

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

総合エンターテインメント・
コンテンツ・プロバイダー戦略

システムオーガナイザー戦略

分散拡大化戦略

総合エンターテインメント・コンテンツ・プロバイダー戦略

コンテンツ・バラエティの拡大

- 新たなゲームジャンルを開拓
- 既存ジャンルをさらに進化

システムオーガナイザー戦略

グループ独自のバリューチェーン構築

- 総合エンターテインメントコンテンツのメディアミックスを推進
- 関連分野に進出し、新たなビジネスモデルを構築

分散拡大化戦略

グローバルな市場拡大展開

- ワールドワイドでの開発・販売・製造体制を強化し、人と経営の国際化を推進
- 海外開発拠点にて、地域性を重視したコンテンツを制作

経営方針

新しいビジネスへのチャレンジ
グローバル競争への対応
組織力の強化

グループ連結利益計画

	2004/3月期	2005/3月期
売上高	277億円	345億円(+25%)
経常利益	127億円	143億円(+13%)
当期純利益	71億円	80億円(+13%)
一株当たり当期利益	176円	152円(1:1.3分割後)*
ROE	15.4%	15.9%
海外売上高比率	22.5%	21.0%

*実質12.6%増

新分野の開拓

- 子供向け市場への進出～子供向けゲームソフト・アニメの制作
- GAMECITYによるオンライン新事業への挑戦
- e-コマース(通販)の新分野開拓～他社商品サイト開設

新型ハード向けタイトルの発売

- プレイステーション・ポータブル(PSP) ● ニンテンドー・ディーエス
- 新作アクション、テーブルゲーム、シミュレーションゲームを発売

ライセンス事業、関連商品ビジネス強化

- コーエーのコンテンツを最大限に活用した、新たなビジネスへ進出
- 他企業とのコラボレーションにて関連商品ライセンス事業を展開

戦略タイトルへの資源集中配分

- グローバル市場で成功する大型タイトルに集中的に資源配分
- 欧米市場を見据えた新作アクションタイトルへの取組を開始

開発・販売体制の強化

- 開発拠点の拡充
 - カナダ・中国：開発拠点拡充
 - シンガポール：開発子会社の設立
- 欧州市場の直販体制強化～主要欧州各国に販売拠点構築

新市場の開拓・拡大

- アジア市場におけるオンラインゲーム・携帯コンテンツの展開
(中国・韓国・台湾)

