

THE LAND

エルフの森

WhitePaper
version 1.0



THE LAND

エルフの森

WhitePaper

version 1.0

01 | イントロダクション

1.1. ゲーム概要

02 | ゲームシステムについて

2.1. 基本的なゲームの進め方

2.1.1. ファーミング

2.1.2. クリエイティブ

2.1.3. ソーシャル

2.2. ゲーム内経済

2.2.1. ゲーム内で使用される通貨やポイント

2.2.2. スターシステム

2.2.3. アイテムNFTのトレードシステム

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. ランドNFT

3.5. アイテムNFT

3.6. NFTレンディング

3.7. NFTの購入方法

04 | ゲーム内トークン設計

4.1. エコシステム概要

4.2. トークン概要

4.3. トークン利用用途

4.4. トークンアロケーション・排出計画

4.5. エルフトークンのIEO資金用途

05 | ロードマップ

5.1. 「THE LAND エルフの森」の目指す未来像

5.2. プロジェクトロードマップ

06 | プロジェクトチーム

07 | インフォメーション

08 | 免責事項

01 イントロダクション

1.1 | ゲーム概要



「THE LAND エルフの森」(以下『THE LAND』といいます)は、「ELF Masters-Arena of Light and Darkness-」を大型アップデートしたメタバース型ファーミングブロックチェーンゲームです。

本ゲームでは、作物の生産、農場を拡大していく街作り、NFT化された作物の取引、街やギルド対抗の釣り大会をはじめとする各種大会など、トークンを活用した新しい形であるファーミングの楽しさを表現しています。

メタバース性も本ゲームの重要な要素です。ELF MastersのマスターNFTを第一弾として、さまざまなNFTをゲーム内のアバターとして利用することができます。また、本ゲーム内の土地NFTであるランドにおいて、企業やクリエイターは独自の開発ができます。LANDパートナーとして認定を受けることで自身でランドをデザインすることはもちろん、デベロップメントパートナーとして認定されている開発企業と共同で高度な開発を行う機能も順次追加予定です。さらに、「ELF Masters-Arena of Light and Darkness-」はじめ、パレットチェーンエコシステム内の複数のゲームのランドも追加予定であり、プレイヤーの交流の場や各ゲームへのゲートウェイの機能を果たす予定です。



なお、本ゲームはより多くの方にお楽しみいただけるよう、無料でもプレイ可能な設計になっております。ネットワーク手数料（GAS）無料でクレジット決済やキャリア決済など、多様な決済手段に対応しているパレットチェーンの強みを活かし、初めてブロックチェーンゲームに触れる方にも多くご参加いただける設計になっています。一方で、マスターNFTやランドNFTを利用することでより効率的な生産活動や特殊効果の解放を行うことが可能であり、ブロックチェーンゲームファンの方にもお楽しみいただける内容になっています。

本ゲームは、各種SNSと連携することが可能であり、ゲーム内で仲間と繋がることで、ゲームをより楽しむことができます。日本の法規制を遵守した、安心して遊べるメタバース型ファームングブロックチェーンゲームとして、ゲームを通じたコミュニティ形成とクリエイションが生まれる「Metaverse with Destination（目的地あるメタバース）」を目指してまいります。

※本ホワイトペーパー上に掲載しているゲームの内容および画像につきましては、開発中のものにつき、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。あらかじめご了承くださいませようよろしくお願いいたします。

02 ゲームシステムについて

2.1 | 基本的なゲームの進め方



主なゲーム要素として、ファームング、クリエイティブ、ソーシャルの3つの要素があります。

ファームング要素としては、ゲーム内の農場で作物を育て、作物をもとに加工生産する活動を行えます。生産活動を通じて経験値を獲得でき、経験値の蓄積に応じてレベルを上げることができます。レベルが一定の基準を満たすと、施設や作物がアンロックされます。アンロックされることにより新しい施設を増築することができ、アップグレードすることで街のポイントが上昇します。街のポイントが一定の基準を満たすと、農場を拡大できるようになるので、作物の生産量が増加するとともに、新しい施設を作れるようになることで生産できる加工品の種類も増加します。作物と加工品の生産量が増加することで、獲得できるトークンの数量が増加します。

