

HEAL-III



HEAL-3 ホワイトペーパー

01. 	はじめに	1
02. 	HEAL3とは	2
	総合ヘルスケアアプリとしてのHEAL3	3
	HEAL3が目指す社会	3
03. 	HEAL3の特徴	4
	これまでのMove to Earnの弱点をカバーした持続的な経済圏の構築	5
	dAppStakingによる経済圏の安定化	6
	ゲーム内でのNFT使用回数に上限を設けるBrokenシステムを採用	7
	Store機能によるトークンプライス安定化	8
	総合ヘルスケアアプリとしてのBtoBでの収益化	8
	独自の「ミッション機能」を通じた新しいユーティリティの獲得	8
04. 	HEAL3の主要機能	9
	ゲーム概要	10
	MISSION機能	11
	Zealyについて	12
	Zealyにより得られる特典	13
05. 	エコノミクスについて	14
	エコノミクス全体像説明	15
	トークノミクス概要	15
06. 	\$GHTについて	16
	\$GHTの概要	17
	GHTのユーティリティ	17

07. \$UHTについて	18
\$UHTの概要	19
UHTのユーティリティ	19
UHT価格安定への取り組み	19
08. ゲーム内外でのトークン位置づけについて	20
ゲーム内外でのトークン位置づけについて	21
09. NFTについて	22
NFTの種類	23
Clothes NFTのパラメータ	23
Clothes NFTのレアリティ	24
Clothes NFTのレベルアップシステム	25
Clothes NFTの強化システム	26
エンハンススクロールについて	26
強化の変数について	27
10. \$GHTトークンアロケーションについて	28
\$GHTの分配	29
トークンアロケーションの内訳	29
\$GHTのロックアップと解除スケジュール	29
11. ロードマップ	30
マイルストーン	31
12. HEAL3の普及、健康増進に向けた取り組み	32
ヘルスケア業界への進出	33
アビームコンサルティングとの協業実績	34
12. 会社概要	36

はじめに

HEAL3は2022年に誕生したブロックチェーン技術を活用したヘルスケアアプリです。

私達のPurposeである

「HEALTHY and WEALTHY(-健康で豊かな人生を-)」をより多くの人々に提供することを目標に日々活動しています。現在、生活習慣病患者数の増加によって医療費が拡大し続けていることが日本の社会問題となっております。特に日本においては社会保険が充実していることもあり、未病段階での予防医療がなかなか普及していません。様々な企業や行政が、予防医療を目的としたソフトウェアを開発していますが、そのいずれも未だ成功には至っていません。

HEAL3は既存のヘルスケアソフトウェアと異なり、ブロックチェーン技術を活用することで、これまでのサービスとは違ったアプローチをとっていることが特徴です。ユーザーの皆様には「楽しむ」ということを目的にHEAL3をご使用いただき、自然と健康習慣が身についている状態を構築し、ユーザーの皆様が楽しく健康習慣を身につけて頂けることを目標としています。

Session 02.

HEAL3とは

HEAL-III 

HEAL3とは

HEAL3ではゲーミフィケーションを通じて人の熱狂を生み、人々が能動的に健康活動をする仕組みを提供します。健康的なアクションを通じて人の健康習慣を促進し、人がより豊かな生活を送ることができるサービスを提供することを目標としています。

また、これまでのMove to Earnプロジェクトと異なり、運動・睡眠・食事という日常生活における健康習慣に関わる活動を通してTokenを獲得することができます。

総合ヘルスケアアプリとしてのHEAL3

HEAL3は運動・睡眠・食事という日常生活すべてを網羅した、Health and Earnプロジェクトを目指しています。これによって総合ヘルスケアアプリを目指し、今後拡大が見込まれるヘルスケア産業に参入することを目標としています。すでに大手コンサルティングファームとの協業実績があり、今後は協業企業の拡大を目指します。マサダプションに向けた取り組みを通じて新たなヘルスケア習慣を社会に浸透させることを目指しています。

HEAL3が目指す社会

- ✓ 周りの多くの人々がHEAL3を活用して健康記録を残している
- ✓ 社会全体にHEAL3が浸透し、多くの人が一喜一憂しながらワイワイ使っている
- ✓ HEAL3のプレイを通して食事や生活に関心を寄せるようになり、徐々に生活習慣が改善される
- ✓ ゲームプレイを通して、自然と健康な生活習慣が身につき、社会全体の健康寿命の延伸に貢献、これにより医療費・保険料における社会問題を解決する
- ✓ 獲得したトークンで健康的な商品を購入し、多くの人々がより健康的な生活を送るための経済圏を構築できている状態

Session 03.

HEAL3の特徴

HEAL3の特徴

HEAL3はこれまでのMove to Earnプロジェクトを分析し、これまでのプロジェクトにはない新たな機能を搭載しています。

これまでのMove to Earnの弱点をカバーした持続的な経済圏の構築

HEAL3は既存のMove to Earnの弱点を次のように分析しています。

- ✓ ユーティリティトークンの供給量増加による売り圧とそれに伴う価格下落
- ✓ NFTの供給過多
- ✓ ユーザー層がWeb3ユーザーに限られるため、継続的な経済圏拡大が困難

これらの弱点に対して、HEAL3は以下の方法で解決を図ります。

01. dAppStakingによる経済圏の安定化

HEAL3の使用チェーンであるAstar Networkからの開発者報酬システム「dAppStaking」を通じて外部収益獲得が可能となり、その一部をエコノミクスに活用。

02. ゲーム内でのNFT使用回数に上限を設けるBrokenシステムを採用

Health and Earnエコノミクスを健全にかつ持続的にするためのBrokenシステムを採用。これによりゲームで活用できるNFT全体数を抑制。

03. Store機能によるトークンプライス安定化

HEAL3のユーティリティトークン(UHT)はDEX,CEXで取引を行うだけでなく、Store機能を通じて様々なサービスに交換が可能。交換比率はHEAL3がコントロールすることで、UHTの価値安定を図る。

04. 総合ヘルスケアアプリとしてのB to Bでの収益化

急速に拡大するヘルスケア産業をターゲットにヘルスケア産業に関わる大企業との事業提携を通して、既存のMove to Earnでは実現できなかった、大規模なエコシステムの構築を実現。

05. 独自の「ミッション機能」を通じた新しいユーティリティの獲得

HEAL3内でも一番人気の高い「ミッション機能」。
ユーザーの健康活動と共にトークン消費を促進でき、エコノミクス改善に寄与。

HEAL3の特徴

dAppStakingによる経済圏の安定化

これまでのMove to Earnプロジェクトでは、独自Tokenに頼った資金流入が想定されていました。このため一度Token価格にマイナスの影響が生じると経済圏全体にダメージを与えます。HEAL3では基盤ブロックチェーンにAstar Networkを採用することで、この問題に対する解決を図っています。Astar Networkではステーキングされた\$ASTRトークンをプロジェクトに分配するdAppStaking機能を提供しています。この機能によってHEAL3はHEAL3経済圏外から定期的な資金獲得が見込まれます。dAppStakingによって獲得した\$ASTRの一部はユーザー報酬として使用され、HEAL3経済圏の安定化に寄与します。

DappStakingによる報酬は次の通り分配されます。

01. Staker Reward 25~45%

- ✓ \$ASTRをHEAL3にステーキングしたユーザーはリワードとして、\$ASTR / Clothes NFT / \$GHT/\$UHTなどを受け取ることができます。

