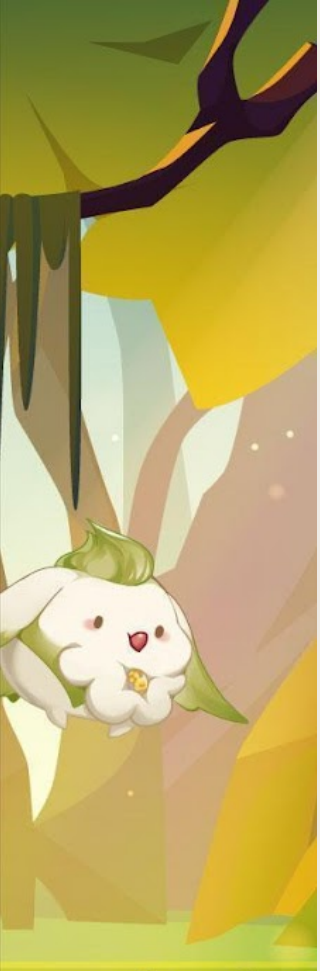
ElfMasters

エルフマスターズ

WhitePaper

Version 1.4.4



ELF Masters　ホワイトペーパー

Ver1.4.4｜2023.04.28

01｜イントロダクション

02｜ELF Masters（エルフマスターズ）の概要

2.1.　ELF Mastersの世界観
2.2.　ゲームフィールド概要
　2.2.1.　ダンジョン探索
　2.2.2.　ワールド探索
　2.2.3.　その他

03｜ゲーム内で使用されるNFTについて

3.1.　NFT概要
3.2.　マスターNFT
3.3.　エルフNFT
3.4.　NFTの購入方法

04｜ゲームシステムについて

4.1.　基本的なバトルシステム
4.2.　モンスターバトル(PvE)
　4.2.1.　ダンジョン探索詳細
　4.2.2.　ワールド探索詳細
4.3.　プレイヤーバトル(PvP)
　4.3.1.　闘技場詳細
4.4.　異界への扉
　4.4.1　試練の地
　4.4.2　失われし戦場
　4.4.3　エルフの里
　4.4.4　恒久のタワー
4.5.　遺跡探検隊
4.6.　コロニー
4.7.　キャラクターの成長システム
4.8.　トークン獲得方法
　4.8.1.　フォースコアの獲得・トークンへの変換
　4.8.2.　トークンの直接獲得
4.9.　トークン入出金
　4.9.1.　トークンの出金
　4.9.2.　トークンの入金
4.10.　ゲーム内アイテム
4.11.　スカラーシップ機能
　4.11.1.　スカラーシップ機能の概要
　4.11.2.　スカラーシップの使用方法

05｜ゲーム内トークン設計

5.1. トークンエコノミー概要
5.2. トークン概要
5.2.1. $PLT
5.2.2. $ELF
5.3. トークン利用用途
5.3.1. PLT Place上でのトークン利用用途
5.3.2. ゲーム内でのトークン利用用途

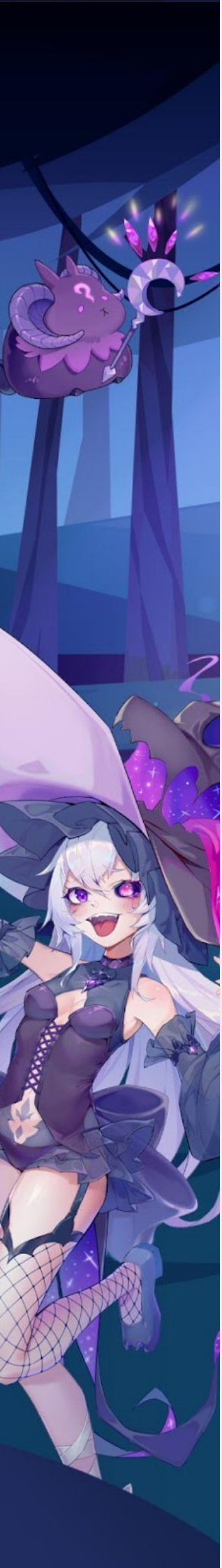
06｜ロードマップ

6.1. ELF Mastersの目指す未来像
6.2. プロジェクトロードマップ

07｜プロジェクトチーム

08｜インフォメーション

09｜免責事項



01

イントロダクション

『ELF Masters（エルフマスターズ）』は不思議なエルフと美少女マスターの織りなすファンタジーアドベンチャー型ブロックチェーンゲームです。プレイヤーはエルフとマスターを所有し、探険やバトル、育成することにより、キャラクターと共にエルフの暮らす魔法世界を冒険することができます。

ゲーム内ではNFTやトークンを含めたブロックチェーンゲームの醍醐味である「Play to Earn」のエコシステムが設計されており、ゲームに貢献することによりトークンを獲得することができます。ゲーム内のエルフとマスターやその他複数のアイテムはNFTとなっており、所有や送信、販売などが可能となります。NFTを他のプレイヤーに貸し出すスカラーシップも実現可能であり、NFTを起点としたコミュニティを作りゲームに参加することができます。

ELF Mastersはゲームスタジオ「HashGames」の完全オリジナルタイトルであり、魅力的なキャラクターやゲーム設計はもちろんのこと、日本の法規制を遵守した、日本のプレイヤーが安心して遊べるゲームになっております。

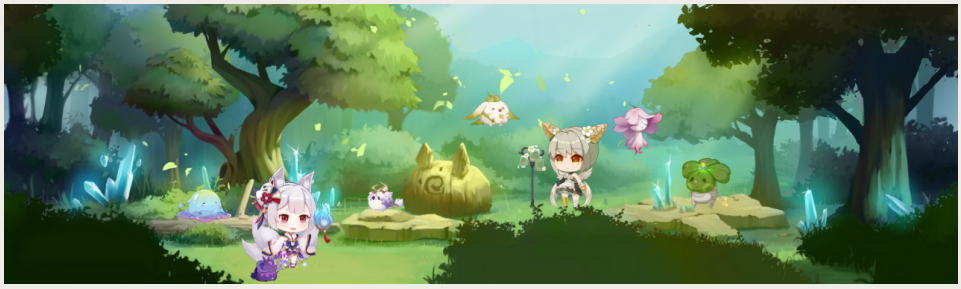
本ホワイトペーパーでは、ELF Mastersの世界観やゲームの機能や要素、ブロックチェーン技術を取り入れたトークンエコノミクスについて紹介をします。