クリエイティブ要素としては、ゲーム内のアバター、ハウス（家）、ランド（街）の各要素をカスタマイズできます。特に、アバターについては髪型、顔、服装、装飾品など自由に着せ替えることができ、自分好みのカスタマイズが可能です。また、外部のNFTをゲーム内のアバターとして利用することも可能です。

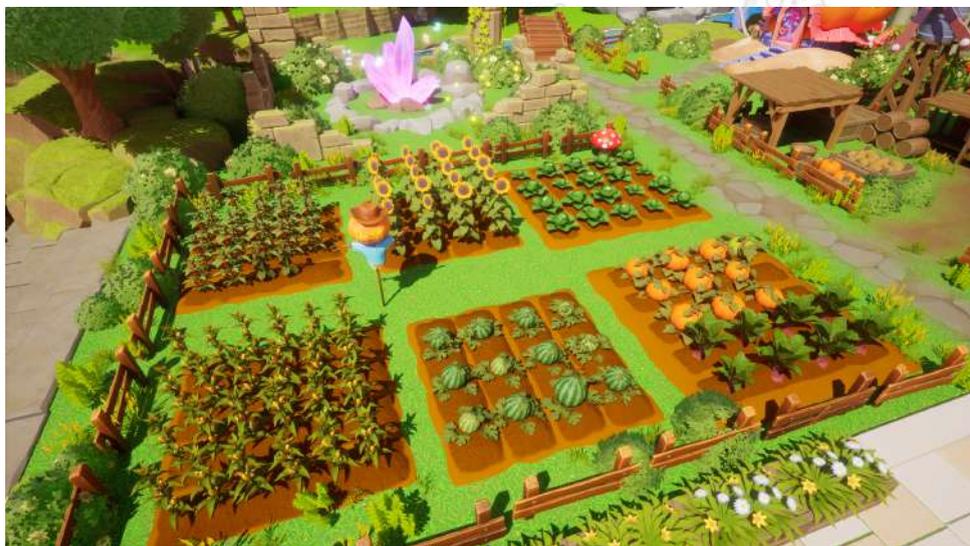
ソーシャル要素としては、SNSと連動してゲームをプレイしている仲間を探し、チャット機能によってゲーム内でコミュニケーションすることが可能です。また、釣り大会などでの交流や、企業やクリエイターの街への訪問、自分の街に仲間を招待して一緒に過ごすことも可能です。

2.1.1 ファーミング

作物（小麦、レタス、玉ねぎなど）や、動物（牛、豚、鶏など）、果物（リンゴ、ももなど）など、バリエーション豊かな作物や動物を育てることが可能です。

■ 畑から作物を収穫する

畑に種を蒔き、成長したら収穫するというサイクルを繰り返していきます。作物にはさまざまな種類があり、ゲームの初期段階では育てられないものも存在します。また、他のプレイヤーから種や作物を仕入れることも可能です。施設を建設することにより、収穫や購入した作物を使って加工品を作ることができます。



■ 動物から畜産物を収穫する

動物の育成も可能です。動物を育てるためには、それぞれの動物の餌となる作物を作る必要があります。育った動物から畜産物を収穫でき、また加工品にすることも可能です。

■ 施設を建築する

街を発展させていくためにはさまざまな施設が必要です。畑や牧場、加工品や動物の餌を作る工房など、さまざまな種類の施設が存在します。ファームングにより経験値が溜まるとレベルを上げることが可能です。レベルアップすると新しい施設がアンロックされ、新しい作物の栽培や新しい動物の飼育ができるようになります。



■ ランドを拡張する

施設を建てるためには、資金と資源が多く必要になります。また、作物を作る場所を確保しなければならないので、より広い土地が必要となります。街ポイントを一定の値まで蓄積し、拡大に必要な資源を獲得することで新たな土地を開拓できます。

2.1.2 クリエイティブ

ゲーム内のアバター、ハウス（家）、ランド（街）を自由度高く自分好みにカスタマイズできます。

■ アバター

アバターの髪型、顔、服装、装飾品などは自由に着せ替えすることができます。また、「ELF Masters-Arena of Light and Darkness-」のマスターNFTを第一弾として、外部のNFTをゲーム内のアバターとして利用できます。