02. User rewards 20%

- ✓ 通常のゲームサイクル報酬
- ✓ ミッションクリア報酬
- ✓ クエスト報酬
- ✓ 役割報酬（シルバーパイオニアなど）

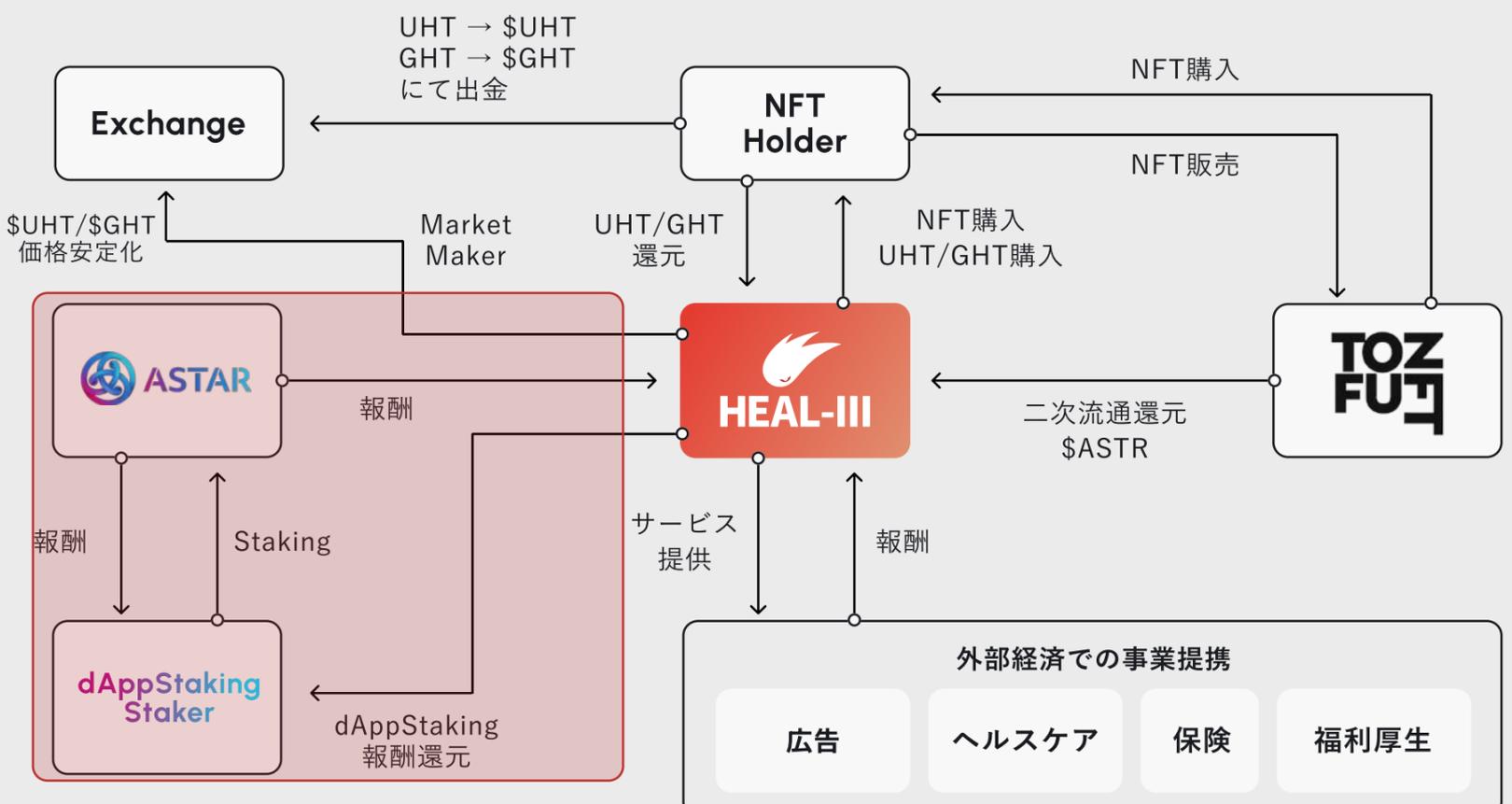
03. Marketing 15~35%

- ✓ 新規ユーザー獲得のためのマーケティング費用
- ✓ ユーザーキャンペーン
- ✓ クエスト報酬

04. Market Making 10%

- ✓ \$GHT,\$UHT取引所上場後の価格安定化費用

05. Other 10%



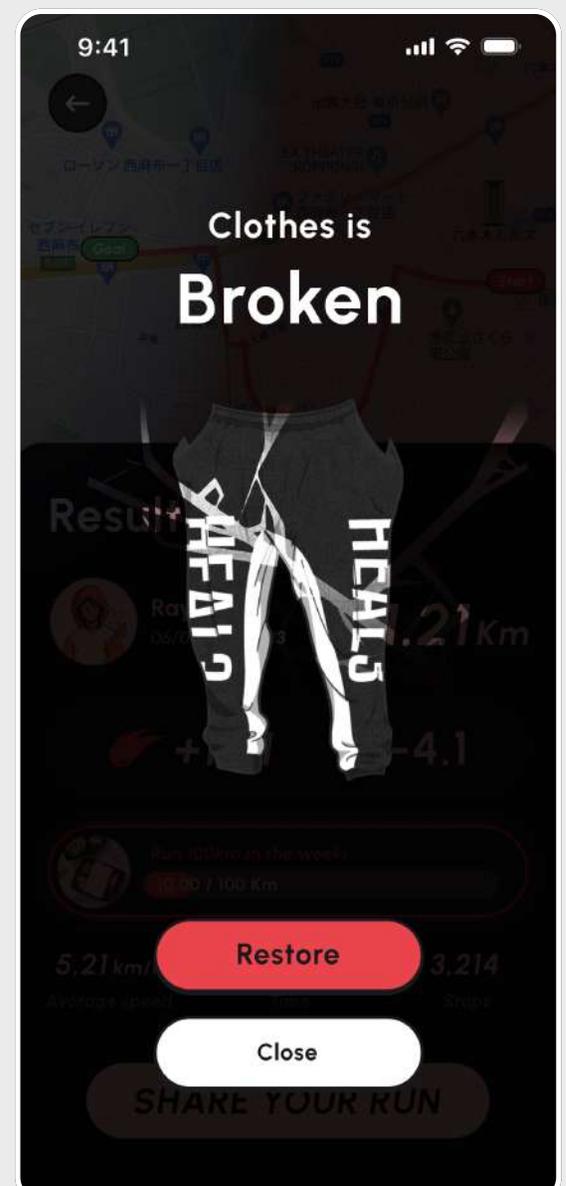
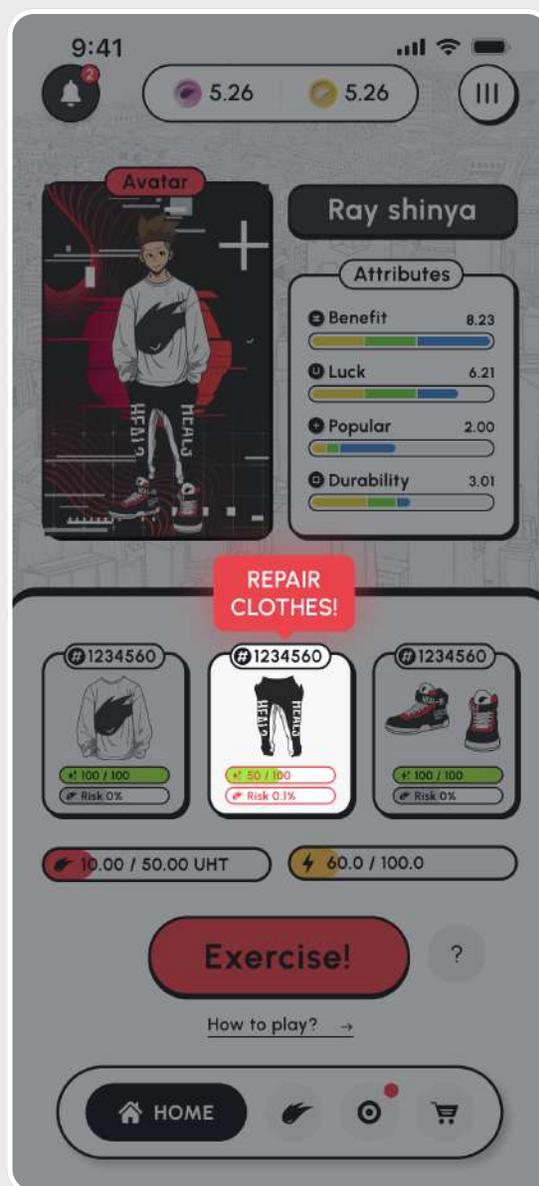
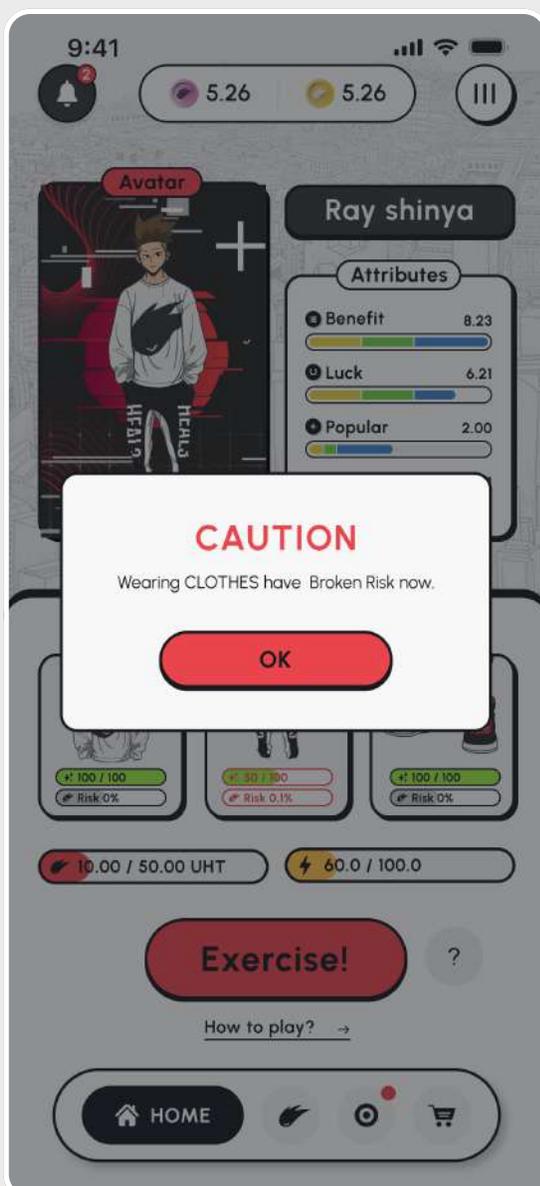
HEAL3の特徴

