



HERO-STEP

White Paper

Sklab

Web3



イントロダクション

HERO STEPは、現実世界とデジタル資産をつなぐ革新的なWeb3ロケーションベースのゲームです。HERO STEPは、移動による報酬(M2E：Move to Earn)とプレイによる収益(P2E：Play to Earn)の概念を融合し、プレイヤーにユニークな体験を提供します。ブロックチェーン技術をベースにした分散型ゲーム経済システムを実装し、プレイヤーはNFT取引を通じて相互作用し、経済活動に参加することができます。

HERO STEPの核心はNFTシステムであり、オリジナルキャラクターNFTをはじめ、様々なNFTが継続的に追加される予定です。特に、日本の有名なアニメやゲームキャラクターとのコラボレーションを通じてユニークなプレミアムNFTを提供することで、収集の楽しさとゲームプレイのモチベーションを最大化します。また、NFTと実際のフィギュア(RWA: Real World Asset)の制作を連動させ、デジタルと現実世界をつなぐ架け橋の役割を果たします。

ゲームプレイ面では、HERO STEPは日常の活動をゲームと結び付けます。プレイヤーは街を歩いたり、提携店舗を訪れるだけでエネルギーをチャージし、NFTを獲得することができます。これは、Pokémon GOのような人気ゲームに慣れているプレイヤーが簡単に参加できるように設計されています。同時に、プレミアムNFTを活用した高度なゲームプレイ要素も提供することで、Web3ゲーム愛好家のニーズも満たします。

HERO STEPは、サービス提供国の法規制を徹底的に遵守し、安全で信頼できるゲーム環境を構築します。これにより、ゲームを媒介としたコミュニティ形成と創作活動を奨励し、最終的には現実と仮想が融合した新しいWeb3エコシステムの構築を目指します。私たちは、HERO STEPを単純なゲームを超えて、デジタル資産の価値と現実世界の活動が調和する新しいパラダイムのプラットフォームとして位置づけたいと考えています。

※本ホワイトペーパー上に掲載しているゲーム内容および画像は、開発中のものです。実際の仕様とは異なる場合や適宜変更となる場合がございますので、予めご了承くださいませようお願い申し上げます。

目次

01. ゲーム概要

- 1.1 ゲームの目的
- 1.2 ゲームフロー
- 1.3 ゲーム画面
- 1.4 バトル報酬

02. NFTアイテム

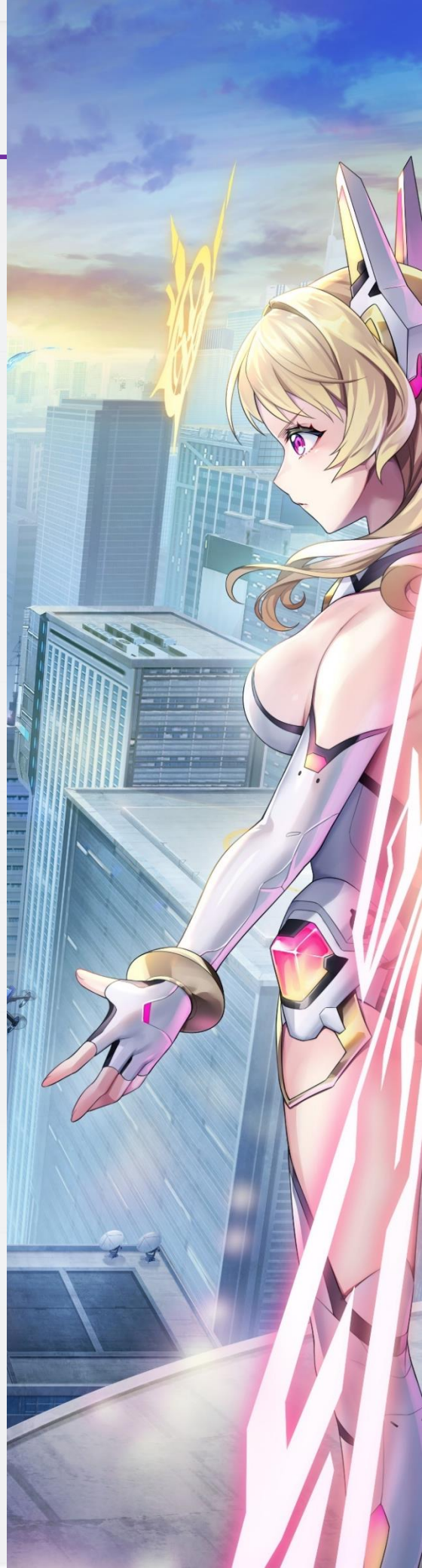
- 2.1 NFT獲得方法
- 2.2 NFTの概要
 - 2.2.1 ヒーロー
 - 2.2.2 ウォッチャー
 - 2.2.3 リザーバー
 - 2.2.4 ドローン
 - 2.2.5 ヴィラン
- 2.4 NFTフィギュア

03. TOKENOMICS

- 3.1 トークン概要
- 3.2 トークン仕様
- 3.3 エコシステム
- 3.4 ゲームエコノミーの持続性
- 3.5 トークン配分
- 3.6 Defi & Vesting

04. わたしたちの強み

05. ROAD MAP





01. ゲーム概要

- 1.1 ゲームの目的
- 1.2 ゲームフロー
- 1.3 ゲーム画面
- 1.4 バトル報酬

1.1 ゲームの目的

突如として地球に襲来した「侵略者：ヴィラン」...