02

ELF Masters（エルフマスターズ）の概要

2.1｜ELF Mastersの世界観

空、海、森ーそこは、不思議なエルフと主人であるマスターが住む魔法世界です。彼女たちは生活スペースであるコロニーでコミュニティを作り、魔法エネルギーに満ち溢れた豊かな自然の中で仲良く暮らしています。



そのような中、魔法エネルギーを過度に吸収するモンスターがあちこちに大量発生してきています。モンスター達は勢力を拡大し、元々コロニーで生活していたエルフたちを攻撃し、領土を奪い始めました。モンスターが増加するにつれて、世界の魔法エネルギーのバランスが崩れ、竜巻や火山の噴火といった天変地異の災害が各所で発生するようになってしまいました。

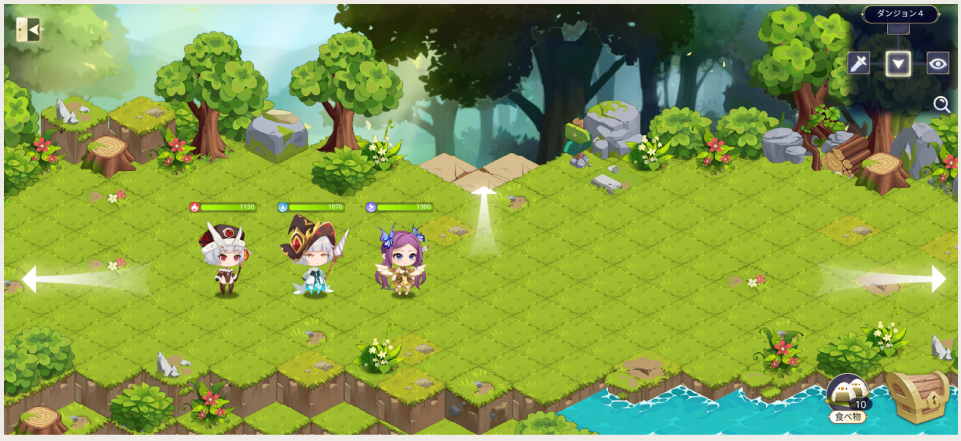
精霊エルフたちの故郷を守り平和な世界を取り戻すべく、エルフとマスターは手強い敵や過酷な試練に立ち向かいます。

2. 2｜ゲームフィールド概要

2.2.1 ダンジョン探索

魔法世界の冒険では「ダンジョン」という複数のエリアを探索することになります。エルフはマスターと共に、ダンジョンのフィールドを冒険し、ランダムに出現するモンスターやトレジャーボックス、イベントなどの探索要素を楽しむことができます。

ダンジョン・マップ



ダンジョンフィールド画面

ダンジョンにはいくつものワールドが存在し、プレイヤーは冒険するワールドを選択できます。モンスターとのバトルやダンジョンの探索を通じてトークンやアイテムに獲得に繋がります。
エルフとマスターでパーティを構築し、カードバトルによってモンスターを倒していきます。

バトル画面

2.2.2 ワールド探索

ワールド探索では、魔法世界における森・海・砂漠・都市など、複数のワールドを探索することができます。エルフとマスターの世界を楽しみながらプレイできるモードとなります。

ワールドマップは無数のブロックから構成されており、プレイヤーはワールドマップ上で自由に移動・探索ができます。ダンジョンマップと同様の探索要素に加え、謎の遺跡を発見するなど、未知の世界を冒険することができます。

ワールドマップ探索では、エルフやマスターの見た目を変更できる装備アイテムを入手することができる予定です。

ワールド探索の様子

2.2.3. その他

・女神の祝福 - Coming soon

・恒久のタワー
恒久のタワーは、立ちはだかるモンスターを倒していき、頂上を目指して階層を登っていく挑戦者必見のダンジョンです。
階層が上がるごとにモンスターが強力になり、クリア報酬は豪華になります。

エルフとマスターを強化して、恒久のタワーの頂上を目指しましょう！

03

ゲーム内で使用されるNFTについて

3.1｜NFT概要

ELF Mastersには、主人マスターNFTとエルフNFTが存在します。
マスターNFTはバトルの主役であり、6つの職業と6つの属性、多様なスキルがそれぞれに備わっています。
エルフNFTは、3種類の進化形態が存在し、マスターNFTのステータスを増強させるバフ効果などにより、マスターNFTをサポートします。

マスターとエルフの一例

エルフNFT、マスターNFTにはそれぞれレアリティが存在します。レアリティが高いほど見た目やバトル時の演出が豪華なものになり、モンスターバトル時のステータスが強力になることで、ダンジョンをクリアする速度が早くなります。また、レアリティが高いほど、得られる報酬も増加します。

加えて、コレクティブルNFTとして、レアリティの高い希少なNFTや、見た目が気に入ったNFTをコレクションして楽しむこともできます。

3.2｜マスターNFT

精霊エルフの主人であるマスターは出身のワールドが異なるため、属性・装備・パーツの組み合わせにより様々な種類のマスターが存在します。ここから、マスターNFTの詳細について説明します。

■ 役割

マスターNFTは、バトルにおいてメインキャラクターとして機能します。ゲームプレイ時は、1つのパーティあたり3体のマスターNFTが必要であり、後述するエルフNFTをマスター1体につき1体装備することが可能です。

■ 職業

マスターNFTは、タンク・ソーサラー・アサシン・ウォーリアー・メイジ・アーチャーの６つの職業の中から１つの職業を持っています。それぞれの職業によって成長しやすいステータスが異なります。
例えば、HPのパラメータが高く長期戦に向いたタンク、スピードが高くクリティカルで戦況を大きく変えるアサシン、攻撃力・コンボのパラメータが高く攻撃に特化したソーサラーなど、職業によって戦い方を変えることができます。

マスターの職業一覧

■ ステータス

ステータスは以下の6種類が存在し、レアリティや職業ごとに異なります。
ステータスの内訳や概要は以下になります。

・**HP**：キャラクターが耐えることができるダメージの量です。0になると行動ができなくなります。
・**体力**：キャラクターのHPに影響します。高いほどHPが高くなります。
・**攻撃力**：攻撃時に与えるダメージに影響します。
・**スピード**：ターンにおける行動の速度です。数値が高いほど優先的にスキルを使用できます。
・**クリティカル率**：クリティカルヒットの発生率です。クリティカルヒットした場合、相手に与えるダメージが増加します。
・**モラル：**クリティカル率に影響します。高いほどクリティカル率が上昇します。
・**コンボ**：キャラクターが同じターン内に連続でスキルを使用すると追加のダメージが発生します。コンボのパラメータが高いほど与えるダメージ量は増加します。