■ ハウス

ハウスは本ゲームにおいて最も個性を発揮できる場所の一つです。さまざまな家具を自由に配置することにより、世界で一つだけの部屋を作ることができます。



■ ランド

ファームングのための施設だけではなく、さまざまなデザインのデコレーション施設や仲間と楽しむための娯楽施設を建築し、街を自分好みにデコレーションできます。



2.1.3 ソーシャル

他のランドのプレイヤーと交流することが可能です。他のプレイヤーのランドに行くことや、ゲーム内の各種大会等のイベントで交流することもできます。

他のランドを訪ねて他のプレイヤーと会話することや、作物の世話をすること、アイテムをトレードすることもできます。自分のランドに仲間を招待し、いろいろな施設と一緒に楽しむことができます。



■ ソーシャルイベント

『THE LAND』にはユーザー同士のさまざまなソーシャルイベントが存在します。以下が一例です。

▶ 釣り対決

釣り大会で仲間と対決可能です。またマッチング機能で釣りを通じて新しい仲間と出会うこともできます。



▶その他にもハンティングやバラ集めなどのイベントも開催予定です。

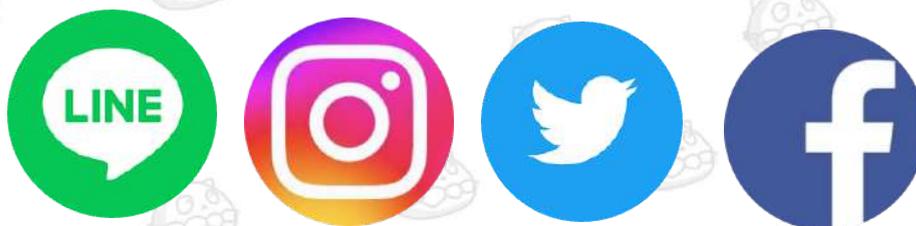


■ スペシャルランド

仲間と共同でスペシャルランドを所有し、共にランドを作り上げていく機能も実装予定です。また、様々な企業やクリエイターとのコラボレーションやイベントを行う際には、スペシャルランドが建設されます。

■ ソーシャルログイン機能(SNS)

『THE LAND』とゲーム外のコミュニティを繋ぐため、各種SNSとの連携機能を実装予定です。SNS連携により、本ゲームをプレイしている仲間がゲーム上で簡単に見つけることができ、仲間と共に様々な活動の本ゲーム内で行うことができます。



2.2 | ゲーム内経済

2.2.1 ゲーム内で使用される通貨やポイント

■ エルフトークン(ELF Token)

暗号資産取引所での購入、PLTPlaceでの最終加工品の売却、大会イベント参加により獲得することができます。エルフトークンをステーキングすることにより、ゲームをより快適に進めることができるスターシステムの利用が可能となります。加えて、ゲームのガバナンスへの参加権の役割も果たします。

■ エルフゴールド(EAU)

アプリ内課金で購入（まれにクエスト報酬）により獲得できます。エルフゴールドは、作物をより早く生産させることや、作物や畜産物の生産に必

要な各種アイテムの購入に利用されます。また、アバターの衣装や装飾品、施設の購入にも使用可能です。

■ エルフシルバー(EAG)

作物の売却またはゲーム内の報酬などで獲得できます。施設建設やゲーム内マーケットでのアイテム購入に利用可能です。将来的に暗号資産として流通する可能性を検討しています。

項目	エルフトークン ELF	エルフゴールド EAU	エルフシルバー* EAG
ゲーム内での 位置付け	ガバナンス トークン	課金アイテム	ゲーム内通貨
法律的な区分	暗号資産	前払式支払手段	無償ポイント*
施設建設	—	○	○
土地拡張	—	○	—
スターシステム	○	—	—
レベルアップ アイテム購入	—	○	—
ゲーム内 アイテム売買	—	—	○
PLTPlace内 アイテム売買	○	—	—
EAU購入	○	—	—

*将来的に暗号資産として流通する可能性を検討しております。

2.2.2 スターシステム

スターシステムは、エルフトークンのステーキングにより生産活動をより迅速に進めることができ、さまざまな特殊効果を獲得できるシステムです。

また、エルフトークンのステーキング量に応じてスターレベルが上昇し、レベルが高ければ高いほどより効果を得ることができます。

	ステーキング量に応じて、作物の成長速度が速くなる
	ステーキング期間中、限定の装飾品を使用できる権利を付与
	ステーキング量に応じて、特別な種を付与
	ステーキングすることにより、倉庫の入庫数を増やすことができる