宇宙の秩序を守るため、ヒーローたちが集結する！

地球世紀202x年ー

第606宇宙の支配者“ディメンジョン”は、地球に次元の裂け目を開き、異次元から配下の「侵略者たち：ヴィラン」を呼び寄せる。それは、ディメンジョンによる全宇宙侵略計画の始まりだった。

人類はUN：国際連合の下、“超自然現象研究所（PPRI：Paranormal Phenomena Research Institute）”を設立。世界各国の情報機関の助けを借りて、解決を図るが・・・

一方、別次元のヒーローたちもこの異常事態を感知し、彼らもまた、ディメンジョンによって開かれた次元の裂け目から地球を救うために駆けつける。

主人公は日本のPPRI所属要員である。

このゲームのミッションは、ヒーローと協力して侵略者たちを撃退し、日本に出現した次元の裂け目を封鎖して宇宙を本来の姿に戻すことである。

コンセプト

位置情報M2E×P2E【Web3】ゲーム

トークン



Hero Step Token (HRT) トークン：ガバナンストークン

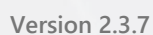


Utility Hero Token (URT) トークン：ユーティリティトークン

ゲームの 目的

- 位置情報をベースにした活動によるアイテム収集
- HRT、URTトークンの獲得
- NFTキャラクターの収集/合成
- 実物NFTフィギュアの獲得





1.2 ゲームフロー

1 プレイヤーの目標は高レアリティNFTの収集と実物NFTフィギュアの獲得

ヒーローNFT、アイテムNFT収集のためにはD-BOXを集めなければならない



2 D-BOXを集めるためには、多くのヴィランを撃退しなければならない



探知



撃退



ヴィランをより多く探知するためには多くのウォッチャーNFTとドローンNFTを設置、運営しなければならない
強力なヴィランを撃退するためには高レアリティのヒーローNFTが多数必要

3 より強力なウォッチャーNFTとヒーローNFTを収集するためには、D-BOXを集めなければならない

D-BOXをたくさん集めるためには多くのヴィランを撃退しGEMを獲得しなければならない → ②へ、ループ
②と③をループして、NFT収集効率をアップさせる



4 高レアリティのヒーローNFT/アイテムNFTは、EP消費量が高い



エネルギーポイント(EP)は、プレイヤーの移動によって収集される



5 プレイヤーはより多くのEP収集のため、バフ効果が必要



EP収集量を強化するためには、より多く高レアリティのリザーバーを収集しなければならない

6 高レアリティのリザーバーを収集するためには、より多くのD-BOXを収集しなければならない

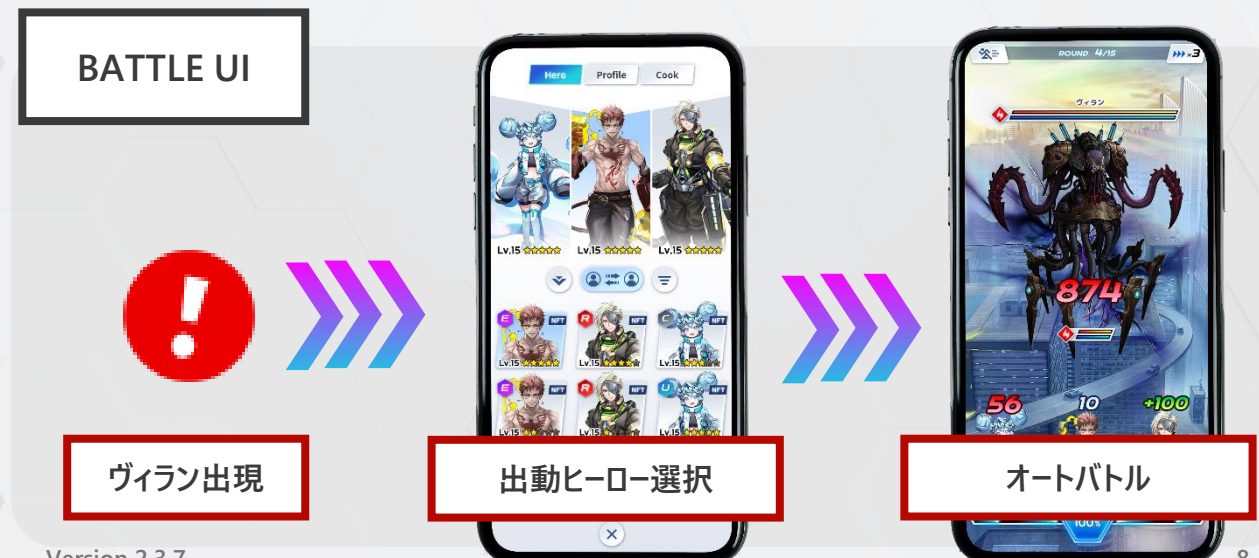
D-BOXをたくさん集めるためには多くのヴィランを撃退しGEMを集めなければならない → ②へ、ループ
②と⑥をループして、EP収集効率をアップさせる