また、職業ごとのパラメーターの特徴は以下になります。

職業	体力	攻撃	スピード	モラル	コンボ
タンク	S	C	B	C	A
ソーサラー	B	A	C	C	S
アサシン	C	B	S	S	B
ウォーリアー	A	S	B	B	C
メイジ	C	S	C	A	C
アーチャー	B	C	S	A	B

マスターの職業別パラメータ

■レアリティ

マスターのレアリティは現在以下の6種類が存在します。
R（レア）以上のレアリティはゲームプレイによってトークンを獲得することが可能です。高レアリティのマスターがパーティに含まれている割合が高いほど獲得できる報酬の量が増加していきます。
例えば、MRのマスター3体を用いる方が、MRのマスター1体とURのマスター2体でパーティーを組むよりも多くの報酬を得ることができます。

※パーティ内に1体でもN(ノーマル)のキャラクターが存在している場合、トークンに関わる報酬を獲得することはできません。

マスターのレアリティ

また、レアリティの高いマスターほど基本的なステータスが高くなり、ゲームを優位に進めることができます。

マスターの レアリティ	基本パラメーターの変化
LR	120%
MR	120%
UR	110%
SR	100%
R	90%
N	80%

レアリティごとのパラメーター変化

■ 属性

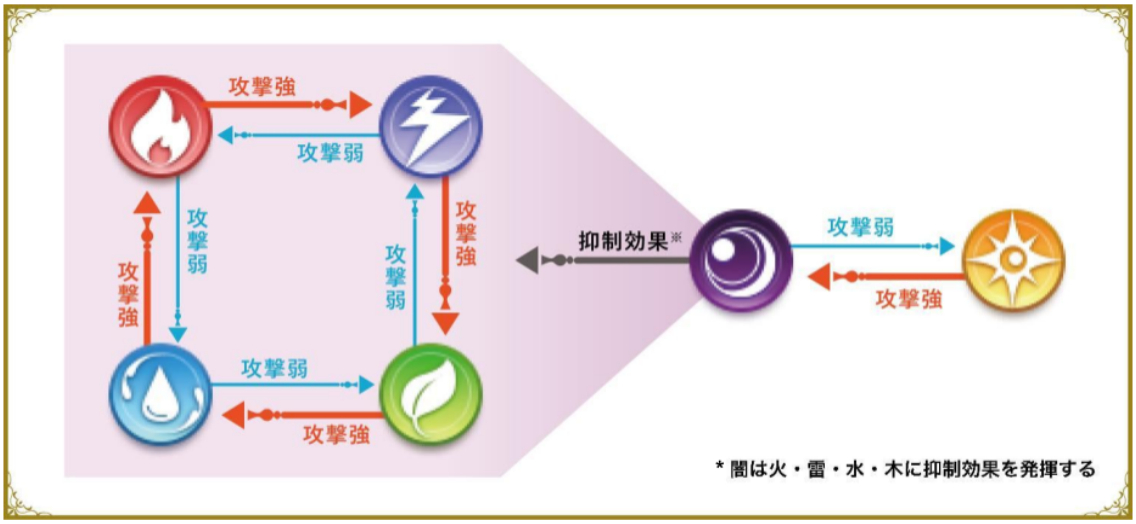
マスターNFTは、水・炎・雷・木・光・闇の６つの属性の中から１つの属性を持っています。属性は同じ属性を持つ部位の数によって決定します。

■ 属性相性

相性の良い属性への攻撃：ダメージが15%増加します。
相性の悪い属性への攻撃：ダメージが15%減少します。

火：雷属性に対してダメージが15%増加し、水属性に対してはダメージが15%減少します。また闇属性に対しては、抑制効果によりダメージが5%減少します。
水：炎属性に対してダメージが15%増加し、木属性に対してはダメージが15%減少します。また闇属性に対しては、抑制効果によりダメージが5%減少します。
雷：木属性に対してダメージが15%増加し、炎属性に対してはダメージが15%減少します。また闇属性に対しては、抑制効果によりダメージが5%減少します。
木：水属性に対してダメージが15%増加し、雷属性に対してはダメージが15%減少します。また闇属性に対しては、抑制効果によりダメージが5%減少します。
闇：火、水、雷、木に対して抑制効果(ダメージの5%増加)を発揮し、光属性に対してはダメージが15%減少します。
光：闇属性に対してダメージが15%増加します。

各属性には強弱関係があります。関係性については以下の図のとおりです。



属性相性の関係性

■ パーツ

パーツには5つの部位（アクセサリー、武器、体、髪型、顔）が存在します。
各パーツの属性は部位によって６種類あり、無数の組み合わせが存在します。

各属性の部位ごとのパーツ数

■ スキル

マスターNFTには、キャラクターのパーツに対応したスキルカードが存在し、属性や職業によって持っているスキルが異なります。スキルカードはアップデートによってスキルカードの追加や効果の変更が発生する場合があります。

マスターNFTの一例

スキルカードの一例

3.3｜エルフNFT

エルフは主にマスターをサポートします。エルフごとに補助効果が異なるため、マスターとの意外なコンビネーションが見つかることもあります。

エルフNFTはマスターNFTのサポーターとして役割を果たす他、レベルによって進化が可能です。最終形態である第3形態では、マスターNFTとともに敵への攻撃をすることが可能になります。

ゲームは前述のマスターNFT3体のみでプレイすることが可能ですが、エルフをパーティーに入れることで、報酬量の増加や高難易度ステージを攻略できる可能性が上がります。

エルフNFTの一例

■ レアリティ

エルフは以下の5種類のレアリティと3つの形態が存在します。
レアリティに応じて報酬量が増加したり、また進化できる段階が高くなります。最終形態である第3形態ではエルフ自身も攻撃に参加します。

