

成長可能性に関する説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション

2018年7月24日

BANK OF
INNOVATION

1. 事業概要	P.3
2. 事業領域	P.10
3. 当社の強み	P.12
4. 成長戦略	P.18

事業概要

BANK OF
INNOVATION

会社名	株式会社バンク・オブ・イノベーション（以下、当社）		
所在地	東京都新宿区新宿六丁目27番30号 新宿イーストサイドスクエア 3階		
設立年月	2006年 1 月		
役員	代表取締役社長 取締役 取締役CFO 取締役 取締役（社外）	樋口 智裕 田中 大介 河内 三佳（公認会計士） 清水 啓之 泉 健太	常勤監査役 監査役 監査役 熊倉 安希子（公認会計士） 深町 周輔（弁護士） 木戸 隆之（社会保険労務士）
従業員数	145人（2018年 5 月31日時点）		
沿革	2006年 1 月 当社設立 2007年 3 月 動画検索エンジン「Fooooo」リリース 2010年 3 月 PC向けソーシャルゲームリリース 2012年 9 月 スマートフォンゲームアプリ「征戦！エクスカリバー」リリース 2013年 9 月 スマートフォンゲームアプリ「ポケットナイツ」リリース 2015年 2 月 スマートフォンゲームアプリ「幻獣契約クリプトラクト」リリース 2017年 8 月 スマートフォンゲームアプリ「ミトラスフィア」リリース		

代表取締役社長 樋口 智裕

青山学院大学卒業。

本田宗一郎への共感を機に起業を志し、

大学時代にはPC向けの経営シミュレーションゲームを開発、提供した経験を持つ。

2006年1月に当社を設立し、動画検索エンジン「Fooooo」を開発。

クオリティに妥協しないことを自身の信条にしている。

取締役 田中 大介 (人事総務部管掌)

東京大学卒業。

2007年4月に取締役に就任し、企画兼エンジニアとしてFoooooの運営に携わる。

経営管理部、ゲーム事業部取締役を経て、人事総務を担当。

取締役CFO 河内 三佳 (経営管理部管掌)

立命館大学卒業。公認会計士。

監査法人トーマツ (現 有限責任監査法人トーマツ) にて、5年半、監査業務やIPO支援業務などに従事。

2013年10月当社入社、内部管理体制強化を担当。

取締役 清水 啓之 (ゲーム事業部管掌)

上智大学大学院卒業。

日本電気株式会社 (NEC) にて、市の税務システム構築や国保システム保守運用プロジェクト等に従事。

2012年10月当社入社、ゲーム開発、運営を担当。

取締役 (社外) 泉 健太

慶應義塾大学卒業。

大和証券SMBC及びシティグループ証券において、資金調達、M&A業務に従事。フルスピード (東証マ:2159) の取締役副社長を経て、現在は、タグピク会長、リライアンス・データ代表ほか、複数社の取締役を兼任。