アプリ内
課金で
時間短縮

1.3 ゲーム画面

リアルマップがそのまま反映されたゲームUI/UX



1.4 バトル報酬

NFT報酬獲得プロセス

ヒーロー、またはウォッチャーがヴィランを撃退

バトル報酬としてドロップ



GEM

GEMを一定数集めて対応するD-BOXを開封



エメラルド

10個でエメラルドBOXを開封



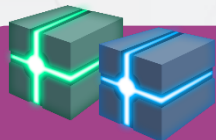
サファイヤ

10個でサファイヤBOXを開封



ルビー

10個でルビーBOXを開封



D-BOX

GEMでD-BOXを開封して各種NFTを獲得



エメラルドBOX

Common NFT



サファイヤBOX

Uncommon NFT



ルビーBOX

Rare NFT



EPIC BOX

※課金またはランキング報酬としてのみ獲得/開封可能

NFT獲得



02. NFTアイテム

2.1 NFTの獲得方法

2.2 NFTの概要

2.3 NFTの種類

2.3.1 ヒーロー

2.3.2 ウォッチャー

2.3.3 リザーバー

2.3.4 ドローン

2.3.5 ヴィラン

2.4 NFTフィギュア

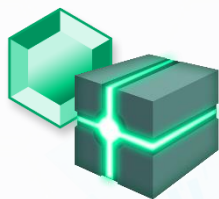


2.1 NFTの獲得方法

オリジナル及びコラボレーションキャラクターの獲得方法

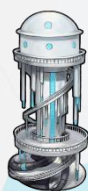
D-BOXを開封

ヴィランを撃退して獲得したGEMを収集してD-BOXを開封し、NFTを獲得



特定スポットの特典報酬

コンビニやカフェなど特定スポットへの立ち寄り特典報酬としてキャラクターNFTを獲得



HRTトークンを使用

HRTトークンでEPIC BOXを購入してNFTを獲得



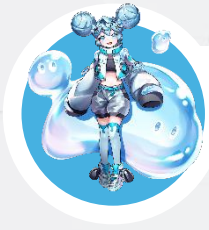
フィギュアをオリジナル制作

キャラクターNFTの実物NFTフィギュアをオリジナル制作



2.2 NFTの概要

HERO STEPで獲得できるNFT



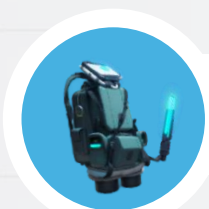
ヒーロー

ヴィランを撃退する、別次元からやってきたヒーロー。プレイヤーが収集し、召喚する。



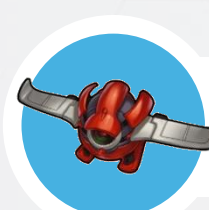
ウォッチャー

マップ上の任意の場所に設置することでヴィランの侵入を感知するアイテム。低レアリティのヴィランはオートで撃退することが可能。



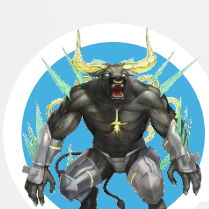
リザーバー

エネルギーポイント(EP)を収集、保管するアイテム。



ドローン

プレイヤーの周囲を偵察してヴィランを見つけ出しプレイヤーに知らせるアイテム。また、ウォッチャーにエネルギーパックを配送することができる。



ヴィラン

次元の裂け目から地球に襲来する、異次元からの侵略者たち。

2.3 NFTの種類

2.3.1 ヒーロー

ヴィランを撃退する、別次元からやってきたヒーロー。
プレイヤーが収集し、召喚する。



ステータス

- ・HP
- ・攻撃力
- ・防御力
- ・攻撃クールタイム
- ・各スキル：攻撃／防御／回復
- ・レベル：バトルの勝利でUP

属性

火、水、電気、特殊の4種類



レアリティ

- ・Common
- ・UnCommon
- ・Rare
- ・Epic

種類

オリジナルキャラクター

- ・いつでも獲得可能
- ・全てのレアリティが存在する

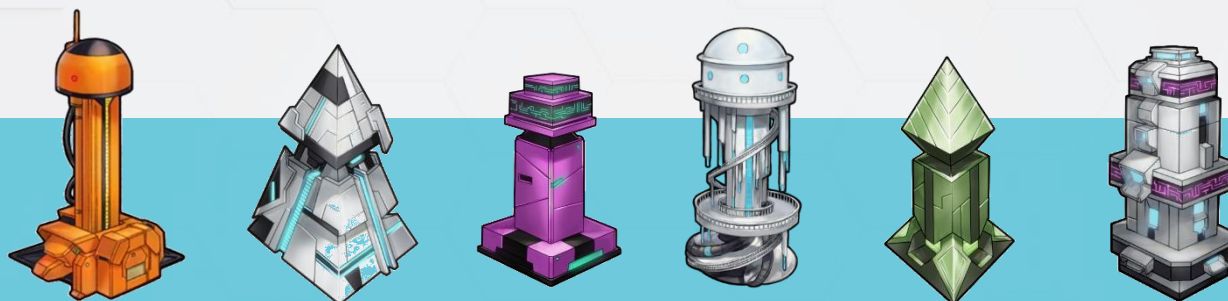
コラボレーションキャラクター

- ・有名IPとのコラボキャラクター
- ・コラボ期間中のみ獲得可能

2.3 NFTの種類

2.3.2 ウォッチャー

マップ上の任意の場所に設置することでヴィランの侵入を感知・報告するアイテム。
低レアリティのヴィランはオートで撃退することが可能。



ステータス

- ・攻撃力
- ・防御力
→0になると破壊される
(URTトークンで修理)
- ・監視範囲
- ・EP消費量

エネルギー消費

- ・設置後、継続的にEPを消費
- ・EPが0になると機能停止
- ・機能停止時はプレイヤーがウォッチャーの近くまで移動して充電するか、ドローンでEPパックを配送して充電

レアリティ

レアリティ	獲得方法	特殊スキル
C	エメラルドD-BOX	なし
UC	サファイヤD-BOX	監視範囲の強化
R	ルビーD-BOX	攻撃力の強化
EPIC	エピックD-BOX	ヴィラン感知時、ヒーローのオート召還機能

2.3 NFTの種類

2.3.3 リザーバー

エネルギーポイント(EP)を収集、保管するアイテム。



種類

基本リザーバー

- ・プレイ開始時に付与
- ・寿命なし
- ・取引不可

NFTリザーバー

- ・各D-BOXを開封して獲得
- ・寿命あり(URTで延長可能)
- ・取引可能

レアリティ

レアリティが高いほどMAX保管量と吸収量があップ

レアリティ	獲得方法
C	エメラルドD-BOX
UC	サファイヤD-BOX
R	ルビーD-BOX
EPIC	エピックD-BOX

2.3 NFTの種類

2.3.4 ドローン

プレイヤーの周囲を偵察してヴィランを見つけ出しプレイヤーに知らせるアイテム。
また、ウォッチャーにエネルギーポイント(EP)パックを配送することができる。



ステータス

- ・移動スピード
- ・最大充電量
- ・探知範囲
- ・充電スピード

機能

- ・ウォッチャーのEP不足を感知すると、自動でEPパックを配送し充電する
- ・寿命あり(URTで延長可能)

レアリティ

レアリティ	獲得方法	特殊スキル
C	エメラルドD-BOX	なし
UC	サファイヤD-BOX	探知範囲／移動スピードの強化
R	ルビーD-BOX	最大充電量の強化
EPIC	エピックD-BOX	超高速充電機能

2.3 NFTの種類

2.3.5 ヴィラン

次元の裂け目から地球に襲来する、異次元からの侵略者たち。



ステータス

- ・HP
- ・攻撃力
- ・精神攻撃力
- ・防御力
- ・精神防御力

撃退

- ・一定時間だけ出現し、時間内に撃退できなければ消滅
- ・撃退に成功すると報酬を獲得
- ・バトル勝利時のヒーローレベル上昇率はヴィランのレベルによって異なる

レアリティ

レアリティ	特徴	報酬
C	出現頻度が高く、ウォッチャーでも撃退可能	エメラルドGEM
UC	撃退のためにヒーローの召喚が必要	サファイヤGEM
R	出現頻度は低いが強力	ルビーGEM
EPIC	フィギュア化できる特典NFT報酬	ダイヤモンドGEM

2.4 NFTフィギュア

キャラクターNFTの実物フィギュア化

最高レアリティのオリジナル/コラボキャラクターNFTに認証用NFTチップを内蔵し、
実物NFTフィギュアとして制作/配送



デジタル資産と実物資産(RWA) の融合

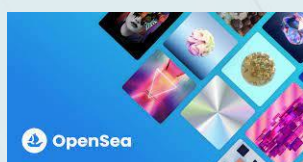
- ・ゲーム業界初！希少性の高い実物NFTフィギュアという注目度と話題性
- ・RWAによるプレイヤー資産価値の安全性とNFT価値の持続性