エルフNFTのレアリティ

エルフNFTの進化形態

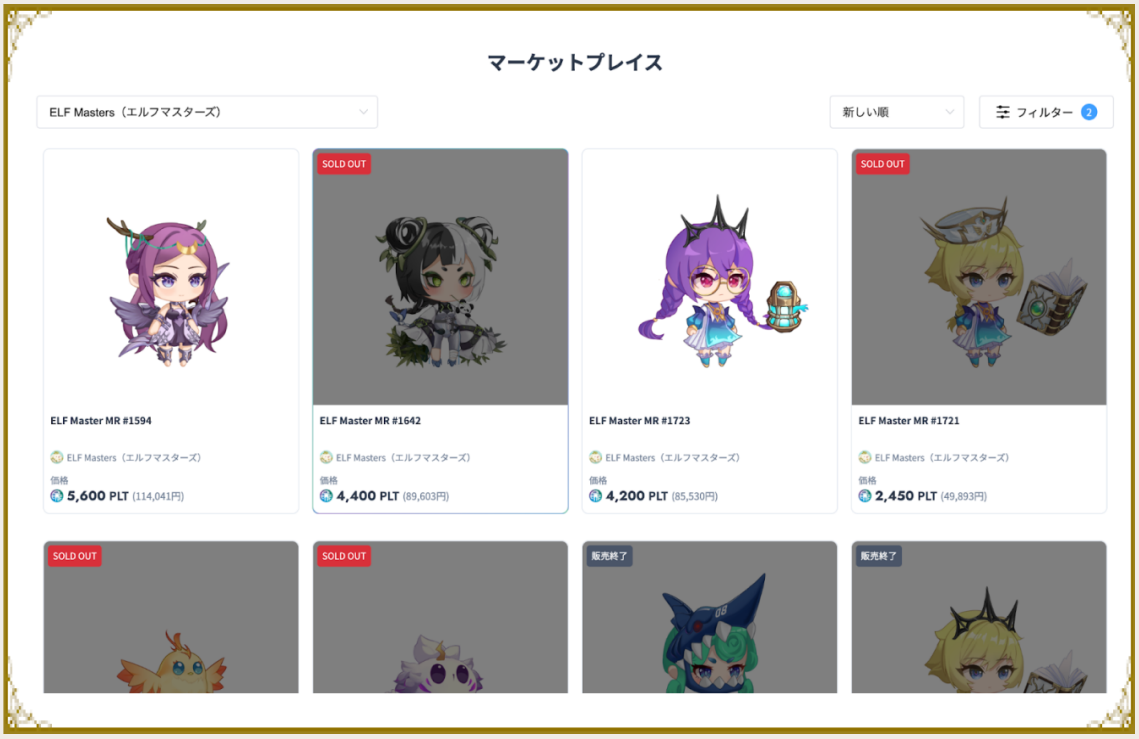
■ 属性

エルフNFTは、水・炎・雷・木・光・闇の６つの属性の中から１つの属性を持っています。進化すると、その属性に応じたスキルを獲得することができます。
第3形態のエルフは攻撃に参加することが可能ですが、攻撃の属性相性の影響は受けません。また、マスターの属性と対応した属性のエルフを装備する必要はありません。

3.4｜NFTの購入方法

ELF Mastersで使用されるNFTは、ELF Masters公式マーケットプレイスである「PLT Place」で主に販売されます。ただし、キャンペーン企画などの一部セールではOpenSeaなど外部マーケットプレイスでの販売も行う予定です。
また、「PLT Place」ではマスターNFT、エルフNFTの購入が可能であり、プレイヤー間で二次売買も行うことができます。

なお、Palette Chain以外で購入したマスターNFTやエルフNFTについてもPalette Chainのクロスチェーン機能によるブリッジを行うことにより、ゲーム内での利用や二次売買も行うことができます。



NFT販売サイト「PLT Place」

04

ゲームシステムについて

4.1 | 基本的なバトルシステム

ELF Mastersではダンジョンでモンスターと戦うモンスターバトル（PvE）と、闘技場でプレイヤー同士で実力を高め合うプレイヤーバトル（PvP）があります。２つのバトルシステムは共通する部分が多くあり、モンスターバトルでの戦略をプレイヤーバトルで活かすこともできます。

モンスターバトル、プレイヤーバトルには、両方に共通するバトルシステムがあります。基本的なバトルの流れ、システムについては以下のとおりです。

■ ターン制

バトルはターン制となっており、プレイヤーの戦略によって展開が大きく変わります。ターンの開始時にプレイヤーは手札のスキルカードを使用することができます。

カード選択終了後は、キャラクターのステータスの一つであるスピード値が高い順番に行動し、フィールドにいる全てのキャラが行動を終えるとターンが終了します。また、ターンはバトルの勝敗が決定するか終了条件を満たすまで繰り返されます。

■ スキルカード・特性

マスターは4つのスキルカード、エルフには1つの特性が設定されています。スキルカードを使用することにより、ターンにおけるキャラクターの行動を決定できます。

スキルカードはデッキにまとまっており、デッキは合計24枚で構成されています。バトル開始時の手札は6枚であり、ターンごとにデッキから手札に3枚または4枚加えられます。加える枚数は自身のパーティの生存状態によって変化します。

デッキは、マスター1体につき4種類のスキルカードを保有しており、1種類のスキルカードにつき、2枚ずつデッキに組み込まれます。

バトルイメージ

■ マナ

カードを使用するにはマナが必要です。パーティが保有できるマナの最大値は15ポイントとなっており、ターン経過で回復します。スキルカードを使用する度に消費されます。

ターン開始時に一定ポイントのマナが回復します。バトルスタート時には5マナ保有し、2ターン目以降は自身のマナ保有量によって回復するマナ数が増加します。
スキルカードごとに必要となるマナ数は異なるため、プレイヤーによるターンごとのマナ管理が重要となります。

バトルの勝利画面

4.2 | モンスターバトル(PvE)

ダンジョンを冒険中に、モンスターのテリトリーへ侵入してしまうと、モンスターから襲われ、モンスターバトルが始まります。モンスターはそれぞれ多彩なスキルを持っており、種族によって攻撃方法が異なります。
なお、モンスターバトルではプレイヤーの行動選択時における制限時間が無制限なため、モンスターの攻撃を予測しながら、エルフとマスターの行動をじっくり時間をかけて決定できます。

モンスターを倒すと経験値が入手できるため、エルフとマスターが成長し、パワーアップに繋がります。イベント時などでは、まれにダンジョンクリア時にNFT獲得も予定しております。

また、モンスターバトルは「ダンジョン探索」や「ワールド探索」などでプレイすることができます。

モンスターバトルの様子の画像

4.2.1 ダンジョン探索詳細

主にモンスターバトルが行われる場所であるダンジョン探索では、プレイヤーはマスターとエルフから構成されるパーティを作り、スタミナや行動力の続く限り、ダンジョン探索にチャレンジすることができます。
それぞれの詳細は以下の通りです。