ゲーム内でのNFT使用回数に上限を設けるBrokenシステムを採用

HEAL3では持続可能なゲームを実現するために、ゲーム内でのNFT使用回数に上限を設ける「Broken」システムを採用しています。BrokenしたNFTでは稼ぐことができなくなりますが、BrokenしたNFTを修復する「Repair」が存在します。

購入されたNFTが半永久的に稼げる状態のままではエコノミクス維持及び持続可能なゲームとすることは不可能です。より多くの人に楽しんでもらい、安定した経済圏を提供することで多くの人の「HEALTHY and WEALTHY」に貢献することが我々としての目指している経済圏です。

Exerciseを行っている最中に1Energy消費ごとにBrokenするリスクが確率で発生します。Exercise中にBrokenした場合、Exercise終了時にNFTがBroken状態となります。※Exercise中にBroken状態となってもExercise終了時までにはUHTが獲得可能です。



HEAL3の特徴

Store機能によるトークンプライス安定化

\$UHTは常に価格が変動しますが、Storeでは交換比率が固定されているため、UHTは常に一定の価値が保証されています。これにより、ユーザーの獲得トークンの価値の安定化に寄与します。

ゲームによって獲得したUHTは\$UHTに交換し、取引所で暗号資産にSwapするだけでなく、アプリ内のStore機能を通じて各種商品やギフトカード等に交換可能です。UHTとStore内商品における交換比率は固定されており、\$UHTトークンプライスによって変動しない仕組みを採用しています。Store機能を通じて、\$UHT価格の安定化に貢献します。

01
STORE

- ✓ Following 4 product will be available.
- ✓ Only one product can be exchanged per person.
- ✓ After the exchange, you must redeem the product within the expiration date.

※As of now, it can be used in ONLY Japan.

 <p style="text-align: center;">30 UHT</p> <p style="text-align: center;">【お持ち帰り限定】対象のハーゲンダッツ...</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">View Detail →</p>	 <p style="text-align: center;">50 UHT</p> <p style="text-align: center;">ローソンお買い物券 (500円)</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">View Detail →</p>
 <p style="text-align: center;">50 UHT</p> <p style="text-align: center;">Amazonギフトカード(500円分)</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">View Detail →</p>	 <p style="text-align: center;">50 UHT</p> <p style="text-align: center;">giftee Box</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">View Detail →</p>



総合ヘルスケアアプリとしてのBtoBでの収益化

BtoCアプリの提供を通じて得た知見や実績を通してHEAL3サービスを企業や自治体、行政向けに提供します。ユーザーに直接提供するだけでなく、BtoBでの取り組みをすることでHEAL3の経済圏の拡大及び、運営社の株式会社HEALTHREEにおける収益源を確保することで皆様により安心して楽しんでもらえるサービスとしてHEAL3を提供いたします。

詳細は[33ページ](#)【アピームコンサルティングとの協業実績】をご覧ください。

独自の「ミッション機能」を通じた新しいユーティリティの獲得

ユーザーはミッション機能を通じてよりHEAL3でのアプリ体験を楽しむことが可能です。ミッション機能では複数のミッションが同時に開催されており、その中から自分の参加したいミッションを選択します。その参加費として保有UHTを支払うことでミッションに参加することができます。

参加費として支払われたUHTは運営が一時的に保有し、ミッションをクリアしたユーザーに分配されます。ユーザーはUHTを支払ってミッションに参加することで、ゲームプレイ及びクリアへの意欲が向上します。

※参加費として支払われたUHTの一部は運営が管理費として徴収します。

詳細は[11ページ](#)【HEAL3の主要機能 - ミッションシステム -】をご覧ください。

Session 04.