2.2.3 アイテムNFTのトレードシステム

本ゲームで獲得したアイテムをゲーム内外のマーケットプレイスでトレードし、エルフトークンやエルフゴールドを獲得する方法が用意されています。



The screenshot shows a marketplace interface. On the left, there is a list of items for sale under the '果物・野菜' (Fruits & Vegetables) category:

- バナナ** (Banana): 品名: スーパーバナナ, 数量: 999+
- トマト** (Tomato): 品名: スーパートマト, 数量: 999+
- 大根** (Daikon): 品名: スーパー大根, 数量: 999+
- 大蒜** (Garlic): 品名: 黒ニンニク, 数量: 999+
- 南瓜** (Pumpkin): 品名: スーパーカボチャ

On the right, a detailed view of the 'スーパーバナナ' (Super Banana) item is shown. It has a current price of 620 and a price change of +99 (+99%). Below the price is a candlestick chart showing price fluctuations over time. At the bottom, there are buttons for '購入' (Buy) and '売却' (Sell).

■ユーザー間でのアイテムNFTの売買

ゲーム内で入手可能なアイテムの多くは、NFT化することができます。
(例:収穫した「にんじん」→「にんじんNFT」)。NFT化可能なアイテムは、PLTPlaceにて売買することでエルフトークンを獲得可能です。また、アイテムをNFT化せずにゲーム内のマーケットプレイスにおいて、EAG建てで売買することも可能です。

アイテムの売買を通じて、加工品を生産するための原材料となる作物や畜産物入手したり、最終加工物をアバターが消費することで体力を回復させたりすることができます。

■アイテムNFTの運営による買取

本ゲームでは、PLTPlaceにて、運営によるアイテムNFTの買取システムの実装を予定しています。プレイヤーの生産した最終加工品NFTを運営がエルフトークンで定期的買い取ります。ゲーム内での生産活動を通じてトークンの獲得が可能です。

また、買取対象となるNFTは最終加工品のみとなる予定であり、買取用のエルフトークンは毎月プールされ、出品されている最終加工品のうち価格の低いものから順に買取が行われ、買い取られたNFTはBurn（消去）されます。詳細に関しては順次公開を予定しています。

(例)

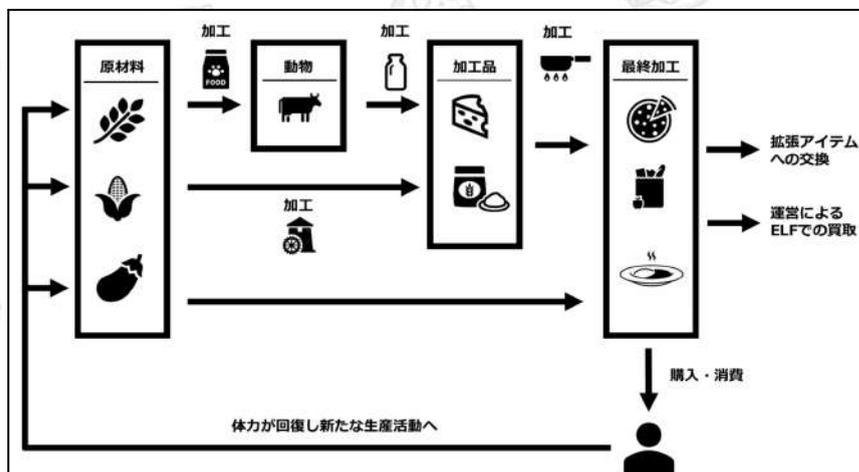
①原材料「ミルク」→施設での加工→加工品「チーズ」

②原材料「小麦」→施設での加工→加工品「小麦粉」

③原材料:「トマト」

最終加工品「ピザ」=①+②+③=最終加工品

(※運営によるエルフトークンでの買取対象の最終加工品NFTのみの予定)



03 ゲーム内で使用されるNFTについて

3.1 | NFT概要

本ゲームには、さまざまなNFTが用意されています。中でも生産活動に影響があるNFTとして「マスター」「エルフ」「ランド」があります。

各NFTのゲーム内での役割は次項以下で解説いたします。

また、別途ファーミングなどを行い獲得したゲーム内アイテムをNFT化した「アイテム」NFTが存在しています。ユーザーは、アイテムNFTをマーケットプレイスで販売することで、トークンを獲得することができます。

