

# Press Release



BLOCKSMITH&Co.



KLab

## BLOCKSMITH&Co.と Thirdverse グループ、 新感覚ブロックチェーンゲーム 『キャプテン翼 -RIVALS-』を発表

2022年10月18日

株式会社 BLOCKSMITH&Co.

KLab 株式会社

(コード番号:3656 東証プライム)

KLab 株式会社 (本社:東京都港区、代表取締役社長:森田英克) の Web3 関連事業を管轄する子会社の株式会社 BLOCKSMITH&Co. (本社:東京都港区、代表取締役社長 CEO 真田 哲弥) と、株式会社 Thirdverse (本社:東京都千代田区、代表取締役 CEO:國光宏尚) のブロックチェーンゲーム関連事業を管轄する子会社のゲームスタジオである、SWORD PTE. LTD. (本社:シンガポール) は、日本を代表するサッカー漫画『キャプテン翼』の IP を活用した、新感覚ブロックチェーンゲーム『キャプテン翼 -RIVALS-』を 2022 年内にローンチする予定であることをお知らせします。またゲームローンチに先立って、本日より公式サイト・Discord などのソーシャルメディアコミュニティをオープンいたしました。



## 『キャプテン翼 -RIVALS-』 について

『キャプテン翼 -RIVALS-』は、原作『キャプテン翼』に実際に登場する選手たちを育成し、他のプレイヤーと対戦 (PvP) する新感覚ブロックチェーンゲームです。最大の特長は、他プレイヤーとの対戦を通して得られるライバルピースを、選手やサポートキャラクターなどの NFT を含む報酬と交換することができる点です。

従来のスマートフォンゲームとは異なり、本作においてプレイヤーが扱う選手に関しては、たとえ同一選手であっても全て異なる絵柄・パラメータから構成されるようプログラムで生成された、あなただけの「ジェネラティブ NFT (※1)」となります。



『キャプテン翼 -RIVALS-』においてライバルピースを奪い合う対戦 (PvP モード : プレイヤー対プレイヤーで行なう対戦) に勝利するためには、選手の必殺技やスキル、属性や相性といった様々なパラメータを考慮したゲーム戦略を立てることに加え、あなただけの「ジェネラティブ NFT」、すなわち選手をどう育成するかが鍵となります。

ジェネラティブ NFT となる選手の育成には、「TSUBASAUT」と呼ばれるユーティリティトークンを使用します。

「TSUBASAUT」は原作に登場するライバルと戦う対戦モード (PvE モード : プレイヤー対コンピューターの敵で行う対戦) で獲得することができ、このトークンを使用することで

- 選手のレベルやパラメータを成長させる
- 必殺技やスキルを覚える
- 2つの選手の特徴を継いで、新たな選手 NFT を産み出す

などの多数の育成機能を開放することができます。

### ジェネラティブ NFT (※1) について



©YT/S

『キャプテン翼 -RIVALS-』における NFT はプログラムによってユーザー一人一人に対してユニークなものが自動生成される「ジェネラティブ NFT」と呼ばれるものであり、ユーザーは、イラスト、必殺技シーンムービー、ジェネラティブ BGM (※2) が組み合わさった、世界に一つだけのオリジナル NFT を収集し、プレイすることができます。

### ジェネラティブ BGM (※2) について

ジェネラティブ BGM とは、ジェネラティブ NFT と同様に、プログラムによる組み合わせで自動生成されるゲーム内音楽です。

今回『キャプテン翼 -RIVALS-』においては、新しく『キャプテン翼』の世界へ飛び込むユーザーには『キャプテン翼』の魅力を感じてもらえるように、そしてこれまでの『キャプテン翼』関連作品のファンにとってはブロックチェーンゲームの奥深さを感じてもらえるように、国内外の様々なアーティストのプロデュース、リミックスを手がける音楽家・プロデューサー・DJ の大沢伸一 (MONDO GROSSO) 氏に楽曲制作をしていただきました。

### マーケットプレイス

育成した選手 NFT などは、ゲーム内のマーケットプレイスで売買する事が可能です。

## 著作権表記

©高橋陽一 / 集英社

©Thirdverse, Co., Ltd.

©BLOCKSMITH&Co.