HEAL3の主要機能

HEAL3の主要機能

ゲーム概要

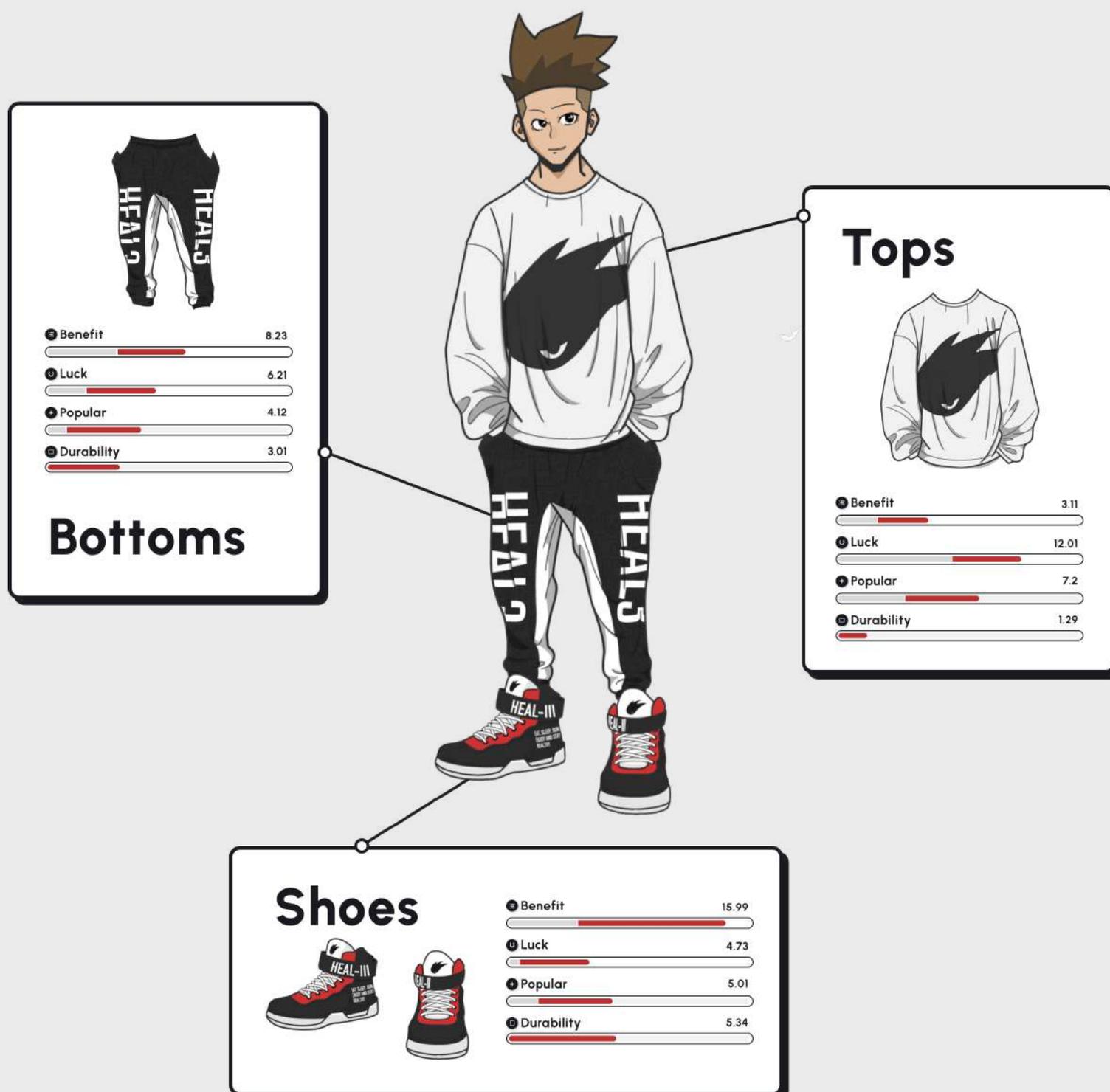
HEAL3では現在、「運動」によるゲームプレイを提供しています。

ユーザーはトップス・ボトムス・シューズの3種類のNFTを購入し、アプリダウンロード時に設定したアバターに各NFTを装備させ、運動をすることでUHTを獲得できます。

各NFTにはパラメーターが設定されておりパラメーターに応じて獲得できるUHT量やゲームをプレイできる時間が異なります。

ユーザーはNFTを売買することができ、自分の運動習慣に応じたパラメーターのNFTを2次流通市場で購入することが可能です。

※「食事」「睡眠」によるゲームプレイは只今実装中で、追って提供予定です。



HEAL3の主要機能

MISSION機能

MISSIONシステムはこれまでのMove to Earnには無い、HEAL3のオリジナル機能です。ユーザーは参加費としてUHTを支払うことでミッションに参加できます。ミッションをクリアすると、参加費として参加者から拠出されたUHTがミッション達成者に山分けされます。ミッション達成報酬はUHTだけでなく、アプリ内アイテムが付与される場合があります。