実物NFTフィギュア獲得方法

- ① ゲーム内でキャラクターNFTを獲得
- ② HRTトークンでフィギュア制作NFTを購入
- ③ 実物NFTフィギュアを獲得



プレイヤーは、獲得したキャラクターNFTをOpen SeaやRaribleなどのマーケットプレイスで販売可能。所有権が移転されたNFTは、ゲーム内での所有権も新しい所有者へ移転される。





03. TOKENOMICS

- 3.1 トークン概要
- 3.2 トークン仕様
- 3.3 エコシステム
- 3.4 ゲームエコノミーの持続性
- 3.5 トークン配分
- 3.6 Defi & Vesting





3.1 トークン概要

HERO STEPのトークンは、ガバナンストークン「HRT」とユーティリティトークン「URT」という2種類のトークンで構成されています。

「HRT」は、一定期間中のランキング決定時に報酬としてランキング別に付与され、アイテムNFTの作成時に相当量を消費することによって安定的な需給を維持します。

実物NFTフィギュアを購入時にも「HRT」を消費し、デジタルNFT資産の価値が実物経済と連動されることにより、持続的な需要創出してトークン価値を上昇させます。

また、「HRT」は上場後、暗号資産取引所で取引可能であり、すべてのアイテムNFTは主要なマーケットプレイスで現金化することも可能です。

「URT」は、バトル勝利時の報酬として獲得し、NFTのレベルアップや耐久値の回復に使用します。

また「URT」は、ヘビープレイヤーがランキング上位の報酬である「HRT」を得るため、NFTのレベルアップと耐久値の回復に繰り返し消費されることによって流通量が調整され、安定的な価値を維持する「HRT」と間接的に連動し、急激なインフレや価値下落を防止します。

3.2 トークン仕様

HERO STEPのガバナンストークンである「HRT」は、ゲーム内のアイテムNFTだけではなく、実物NFTフィギュアも購入可能であり、プレイヤーはデジタルNFTの資産価値を実物経済価値に置き換えることができます。

ユーティリティトークンである「URT」は、プレイヤーが持続的にキャラクターNFTをアップグレードし、ゲームを繰り返しプレイして報酬を再投資させることによってエコシステムを循環/維持する重要な役割を果たします。



「HRT」

GOVERNANCE TOKEN

「HRT」トークン



「URT」

UTILITY TOKEN

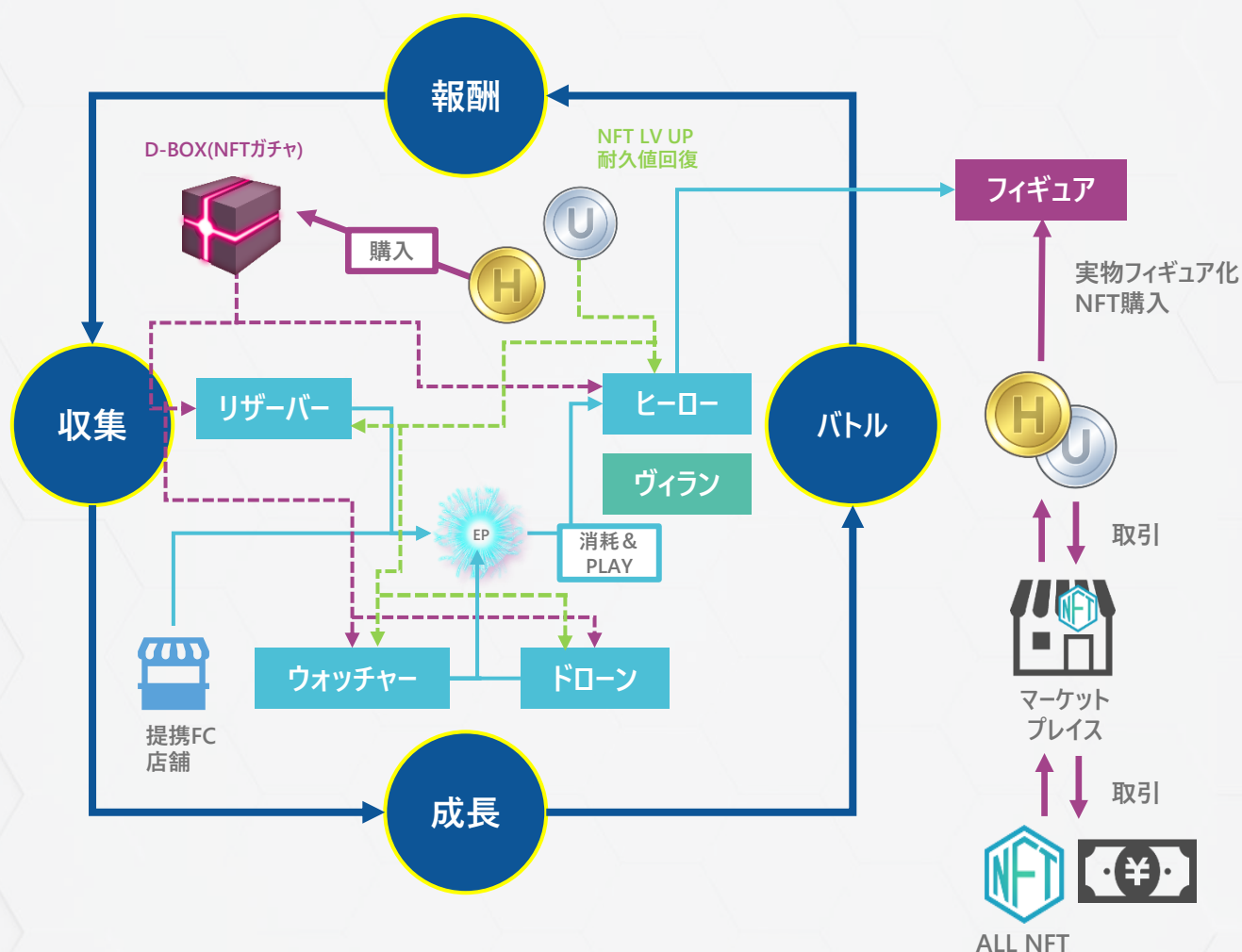
「URT」トークン

通貨名	HERO STEP Token :「HRT」
総発行枚数	5Billion (5,000,000,000)
獲得方法	・ゲーム内ランキング報酬 ・取引所での購入、エアドロップなど
使用先	・NFT アイテムの購入 ・実物NFTフィギュアの制作
規格	SPL 標準トークン

