



株式会社ブランジスタゲーム

「神の手」について

人は欲しいものを願い、努力し、
夢をつかみ獲って叶えてきた。
みんな人それぞれ、つかみたい夢がある。
ブランジスタゲームは、
「神の手」で夢をつかむ面白さ、
そのワクワク感を提供してまいります。

Brangista  Game

これから コンテンツの時代。

「神の手」はゲームの面白さだけでなく

「企画性」に注力した
ゲームです

「神の手」

総合プロデューサー

秋元 康

**AKB48グループ、
乃木坂46、欅坂46をはじめ、
世界で人気の
日本のアニメ・ドラマ・映画など
各界の一流スタッフと
芸能コンテンツを巻き込み
多彩なオリジナルコンテンツを
企画・提供してまいります。**

総合プロデューサー 秋元 康



「神の手」につかめないモノはない!

神の手

ゲットした景品が自宅に届く
神体験3Dクレーンゲーム

「神の手」のコンセプト

秋元 康氏が総合プロデュースを務める「神の手」は、
バーチャルとリアルを融合させた神体験スマホクレーンゲーム

クレーンゲームは1930年（昭和5年）の戦前から、現在まで
86年も続く、子供から大人まで誰でも楽しめる定番ゲーム

各界の一流スタッフが集い、他では実現できないワクワク
する企画・オリジナルコンテンツを続々と提供していきます

「神の手」は「景品力」がキラーコンテンツ

「神の手」
第一弾 神景品



今この時、
あの瞬間の
場面の**空**気を
缶に閉じ込め
ました。

他では絶対に手に入らないプレミアム神景品が誕生!!

「場空缶」のスペック

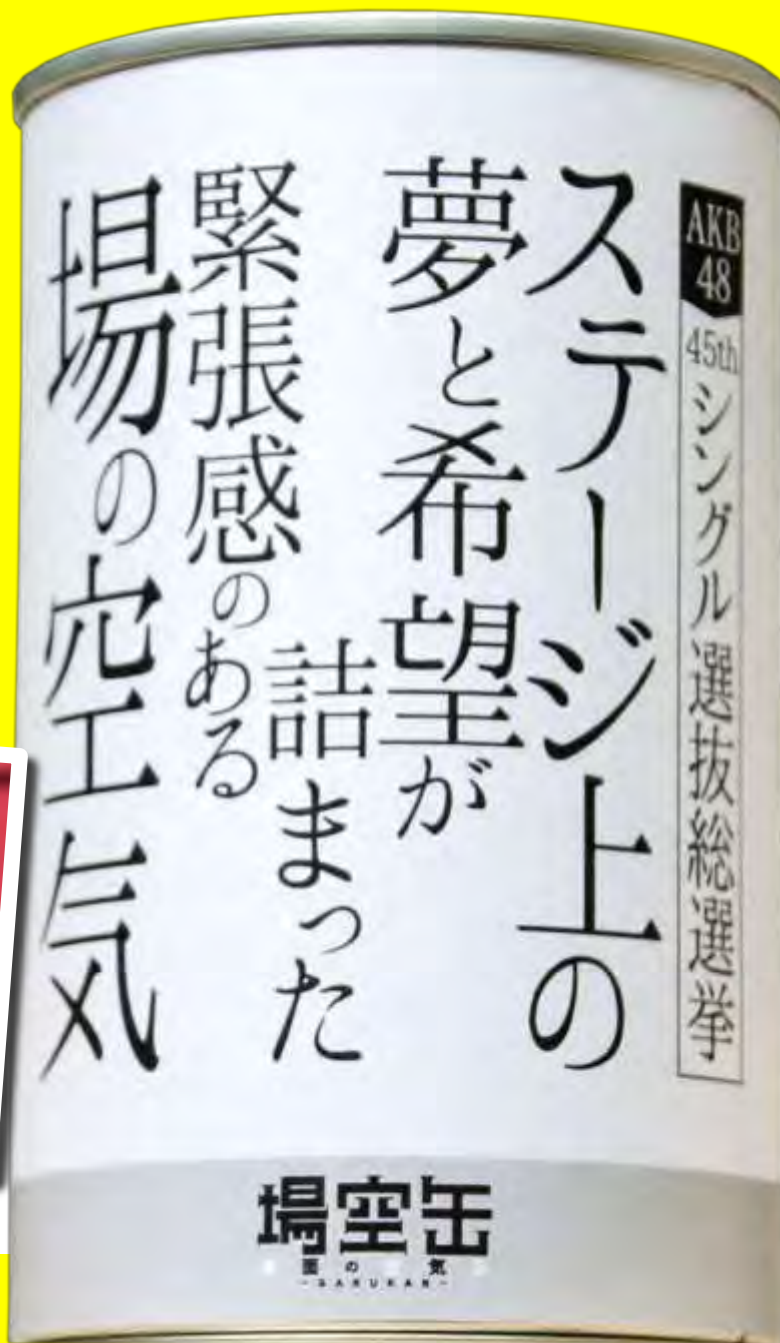
総選挙当日
ステージ上の
場の空気を封入!