2017年9月に当社の社外取締役に就任。

ロマン

世界で一番「思い出」をつくる
エンターテイメント企業

企業信念

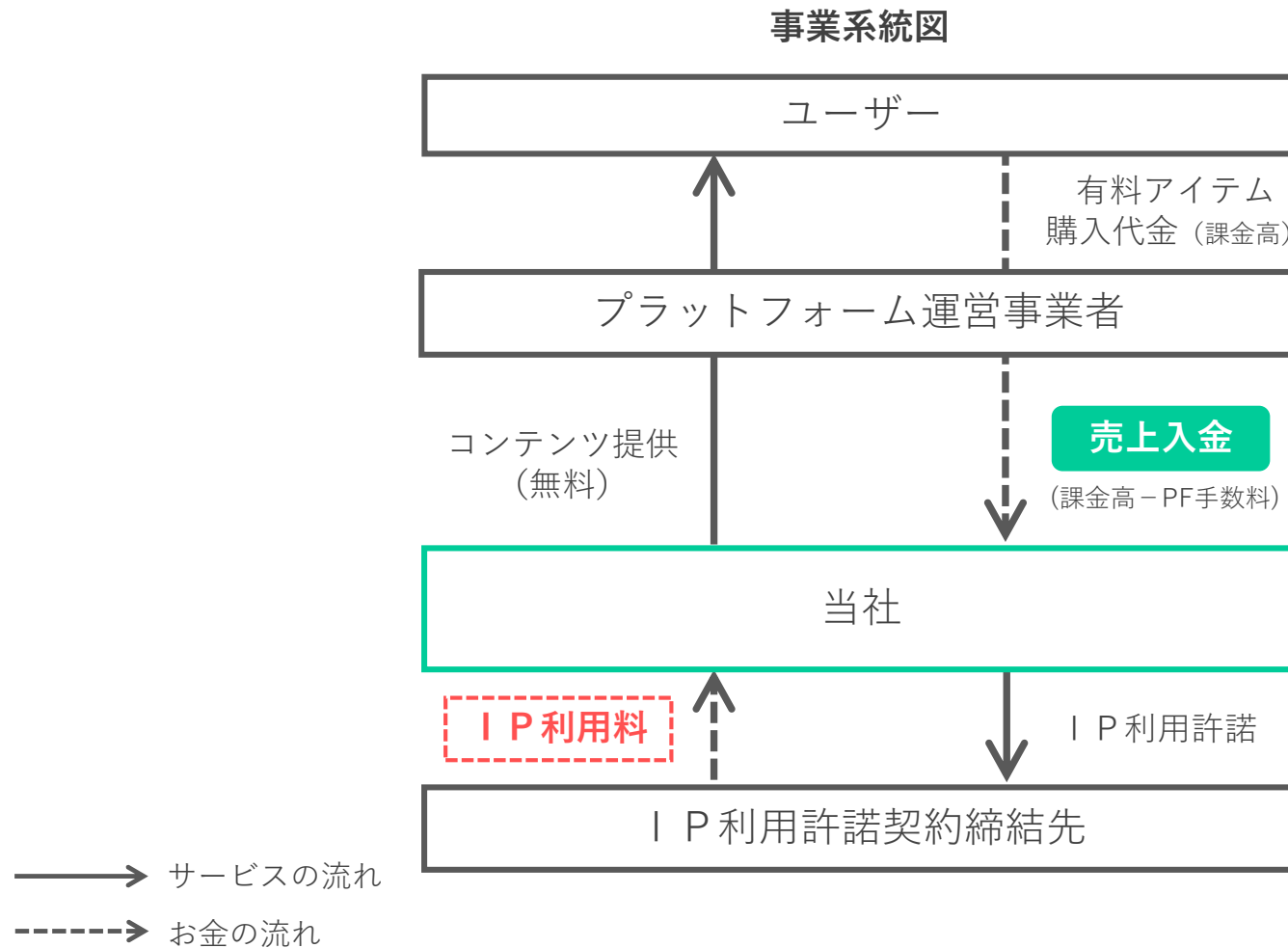
良いものは必ず評価される

エンターテイメントには、
人々の「思い出」をつくる力がある。

『より多くの人に思い出を届けたい』

その思いから、当社の企業理念は生まれました。

- ✓ 基本無料（アイテム課金制）を採用、有料アイテムの売上が主な収入源です
- ✓ 自社IPを他社に提供し、IP利用料を受け取っています



自社のオリジナルタイトルはIPの創出～アプリの開発・運営まで手掛けています

自社IP

ミトラスフィア



- 2017年8月リリース
- シングルプレイ or マルチプレイ
- リアルタイムで楽しみたいユーザー

多種多様な武具・アバターに加え、30種以上のボイスによる“なりきり”要素をふんだんに盛り込んだファンタジーRPGです。手軽に他のユーザーとのコミュニケーションとリアルタイムの冒険を楽しむことができます。

450万DL超(※)

自社IP

幻獣契約クリプトラクト



- 2015年2月リリース
- シングルプレイ向き
- RPGに親しみのある20～30代男性

90年代RPGを彷彿とさせるような王道コマンドバトルと派手なエフェクトによる本格的ファンタジーRPGです。また、豪華声優陣によるボイスがゲームへの没入感をさらに高めます。

1,000万DL超(※)

自社IP

征戦！エクスカリバー



- 2012年9月リリース
- 20～30代男性

全国のプレイヤー達と結成する騎士団で戦うリアルタイム対戦でリーグ制覇を目指す、爽快ギルドバトルRPGです。RPGの王道である中世ヨーロッパ風の世界観に着せ替え要素を加え、「新しいモノ」を好むゲーマーに受け入れられることを目指して開発したゲームです。

100万DL超(※)