3.2 | マスターNFT

現行のELF MastersのマスターNFTを使用することができます。

【概要】

プレイヤーは無償のアバターでもプレイ可能ですが、マスターNFT(ELF MastersにおけるマスターNFT)を特別なアバターとして設定することができます。

【効果】

ゲーム内で自身のアバターとしてまたは「サポーター制度（複数のアバターの同時使用による効率増加）」でのサポートアバターとしてマスターNFTを設定することで、ゲーム内の各種作業における作業効率を向上させることができ、作物の生産量が増加します。マスターNFTのレアリティが高い程、作業効率の向上度合いが高くなっていきます。また、現行のELF Mastersの機能を一部引継ぎ、属性やレアリティに応じた特殊効果が設定される予定です。

なお、「サポーター制度」において、1つのランドごとに使用可能なサポーター数には制限があり、ランドのレアリティが高い程使用可能なマスターNFTの数が多くなります。



3.3 | エルフNFT

現行のELF MastersのエルフNFTをマスターの同伴者として使用することができます。

■ NFTの役割

【概要】

マスターNFTに付随する同伴者として、エルフNFT(ELF MastersにおけるエルフNFT)を設定することができます。

【効果】

マスターNFTにエルフNFTが付随することで、マスターNFTの作業効率が向上します。エルフNFTのレアリティが高い程、作業効率の向上支援効果が高くなります。また、現行のELF Mastersの機能を一部引継ぎ、属性や



レアリティに応じた特殊効果が設定される予定です。

3.4 | ランドNFT

本ゲームにはランドという固有の土地が存在します。ランドには、7種類の属性があり、レアリティが6段階存在します。上限数のない無償で入手できるランドと、希少性が高く数量が限られた有償のランドが存在しており、ランドの種類やレア度に応じて、その土地で獲得できるアイテムや、生産能力が異なります。

ランドの属性と相性のいい農産物の場合、生産量や成長速度がアップする効果があります。さらに、アバターやサポーターにしているマスターNFTとの相性によって、作業効率等がさらにアップします。ランドを拡張していくことで、より広い土地を有効活用することができるようになるため、多くのアイテムを獲得することが可能となります。



3.5 | アイテムNFT

本ゲームでは、ゲーム内で入手可能なさまざまな種類のアイテムがあり、NFT化できるものが多数存在します。(例:収穫した「にんじん」→「にんじんNFT」)

NFT化可能なアイテムは、ゲームからウォレットに出庫し、PLT Placeで取引することが可能です。

3.6 | NFTレンディング

保有しているNFTを他のプレイヤーに貸し出すことで、トークンやアイテムを受け取ることができる機能となっています。リリース後一定程度経過してから実装される予定です。

3.7 | NFTの購入方法

『THE LAND』で使用されるNFTは、パレットチェーンの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、一部の特別なセールでは、OpenSeaやTofuNFT等の他のマーケットプレイスで行われる予定です。また、「PLT Place」では運営から発売されたNFTの購入だけでなく、プレイヤー間での売買も可能です。

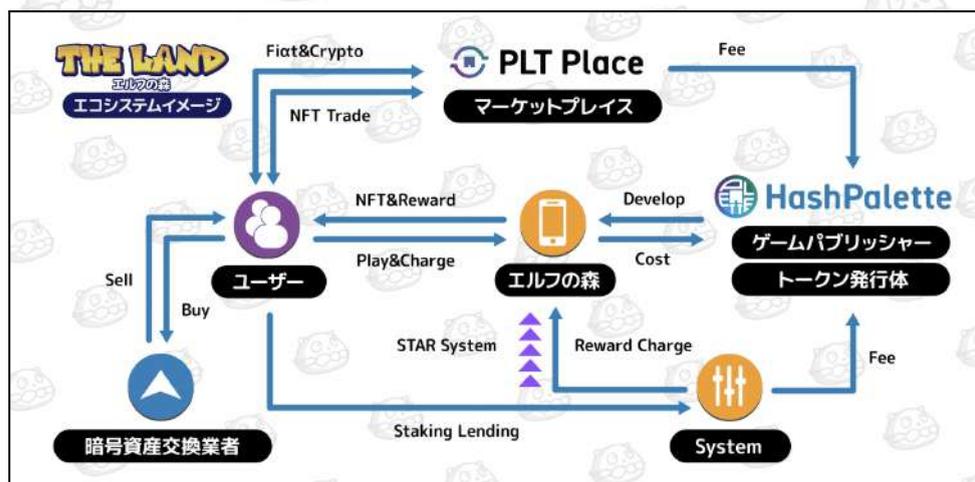
04 ゲーム内トークン設計

4.1 | エコシステム概要

■ゲーム全体のエコシステム

『THE LAND』のゲーム内エコシステムは、運営元である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、ゲームをプレイすることが可能です。また、マーケットプレイス上でトークンを利用し、NFTを売買することも可能な設計となっています。