また、企業とのコラボミッションの場合は、実生活や自社サービスで使える商品やクーポンが報酬として得られる可能性があります。

上記のように企業コラボをはじめとして単純な山分けミッションだけではなく、様々なレポーターのミッションを開催しています。



アプリ参加イメージ

主に下記パターンでのアプリの参加をイメージしています

01. NFT購入 ミッション参加型

NFTを購入し、継続的に運動しながらミッションでさらにポイントを増やしたい方

02. NFT購入 ミッション不参加型

NFTを購入いただき継続的に運動することでポイントを獲得したい方

03. NFT非購入 ミッション参加型

UHTを購入後、ミッションのみ参加。ミッションを通じてポイントを増やしたい方

最終的にプロジェクトに貢献をし、かつ健康習慣を継続的に行った方を中心にGHT/UHTを通じて報酬の分配を行っていきたいと考えています。

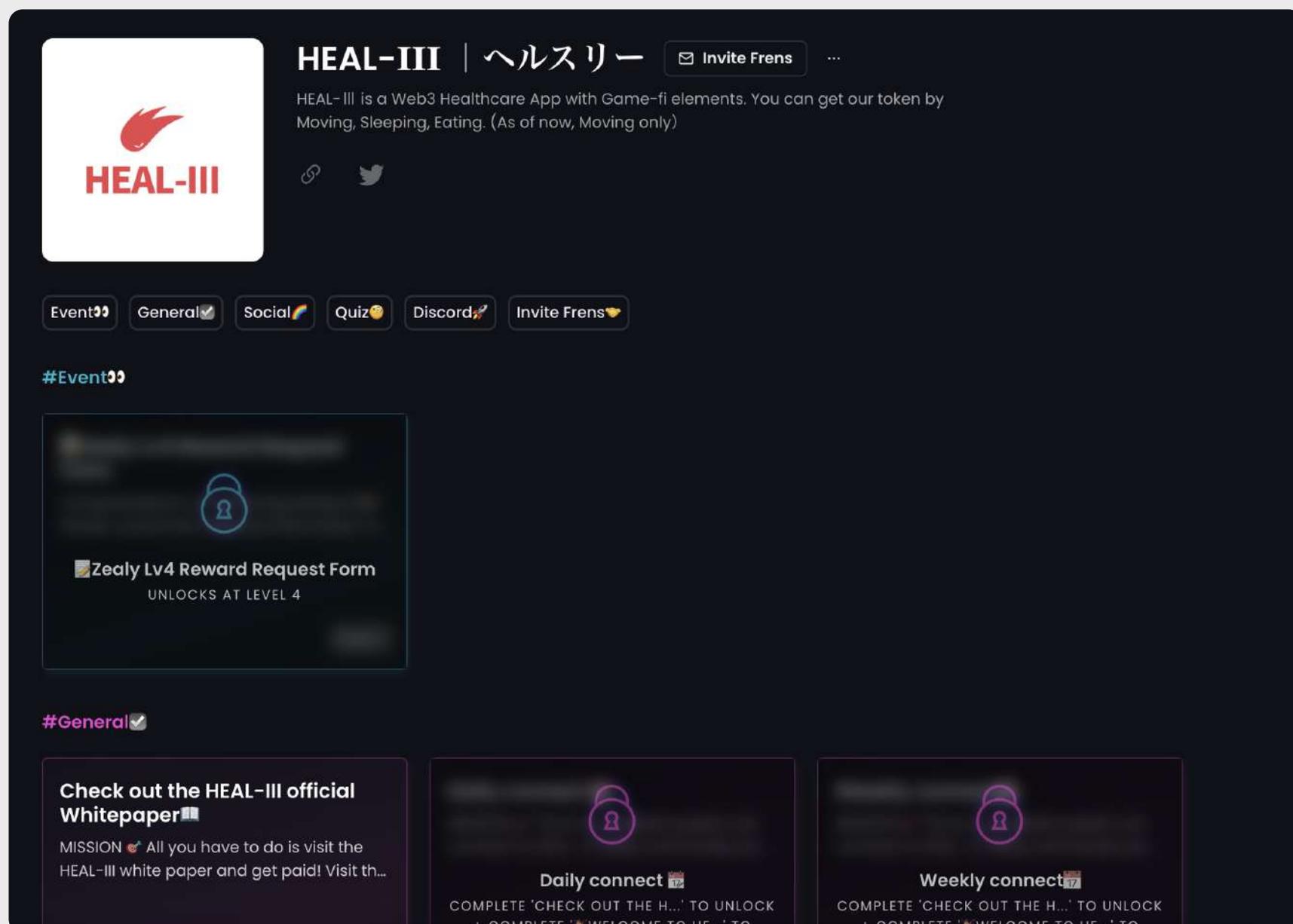
HEAL3の主要機能

Zealyについて

HEAL3はユーザー起点でのコミュニティの活性化を大切にしています。コミュニティの活性化によってユーザーはHEAL3をより楽しく、継続的にプレイすることができます。コミュニティの活性化の一環としてZealyを用いたコミュニティ貢献ツールを提供しています。

Zealyとは

Zealyとは、コミュニティプラットフォームの1つであり、様々なクエスト（タスク）をクリアしていくことで、コミュニティに貢献することができるツールです。ユーザーは、Zealy上に設置された様々なクエストをクリアしていくことで、経験値（XP）を獲得できます。獲得経験値によってZealy上でのLvが上がっていき、それに応じて限定NFTや特典などが獲得できます。



HEAL3の主要機能

Zealyにより得られる特典

Zealy上のレベルに応じて下記に添付している特典を得ることができます。

特典の内容は随時拡充予定です。



Level	Total XP	Reward
Zealy » 1	0	-
Zealy » 2	100	-
Zealy » 3	500	-
Zealy » 4	1200	Enhance Scroll ★★
Zealy » 5	2200	Enhance Scroll ★★ Storeの解放 (3)
Zealy » 6	3500	Enhance Scroll ★★ Storeの解放 (3)
Zealy » 7	5100	Enhance Scroll ★★ Storeの解放 (3) 限定デザインNFT (Common Set)
Zealy » 8	7000	Enhance Scroll (2) ★★ Storeの解放 (3)
Zealy » 9	9200	Enhance Scroll (2) ★★ Storeの解放 (3)
Zealy » 10	11700	Enhance Scroll ★★★ Storeの解放 (3) 限定デザインNFT (Uncommon Set)

※特典は予告なく変更される場合があります

Session 05.

エコノミクスについて

エコノミクスについて

エコノミクス全体像説明

HEAL3経済圏においては下記が存在します。

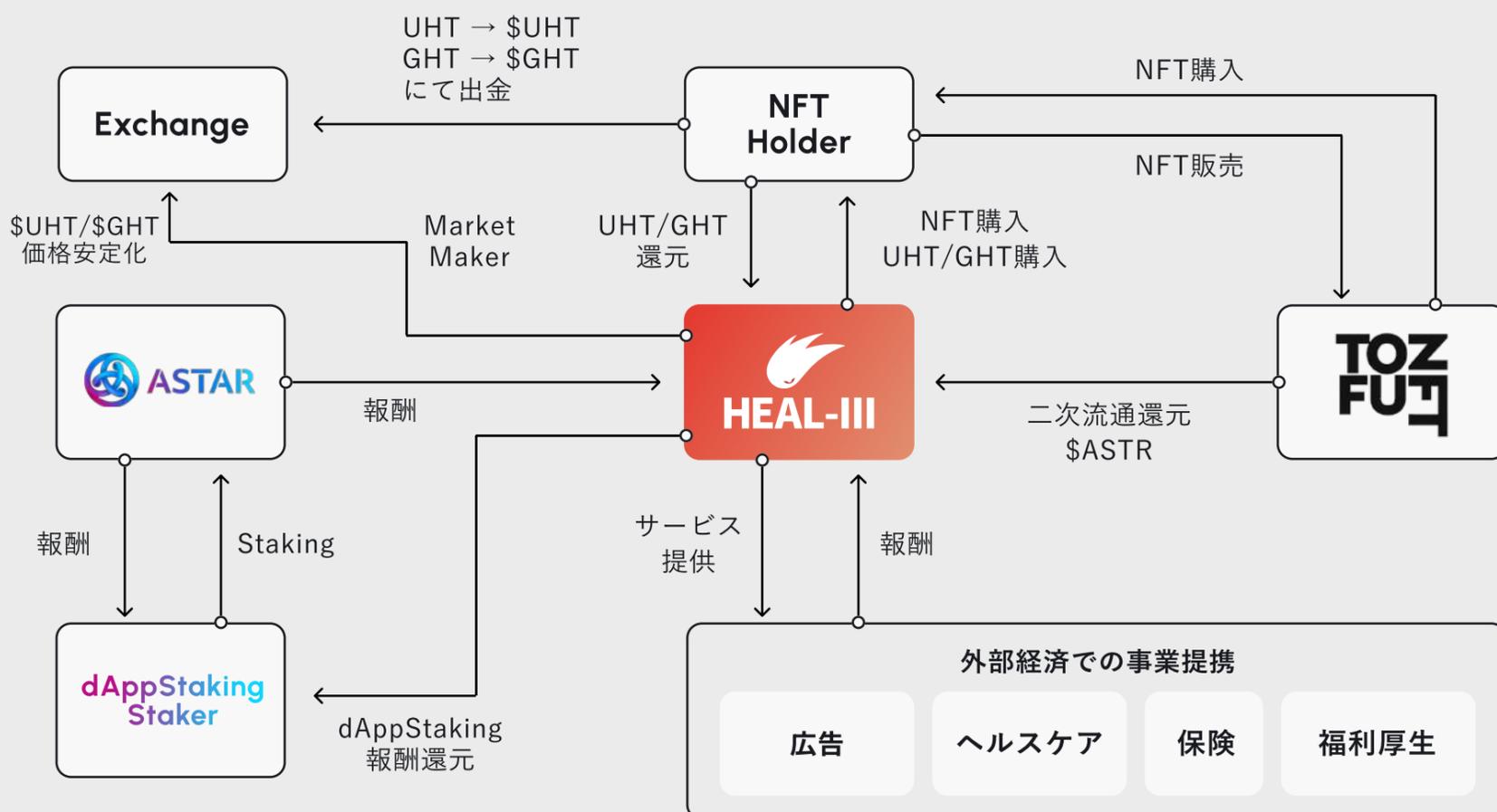


サービス内ではNFTやUHTを購入いただき、Exerciseやミッション機能などの健康活動を通じてアプリ内のポイントを増加させ、トークン化及びStore機能を通じた報酬還元を受けることでサービスを楽しんでいただきます。

トークノミクス概要

利用者はNFT、UHT、GHTのいずれかを購入することでHEAL3経済圏に参加をすることができます。NFTにおいてもUHTにおいても継続的に運動習慣を行うことで獲得可能なUHT/GHTの数量が多くなるように設計されています。

基本的にはユーザーの課金原資を元にユーザー間分配を行っていますが、それにプラスしてユーザーがいることで提供できるBtoBでのマネタイズや広告の収益、dAppStakingの収益を原資にプラスすることでHEAL-IIIの企業としての発展、ユーザーへの報酬の提供を両立させたエコノミクスを可能にしています。持続可能性及び安定した経済圏の構築を最優先としており、基本的に全体報酬が報酬原資を超えることはありません。



Session 06.