通貨名	Utility Hero Token :「URT」
総発行枚数	無制限
獲得方法	バトル報酬
使用先	・アイテムNFTのレベルアップ ・アイテムNFTの耐久値回復
規格	SPL 基準トークン

3.3 エコシステム

HERO STEPのエコシステムは、トークン発行者とプレイヤーの間でトークンとNFTが循環する仕組みとなっており、プレイヤーは、自身の所有するNFTを使用してゲームプレイを進め、マーケットプレイス上でトークンを利用してNFTを売買することも可能な設計となっています。



また、HERO STEPのエコシステムは、「HRT」で実物NFTフィギュアを購入できるだけでなく、リアルな現実世界にまで拡張可能な構造として設計されており、例えば、ゲームプレイの基本要素であるエネルギーポイント(EP)を充電するためには、プレイヤーは歩いて歩数を稼がなければなりませんが、現実世界の提携店舗等を訪れることによって瞬時に充電完了となる、といったエコシステムにも対応可能な構造となっています。

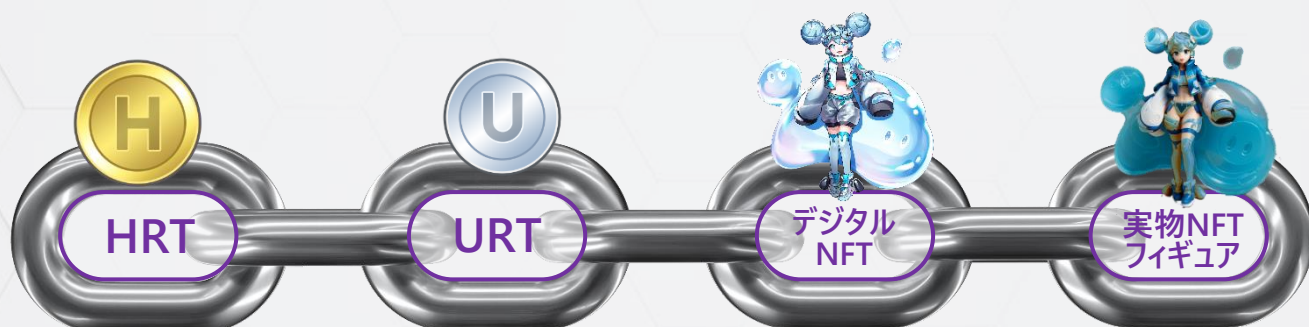
3.4 ゲームエコノミーの持続性

HERO STEPのゲームエコノミーは、「トークンの需給調整」、「実物経済との価値連動」、「エコシステム拡張による需要喚起」という3重構造によって持続性を確保しています。

トークンの償却

- HERO STEPは、「HRT」や「URT」のほか、様々なデジタルNFTの償却によって過剰供給を抑制し、市場価値の急落を防止して長期的で健全なエコシステムを維持します。
- プレイヤーは、ゲームプレイによって獲得したトークンをアイテムNFTの購入やアップグレード、外部マーケットにおける売買取引に使用します。
- アイテムNFTの購入とアップグレードに消費したトークンは、トークンリサイクルプールに保管され、償却またはリサイクルによって安定的な需給バランスを維持します。

実物資産とつながるトークンとNFT価値のチェーン

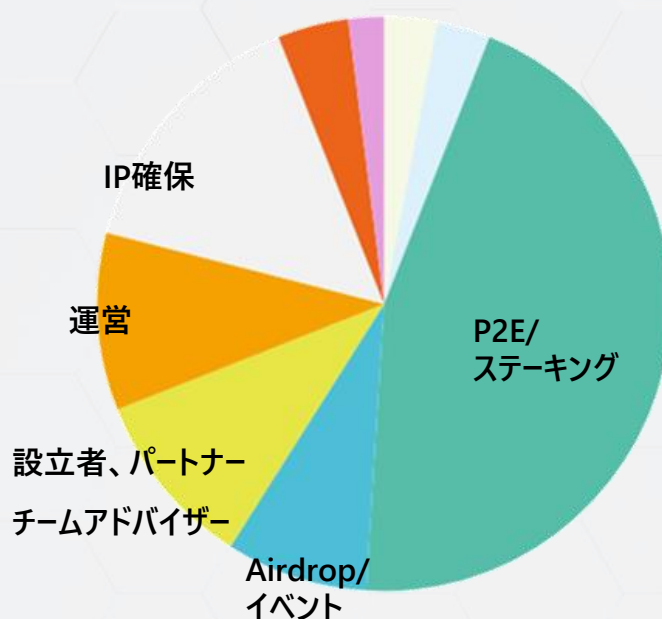


IPとのコラボによる実物経済基盤の需要拡大

HERO STEPは、ゲームに登場するオリジナルキャラクターのほかに、人気度が高い様々なキャラクターとコラボしてオリジナルデザインの実物NFTフィギュアを限定販売し、実物経済基盤の希少価値を新たに創出することによってHERO STEPの人気と話題性、トークノミクス価値を発展させていきます。また、現実世界の小売店舗と提携し、提携小売店舗を利用時にゲームメリットを提供することによってオフライン広報効果を拡張する計画など、世界各国の有名小売店舗とパートナーシップを段階的に拡張し、ゲームプレイ以外に実物基盤の経済的メリットを提供することによってプレイヤーの持続的な流入とエコシステム拡張を目指します。