総選挙**当日**の
緊張感のある
本人写真付き!



※写真はイメージです

※缶を開封した後は貯金箱として使えます。



合計 30,000 缶

10缶に1缶は、本人直筆メッセージ入り



限定 300 缶



限定 300 缶



限定 300 缶



限定 300 缶

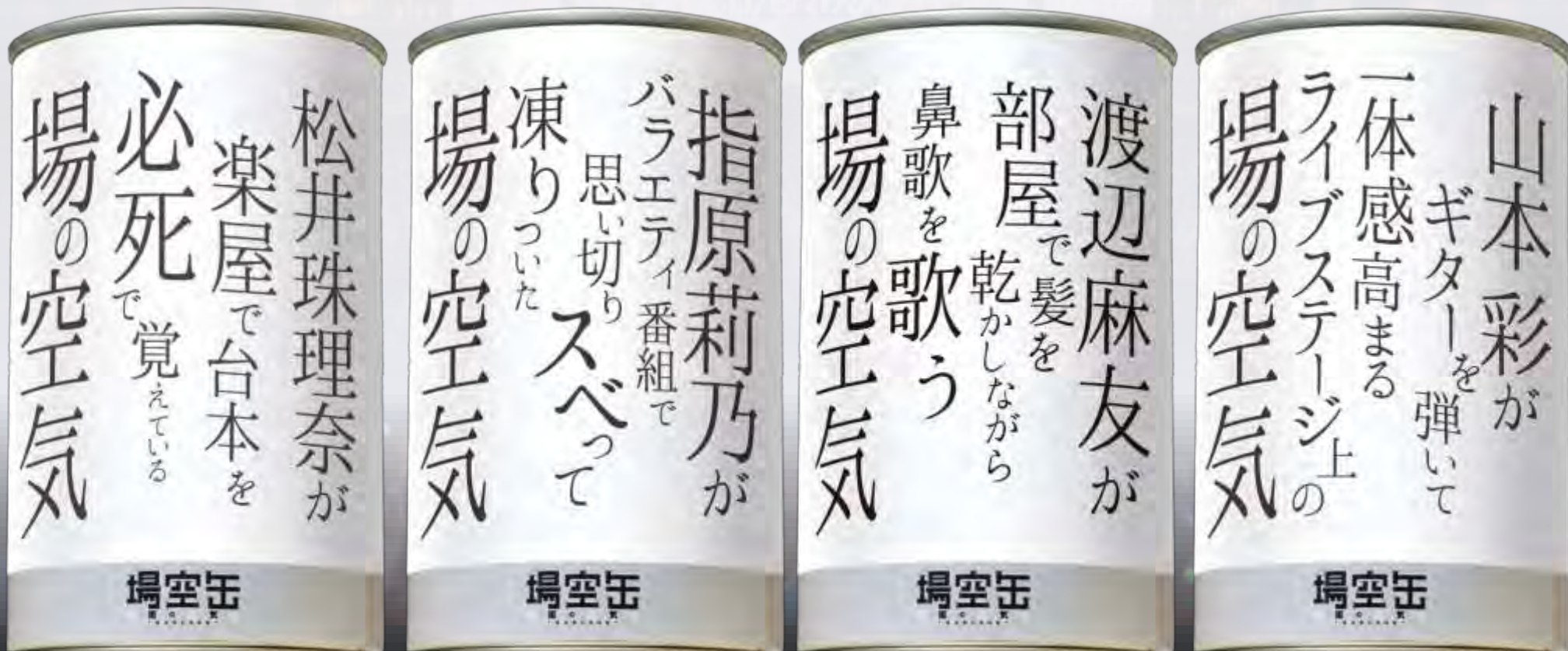


限定 300 缶

次の 場空缶 も企画中!!