他社IP

ポケットナイツ



- 2013年9月リリース
- 20～30代女性

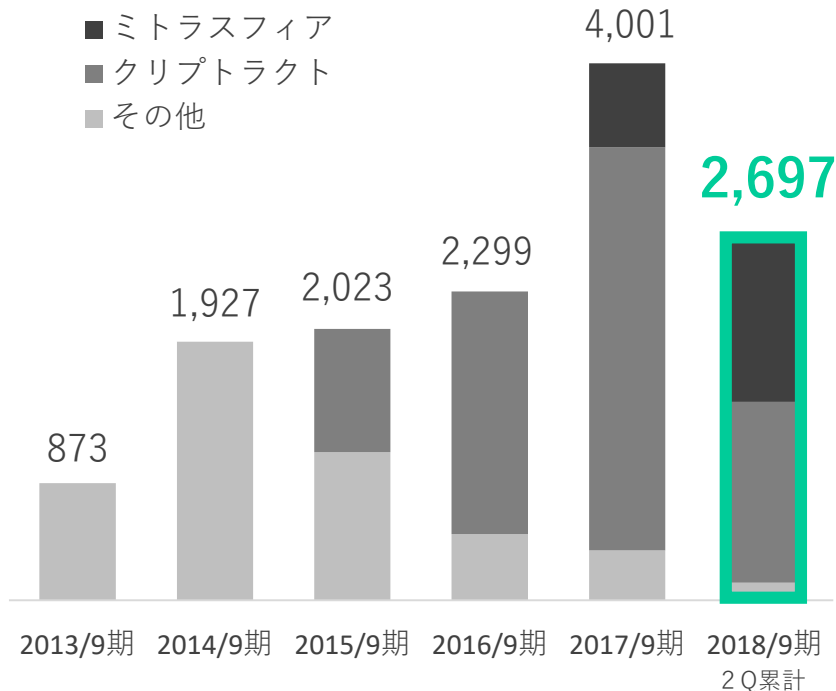
エクスカリバーの技術を活用したタイトルです。株式会社ジークレストが保有する「セルフィ」のデザインを利用しており、コミュニケーションも楽しめる可愛いきせかえRPGです。

© GCREST, Inc.

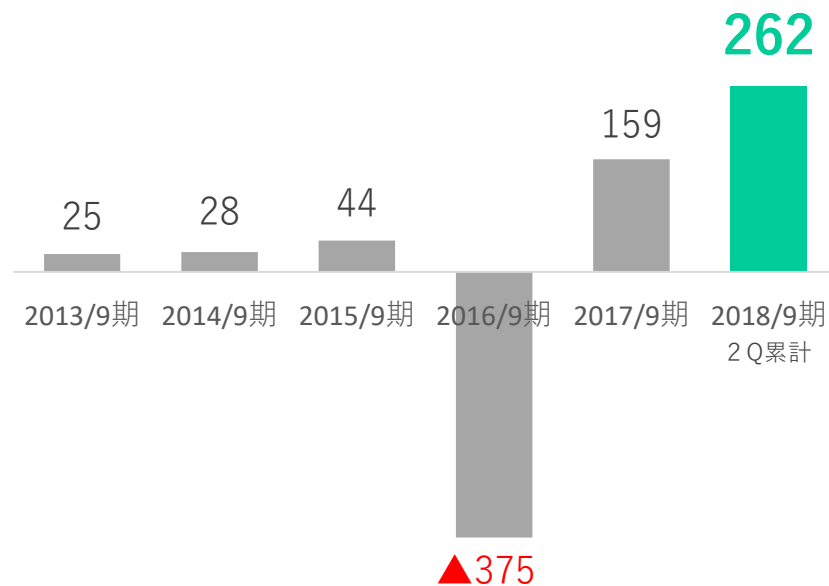
100万DL超(※)

- ✓ 経常利益は2018年9月期2Q累計で2017年9月期を大きく上回っています
- ✓ クリプトラクトとミトラスフィアの連続ヒットにより収益を積み上げています

売上高 (百万円)



経常利益 (百万円)