3.5 トークン配分

発行量

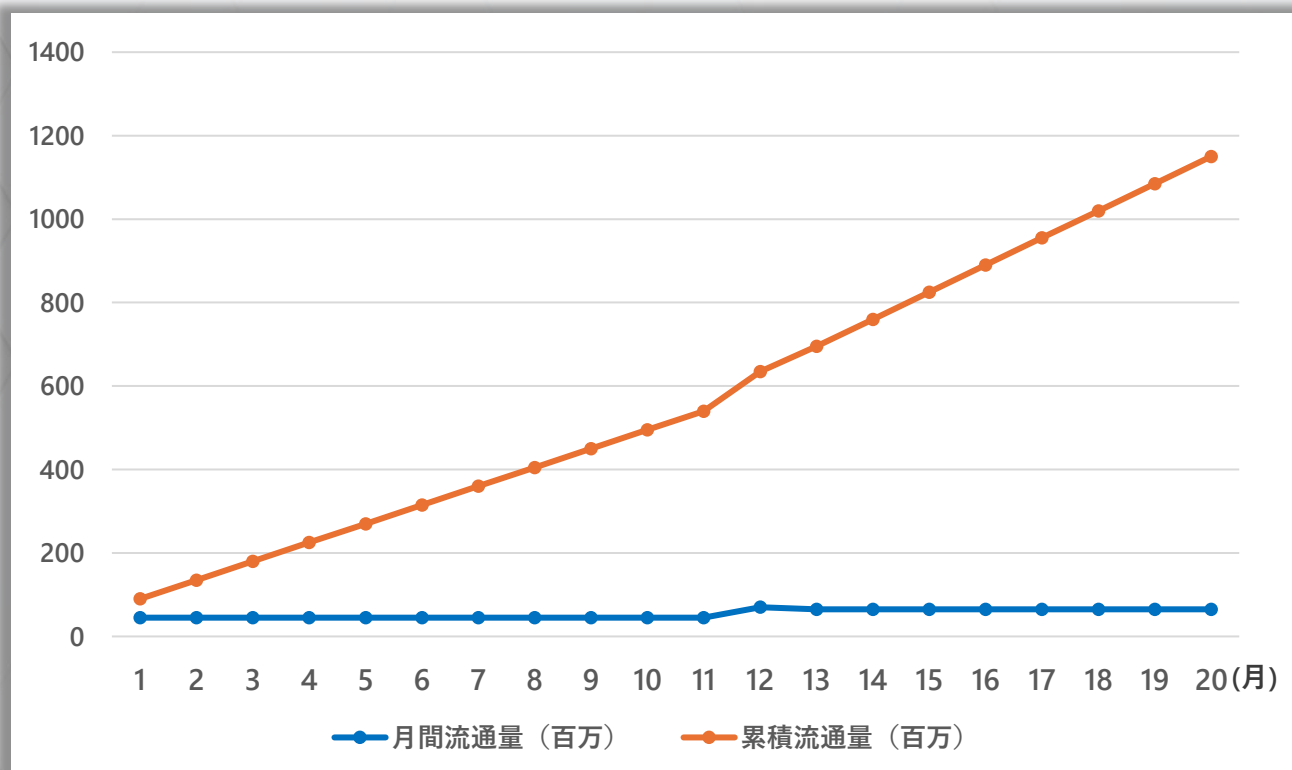


目的	割合	枚数	用途
SEEDセール	5%	250M	初期投資
プライベートセール	3%	150M	パブリックセール
P2E/エコステaking	45%	2.25B	ゲーム内報酬、ステaking報酬
Airdrop/イベント	6%	300M	イベント報酬
設立者、チームアドバイザー、パートナー	10%	500M	開発/運営チームインセンティブ
運営	10%	500M	財団運営費用
IP確保/B2B協力	15%	750M	コラボ／IP権限獲得
マーケティング	4%	200M	マーケティング費用
リザーブ	2%	100M	予備
TOTAL	100%	5Billion	

3.6 Defi & Vesting

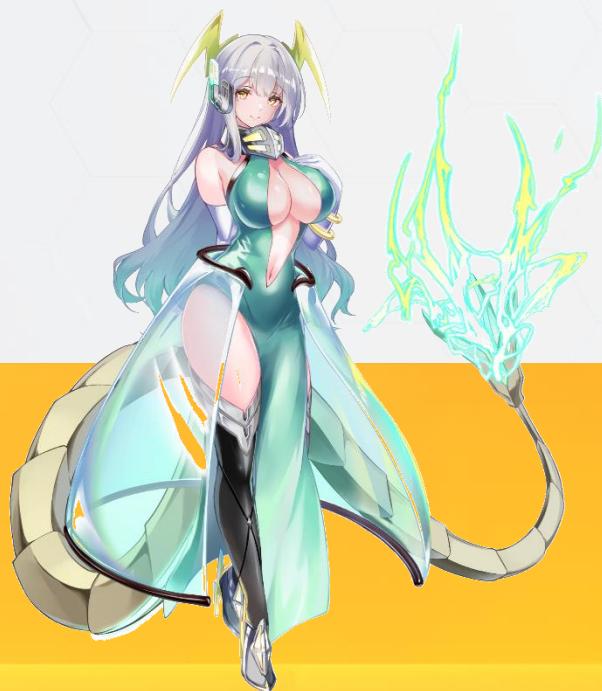
ロックアップ解除スケジュール

SEED、プライベートセール	1か月ごとに解除し、12か月後に100%解除
P2E/エコノミー／ステーキング	サービスリリースと採掘状況によって順次
Airdrop/イベント	エコシステムの活性化のため5年計画で順次
設立者、チーム アドバイザー、パートナー	1年後～5年後まで均等分割
運営	運営の必要に応じて使用
マーケティング	マーケティング実行時ごと
リザーブ	今後の追加活動に向けて保留



04. わたしたちの強み

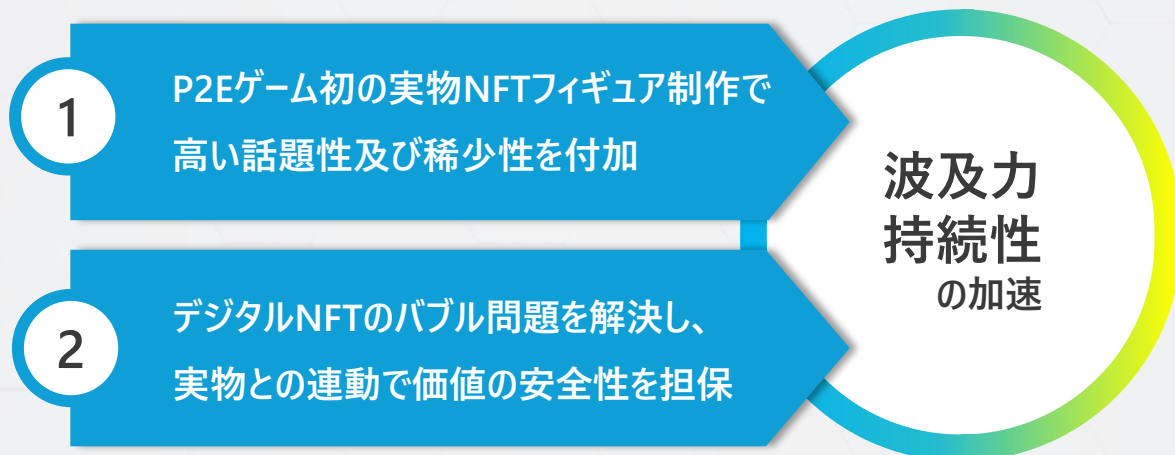
- 4.1 実物NFTとのIPコラボレーション
- 4.2 M2E：位置情報ゲームの強み
- 4.3 リアル店舗との提携
- 4.4 NFT/フィギュア市場の規模
- 4.5 スタッフメンバー



