

関係者各位

**「Flyff Online」「Rappelz Online」及び「Flyff Legacy」
韓国トーナメントゲームプラットフォーム GemPION 参加のお知らせ**

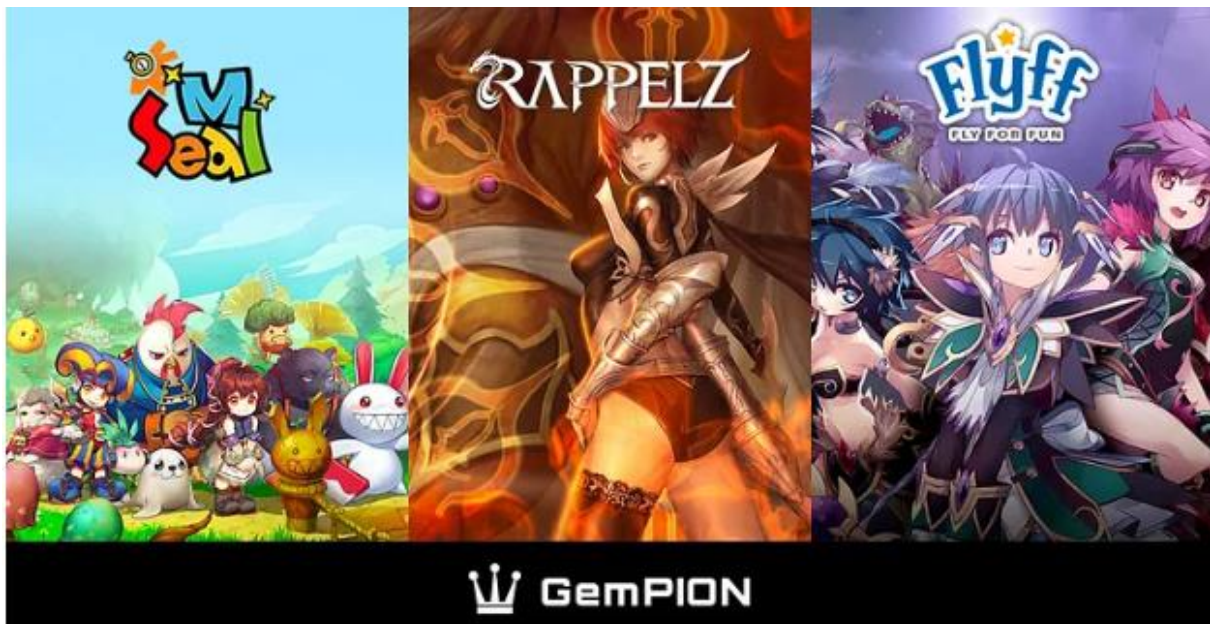
当社連結子会社であるGala Lab Corp. (韓国 ソンナム市、代表理事 CEO：キム・ヒョンス) は BPMG Co., Ltd. (韓国 代表理事 チャ・ジフン) が運営するゲームトーナメントプラットフォームGemPIONに加わることとなりましたので下記の通りお知らせいたします。

記

1. 概要

GemPIONはBPMG Co., Ltd.がグローバルブロックチェーン企業エバースケールと共同で提供する対戦に特化したゲームプラットフォームです。ゲーム利用者同士でトーナメントを楽しんだり、各種ミッションに参加して、暗号資産で報酬がもらえたり、ゲームを積極的に楽しめる要素を多々組み入れた Web 3.0 ゲームプラットフォームです。現在、Playwith Inc.が東南アジアでサービス中のシールM (現地名 SEAL M) がラインアップに加わっております。Gala Lab Corp.が自社で開発しサービス提供中の PC オンラインゲーム「Flyff Online」「Rappelz Online」及びモバイルゲームの「Flyff Legacy」が GemPION 内でお楽しみいただけるようになり、トーナメント優勝の賞品に GHUB が付与されます。

Gala Lab Corp.は、GemPION を通じてユーザーの結束力の強化と [GemHUB](#) の拡大と価値上昇を目指します。



2. BPMG Co., Ltdの概要

2021年8月に設立されたブロックチェーン企業のBPMG Co., Ltdは、マルチチェーン財布ケイミントブロックチェーンプラットフォーム開発、STO事業、インフラ構築と運営、GameFi（※1）の構築などブロックチェーンに特化した技術とサービスを提供しております。BPMG Co., Ltdは、ブロックチェーンゲームプラットフォーム、[GemHUB](#)やオールインワンマルチチェーンウォレットケイミント（KMINT）など、さまざまなブロックチェーンサービスと技術を提供しています。BPMG Co., Ltdのコア人材は、ブロックチェーントークンエコシステムを企画・構築し、安定したサービスを提供した経験を持っています。代表理事のチャ・ジフンは以前ネクソンとスマイルゲートでゲーム事業をリードし、2019年からブロックチェーン業界に加わり、BORA NETWORKの代表としてボラプロジェクトの成功に貢献しました。70億ウォンのシリーズA投資を完了し、韓国有数のIT企業でKOSDAQ（コスタック）上場企業であるITCENや、Megazone・[Hyosung](#)グループのギャラクシアメタバースなどのパートナーとともに、金融、ゲーム、エンターテインメント、デジタル資産など多様な産業分野で健康なブロックチェーンエコシステムの造成に取り組んでおります。又、ITCEN GROUPと2022年に共同で設立したジョイントベンチャーCREDER（[CREDER](#)）を運営しています。