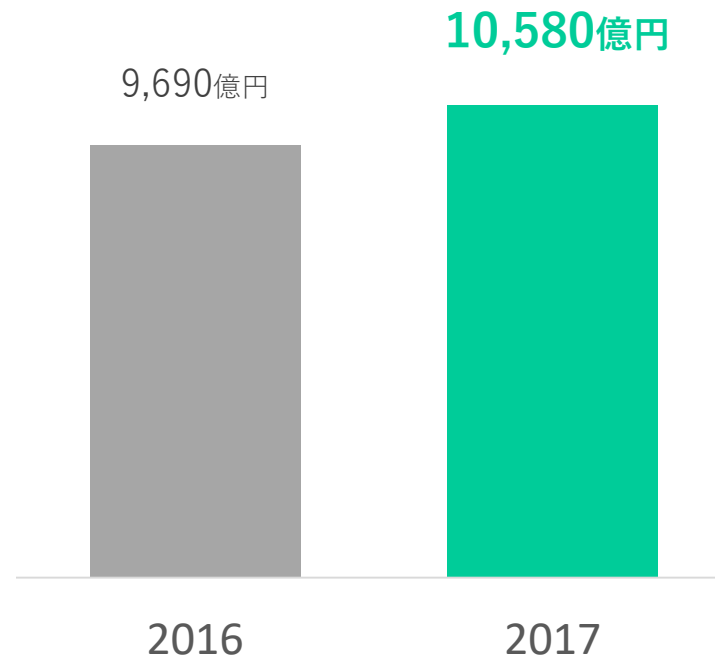


出所：自社データ

事業領域

BANK OF
INNOVATION

国内ゲームアプリ市場規模は、今後も成長が見込まれています



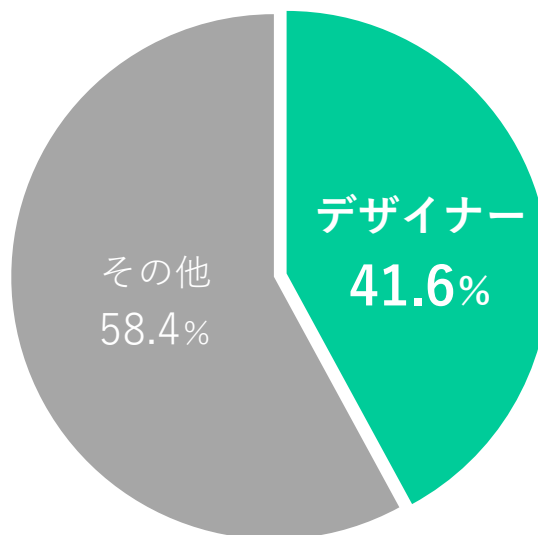
当社の強み

BANK OF
INNOVATION

(1) 高品質デザイン – デザイン主体の開発体制

業界で数少なく特異性が高い「デザイン主体の開発体制」を構築しています

従業員構成比
(2018年3月31日時点)



