

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の開拓
- ・ 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製作

新しいビジネスへのチャレンジ

グローバル市場への販売拡大

マーケット・イン発想の具体化

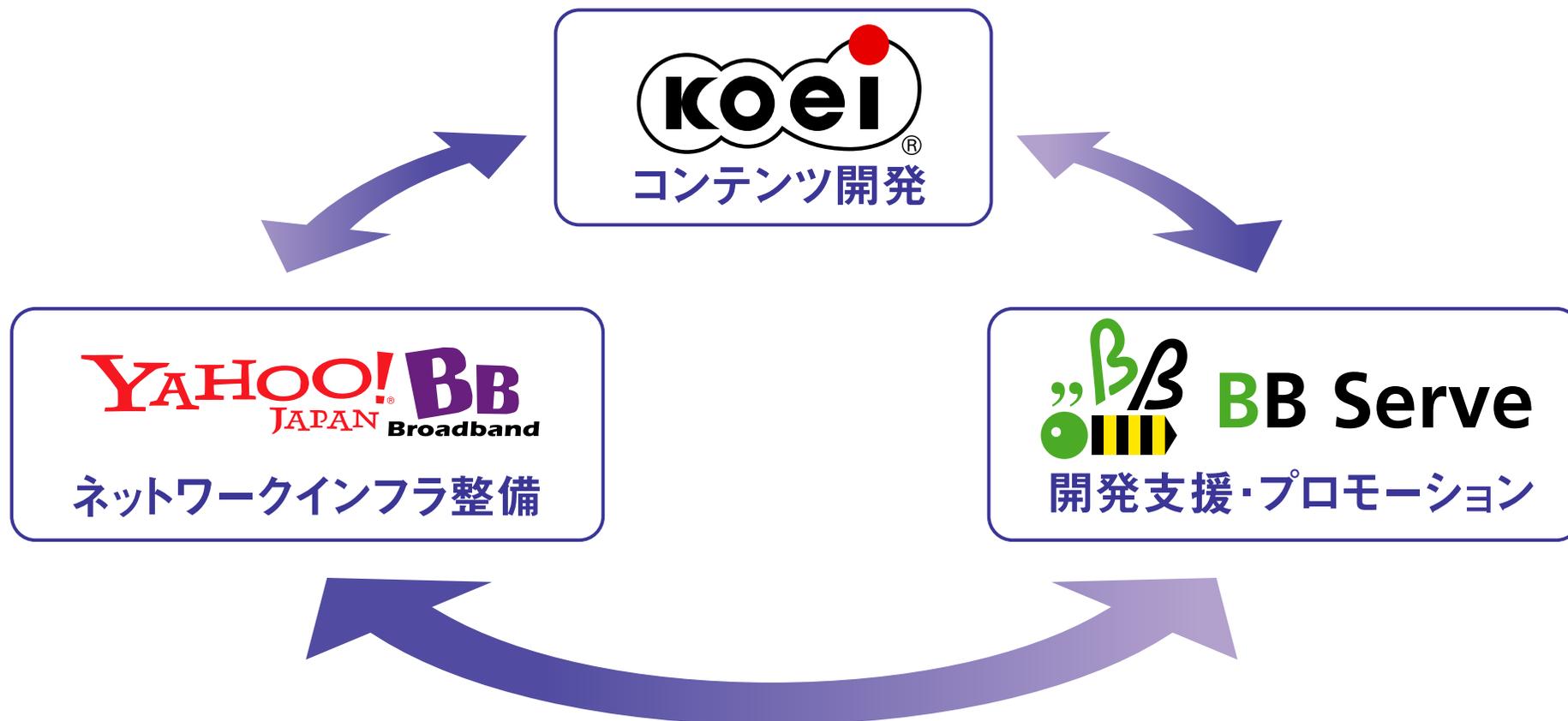
グループ連結利益計画

	2004/3期	2005/3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 [*]	135円	152円(+ 12.6%)
ROE	15.4%	15.9%
海外売上高比率	22.5%	21.0%

^{*} 株式分割反映ベース(2004年 7月実施)

オンラインゲーム「真・三國無双BB」(仮称)の開発

- 世界初のタクティカル・アクション・オンラインゲーム「真・三國無双 BB (仮称)」
ソフトバンクBB ビー・ビー・サーバと業務提携



新型ハード向けタイトルの発売

- ・ PS[®] プレイステーション・ポータブル)