■ パーティ

1つのパーティは最低3体のマスターで構成されています。マスターにはエルフを装備可能です。1つのパーティで最低3体のマスターNFTが必要となります。

キャラクターごとにスキルや属性が異なるため、パーティを組み立てる戦略の幅が広がります。

パーティ作成画面

■ スタミナ

ダンジョンを探索するには、スタミナを消費します。スタミナはアカウント単位で保持されており、所有しているマスターNFTの数によってスタミナの上限値や回復速度が増減します。回復には一定の時間が必要になり、1日のスタミナ回復量に上限があります。また、ダンジョン探索時に消費されるスタミナはダンジョンによって異なります。

スタミナの確認場所

■ 行動力

ダンジョンを探索するには、行動力を消費します。マスターNFTごとに上限が決まっており、回復には一定の時間が必要になります。1日の行動力には回復量上限があるため、さらに多くのダンジョン探索をするためには行動力を回復するアイテムや多くのマスターNFTが必要となります。

■ 疲労度

ダンジョンを探索すると、マスターNFTとエルフNFT双方に疲労度が蓄積されます。一定以上蓄積されると獲得できる報酬量が減少していきます。疲労度は時間経過で回復することはないため、回復するためには回復用のアイテムを購入し、使用することが必要です。

行動力・疲労度の確認場所

■ フォースコア

フォースコアは、トークンに変換できるゲーム内のアイテムであり、ダンジョン探索を通じて獲得できます。獲得量はパーティの構成やクリアステージ、4段階の乱数によって決定します。さらに、ダンジョンクリア後に生存しているマスター・エルフの数や、疲労度の値でもフォースコアの排出量が変動します。そのため、同じパーティーで同一のステージをクリアしてもフォースコア獲得量は変動します。

また、パーティが全滅してしまった場合、獲得したフォースコアを受け取ることができません。獲得するフォースコアはプレイヤーのボックスに貯まり、翌日以降にフォースコアの獲得量に応じてトークンを手に入れることができます。

トークンの獲得量はプレイヤー全体のフォースコアの合計値に対する自身のフォースコアの割合によって変動するため、フォースコアの絶対量と獲得できるトークンの量は対応しません。

■ 探索スコア

探索には以下の3点のスコア(★)が存在します。探索スコアに応じて獲得できるアイテムの量が変動します。ただし、フォースコアの獲得量には影響しません。

・ステージクリア
・パーティ全員生存でクリア

・全ての部屋を探索

ダンジョン選択画面

4.2.2ワールド探索詳細 - Coming soon

4.3 | プレイヤーバトル(PvP)

マスターが集う闘技場では限られた期間(シーズン)の中で、プレイヤー同士がリアルタイムに競い合い、ランクポイントを貯めてランキング上位を目指していきます。対戦するにはダンジョン探査と同様にスタミナ・行動力が必要となり、疲労度が蓄積されます。

リアルタイムで対戦相手が見つかるとプレイヤーバトルが始まります。プレイヤーバトルにおいては、多様なスキルを持つマスターと様々なエルフの組み合わせにより、無限の戦略が生み出されていきます。

また、モンスターバトルとは異なり、プレイヤーバトルでは行動選択時における制限時間があるため、限られた時間の中で戦略を決定する必要があります。

闘技場ではランキング報酬など、自身の実力に応じたアイテムや経験値を獲得できるようになっています。他のマスターたちに打ち勝ちランキング上位を目指して行きましょう。

4.3.1 闘技場詳細

マスターが集う闘技場では限られた期間(シーズン)の中で、プレイヤー同士がリアルタイムに競い合い、ランクポイントを貯めてランキング上位を目指していきます。対戦するにはダンジョン探査と同様にスタミナ・行動力が必要となり、疲労度が蓄積されます。
それぞれの詳細は以下の通りです。

■シーズン

一定期間を1シーズンと定め、シーズン期間中は常時闘技場へ参加することが可能となります。
シーズン終了時には、実績に応じた報酬が獲得できます。

■ランク

闘技場にはプレイヤーごとにランクポイントが存在しており、対戦の勝敗に応じてランクポイントが変動していきます。ランクポイントに応じて所属するランクが変動します。ランクを上げていくことにより、様々な恩恵を得ることができます。

また、対戦はランクの近いプレイヤー同士でマッチングするため、自身の実力に近い相手と戦略性のある対戦を楽しむことができます。

ランク画面

■ランクポイント

PvPにはプレイヤーが所持しているランクポイントが存在します。プレイヤーの初期ポイントは1000ポイントとなっており、バトルに勝利するとランクポイントが増加し、敗北するとランクポイントが減少します。

■ランキング報酬

シーズン終了後、プレイヤーの順位はランクポイント数に基づいて決定されます。ランクポイント数が同じ場合は、より早くそのポイント数に達したプレイヤーが上位となります。
プレイヤーは順位に応じてシーズン報酬を受け取り、より高いランキングのプレイヤーがより多くの報酬を受け取ることができます。
高順位を目指してライバルに勝利し、より多くのランクポイントを獲得しましょう。

■フォースコア

PvPでは、勝敗や構成パーティのレアリティに応じてフォースコアを獲得できます。パーティのレアリティが高いほど、獲得フォースコアも多くなります。

獲得量はPvE同様、一定数の疲労度が貯まると獲得可能なフォースコアが変動します。逆に、PvEとは異なり、パーティのマスター生存数はフォースコアに影響しません。

■トレーニング

PvPには、本番と同じ環境で練習対戦ができるトレーニングスペースがあります。トレーニングでの勝敗によってランクポイントが増減することはありません。

スタミナ・行動力消費や疲労度も蓄積もないため、何度でも挑戦することができます。マスターのスキルやパーティの相性を確かめるのに最適な機会です。このスペースを活用してPvP勝利に繋げましょう。

PvP挑戦画面

4.4 | 異界への扉

マスターとエルフの前に突如として現れた「異界への扉」は、未知の場所や敵が広がる世界への入り口となっています。

扉の先には、「試練の地」「失われし戦場」「エルフの里」「恒久のタワー」が存在しており、それぞれに独自の特徴があります。特定のアイテムが豊富に手に入ることもあれば、高難易度な課題が待ち受けるダンジョンもあります。通常とは一味違ったバトルを体験できます。

自分のプレイスタイルや目的に合わせて、探索するダンジョンを選び自分自身を成長させながら、壮絶なバトルと刺激的な冒険を楽しみましょう！「異界への扉」で未知の世界を探検して、あなたの勇敢さと忍耐力を試してください！