場 面 の 空 気 缶
- BAKUKAN -

(サンプル企画例)



さらに第2弾、第3弾も企画中

Brangista 

×

AKB48グループ、乃木坂46、欅坂46をはじめ、
ブランジスタが提携する芸能プロダクション

約100社とも様々なコラボ企画を提供

130名以上の女優・俳優が
ブランジスタの電子雑誌に出演

「神の手」ゲーム概要

スマホアプリ



バーチャル
景品GET!



リアル
自宅に届く

3Dモデリングプログラムで、
完全バーチャルクレーンゲームを再現

オンラインゲームユーザに「新しい遊び体験」を提供

他にはないクレーンゲーム体験

●自由な角度 でプレイ可能！

●ランキング・プレイ画面録画機能で
ユーザーコミュニティも活性化！



●バーチャルだから台数 **無限大**！

常時**2,000**台以上を稼働予定
ユーザー全員での共有マルチプレイで
「のぞき見」「続きプレイ」が可能！



マネタイズ

2つの収益モデル

A
有料
モデル

と

B
広告
モデル

A 有料モデル

- 1 PLAY / 100円相当
ポイント購入後、100Pで1ゲームチャレンジ
- 秋元 康プロデュースの、
いままでにない景品を企画・提供
- 他のゲームは課金率3%程度、
「神の手」は100%課金

A 有料モデルの景品



+

AKB48グループ、
乃木坂46、欅坂46

各界の一流スタッフと企画し 神景品が続々登場!

● ブランジスタ提携
芸能プロダクション **約100社** とのコラボ

● **定番景品** (フィギュア・ぬいぐるみ・お菓子等)

ワンピース・新世紀エヴァンゲリオン・
マクロスΔ(デルタ)・ルパン三世フィギュア
ディズニー小物・ドラえもんぬいぐるみ等

5,000 アイテム

B 広告モデル

他のオンラインゲームにない
「神の手」だけの

無料でプレイできる

広告
モデル

B 広告モデル

●企業タイアップ出店型 オリジナル自社専用台

CM動画広告視聴で
1回 **無料プレイ**
(アンケートも可能)

◆オープン懸賞キャンペーン広告で
あらゆる**高額景品**タイアップが可能!



自動車メーカータイアップ例

オープン懸賞キャンペーン広告

CM動画視聴で
1回**無料**プレイ

無料でクルマを
ゲットのチャンス!

自宅に届く!

CM動画



企業・ブランド・タレントと
現実サイズを無視した夢のある企画を提供

**「神の手」は、
完全バーチャルクレーンゲーム
Ⅱ**

**出店台数に
限界がありません**

景品ジャンルも無限大!

有名タレント
企画景品



定番
クレーン景品



あらゆる
企業とのタイアップ



映画・自動車メーカー
アパレル・お菓子
おもちゃ・食品・
自転車・スポーツ
家具メーカー等

Nexyz.Groupのシナジーを活かし
全国規模で自社営業展開

開発コスト・運用について

RPG・パズルゲーム等

- 開発期間
約1年～3年
- 1作品あたりの開発コスト
1億～3億円以上
- 平均運営期間
約3年弱

ブランジスタゲーム

- 開発期間
1年
- 1作品あたりの開発コスト
5,000万円以内
- 運営期間
長期間運営可能
毎回ゲームをリリースするのではなく、1回のアプリDLで完了。景品とカテゴリーを進化させていくため膨大な広告費も毎回かかりません。

「神の手」に
Game Overはありません

「神の手」の可能性

ターゲット市場仮説



- ※1 博報堂ブランドデザイン若者研究所リーダー 原田 曜平氏著書
「新・オタク経済」(朝日新聞出版)より参考
※2 CyberZ/シードプランニング共同調べ 参考
※3 (株)電通「2014年日本の広告費」より引用
※4 矢野経済研究所より