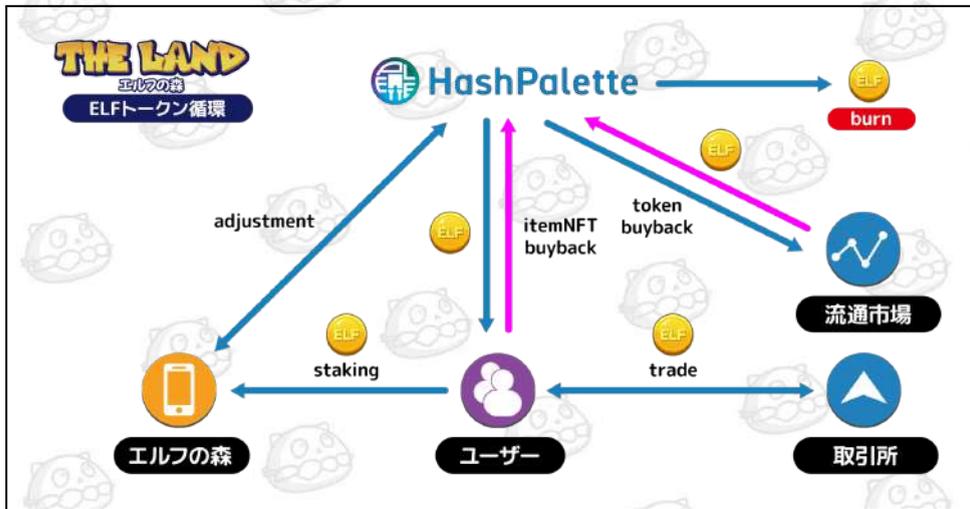


4.2 | トークン概要

■ エルフトークン(ELF Token)の概要

エルフトークンは本ゲームにおけるガバナンストークンであり、パレットチェーン上で発行されます。暗号資産取引所での購入、PLTPlaceでの最終加工品の売却、大会イベント参加により獲得することができます。エルフトークンをステーキングすることにより、ゲームをより快適に進めることができるスターシステムの利用が可能となります。加えて、ゲームのガバナンスへの参加権の役割も果たします。

アプリ内課金の一部の資金をエコシステムの維持・発展のため、エルフトークンのbuybackに使用する予定です。buybackの詳細に関しては日本国内における新規暗号資産取り扱い審査完了後に公表いたします。



■ エルフトークン(ELF Token)の仕様

トークン規格	PRC-20 (Ethereum ChainのERC-20規格と互換性有)
通貨名	ELF Token
ティッカー	ELF
総発行枚数	1,000,000,000枚

