

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掘り起こし

システムオーガナイザー戦略

● 自社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

分散拡大化戦略

● 地域面での市場拡大展開

- ワールドワイドでの開発・販売・製造体制を強化
- 海外開発拠点にてオリジナルタイトルを製作

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

	2005/3期	2006/3期
売上高	281億円	334億円(+19%)
経常利益	122億円	132億円(+8%)
当期純利益	75億円	80億円(+7%)
一株当たり当期利益	143.07円	152.87円
ROE	14.9%	14.6%
海外売上高比率	16.0%	21.4%

Decision & Actionの迅速化

- アクション分野の柱となる新作タイトル
- 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)」
- メディア事業における新分野開拓
 - ・アニメビジネスの新展開
- ライツ事業の更なる拡大
 - ・関連商品の拡充
 - ・キャラクタービジネスへの参入
- GAMECITYビジネスの拡大

開発体制の強化

- カナダ・リトアニアにおける開発
- コーエーシンガポールにおける「三國志 Online(仮)」開発

販売体制の強化

- 欧州直販体制の確立
 - コーエーフランスによる直販開始

商品ラインナップの強化

● オンライン・携帯コンテンツ事業のアジア展開

- 「信長の野望 Online」中国展開にて中青創先、台湾展開にてSoft World社と業務提携
- 「大航海時代 Online」国内にてサービスイン、中国・韓国・台湾展開にて現地企業と業務提携
- 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
- 韓国・台湾に続き、中国においても携帯コンテンツ事業を展開

● コーエーカナダにおける欧米市場向けタイトル開発

● メディア事業のアジア展開

Decision & Actionの迅速化

- 海外子会社運営体制の強化

ワールドワイドでの人材登用・交流

- 海外拠点での採用・育成

管理体制のレベルアップ

- コーポレート・ガバナンス体制の強化
- リスク管理体制(情報管理・災害への備え)の構築

● チャレンジと変革 ●

変化を先取りした新しいビジネスモデルを創造します

● スピードと確認 ●

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

ついにできたを。