対象分野	1人あたりの年間平均消費額
アイドル	94,738円
鉄道模型	47,330円
フィギュア	31,738円
トイガン	31,024円
プロレス	29,876円
同人誌	27,473円
アニメ	25,096円
コスプレ衣装	24,345円
プラモデル	19,833円
マンガ	15,694円
ボーカロイド	5,339円

管理体制

**ブランジスタゲームは、ユーザーの皆様が
安全・安心して楽しくご利用いただけるよう
健全なオンラインゲームをご提供いたします。**

**ユーザー
年齢確認**

**不正利用者の
アカウント停止**

**24時間の
管理体制**

神体験スマホクレーンゲーム「神の手」



2016年 6月18日(土)

総選挙当日「神の手」デビュー!!

同日、AKB48 45th シングル
選抜総選挙連動キャンペーンスタート

ブランジスタゲーム についての

総括



株式会社ネクシーズグループ
代表取締役社長 兼 グループ代表

近藤 太香巳

2つの収益モデル

A 有料モデル (ユーザー課金収入)

定番
景品

プレミアム
コンテンツ供給

常時
5,000
アイテム

総合プロデューサー
秋元 康
×
各界の一流スタッフ

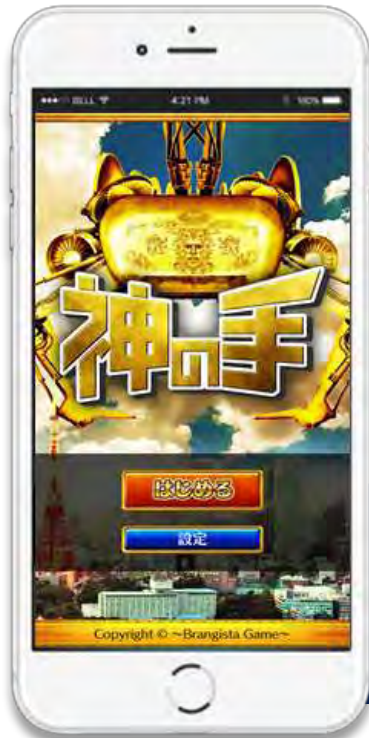
B 広告モデル (広告収入)

CM動画広告
アンケート

企業タイアップ出店型

映画・自動車メーカー・アパレル
お菓子・おもちゃ・食品・自転車
スポーツ・家具メーカー等

景品展開まとめ



場空缶
場面の空気缶
- BAKUKAN -

第2弾、第3弾も続々企画中!!

