

ゲームソフトウェア市場が活況を呈する中、ハードウェアの高性能化、携帯型ゲーム機の飛躍的な普及、及びオンライン・モバイルにおけるコミュニティーの成長は、ユーザー層を拡大すると同時に「遊び」の仕組みと「遊び」に対する人々の意識を多様化させております。

このように複雑な環境の中、コーエー・グループは「創造と貢献」という揺ぎ無いグループ精神のもとに結束し、お客様が望むあらゆる領域に向け独創的なエンターテインメント・コンテンツを展開しております。本年度も、「BLADESTORM 百年戦争」(PS3、Xbox360 用)をはじめ、「戦国無双 KATANA」(Wii 用)、「オプーナ」(Wii 用)、「しゃべる! DS お料理ナビ まるごと帝国ホテル」(DS 用)などの新機軸タイトルを発売し、お客様には好評を博しております。今後も数多くの新作タイトルへ挑戦し続けることを通じて、クリエイティブな企業集団としてお客様のマインドシェアを高め、グループ価値拡大を目指してまいります。

### 1. グループビジョン

#### 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

— コーエー・グループは、常に新しいエンターテインメントを創発しつづけます。 —

コンピュータエンターテインメントは、「遊び」から「文化」へと進化を遂げています。私達は楽しさと感動を創造し、世界中のお客様の心と生活を豊かにすることを目標とします。また、「エンターテインメント&コミュニケーション」を通して世界中の人々の相互理解を深め、世界の平和に貢献してまいります。

### 2. グループ財務目標

#### (1) 連結財務目標

	2006年度(2007年3月期)		2011年度(2012年3月期)
	連結業績実績		連結業績目標
連結売上高	243億円		500億円
連結営業利益	53億円		110億円
連結経常利益	91億円		150億円
連結当期利益	51億円		90億円
1株当たり当期純利益	76円		131円
海外売上高比率	23%		30%

## (2) 地域別売上目標

(単位：百万円)

	日本	北米	欧州	アジア	合計
2007/3 期実績	18,567	1,284	1,049	3,457	24,359
2011/3 期目標 (対 2007/3 増加率)	35,700 +93%	7,000 +438%	4,300 +330%	3,000 -14%	50,000 +105%

## 3. 長期戦略

### (1) 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

オリジナリティ溢れるコンテンツを創り、お客様に未知なる楽しさと新鮮な感動をお届けしていきます。

### (2) コンテンツ・エキスパンション

#### 多様な領域へコンテンツを展開する

コンテンツを活用したビジネスを様々な領域で拡大し、コンテンツの価値を高めていきます。

### (3) 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

人材と経営のグローバル化を進め、融合による創発と地域の独自性を深慮した商品を提供していきます。

## 4. 中期経営方針

### (1) 重点課題と主な事業展開

#### 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・ライセンス**

## (2) 中期経営方針

### ①挑戦の成功に向けた適切なリソース投入

「無双」シリーズに続く新しい柱の創造、エキスパンションビジネス（オンライン・モバイル事業、メディア・ライセンス事業）の拡大、新規ビジネスの開拓に向けてリソース投入を強化し、中長期にわたり成長の牽引役となる、新たな競争力の源泉を生み出します。

### ②グローバル化の強力な推進

海外事業オペレーションの改善、海外の人材育成、販売力・マーケティング力の組織的な増強により、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を実現し、海外でのプレゼンスと収益拡大をめざします。

### ③戦略計画に基づく経営の遂行

ポートフォリオ経営を通じて、収益性と成長性のバランスを戦略的にマネージするとともに、人事制度、業務プロセス、経営管理システムを中期的な視点から変革し、挑戦とグローバル化を支える秀逸な人材育成と経営効率化を進めます。

## 5. 事業別中期経営方針の概要

### (1) ゲームソフト事業

2011年度	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』		

安定した収益を生み出す「無双」ブランドを事業の核とし、これに続く強力なコンテンツブランドを新たに国内外にて築きあげ、成長の原動力とします。この方針のもと、下記に注力いたします。

#### (開発)

- ①開発ライン数の拡大とブランドポートフォリオによる収益性と成長性の適切な管理
- ②あらゆるプラットフォームでの収益拡大
- ③海外市場向けタイトル開発力の強化

#### (販売)

- ①欧米市場向けタイトル・ラインナップの拡充
- ②海外販売力・マーケティング力・プロモーション力の強化
- ③中国事業拡大・東南アジア市場の販路拡充・新市場への参入検討

### (2) オンライン・モバイル事業

2011年度	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』		

コーエーが先駆者として実績を誇るMMOジャンルを核に、成長市場であるオンライン・モバイル分野で新たなビジネス展開を行い、収益の幅を拡大します。この方針のもと、下記に注力いたします。

- ①ゲームシティのポータルビジネスへの展開
- ②オンラインゲームの顧客層の拡大
- ③モバイルコンテンツのラインナップ・品質の強化

(3) メディア・ライツ事業

2011年度	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、他業種とのコラボレーション展開を通じ、コンテンツ当りの収益力を伸ばすとともに、自らメディアミックスの核となるコンテンツを創出します。この方針のもと、下記に注力いたします。

- ①メディアミックス展開の強化
- ②イベントビジネスの拡大
- ③メディア・ライツ事業主導のコンテンツ創出
- ④放送・通信メディアの活用に向けた取り組み

以上

※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。