デザイナーの約9割は、美大・美術専門学校出身

自社IPの確立に寄与する組織的なデザイン開発体制を構築しています

採用

採用のための専門チームを運用

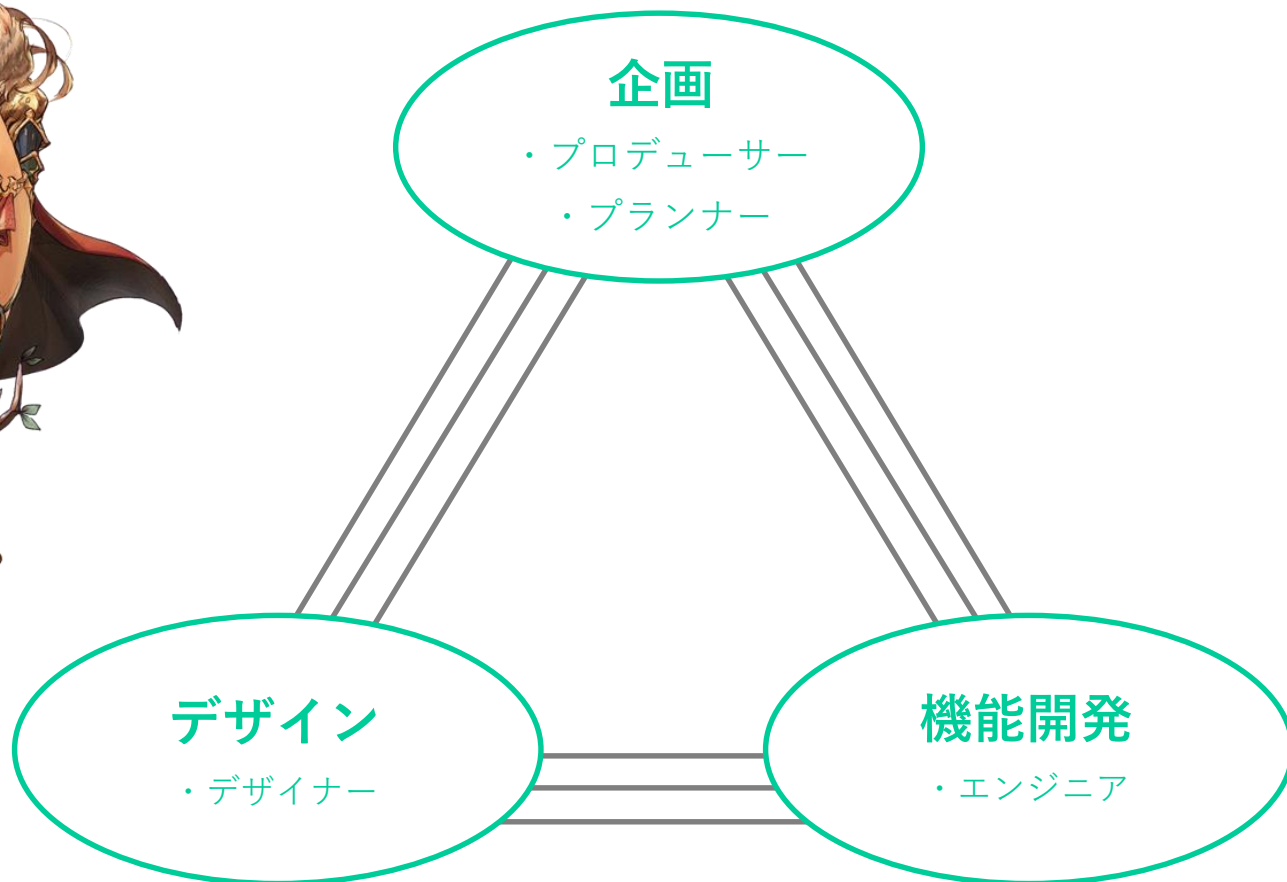
教育

クリエイティブ推進室主導の社内教育を実施

開発・運営

段階ごとに多角的な視点からの進捗や品質の確認が可能な多段階チェックのフローを構築・運用

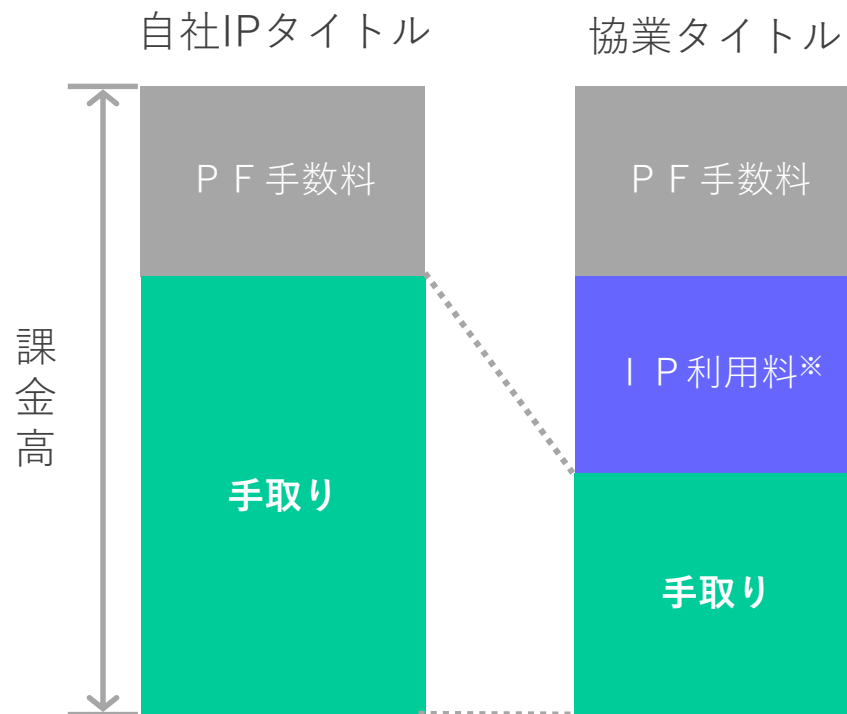
自社IPを創出できる体制を構築しています