\$GHTについて

\$GHTについて



\$GHTの概要

- ✓ ティッカーコードはGHTです。
- ✓ Astar zkEVM上で発行されるERC-20のFTで発行上限枚数は\$500,000,000GHTです。
- ✓ ガバナンストークンであり、HEAL3のエコシステムにおいて重要な役割を担います。
- ✓ 利用者はApp内で獲得したGHTを引き出す際に\$GHTに交換することで出金できます。
- ✓ 取引所で取得できる\$GHTをApp内にGHTとして入金することができます。

GHTのユーティリティ

GHTのユーティリティとしては下記です。

01. アプリ内での活動への使用

- ✓ Cleaning
- ✓ Level UP
- ✓ Evolution Mint
- ✓ Enhance Mint
- ✓ Broken
- ✓ Mission参加
- ✓ Store交換

02. アプリ内 Staking機能への活用

アプリ内にて一定GHTをStakingしておくことで限定ミッションへの参加が可能となります。限定ミッションは定期的に行われ、Staking金額に応じてクリア時の報酬が増減します。

Session 07.

\$UHTについて

\$UHTについて



\$UHTの概要

- ✓ ティッカーコードはUHTです。
- ✓ Astar zkEVM上で発行されるERC-20のFTで上限発行枚数はありません。
- ✓ ユーティリティトークンであり、ユーザーはアプリプレイを行うことでUHTを獲得できます。
- ✓ ユーザーはアプリ内で獲得したUHTを\$UHTに交換することで出金できます。
- ✓ \$UHTは取引所にて\$GHTとスワップすることが可能です。

UHTのユーティリティ

UHTのユーティリティとしては下記です。

01. アプリ内での活動への使用

- ✓ Level UP clothes
- ✓ Clothes cleaning
- ✓ Clothes mint (実装予定)
- ✓ Clothes enhance
- ✓ Clothes repair
- ✓ Mission参加
- ✓ Store交換

※これらの活動で消費されたUHTはバーンされ、市場に供給されません。

UHT価格安定への取り組み

UHTはNFTレベルアップなど、ゲームのプレイにおいて消費されます。また、Store機能をはじめとしたこれまでのMove to Earnプロジェクトの弱点を解消する仕組み(8ページ参照)を構築しており、ユーティリティトークンの価格下落を防止するシステムとなっています。

Session 08.

ゲーム内外でのトークン 位置づけについて

ゲーム内外でのトークン位置づけについて



HEAL3では、ゲーム内で利用するオフチェーントークン(GHT、UHT)と、ブロックチェーン上で流通するオンチェーントークン(\$GHT、\$UHT)の2種類のトークンを採用しています。

ゲーム内ではオフチェーントークンが流通しますが、トークンスワップなど、ゲーム外での取引ではオンチェーントークンが利用されます。オフチェーントークンは、サービス外で使用できるトークンであるオンチェーントークンに等価で変えることができます。

	オフチェーントークン(UHT、GHT)	オンチェーントークン(\$UHT、\$GHT)
トークンの用途	ゲーム内流通	ゲーム外流通
法的位置づけ	ポイント	暗号資産

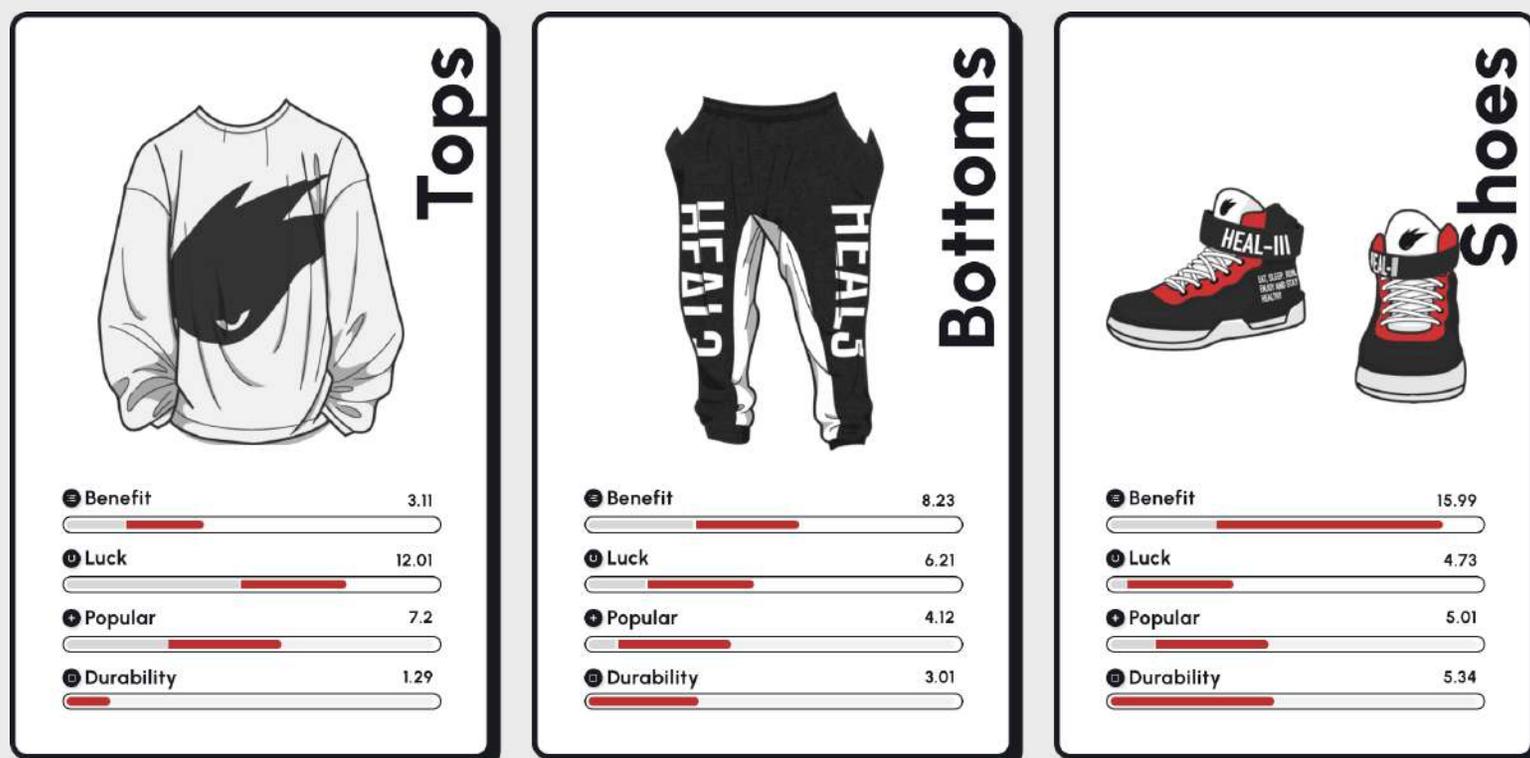
Session 09.