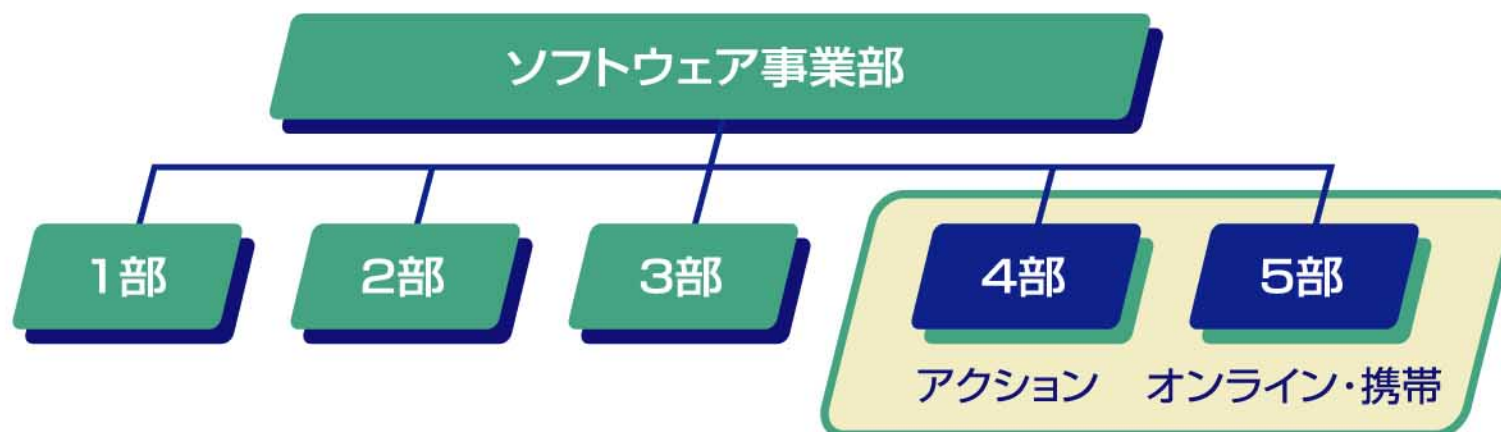
ワールドワイドでの人材登用・交流

- 積極的な海外人材採用、海外研修生の受け入れ
日本人スタッフの海外派遣

Decision & Actionの迅速化

● 開発体制の最適化

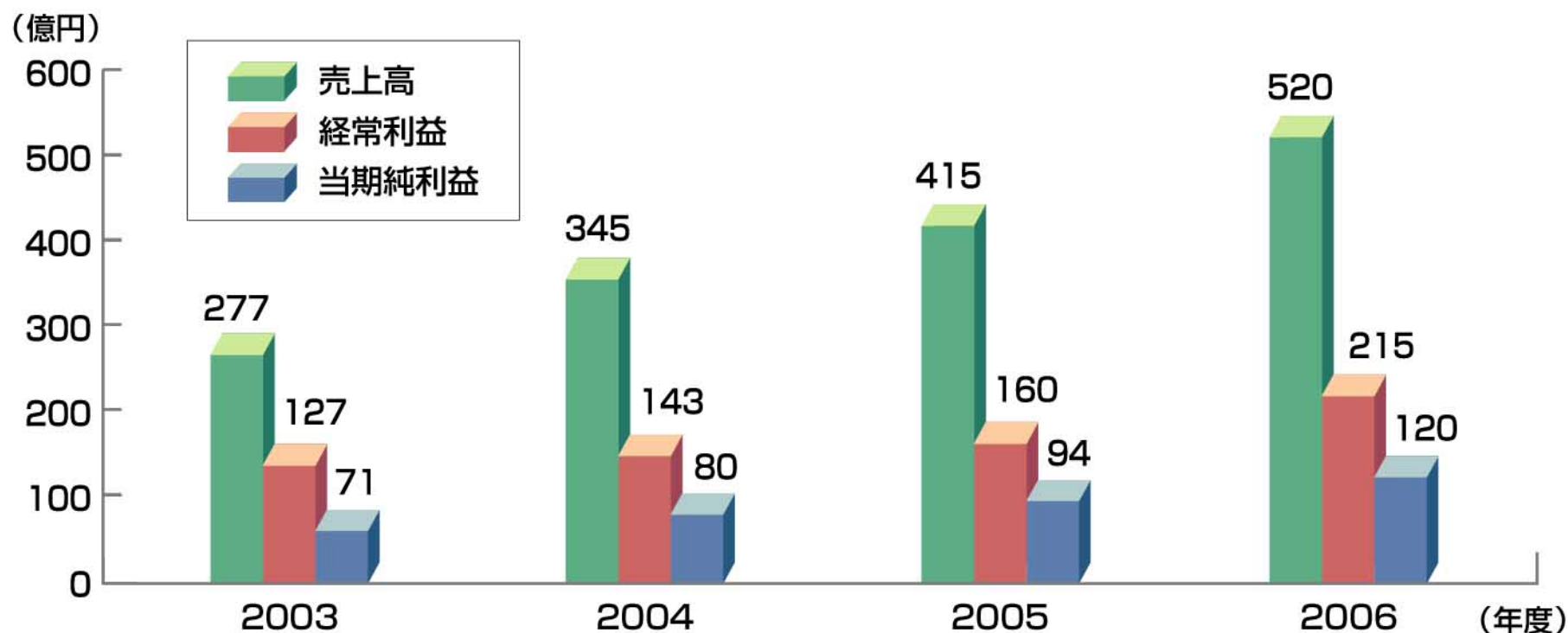
ソフトウェア5部を創設し、携帯・オンライン事業担当とし、
ソフトウェア4部はアクション担当に



● グローバル事業部の創設

海外事業展開を強力に推進するため、専担事業部を立ち上げ

2006年度(07年3月期) 連結業績目標



ゲームソフト事業

売上目標 **380億円**

営業利益目標 **160億円**

「ワールドワイドでのコーエーブランドの拡大・強化」

- アクション・ロールプレイング分野にて新たなシリーズタイトルを創出
- 低年齢層向けシリーズへのチャレンジ
- 海外展開の推進
- オンラインゲーム・携帯コンテンツ分野の収益強化

メディア事業

売上目標 **50億円**

営業利益目標 **20億円**

「メディアミックス・エンターテインメントの推進」

- TVアニメ事業と連携したメディアミックスの拡充・強化
- オリジナル・テキスト・コンテンツの開発・事業化の推進～ネオロマンス・アドベンチャー
- イベント分野の強化

ライツ事業

売上目標 **17億円**

営業利益目標 **6億円**

「コーエーグループを中心としたコンテンツを活かして売上・利益を創出」

- 他業種企業とのコラボレーションにてビジネス展開
- ライツビジネスによる、コーエー商品のブランド強化

ゲームシティ事業

市民数目標 **110万人**

売上目標 **6億円**

営業利益目標 **2億円**

「インキュベーターとして新ビジネスを確立、安定的利益創出を目指す」

- 新たなサービス・商品によるビジネスを創発

流通事業

売上目標 **300億円**

営業利益目標 **20億円**

「コンピューターエンターテインメント商品のトップディストリビューター」

- 国内外ソフトメーカーとのアライアンスにて、グループ外商品の取り扱いを増加
- eコマース分野を拡大
- 営業体制の再編による経営体質強化

ビジネスソフト事業

売上目標 **3億円**

営業利益目標 **1億円**

「Macintosh用日本語IM*及びワープロソフトのNo.1メーカー」

- Macintosh日本語ソフト分野にてユーザー数を拡大、安定収益を確保

*IM (Input Method) :PC上でかな漢字まじりの日本語を入力・表示するためのソフトウェア

●スピード & 確認

絶え間ないイノベーションにより、スピーディーな経営と
高品質な企業活動を実現します

●変革へのチャレンジ

変化を先取りした新しいビジネスモデルを創造します

ついにできたを。