4.1 実物NFTとのIPコラボレーション

NFT市場の新しい地殻変動：実物NFT
デジタルNFTを実物NFTフィギュアとして拡張します。

- P2Eゲーム初の実物NFTフィギュア制作
- 実物NFTフィギュアによってデジタル資産と実物価値を連結



有名 IPとのコラボレーションでシーズン別のNFT販売

- 話題性を育み、エコシステムを拡張させる原動力
- マルチバースの世界観を活用して多様なIPとのコラボによる高い話題性とマーケティング効果の創出



キャラクター-NFT 追加

例) ゲーム、アニメーション、映画、
グローバル IP など

追加背景

例) アニメーション
サイバーグラフィック化されたマップなど

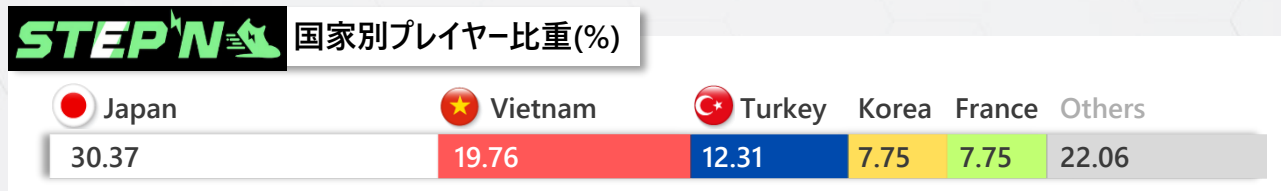
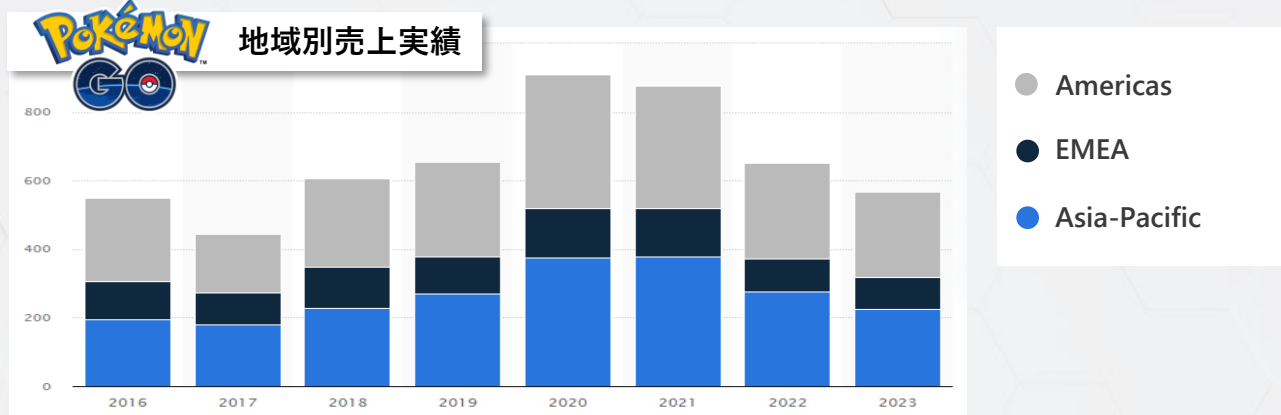
追加シナリオ

追加キャラクターの登場と共にシナリオ拡張

4.2 M2E：位置情報ゲームの強み

M2EとP2Eが融合した初の位置情報型実物NFTフィギュア収集ゲーム

事例) ポケモンGO：累計売上80億ドル、売上比率：1位アメリカ、2位日本



STEPNとは...

NFT化されたシューズを購入後、歩行によって報酬を獲得するM2Eゲーム
2022年2月ローンチ



報酬	一定距離を歩くと報酬として暗号資産獲得	
主要成果	2022年プレイヤー数	70万人(日本)
	売上	1Q 26百万ドル 2Q 122百万ドル

プレイヤーの動きが実物価値となり、プレイ自体が収益となる最初の位置情報型実物NFTフィギュア収集サービス



4.3 リアル店舗との提携

リアル店舗と提携し、ゲームプレイメリットを提供する広報効果をオフラインで拡張/極大化
現実世界の接点拡大でプレイヤー接近性/マーケティング効果/コイン価値を向上



プレイ用エネルギーポイント(EP)



- ・プレイヤーが決まった距離を移動して充電
- ・CHARGESPOT、LAWSON、パリバゲットなど
提携店舗でも無料充電可能
- ・段階的に提携店舗をグローバル展開