NFTについて

NFTについて

NFTの種類

HEAL3では「Cloths NFT」というNFTアイテムが存在し、アプリ内での使用が可能です。Cloths NFTは次の3種類に分けられます。



Clothes NFTのパラメータ

Clothes NFTには次の4種類のパラメーターが設定されています。これらのパラメーターはNFTごとにランダムに初期設定されます。

01. Benefit

UHT獲得量に影響します。Benefit値が高いほど、消費エネルギーあたりのUHT獲得量が多くなります。

02. Luck

アプリ内イベントやミッションなどでアイテムがドロップされる可能性に影響します。

03. Popular

Popular値は今後の追加要素において重要なパラメータとなります。

04. Durability

Clothes NFTは使用することによって消耗されます。Durability値が高いほど、消耗が遅くなります。

NFTについて

Clothes NFTのレアリティ

Clothes NFTには以下の5つのレアリティが設定されています。

NFTのMint時におけるパラメータの値は、レアリティごとに設定された最小値から最大値の中でランダムに設定されます。

▼Clothes box

Rarity (Quality)	Min. Attribute	Max. Attribute
Common	3	10
Uncommon	10	17
Rare	17	35
Super Rare	35	65
Legendary	65	120

▼Event clothes box

Rarity (Quality)	Min. Attribute	Max. Attribute
Common	0	1
Uncommon	1	5
Rare	5	9
Super Rare	9	14
Legendary	14	20

NFTについて

Clothes NFTのレベルアップシステム

Clothes NFTはレベルごとに定められたUHT/GHTを消費することでレベルアップができます。レベルアップをすることによって、Clothes NFTの4つのパラメータ値(Benefit、Luck、Popular、Durability)の向上に利用できるポイントを獲得できます。獲得したポイントを利用することでパラメータ値を上昇させることが可能です。

レベルアップ中のNFTは、レベルアップ完了まで待ち時間が発生しますが、UHTを消費することで待ち時間を短縮できます。これを「ブースト」と呼びます。

1レベルアップにおける獲得ポイントはNFTのレアリティによって以下の通り設定されています。レアリティごとにパラメータの最大値が異なります。また、同じレアリティであっても、NFT取得時のボックスの種類により、レベルアップごとに獲得できるポイント数とポイントキャップが異なります。

▼Clothes Box

Cloth Rarity	Point Allocation
Common	4
Uncommon	6
Rare	8
Super Rare	10
Legendary	12

▼Event Clothes Box

Cloth Rarity	Point Allocation
Common	1
Uncommon	2
Rare	4
Super Rare	6
Legendary	8

NFTについて

Clothes NFTの強化システム

Clothes NFTはUHTとエンハンススクロールを消費することでClothes NFTの4つのパラメーター値すべてを上昇させる機会を得ることができます。

強化には、UHTの他にミッションやイベントの報酬として獲得できるエンハンススクロールを消費する必要があります。

レベルアップはレベルアップポイントを消費することで100%の確率でパラメーター値を上昇させることができますが、強化システムでは消費するエンハンススクロールのグレードに基づき、成功確率が設定されています。

強化に成功すると強化値が向上し、強化値に応じて4つのパラメーター値(Benefit、Luck、Popular、Durability)すべてが上昇します。

エンハンススクロールについて

エンハンススクロールとは、強化システムによるClothes NFTの強化に必要なアイテムです。エンハンススクロールには3段階のグレードが設定されています。グレードによって強化の成功確率が異なります。

エンハンススクロールは一度に5つまで使用でき、同時に利用することで強化の成功確率を高めめます。

Grade	Success Ratio
Grade1 ★	Low
Grade2 ★★	Middle
Grade3 ★★★	High

NFTについて

強化の変数について

Enhancement Value	Enhancement factor (%)
1	5.0
2	6.0
3	7.0
4	8.0
5	10.0
6	12.0
7	14.0
8	16.0
9	18.0
10	20.0

強化に成功すると、Clothes NFTに設定された強化値がそれぞれ増加します。増加後の強化値に対応する左図表の乗数(Enhancement factor)を強化前のパラメータ値にかけた値が、強化ボーナスとしてClothes NFTのパラメータ値に追加されます。

Example

強化値 0→1の場合
 強化後のパラメーター値 = 既存のパラメーター値 × 1.05

強化の上限について

Rarity	Max enhancement value
Common	3
Uncommon	4
Rare	5
Super Rare	10
Legendary	10

Clothes NFTのレアリティによって、左図表の通り最大強化値が設定されています。最大強化値を上回った強化を行うことはできません。

Clothes NFTのカラータイプ

Clothes NFTには通常のパラメータとは別に以下の4種類のカラーが設定されています。HEAL3ではカラータイプに応じたチーム対抗ミッションやイベントを実施予定です。通常時、カラータイプの違いによるUHTの獲得量に変化はありません。各種イベント時に有利なタイプが設定されており、該当タイプを着用した状態でイベントに参加することで、通常のトークン獲得に加えて、さらにボーナスを獲得することができます。この機能を活用し、コミュニティごとのチーム対抗戦などの実装を計画しています。



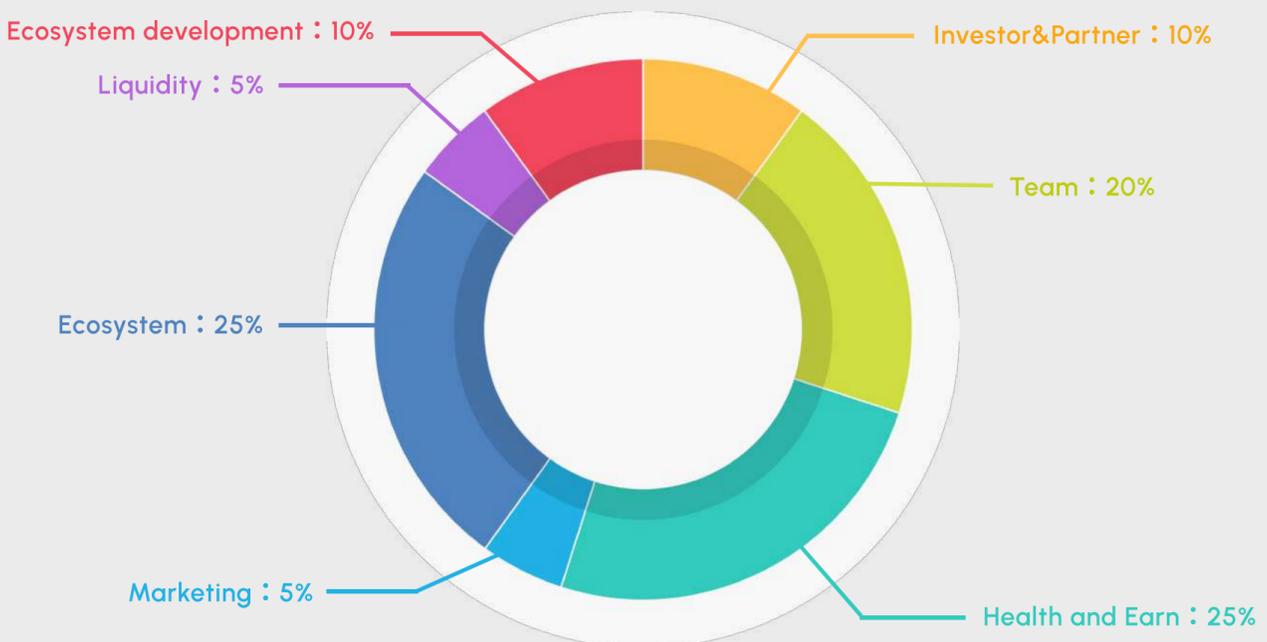
Session 10.