自社IPのメリット = 営業利益率向上に寄与

業界では協業によるリスク軽減と有力IPタイトルによる安定した収益性を確保しようとする動きがありますが、当社は自社IPタイトルに集中しています

イメージ図



(3) サービスの長期運営

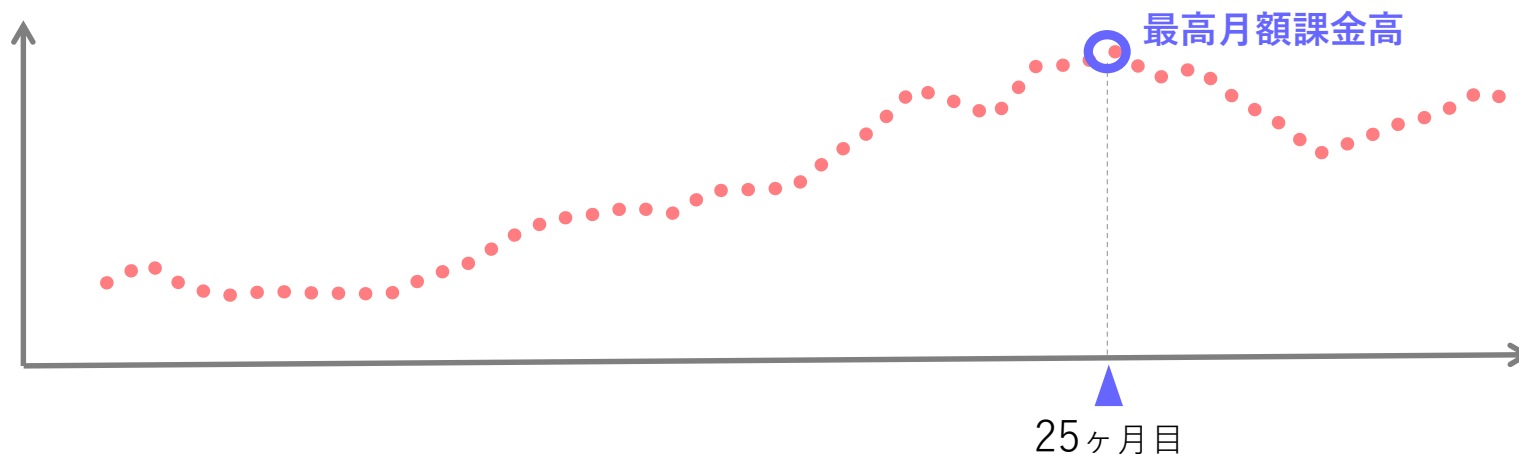
長期運営の実現における取り組み

- ① コンテンツのリッチ化
新規シナリオや場面・キャラクターの追加等
- ② ユーザーの行動分析
イベントの実装等
- ③ 新規・既存ユーザーへの訴求
プロモーション、キャンペーン等の実施