「真・三國無双」「麻雀大会」

- ・ ニンテンドー DS

「麻雀大会」

子供向け市場の開拓

- ・ 任天堂ゲームボーイアドバンス用ソフトの発売

「真・三國無双」 (仮称)

メディアミックスの強化

- TVアニメ「遙かなる時空の中で～八葉抄～」
平均視聴率 1.5%(1～ 4話 東京地区平均)
- 映画「鬼」(仮称)を中心とするコンテンツ展開
ソニー次世代機向け戦略タイトルとして、シブサワコウによるプロデュースの下、ゲームを制作
音楽CD ビデオDM書籍、関連グッズ、携帯コンテンツはもとより新しいビジネスモデルも取り入れ、シナジー効果を最大限活用



オンラインゲーム・アジア展開

- ・「信長の野望 Online」中国展開にて中青創先と業務提携
- ・高品質かつ低コストなオンラインゲームサポート体制の構築
- ・携帯コンテンツの韓国展開でSKテレコムと業務提携

欧州地域販売拠点の強化

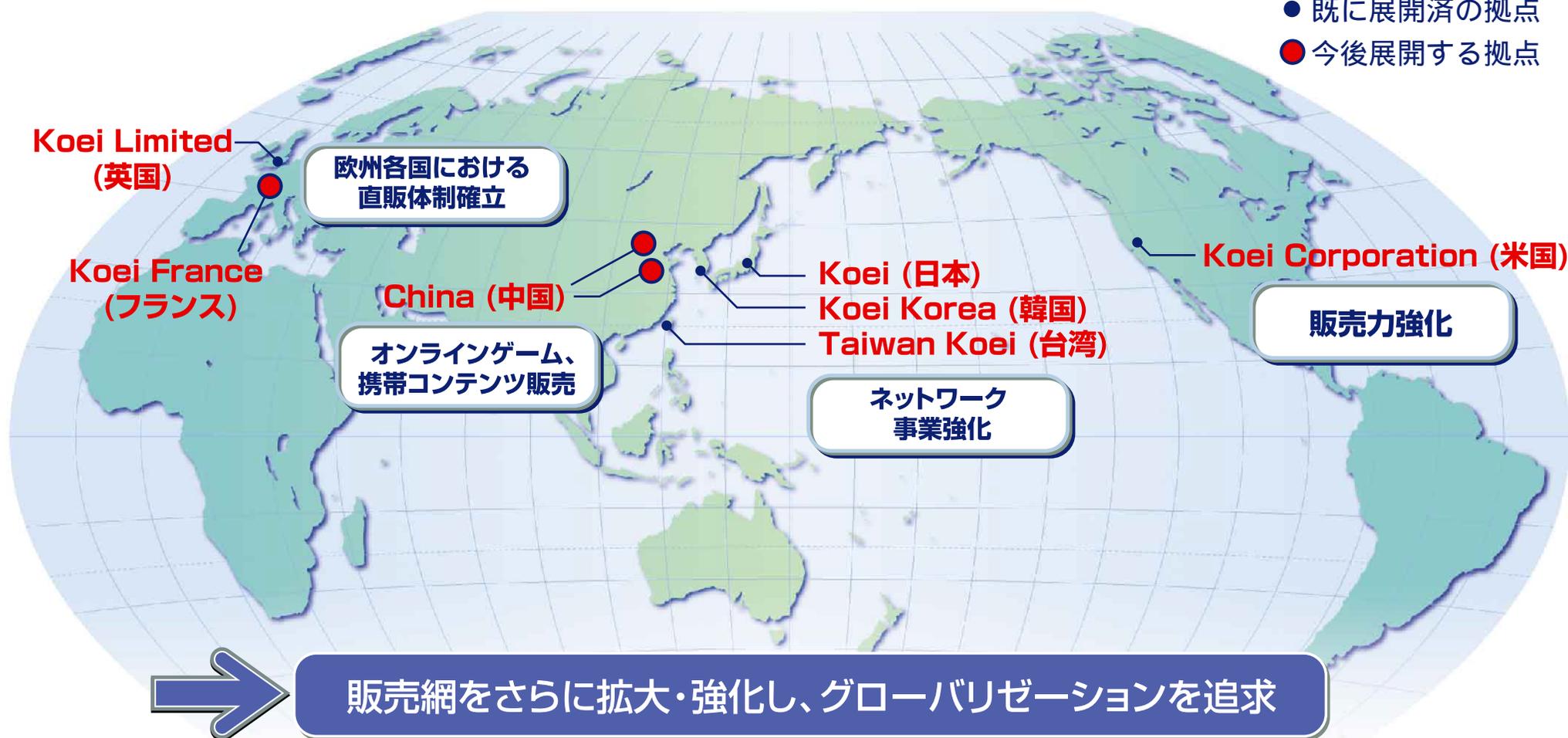