\$GHTトークンアロケーション について

\$GHTトークンアロケーションについて

\$GHTの分配

\$GHTはトークン上場時に全量が発行され、以下のような割合で分配されます。
※各アロケーションは状況に応じて変動する可能性があります。



トークンアロケーションの内訳

01. Investor&Partner : 10%

HEAL3に関わる投資家、協業パートナーへの配布

02. Team : 20%

HEAL3運営チームへの配布

03. Health and Earn : 25%

プレイユーザーへの報酬として配布

04. Marketing : 5%

HEAL3の継続的な運営に向けたマーケティング費用として配布

05. Ecosystem : 25%

ステーキング報酬などのエコシステム安定化を用途として配布

06. Liquidity : 5%

取引所での\$GHTとその他暗号資産の流動性提供を用途として配布

07. Ecosystem development : 10%

HEAL3の持続的な運営に向けたトークンエコノミクスを発展させるための用途として配布

\$GHTのロックアップと解除スケジュール

一部アロケーションについて、クリフ期間とベスティング期間を設定しています。
記載の期間は\$GHTの売買に制限が設けられており、急激な価格変動を防止します。
※以下の期間は市場、開発の状況に応じて変更される場合があります。

	Cliff	Vesting
Investor/Partner	1年	2年
Team	1年	3年
Health and Earn	0.5年	—
Ecosystem	0.5年	—
Marketing	—	—
Development	—	—
Liquidity	—	—

Session 11.

ロードマップ

ロードマップ

マイルストーン

HEAL3のロードマップでは5つの主要なマイルストーンを設定しています。

Step 01

サービスリリース ▶▶ **完了**

HEAL3サービスの核となる基本機能のリリース
Web3とヘルスケアを掛け合わせた、全く新しい機能を提供

Step 02

Token上場

これまでのMove to Earnプロジェクトの弱点を分析し、対策を施したトークン
経済圏の構築
Token上場を通してHEAL3の認知度を更に拡大し、プレイユーザーの増加を狙う

Step 03

to B展開によるユーザー拡大

to B展開を加速させることによって、HEAL3経済圏及びユーザー数拡大を図る
合わせて外部マネタイズを強化することでHEAL3の持続的かつ安定的な発展の
基盤を構築

Step 04

サービスの広範囲化

現状、運動・睡眠・食事記録のみを予定しているが、今後健康にまつわる様々な
データやゲーミフィケーション追加を予定
統合的なヘルスケアアプリとして昇華

Step 05

提供サービスの複数化

HEAL3アプリにとどまらず、「HEAL3経済圏」をより最大化させる複次サービ
スの立ち上げを実施
HEAL3経済圏全体で多方面のサービスを包括していくことでHEAL3経済圏の拡
大及び価値の最大化を目指す

Session 12.

HEAL3の普及 健康増進に向けた取り組み

HEAL3の普及、健康増進に向けた取り組み

ヘルスケア業界への進出

HEAL3はWeb3ヘルスケアアプリとして、Web3業界にとどまらず、ヘルスケア領域への幅広い展開を目指しています。人々がより健康な生活を送れる社会を作ることが私達の目的です。大手企業との協業を通して、ヘルスケア業界への進出を図ります。

経済産業省の調査によると、ヘルスケア産業（健康保持・増進に働きかけるもの）の市場規模は2016年には約9.2兆円ですが、2025年には12.5兆円になると想定されています。

HEAL3はヘルスケア産業のうち、「知」の領域に該当します。今後はHEAL3の特徴である「運動・睡眠・食事」を網羅したゲーム提供を活かし、「健康経営を支えるサービス、運動、食、睡眠領域で価値提供を行っているサービス」を運営する各社との協業を進める予定です。

これにより、HEAL3はより多くのユーザーを獲得することが可能となります。



HEAL3の普及、健康増進に向けた取り組み

アビームコンサルティングとの協業実績



企業との協業の先駆けとして、日本を代表するコンサルティングファームであるアビームコンサルティングとの協業によりWeb3技術を活用した健康経営ソリューションの実証実験を行っています。企業の価値向上に資するウェルビーイングへの取り組み強化を目指し、より健康で活気あふれる職場環境の構築に向けて連携を行っています。

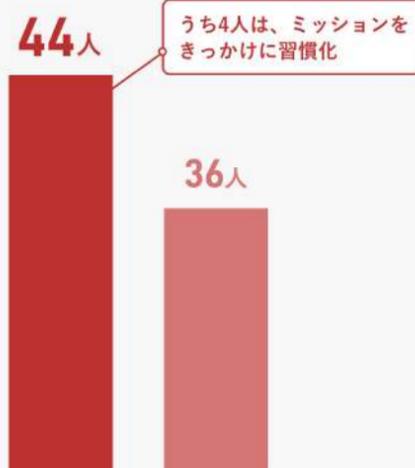
協業を通して、HEAL3ユーザーの運動習慣の改善が確認されました。この結果を踏まえて、健康経営に関心がある企業へのアプローチを加速し、HEAL3ユーザーの増加を狙います。

PoC期間中の運動状況



利用者全体83人のうち**66%**が、**週3回・1回10分以上の運動を2ヶ月間継続**

Daily Active User数



チーム対抗ミッションは、**平均の1.2倍のユーザーが参加**

※ミッションをきっかけに、運動が習慣化するユーザーも

チーム戦期間中のコミュニケーション活性化



- ✔ 30人が延べ277回の投稿/返信、500回の反応 (1日平均10件投稿 / 20回の反応)
- ✔ チーム内の盛り上げや情報交換により、**運動継続に繋がった**とのコメントあり
- ✔ Teamsへの投稿の抵抗感が減り、普段のコミュニケーションが活性化する副次効果も

オフライン / オンラインでの繋がり(5回)



- ✔ 期間中、オフ会(懇親会)を3度実施。延べ22人が、親睦を深めた。
- ✔ オンラインでのAMA会 (Ask Me Anything = なんでも相談会)では、延べ80人が参加。翌日以降のDAU向上など、利用促進に効果

Session 13.

運営会社とチーム

運営会社とチーム

会社概要

発行	HEALTHREE Technologies Ltd.
運営	株式会社HEALTHREE
本社	東京都渋谷区道玄坂1丁目10番8号 渋谷道玄坂東急ビル2F-C
URL	https://heal3.com/



HEAL3



代表取締役CEO 山本 真也 Shinya Yamamoto

2018年に株式会社サイバーエージェントに入社。その後約5年間、デジタルマーケティング会社を経営。2022年6月に株式会社HEALTHREEの前身となるHEALTHREE Pte. Ltd.を創業。

創業時から「HEALTHY and WEALTHY」を掲げ、ブロックチェーン技術を活用したヘルスケア事業「HEALTHREE（ヘルスリー）」アプリの開発/運営に従事。



代表取締役CTO 田中 巖貴 Itsuki Tanaka

2017年に株式会社サイバーエージェントに入社。

複数サービス経験後、株式会社タップルにてプロダクトや技術のボードとして従事。

山本と共に2022年6月に株式会社HEALTHREEの前身となるHEALTHREE Pte. Ltd.を創業、CTOを務める。

協力パートナー



Pacific Meta

株式会社PacificMeta (マーケティング、トークン上場)

Pacific Metaは「Web3の総合コンサルティングファーム」として、国内外のWeb3プロジェクトを一気通貫で支援するコンサルティングファームです。Web3事業に挑戦する国内外の企業やプロジェクトに対して、Web3の専門知識を活かしたコンサルティング/事業開発/マーケティングの支援や、グローバルチームであることを活かした国内プロジェクトの海外進出、海外プロジェクトの日本(及び東アジア)進出支援を行っております。



AstarGames株式会社 (開発)

AstarGamesはブロックチェーンゲーム「CryptoSpells」を2018年より運営するCryptoGamesの子会社であり、Astarチェーンに特化したWEB3サービス開発支援を手掛けています。自社サービスである「AstarFarm」の運営しており2022年7月にはカルビーとのコラボを行った実績もあります。現在は国内エンタープライズ企業との協業で、ブロックチェーンゲームの開発支援やブロックチェーンを用いたマーケティング施策でのゲーミフィケーション創出を行っております。