クリプトラクトの課金推移 イメージ図

サービス4年目においても課金高は安定した推移を維持しています

長期運営を目指した取り組みの結果が出ていると感じています

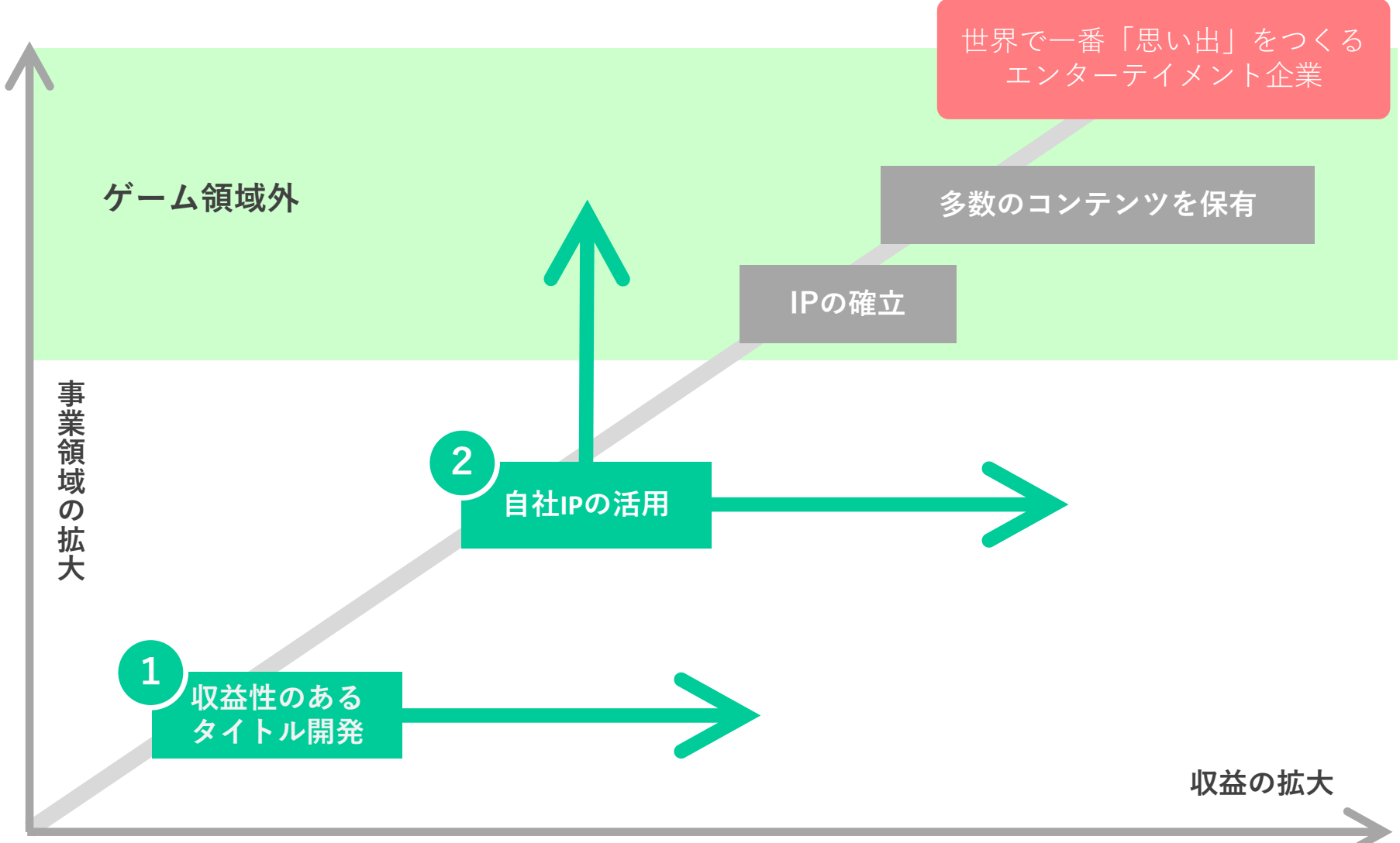


成長戦略

BANK OF
INNOVATION

ロマン達成までの事業イメージ

スマートフォンゲームコンテンツを活用した
エンターテインメント領域への進出を目指します



ロマン達成

世界で一番「思い出」をつくる
エンターテインメント企業

ゲーム領域外

多数のコンテンツを保有

IPの確立

2
自社IPの活用

1
収益性のある
タイトル開発

収益の拡大

現在

(1) 収益性のあるタイトル開発

- ✓ 経営資源を少数タイトルに集中させることによりヒット確率を高めています
- ✓ コスト拡大がないため利益が出やすい体制です
- ✓ 既存タイトル長期運営及び新作リリースによる収益積み上げで成長を目指します