タレント
コンテンツ景品

企業タイアップ
オープン懸賞広告キャンペーン景品

定番景品
5,000以上

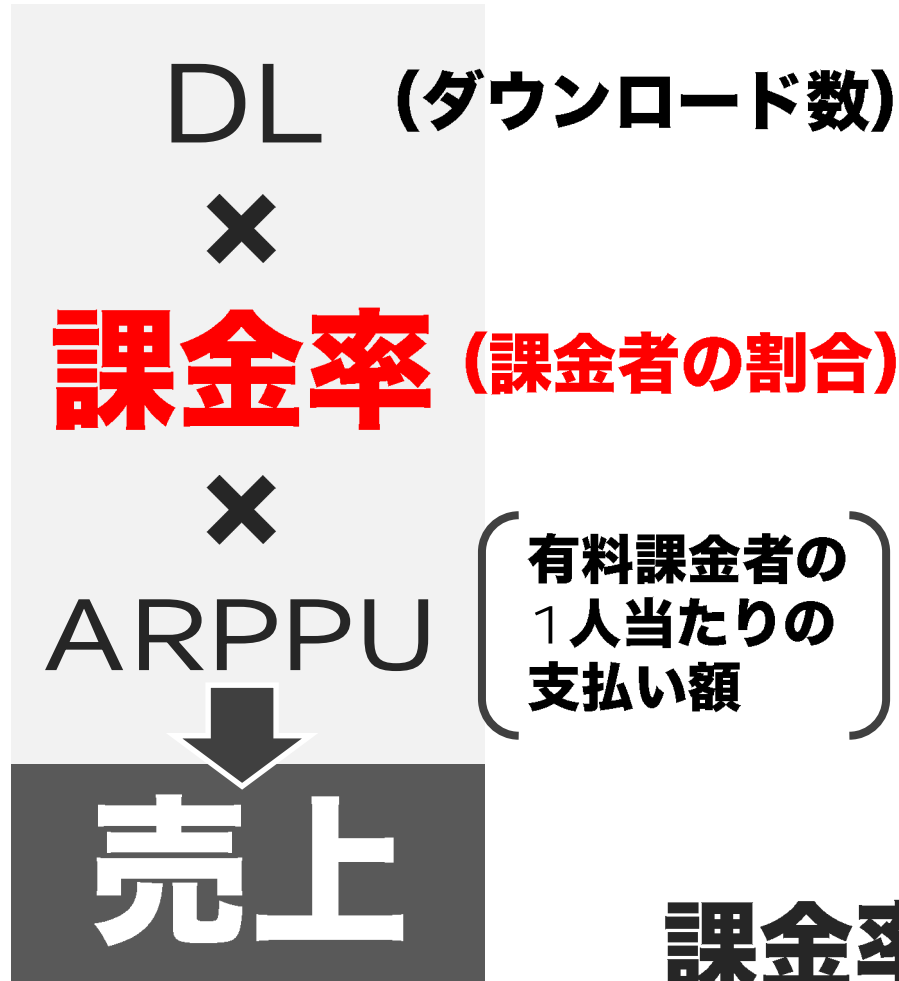
大人気アニメ・
マンガキャラクター景品

「神の手」は夢を具現化します!