➤ プレイヤー接近性/広報パワー向上

現実の小売店舗と提携



第1段階

実生活との接点を構築
小売店舗周辺でのプレイメリット提供



第2段階

エコシステム拡張
店舗割引クーポンなど
実生活におけるメリット提供



第3段階

トークンによる商品購入
HERO STEP トークンで実物決済

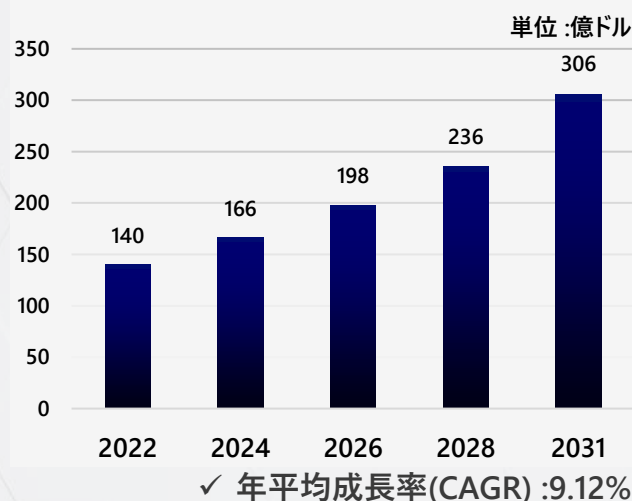
段階的な拡張計画



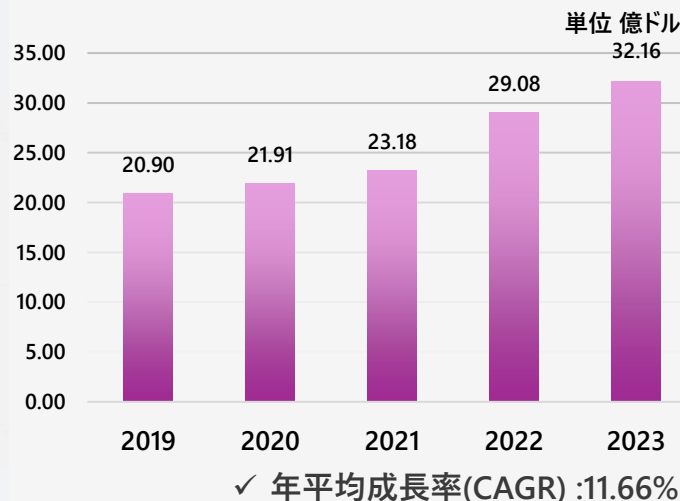
4.4 NFT/フィギュア市場の規模

爆発的な成長性を続けるフィギュア/NFT市場

世界フィギュア市場規模(予想)



日本フィギュア市場規模

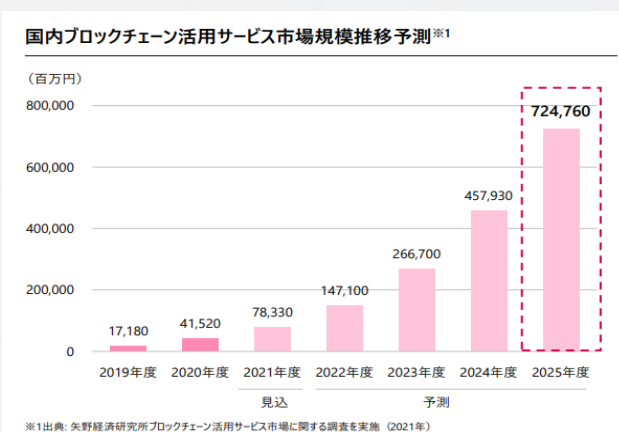


世界の市場はもとより、日本におけるフィギュア市場も急成長中

世界NFT市場規模



日本NFT市場規模



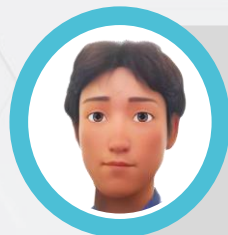
世界のNFTゲーム市場規模は2024年、4,719億ドルに達し、2029年には9,425億ドルまで爆発的に成長すると注目されている成長市場

4.5 MEMBER

SK-Lab Team:

Experts in Blockchain Gaming and Development

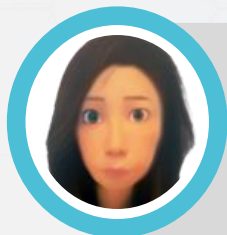
SK-Labチームは、ゲーム開発、Web3.0統合、クリエイティブディレクション、財務計画、ローカライジング、ブロックチェーン基盤エコシステムに関する知識を保有するプロフェッショナルチームです。



経営管理部 部長

金彦 智光

大手監査法人18年勤務後、
IT企業の顧問経験多数



ビジネスマーケティング部 部長

河村 奈利

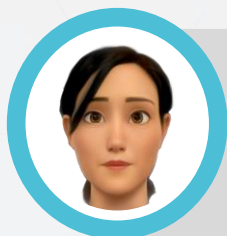
WEBマーケティングスペシャ
リスト。東アジアにおける多
数のコンサルティング実績



ネットワーク技術部 部長

片柳 勇

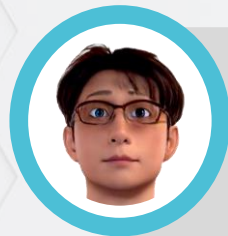
サーバ/ネットワーク構築ス
ペシャリスト。特に金融系
システム構築に強味



財務経理部 部長

松本 寛子

会計監査法人で15年勤
務後、2024年から参画



法務部 部長

岩下 健

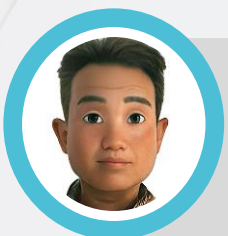
大手Sir法務部で22年の
経歴をもつ



シンガポール法人 CEO

清本 和男

アジアにおけるゲームローカ
ライズ経験をもち、2024年シ
ンガポール法人CEO就任



顧問

竹之内 剛

KDDI コンテンツビジネス本部長
J:COM メディアビジョン本部長
WebMoney 取締役



クリエイティブディレクター

畠中 沙紀

映画/アニメーション/ゲームグ
ラフィックのスペシャリスト

05. ROADMAP



5.1 ROADMAP

2024

4Q

アルファ版

- SEED/
プライベートセール
- B2Bパートナーシップ(日本)
- 著名IPとのコラボ契約
- 上場交渉 (日本)

2025

1Q

ベータ版

- ゲームリリース(日本)
- 日本取引所及び海外
Tier 2級 (Gate.io、
Bitget など)取引所上場

2Q

- ランキングシステム追加
- マーケットプレイス追加
- 第1回IPコラボ
- コンビニエンスストア提携
- B2Bパートナーシップ(ベトナム)

2026

1Q

- PvP コンテンツ追加
- Webtoonコラボ
- 韓国CUなど提携

4Q

- パーティーシステム追加
- アニメキャラクターコラボ
- 世界トップクラスの取引所
に上場
- 韓国上場

3Q

- ソーシャルコンテンツ追加
- ゲームリリース(東南アジア)
- 第2回IPコラボ
- CPグループ提携(タイ)
- 上場交渉(韓国)

2Q

- ギルドシステム追加
- ゲームリリース (全世界)
- マルチフレックスチェーン提携

3Q

- RvR コンテンツ追加