業界 競争激化

当社 ① 成熟市場に強い差別化要因確立

② 新作リリースによる収益積み上げ体制

(2) 自社IPの活用

スマホゲーム以外でもファンの獲得や認知度向上、
収益機会の増加を図っていきます

クリプトラクト

PCプラットフォーム展開→And App・Yahoo!ゲームで提供中

IP提供（「少女とドラゴン-幻獣契約クリプトラクト-」）

書籍「The Art of CRYPTRACT-幻獣契約クリプトラクト-公式ブック」など

ミトラスフィア

クリプトラクト同様、自社IP活用予定

当社のコンテンツを知っていただけるように
今後も様々な取り組みを実施していきたいと考えています



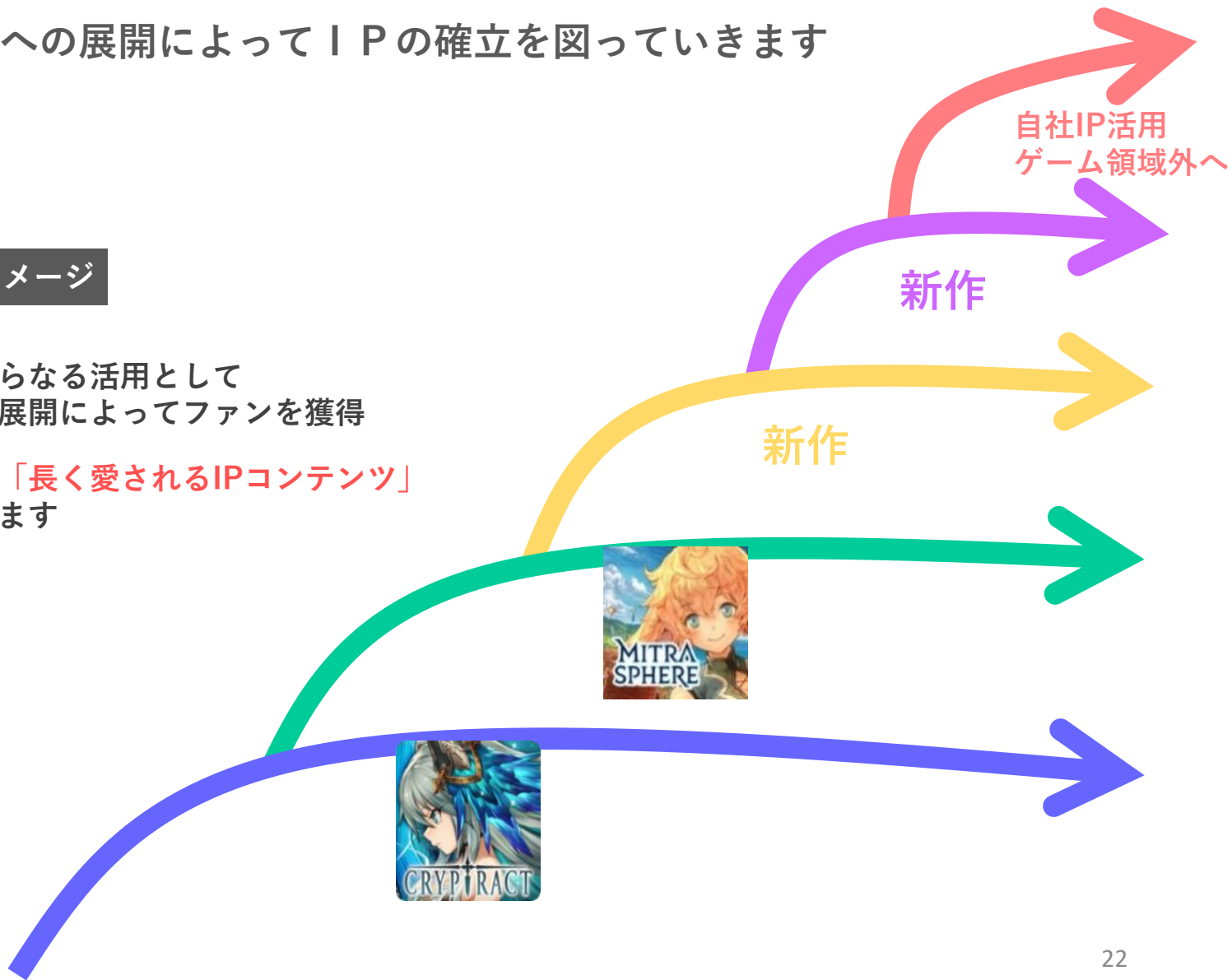
IPの確立とゲーム領域外への展開

- ✓ スマホゲームを成長の基盤に価値の高い自社IPを創出
- ✓ ゲーム領域外への展開によってIPの確立を図っていきます

収益の積上げイメージ

コンテンツのさらなる活用として
アニメ等の多角展開によってファンを獲得

エンタメ領域で「長く愛されるIPコンテンツ」
の創出を目指します



免責事項及び将来見通しに関する注意事項

本資料の取り扱いに関して

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社の関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではありません。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合において、当社は本資料に含まれる将来に関するいかなる情報についても、更新・改訂を行う義務を負うものではありません。また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。

世界で一番「思い出」をつくる
エンターテイメント企業を目指す

BANK OF
INNOVATION