4.4.1 試練の地

試練の地には、マスターたちが訓練を積むために、最適化された環境が整えられています。次々に押し寄せてくるモンスターを倒していき、クリアすることで大量の経験値アイテムを受け取る事ができます。

ただし、1日に限られた回数しかチャレンジすることができず、クリアしていくごとに、次の難易度が解放されていきます。より高い難易度に挑戦していくことで、より多くの報酬を手に入れることができます。

試練の地で経験を積み、より強い敵にも勝てるようにマスターを成長させていきましょう！

試練の地の画面

4.4.2 失われし戦場

失われし戦場には、かつて勇者だった者たちの魂が彷徨っています。かつての勇者の魂と戦い、勝利することで魂石を手に入れることができます。
マスターのレアリティごとに挑戦できるダンジョンと難易度が分かれており、1日に挑戦できる回数にも限りがあります。

失われし戦場で魂石を集め、マスターのスキルを成長させていきましょう！

失われし戦場の画面

4.4.3 エルフの里

エルフの里では、強力なモンスターに対抗するため、里内で安全な修行として強固な卵型モンスターを倒すことにしました。
卵型モンスターを一定時間内に倒すことができれば、その属性にあったエルフの進化素材を手に入れることができます。

卵が攻撃してくることはないため、攻撃に集中し、最短での攻略を行ってエルフを進化させていきましょう！

エルフの里の画面

4.4.4 恒久のタワー

恒久のタワーは、立ちはだかるモンスターを倒していき、頂上を目指して階層を登っていく挑戦者必見のダンジョンです。

階層が上がるごとに、より強力なモンスターが出現しますが、撃破することで豪華な報酬を獲得することができます。
エルフとマスターを強化して、恒久のタワーの頂点を目指しましょう！

恒久のタワーの画面

4.5 | 遺跡探検隊

エルフの森の奥深く...古代の遺跡には、未知の秘宝が隠されていると言い伝えられています。冒険心旺盛なエルフやマスターの中には、太古の謎を解き明かすために自ら遺跡を探検したいと志願する者も出始めました。

初期においては探検隊を1パーティのみ編成して派遣する事が可能です。探険にはスタミナや行動力が必要であり、疲労度が蓄積されます。ダンジョン探査にてステージをクリアしていけば、探検隊を最大で3パーティまで組んで派遣できるようになります。

また、長き探険から帰還した際には、報酬としてフォースコアやアイテムを手に入れることができます。得られるフォースコア量はマスターNFTのレアリティによって変動します。レアリティが高ければ高いほど、入手できるフォースコア量が増加していきます。

隠された財宝を獲得するため、今すぐ遺跡探検隊を派遣しましょう！

遺跡探検隊の画面

4.6 | コロニー

コロニーにはマスターとエルフが生活しています。彼らは自分達のコロニーをより良い場所にするために、お菓子店や雑貨店のようなお店を出したり、遊園地などの施設を建設したりしています。さらに、自分達の力を象徴するために、塔などのオブジェクトを建てたりもしています。建物が増えてコロニーが発展すれば、マスターやエルフの生活がより充実し、彼らは更に力を発揮できるようになります。

コロニーでは、マスターやエルフの愛着を獲得していくことによって、様々な建物を建設したり、建物のレベルを上げたりすることができます。マスターやエルフと力を合わせて、コロニーを活性化させましょう。建物を建設し、レベルを上げれば、マスターのステータスが上昇します。上昇するステータスは建物によって異なります。

コロニーの画面（ホーム画面）

■ 愛着

愛着はコロニー内のマスターとエルフから1分ごとに湧いてきます。最大で24体（マスター12体、エルフ12体）のNFTにつき愛着が湧くようになっています。
コロニー（ホーム画面）のマスターかエルフをクリックすることで、湧いた愛着を集めることができます。集めた愛着は画面上で確認可能です。
NFT1体につき愛着が湧く速度や上限、全体の愛着獲得量の上限は「神殿」のレベルによって変化します。

■ 建物

愛着を消費して、建物の建設やアップグレードが可能となります。
「旅人の家」と「神殿」は初めから建設されていますが、他の空いている区画に様々な建物を建築することができます。ロックされている区画は「旅人の家」のレベルに応じて開放されます。
建物の効果や概要は以下のとおりです。

- **旅人の家**　：マスターとエルフが休息する家。アップグレードすることで「建設できる建物のレベル」と「同時に建設できる数」が上昇します。
- **神殿**　：愛着が集まる神殿。アップグレードすることで「NFT1 体につき愛着が湧く速度」「NFT1 体につき愛着が湧く上限」「全体の愛着獲得量上限」が上昇します。
- **建物（小）**　：小区画に建設できる建物。全8種類。1種類につき3つまで建設可能です。建設したりアップグレードしたりすることでステータスが上昇します。

・**建物（大）**：大区画に建設できる建物。全3種類。1種類につき1つだけ建設可能です。建設したりアップグレードしたりすることでステータスが大幅に上昇します。

建物（小）

建物（大）

4.7 | キャラクターの成長システム

ゲームに登場するマスター・エルフは、冒険やバトルによって経験値を獲得し、レベルアップすることが可能です。

■ キャラクターレベル

マスター・エルフ共に最大レベルは60レベルとなっています。マスターはレベルアップすることにより、ステータスを上昇させることができます。レベルを上げるには「経験値」を獲得する必要があり、経験値は以下の方法で獲得できます。

・モンスターバトルでモンスターを倒す
・アイテムの使用

また、マスターNFTの場合、一定のレベルに達するとスキルツリーというキャラクターのスキルを解放する必要があります。各レベルに応じたスキルツリーを解放するとレベルアップの上限も解放されます。

■ マスター：スキルツリーの成長

マスターNFTにはスキルツリーと呼ばれるスキルの樹形図が存在し、プレイヤーの選択に沿って成長させることができます。レベルアップとスキルツリーを組み合わせることにより、バトルを有利に進めることができます。

なお、スキルツリーの成長には成長アイテムとPLTなどのトークンが必要となり、レアリティーごとに解放に必要となるアイテムの量は変動します。また、レベルの上昇に伴いスキルツリーを解放するために必要となるアイテムの量は増加します。

スキルツリー画面

■ エルフ : 進化

一部のレアリティのエルフに関しては、特定のレベルに到達すると進化を行うことができます。進化をすることにより、新たな特性の獲得や、マスターと共に敵キャラへの攻撃を行うことができるようになります。