- ・フランス販売拠点をパリに開設

アメリカにおける販売強化

- ・東海岸地域の販売強化

コーエーの販売体制

- 既に展開済の拠点
- 今後展開する拠点



シンガポールにおけるオンラインゲーム開発

- ・ シンガポール政府の知財立国戦略による全面的支援のもとで開発
- ・ 多民族国家としての優位性を踏まえた、アジア市場のハブとなる開発拠点

リトアニアにおける開発

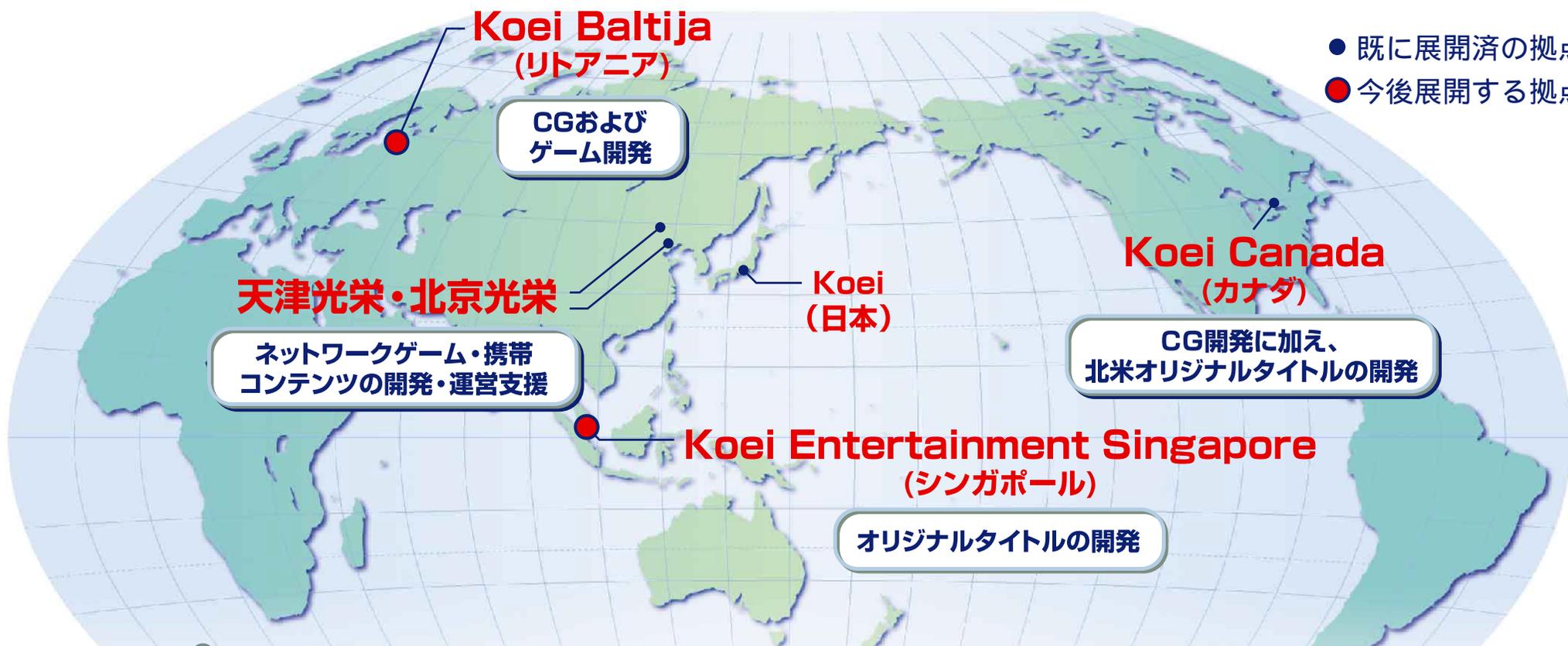
- ・ 複合的な利便性を踏まえた開発

カナダにおけるオリジナルタイトル開発

- ・ ICT* の最先端国におけるアクションゲーム開発

* ICT: Information & Communication Technology

コエーの開発体制



効率をさらに追求すると共に、グローバルタイトルへの取組本格化

● 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。

KOEI®