## 『キャプテン翼 -RIVALS-』が目指すもの

本ゲーム『キャプテン翼 -RIVALS-』においては、ガバナンストークンとして「TSUBASAGT」を、ユーティリティトークンとして「TSUBASAUT」を利用します。

ゲームプレイを通じてユーザーはこれらトークンを獲得する、すなわち「Play-and-Own」という、これまでのソーシャルゲームとは全く異なる新たな体験が可能です。

そして我々が実現したいゴールは、本ゲーム『キャプテン翼 -RIVALS-』をユーザーに長く楽しんでもらうブロックチェーンゲームにすることです。

長く楽しんでもらうブロックチェーンゲームとするために、以下の3つの仕組みを導入します。

- 投機を目的としたユーザーよりゲームを楽しむユーザーがユーティリティトークンを多く得られる仕組み
- ユーティリティトークンを使って遊ぶユーザーを優遇する仕組み
- ユーティリティトークンの獲得/消費のバランスを取るための動的な制御

『キャプテン翼 -RIVALS-』は、このようなトークンの需給バランス調整のための仕組みに力を入れ、ゲーム経済圏のサステナブルな状態を目指してまいります。

なお、本ゲームのトークンは、IEO（取引所を介した上場）を目指しております。

『キャプテン翼 -RIVALS-』に関する詳細および最新の情報に関しましては、下記のサイト・ソーシャルメディアよりご覧ください。

## 公式リンク集

- 公式サイト : <https://tsubasa-rivals.com>
- Twitter (日本語) : <https://twitter.com/TsubasaRivalsJA>
- Twitter (英語) : <https://twitter.com/TsubasaRivalsEN>
- Discord : <https://discord.com/invite/captain-tsubasa-rivals>

株式会社 BLOCKSMITH&Co.および、Thirdverse グループは、今後も、日本発の人気 IP を活用したブロックチェーンゲームを続々と世界に発信してまいります。

\*<https://www.blocksmithand.co.jp/news/detail/48>

## 『キャプテン翼』原作者 高橋陽一先生 コメント



今回、ブロックチェーンや NFT という新しい技術を使ったゲームを出してもらえることになりました。どんな風に遊べるのか、僕自身もまだわからない部分も多いのですが、その分期待も大きいです。

今までのゲームとはまた違った形で皆さんに楽しんでもらえたらと思います。

## 音楽家 大沢伸一 ( MONDO GROSSO ) 氏 コメント



数ある音楽の用途のなかでも、ゲームとの親和性はかなり深いものがあると考えている。特に本作では1曲に対して複数のアプローチをSTEMで用意し、組み合わせの妙を楽しむという部分が画期的だと思います。

## 投資家一覧



## 『キャプテン翼』とは

『キャプテン翼』は、高橋陽一氏が描くサッカー漫画。1981年より集英社「週刊少年ジャンプ」にて連載がスタートし、日本のサッカー少年たちを中心に多大な影響を与えた作品です。

その後も、主人公である大空翼たちの成長を描くシリーズを続編として発表。

集英社『グランドジャンプ』にて『キャプテン翼 ライジングサン』が2019年まで連載され、2020年からは『グランドジャンプ』の増刊『キャプテン翼マガジン』での掲載がスタートしています。

日本国内での単行本・文庫本累計発行部数は計7000万部を突破。

国内のみならず、世界20言語に翻訳され、海外各国でも数多く出版されている大人気作品です。

※記載された会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

## 株式会社 BLOCKSMITH & Co.について

社名：株式会社 BLOCKSMITH&Co. ( ブロックスマス アンドコー )

代表者：代表取締役社長 CEO 真田哲弥

設立：2022年4月1日

資本金：1000万円

本社所在地：〒106-6122

東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

事業内容：ブロックチェーン技術または暗号資産、NFTを活用した Game&SocialFi などのサービスの開発および配信

URL：<https://www.blocksmithand.co.jp/>

## SNS

Linkedin：<https://www.linkedin.com/company/blocksmithandco/>

Twitter：[https://twitter.com/BLOCKSMITH\\_JP](https://twitter.com/BLOCKSMITH_JP)

## KLab ( クラブ ) 株式会社について

社名：KLab 株式会社 ( 英文名：KLab Inc. )

代表者：代表取締役社長 森田英克

設立：2000年8月1日

資本金：53億6364万円 ( 2022年9月末現在 )

株式公開：東京証券取引所・プライム ( 3656 )

本社所在地：〒106-6122 東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

事業内容：モバイルオンラインゲームの企画・開発・運用

URL：<https://www.klab.com/jp/>

## 株式会社 Thirdverse について

社名：株式会社 Thirdverse

代表者：代表取締役 CEO 國光宏尚

設立：2013年4月30日

本社所在地：東京都千代田区神田錦町 2-2-1 KANDA SQUARE 11F WeWork 内

事業内容：VR・ブロックチェーンゲームの企画・開発・運営

コーポレートサイト：<https://www.thirdverse.io/>

## SNS

Linkedin：<https://www.linkedin.com/company/thirdverse/>

Twitter：[https://twitter.com/Thirdverse\\_JP](https://twitter.com/Thirdverse_JP)

## SWORD PTE. LTD.について

スタジオ名：SWORD PTE. LTD.

Director：稲川昂文

設立：2022年2月16日

本社所在地：105 CECIL STREET #24-02 THE OCTAGON SINGAPORE 069534

---

### 【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社 BLOCKSMITH & Co. デジタルマーケティング部

お問い合わせ先：<https://www.blocksmithand.co.jp/contact/>