3. Web3.0概要

Web3.0は、ビッグテックプラットフォームが率いる中央化された現在のWeb2.0とは異なり、人工知能、ブロックチェーンなどの技術を活用して、より個人化された人間中心のWebエコシステムを意味します。Web3.0では、ブロックチェーン技術を基盤に、プラットフォームなど少数がデータを独占する形態ではなく、データ主権を利用者に与え、個人が直接データを保存、使用、所有することになり高いセキュリティ性と匿名性を持ちます。

Web 3.0ゲーム市場は2021～2032年の間年間平均約18%成長し、2032年には約300億ドル（約40兆ウォン）に達すると見込まれます。Web3.0ゲームはまだ普及した市場ではありませんが、ブロックチェーンゲームの活動は大きな成長を遂げています。ブロックチェーンのゲーム活動は2021年以来約2,000%以上増加し、Web 3.0ゲームに関連する固有アクティブウォレット

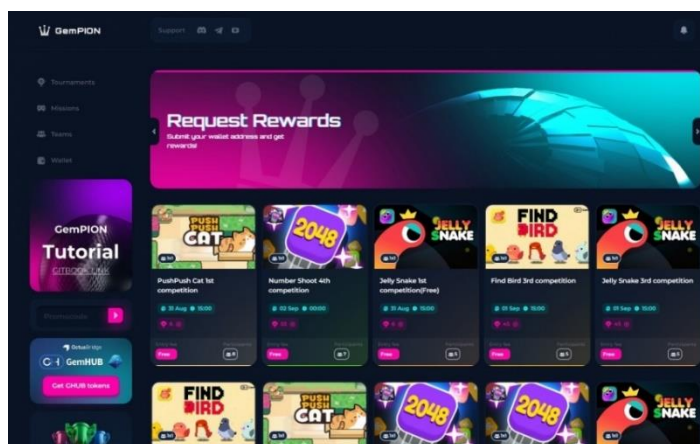
（Unique Active Wallet UAW）は2021年に100万個に達し、2025年までには5倍以上成長するという予想になります。（韓国コンテンツ振興院、グローバルゲーム産業トレンド2023年5/6月号）

4. GemHUB概要

[GemHUB](#) は、2022年にブロックチェーン企業 BPMG Co., Ltd が公開したブロックチェーンゲームプラットフォームプロジェクトで、ブロックチェーンの基盤を持たないゲームを支援するために誕生しました。GamHUB は、2022年に初めて公開されて以来、継続的な拡張と高度化を経て2023年12月現在、GemHUB 2.0に進化してサービスされています。GamHUB はプラットフォームの活用度を高めるため、クラウド専門企業 Megazone、文化コンテンツ企業 Barunson Labs、ゲームパブリッシング Play With（プレイウィズ）、ゲーム開発会社 Gala Lab Corp. などとパートナーシップを結んでおり、さらに様々な企業やサービスとパートナーシップを結ぶよう努めています。メガゾーンが一部参加した70億韓国ウォン規模の投資で安定的なプロジェクト進行となっており、Gala Lab Corp.を含むゲームパートナーの積極的な協力により、迅速なプラットフォーム安着が期待されます。

5. GemPION概要

GamPION (<https://gempion.io/tournaments>) は、GamHUBに参加しているゲームを対象に提供されるサービスであり、GamHUBのガバナンストークンであるGHUBトークン規模内でのみInGameトークンを発行して使用するためにGHUBトークンの価値維持と上昇が期待できます。無分別なP2Eゲームの出現と1種のP2Eゲームでのみ運用されるトークンの価値低下などの問題で大衆と投資家の関心を失っている今、複数のゲーム会社が参加し、持続可能なトークノミクスとガバナンス構造のP2Eエコシステムなプラットフォームです。



※1: GameFi(ゲームファイ)は、Game(ゲーム)とFinance(金融)をつなげた造語です。ブロックチェーンの技術を使用したゲームでは、ゲーム内の通貨に暗号資産(仮想通貨)を使用しています。人気があるゲームの場合は、通貨が暗号資産取引所での取り扱いがあり、稼いだ通貨を日本円やドルに交換可能です。

以上

《お問い合わせ先》

Email : ir@gala.jp