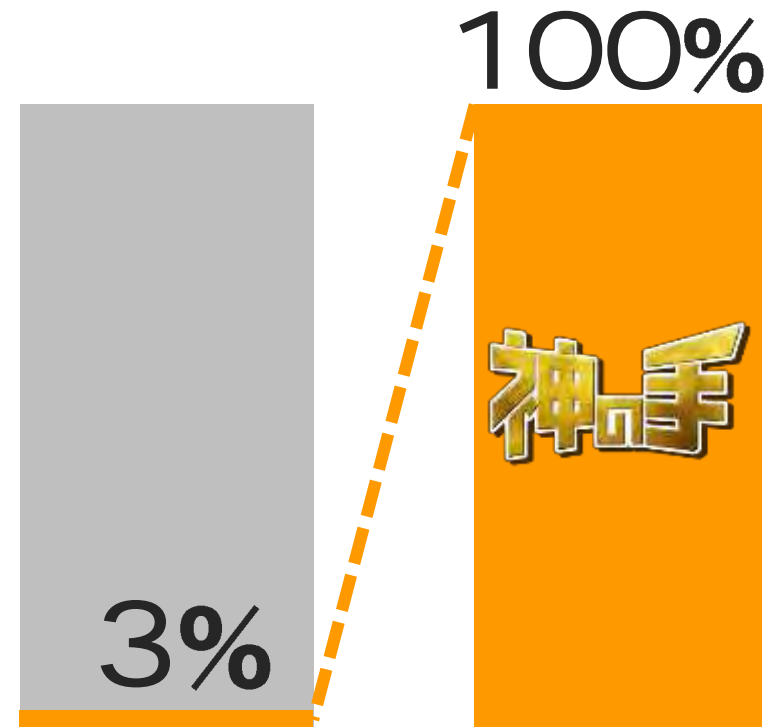
未来展望～夢の話～

収益モデルの強み

オンラインゲーム基本KPI



一般的なオンラインゲームの課金率比較



課金率は通常の**33倍以上**

収益イメージ例

あるAKB48ゲーム

480万ユーザー達成

「神の手」の場合

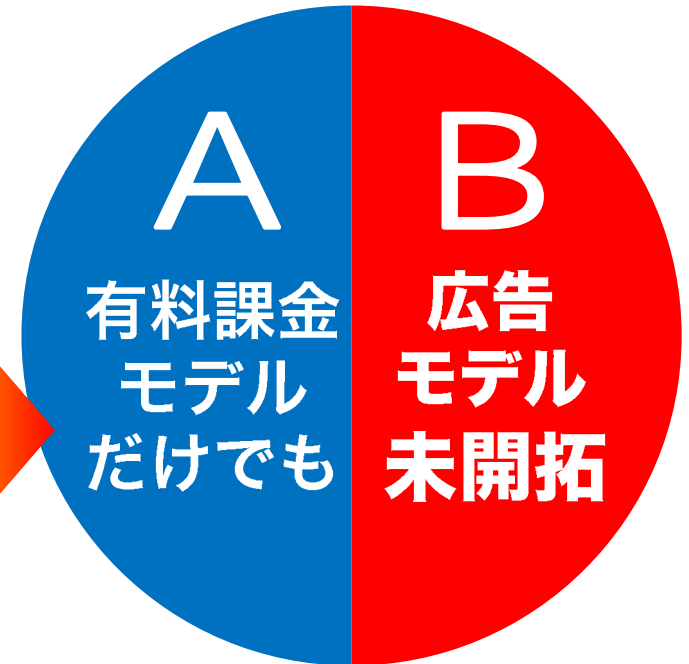
半分以上の200万ユーザーでも

課金率100%

1人5,000円/月としても (1日2回PLAY以内ペース)