4.3 | トークン利用用途

『THE LAND』におけるエルフトークンの利用用途は下記のとおりです。

■ステーキング

エルフトークンをステーキングすることで、スターシステムによる恩恵を受けることができます。

■エルフゴールド(EAU)の購入

エルフトークンは、ゲーム内で重要な決済手段であるエルフゴールドの購入に使用可能です。

■ゲーム内ガバナンスへの投票権

ステーキングまたは保有のエルフトークンの量に応じて、ゲームに関する提案に対して投票することができ、コミュニティによるガバナンスの実現を目指します。

*具体的なガバナンス方法の詳細については後日公開予定

4.4 | トークンアロケーション・排出計画

日本国内における新規暗号資産取り扱い審査完了後に公開いたします。

4.5 | エルフトークン(ELF Token)のIEO資金用途

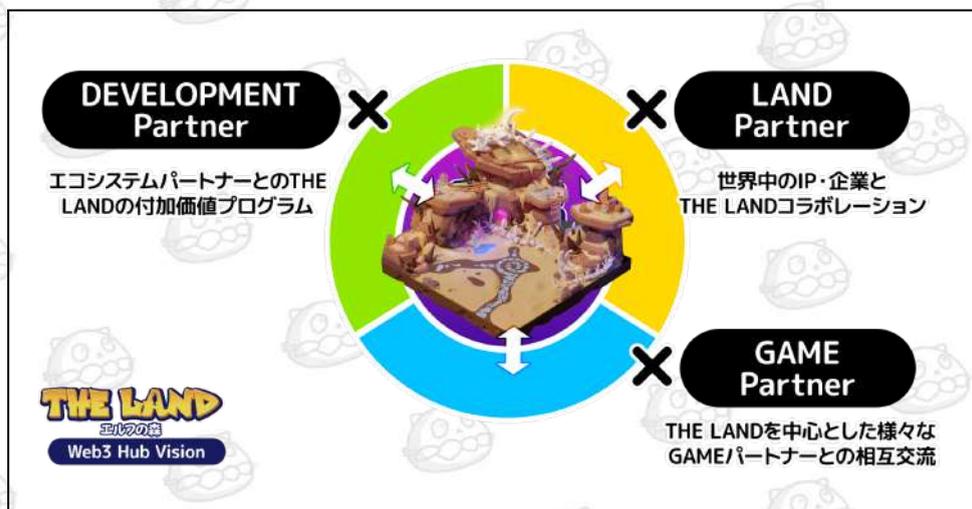
日本国内における新規暗号資産取り扱い審査完了後に公開いたします。

05 ロードマップ

5.1 | 「THE LAND エルフの森」の目指す未来像

■ THE LAND Vision

本ゲームは、ブロックチェーンゲームの枠組みを超えて、より多くの人々がWeb3の世界観を体験し、Web3と暮らしを繋げる「Metaverse with Destination」となることを目指しています。その実現のため、HashPalette1社だけでなく、多くのパートナーと共にエコシステムを拡大していく予定です。パートナーシップでは三種類の枠組みが用意されています。



1.LAND Partner：コラボレーションでTHE LANDをより鮮やかに

本ゲームでは、ユーザーが保有し、ゲームを楽しむ事ができるランドに加えて、さまざまな企業やクリエイターと「LAND Partnership」を締結して、パートナーの特性に応じた多彩なコラボランドを実現していきます。コラボランドにおいては、多くの人に親しまれてきたIPの魅力を最大限に体験できるランドや、現実世界の機能を模したサービスを展開するランドなど、さまざまなランドの展開を想定しています。そして、Web3への進出を考えている企業やクリエイターと共同で、多様性あるランドを構築していきます。また、LAND Partnerにエコシステム貢献に応じたトークン配布を実施予定です。

2.GAME Partner：ブロックチェーンゲームの相互運用の実現

本ゲームは、パレットチェーンにおけるブロックチェーンゲームのハブを目指しています。ソーシャル機能を通じて、同じゲームが好きなさまざまな人々との出会い、ゲームと一緒に楽しむ事ができます。「GAME Partnership」を締結したブロックチェーンゲームと繋がる仕組みを設け、ゲーム間の相互運用を可能とすることも想定しています。本機能により、分散化された基盤上に存在するNFTの可能性を最大限に実現し、ゲーム間の相互送客による持続的な成長を目指していきます。

3.DEVELOPMENT Partner：新たなクリエイティブをNFTに

本ゲーム内で利用できるランドNFTなどを新たに共同開発するパートナーです。「DEVELOPMENT Partnership」を締結したWeb3サービスの開発力を持つ企業と、ゲーム内の新ランドや新機能を共同で開発予定です。特にSBT（Soul Bound Token）関連の連携を通じて実社会とも連動して価値を提供できるソリューションとなることを目指しています。DEVELOPMENT Partner様とのリアルなユースケースを実現させていきます。

5.2 | プロジェクトロードマップ



06 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。



07 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（繁体・簡体）

動作環境：スマートフォン（Android・iOS）

■ 公式リンク

Webサイト : <https://theland.game/>

X(旧：Twitter) 日本語 : https://twitter.com/THELAND_ELF_JP

X(旧：Twitter) 英語 : https://twitter.com/THELAND_ELF_EN

Discord : 順次更新予定

■ 運営元

HashPalette公式HP : <https://hashpalette.com/>

08 免責事項

本資料は情報提供のみを目的としており、『THE LAND』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、『THE LAND』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。