なお、エルフの進化には進化アイテムとPLTなどのトークン消費が必要となり、進化の形態が上がるほど必要なアイテムの量は増加します。

■ マジックストーン - Coming soon

4.8 | トークン獲得方法

ゲーム内でトークンを獲得する方法は2種類あります。
1つ目は、ゲーム内でフォースコアを獲得し、トークンへ変換する方法。もう1つは、ゲーム内のランキング報酬などで直接PLTなどのトークンを獲得する方法です。

4.8.1.　フォースコアの獲得・トークンへの変換

■ フォースコアの獲得

フォースコアは、モンスターバトル(PvE)やプレイヤーバトル(PvP)をプレイすることによって、NFT保有者が毎日獲得することができるポイントです。パーティ内のNFTのレアリティや、どのステージをクリアしたか、ランダムな運要素によって獲得量は変動します。そのため同一パーティーで同一ステージをクリアした際にもフォースコア獲得量が異なる場合があります。また、パーティ内にNレアのNFTが含まれている場合にはフォースコアを獲得することができません。

■ フォースコアからトークンへの変換

獲得したフォースコアは、翌朝にトークンへ変換されます。獲得するフォースコアはプレイヤーのボックスに貯まり、翌日以降にフォースコアの獲得量に応じてトークンを手に入れることができます。トークンの獲得量はプレイヤー全体のフォースコアの合計値に対する自身のフォースコアの割合によって変動するため、フォースコアの絶対量と獲得できるトークンの量は対応しません。

4.8.2.　トークンの直接獲得

PvPにおけるシーズンランキング報酬などにより、直接トークンを獲得することができます。

4.9 | トークンの入出金

4.9.1　トークンの出金

プレイヤーは、ゲーム内で獲得したトークンを一定期間ごとにプレイヤー所有のPLTウォレットへ出金することができます。出金を行った後は出金タイミングから14日後に出金が可能となります。また、出金時には一定の手数料がかかります。

4.9.2　トークンの入金

プレイヤーは、ゲーム外のPLTウォレットからPLTをゲーム内に入金することができます。**一度入金したPLTは出金することができず、ゲーム内でのNFT強化や回復などにのみ利用することができます。**また、入金したPLTは、ゲーム内で獲得したPLTよりも優先的に消費されます。

4.10 | ゲーム内アイテム

ダンジョンをクリアすると、バトルやトレジャーボックスで入手したアイテムなどを獲得できます。パーティが全滅してしまった場合、獲得したアイテムを受け取ることができません。

ダンジョンをクリアするためには、キャラクターの体力を保ちながらダンジョン探索を進め、出口から帰還することが重要となります。

また闘技場では、ランク報酬としてアイテムが配布されます。ランクが上がれば上がるほど、より高品質なアイテムが手に入ります。他のプレイヤーに差をつけ、最高ランクを目指しましょう。

■ 体力（HP）回復アイテム
ex.)
おにぎり: ダンジョン探索中にキャラクターの体力（HP）を回復できます。

■ 経験値アイテム
ex.)
勇者の石：マスターに使用後、経験値を獲得することができます。
初級エルフポーション：エルフに使用後、経験値が獲得できます。

■ マスターの成長アイテム
ex.)
初級の魂石：マスターに使用後、マスターのスキルツリーを成長できます。

■ エルフの進化アイテム
ex.)
炎の原石：エルフに使用後、エルフを進化できます。

その他今後のアップデートによって、様々なアイテムが追加される予定です。

4.11｜スカラーシップ機能

4.11.1 スカラーシップ機能の概要

スカラーシップ機能とは、ELF Mastersのプレイヤー間でマスターNFT・エルフNFTを貸し借りできる機能です。この機能によって、NFTを所有していないプレイヤーでもゲームプレイすることが可能です。

同機能において「マネージャー」「スカラー」の２つの役割があり、それぞれの役割については以下のとおりとなります。

■ **マネージャー**

NFTをスカラーに貸すプレイヤーの呼称です。マネージャーはスカラーにNFTを貸し出すことによって、自分でプレイをしなくてもスカラーから一部のトークンを獲得することができます。

保有NFTを増やし、たくさんのスカラーを巻き込むことで、ゲームギルドとしてコミュニティを形成していくことも考えられます。ゲームのコミュニティを作ることにより、プレイヤー間のコミュニケーションやノウハウの蓄積・共有などゲーム外でも楽しむことができます。

■ **スカラー**

NFTを借りるプレイヤーの呼称です。スカラーはレンタル期間に得たトークンから、所定の割合のトークンをマネージャーから受け取ることができます。スカラーは獲得トークンをマネージャーと分配することにより、エルフNFT及びマスターNFTを揃える前にゲームプレイをしてスタートダッシュを切ることができます。

ゲームギルドやスカラーシップを行うコミュニティでスカラーとして活躍することにより、強力な組み合わせのNFTを借りることができたり、他のスカラーにアドバイスをするコーチとしてマネージャーから声がかかる可能性もあります 。

スカラーシップ機能について

4.11.2 スカラーシップの使用方法

1. スカラー用のウォレットを作成し、マスターNFTとエルフNFTを移動させる。
2. マネージャーがスカラー用のゲームアカウント作成し、スカラー用ウォレットをコネクト、パスワード設定する。
3. マネージャーがスカラーにID、パスワードを共有する。
4. スカラーがマネージャーのID、パスワードを利用してログイン、ゲームのプレイを行う。
5. マネージャーは報酬を獲得したタイミングなどで、スカラーに一部トークンを報酬として送金する。

05

ゲーム内トークン設計

5.1｜トークンエコノミー概要

ELF Mastersのゲーム内エコシステムは、運営元であるHashGames(HashPalette)及びプレイヤーの間でトークンとNFTが循環するシステムとなっています。

プレイヤーは自身の所有するNFTを使用し、ゲームプレイを通じたトークンの獲得が可能です。また、プレイヤー間でマーケットプレイス上でNFTを売買したり、NFTを保有していないプレイヤーに貸し出すことも可能な設計となっております。

ゲームリリースの初期段階では、PLTがゲームの中で獲得できる報酬として使用されます。大型アップデートにより、独自トークンであるELFに代替されたエコシステムとなっていきます。
詳しくはTHE LAND ～エルフの森 ～のWPをご確認ください
(https://theland.elfmasters.com/pdf/WhitePaper.pdf)

5.2｜トークン概要

5.2.1 | $PLT(パレットトークン)