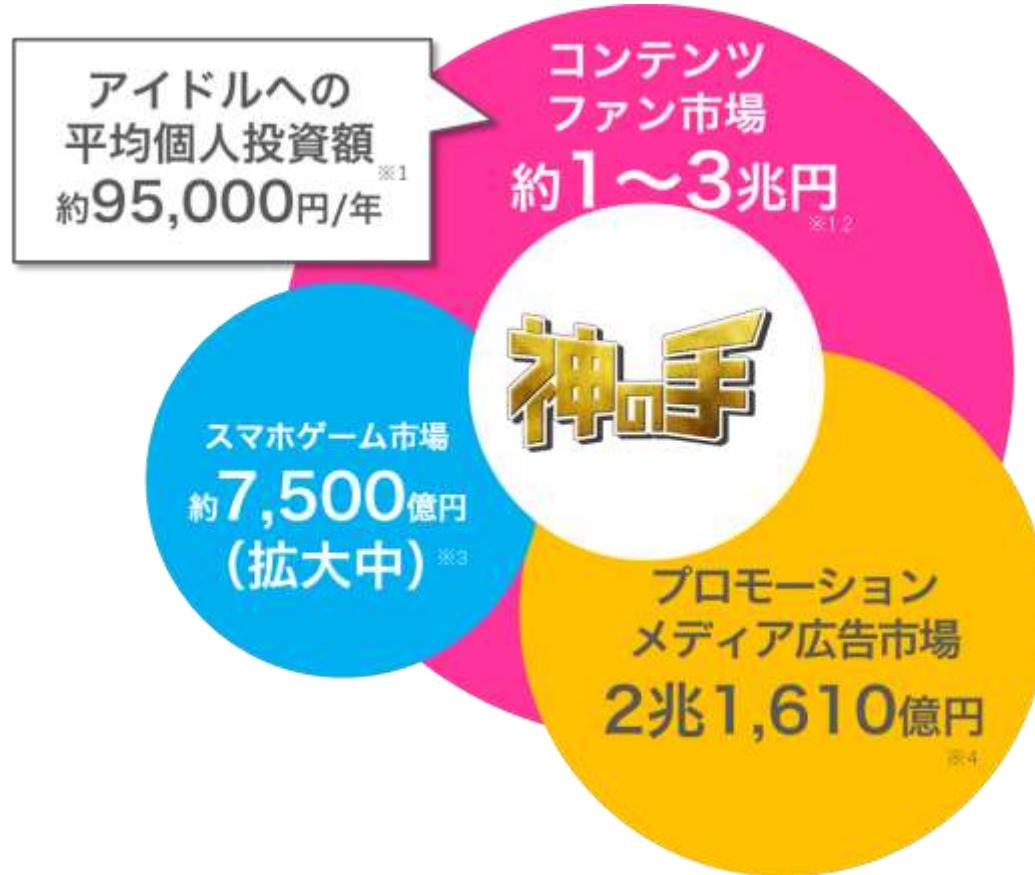
200万人×5,000円= 月間売上100億円ペース

年間1,200億円の売上



クロスマーケットの可能性

ターゲット市場仮説

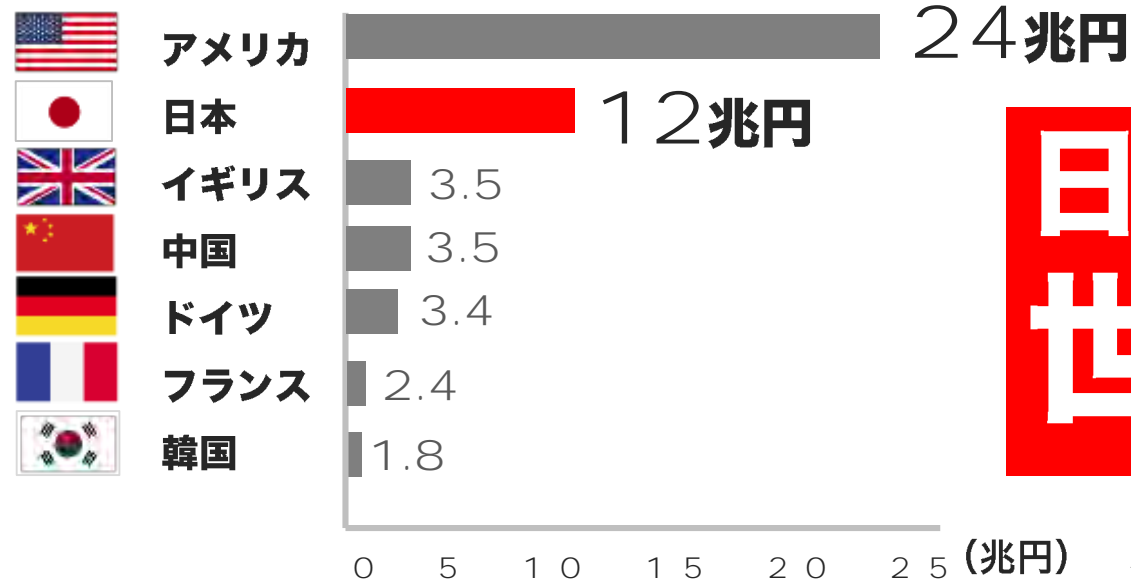


「神の手」が
新市場を
創出

※1 矢野経済研究所「オタク市場に関する調査結果2014」参考 ※2 博報堂ブランドデザイン若者研究所リーダー 原田 曜平氏著書
朝日新聞出版「新・オタク経済」（朝日新聞出版）より参考 ※3 CyberZ/シードプランニング共同調べ 参考
※4 (株) 電通「2014年日本の広告費」より引用

「神の手」をグローバルコンテンツへ

世界のコンテンツビジネス市場規模



**日本は
世界2位**

出典：経済産業省 商務情報政策局
文化情報関連産業化（メディア・コンテンツ課）
コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性より参考

「神の手」を通じて グローバルプレイヤーを目指す

事業展開イメージ

広告
メディア

映像
コンテンツ

キャラクター
コンテンツ

アニメ
マンガ

スポーツ
アトラクション

イベント
LIVE
コンサート



各界の一流スタッフの皆さんと共に
世界にチャレンジ！

「神の手」がユーザーとコンテンツをつなぐ



「神の手」がプラットフォームになります



世界のエンタテインメントに挑戦。



「神の手」が世界をつかむ。

Brangista **G**ame



[*www.nexyzgroup.jp*](http://www.nexyzgroup.jp)

■著作権 株式会社ネクシイズグループ：株式会社ネクシイズグループの承諾なしに、本資料の全部もしくは一部を引用または複製することを厳重に禁じます。

当資料の記載内容のうち、歴史的事実でないものは、ネクシイズグループの将来に関する見通しおよび計画に基づいた将来予測です。これらの予測には、リスクや不確定な要素などの要因が含まれており、実際の成果や業績などは記載の見通しとは異なる可能性があります。