ELF MastersはブロックチェーンとしてPaletteブロックチェーンを採用し、初期の流通トークンとしてPaletteトークン（PLT）を使用します。

Paletteは「NFTのためのブロックチェーン」を掲げたNFT特化ブロックチェーンプロジェクトです。Paletteチェーン上のトークンであるPLTは、Paletteエコシステムを持続的に維持するために発行されています。

PaletteプロジェクトはNFTとトークンという2つの新しいアセットの利用基盤を整備することにより、日本が誇るコンテンツ産業を、ブロックチェーン技術を通じてグローバルへと展開することを目的としています。

レイヤー1ブロックチェーンであるPaletteブロックチェーンは、異なるブロックチェーン同士を繋げるクロスチェーン技術が実装されています。Paletteチェーンで発行したNFTを、イーサリアム（Ethereum）を始めとする他のブロックチェーンネットワークに転送することも可能です。

今後、マンガ・アニメやアート、音楽、スポーツ、ゲーム分野でのNFT利用で、エコシステムの拡大を目指しています。

PaletteToken

■ $PLTの仕様

トークン規格	PRC-20 (EthereumチェーンのERC-20規格と同等)
通貨名	パレットトークン（Palette Token）
シンボルネーム	PLT
総発行枚数	1,000,000,000枚

※Paletteチェーン及びPLTの詳細については以下ホワイトペーパーを参照
[Palette White Paper]

5.2.2 | $ELF(エルフ)

$ELF(エルフ)はELF Mastersにおけるガバナンストークンであり、Paletteブロックチェーン上で発行されます。
詳しくはTHE LAND ～エルフの森～のWPをご確認ください。
(https://theland.elfmasters.com/pdf/WhitePaper.pdf)

■ $ELFの仕様

トークン規格	PRC-20 (EthereumチェーンのERC-20規格と同等)
通貨名	エルフトークン（ELF Token）
シンボルネーム	ELF
総発行枚数	1,000,000,000枚

5.3｜トークン利用用途

ELF Mastersにおけるトークンは様々な利用用途があります。

5.3.1 PLT Place上でのトークン利用用途

■ マスターNFTの売買

バトルにおける主戦力であるマスターによって、プレイヤーの戦術の幅が広がります。1つのパーティあたり3体必要であり、属性やスキルの新しい組み合わせ方によって、バトルを楽しむことができます。
また、マスターはコレクティブルNFTでもあるため、コレクションをしてSNSのアイコンにしたり、コロニーで暮らしている様子を観察したりするといった楽しみ方も可能です。
*売買後もレベルは引き継がれます。

■ エルフNFTの売買

マスターをサポートする可愛らしい精霊エルフは、1つのパーティあたり3体まで入れることができます。エルフごとにマスターへのバフ効果が異なるため、マスターを強化する意外な組み合わせも見つかるかもしれません。

5.3.2 ゲーム内でのトークン利用用途

■ アイテムの購入

ゲーム内で役立つアイテムを購入することができます。例えば、行動力を回復できるポーションを購入すれば、より多くの探索をすることが可能になります。

■ 疲労回復

エルフやマスターにはそれぞれ疲労度が存在しており、一定以上の疲労が溜まると段々と報酬が獲得できなくなります。回復には$PLTなどのトークンが必要となり、定期的に回復することによって、より多くの報酬を獲得しながら探索をすることが可能になります。

■ スキルツリーの成長

マスターNFTはレベルアップにより、スキルツリーを成長させることができます。スキルツリーの成長にはアイテムとトークンが必要となり、成長させるほど必要なトークンの量は増加していきます。

06

ロードマップ

6.1｜ELF Mastersの目指す未来像

ELF Mastersは、ファンタジーゲームを媒介にしたトークンエコノミーを通じて、自律的に拡張していくエコシステムの構築と、誰でもコミュニティに参加できるweb3の考え方を大切にし、コミュニティに支持されるプロジェクトになるよう尽力します。

「日本を代表するブロックチェーンゲーム」として、全ての人が安心してプレイできるPlay to Earnのゲームを提供し、暗号資産・NFTを活用した持続的なゲームエコシステムを構築することがELF Mastersの目指す未来です。

将来的には複数のブロックチェーンゲームとのNFTの横断を可能にし、HashGamesがパブリッシャーとなるゲームにおいて相互に運用可能とすることで、プレイヤーや経済圏、ゲーム開発者などあらゆる参加者が接続されたGameFiプラットフォームの実現を目指します。

ELF Mastersのエコシステム

6.2｜プロジェクトロードマップ

ロードマップ

07

プロジェクトチーム

HashPaletteは、日本国内で初のIEO（当局の許可を受けた暗号資産での資金調達）を成功させた他、日本国内最大級のNFTマーケットプレイスとNFTゲームスタジオをはじめとするNFTエコシステムを運営しています。

国内規制に準拠した日本初のPlay to Earnゲーム及びNFTゲームでのエコシステムの構築を目指しております。

08

インフォメーション

■ アプリ情報
対応言語：日本語・英語・中国語
動作環境：スマートフォン（Android・ブラウザ）
*ブラウザ版についてはChromeもしくはSafari推奨

■ 公式リンク
Webサイト　：https://elfmasters.com
Twitter　：https://twitter.com/ELF_Masters
Discord　：https://discord.gg/dakctpmCRQ

■ 運営元
HashPalette公式HP：https://hashpalette.com/

09

免責事項

本資料は情報提供のみを目的としており、ELF Mastersおよびその他関連プラットフォームへの投資に関する意見を述べるものではありません。

上記の情報と分析は、投資判断を促すものではなく、プレイヤーが投資する場合、関連するリスクを完全に理解している必要があります。一部の国においては、ブロックチェーンプロジェクトおよび暗号資産に関して明確な規制が整備されておらず、法的または政策の変更により投資した資本が失われる可能性があります。

投資家はリスクを十分に受け入れ、対応するすべての結果に責任を持って意思決定を行う必要があります。考えられるリスクとしては、行政庁のポリシーや規制の変更、コンプライアンス、ビジネスサイクル、ハッキング、技術開発の遅延または失敗、管理リスク、価格変動などが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

暗号資産の取引には重大なリスクが伴い、投資した資本が失われる可能性があります。投資家は、ELF Mastersおよびその他関連プラットフォームへ投資する前に、関連するリスクを完全に理解し、自己の投資経験や投資目標を考慮に入れ、必要に応じて独立した資産運用の専門家等からの財政的助言を求める必要があります。