

❶ 棋盤

獵人戰鬥的場地
目前銷售的場地為多用途的
而且您也可以自己構圖獨自的原創場地

❷ 獵人卡

遊戲的主角
玩家可以使1個獵人
單打獨鬥，也可以使用
多個獵人組隊戰鬥
最多可以組隊5個獵人

❸ 手牌

手牌含有獵人進行移動或
攻擊等行為時所消耗的
「能量卡」以及作為武器
防具或者消耗品的「道具卡」
每次回合從牌堆中抽取

❹ 棋子

顯示獵人在棋盤中的位置

❺ 牌堆

每次回合從牌堆中抽取
補充手牌

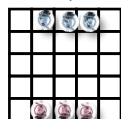


■ 遊戲方式多種多樣

▼ 1vs1 (1hunter)



▼ 1vs1 (3hunters)



◀ 2vs2 (3hunters)

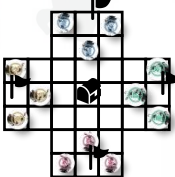
赤&黃 vs 青&綠

or...

◀ 混戰

赤黃青綠互相敵對
最後生存者勝

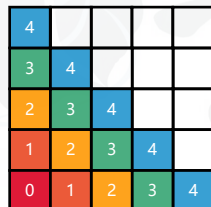
▼ 其他
(取旗, 奪寶等)



- 防禦：獵人的HP
受到1點傷害時防禦會減少1點。
再調整階段，使用【補】可以回血，1張回一點血。
- 攻擊：常規攻擊的上限值
攻擊力取決於消費的【攻】的數量，以攻擊★★為例，則可以做出下述選擇
 - 消費2張【攻】對敵人造成2點傷害
 - 消費1張【攻】對敵人造成1點傷害
- 移動：移動能力的上限值
移動距離取決於消耗的【移】數量，以移動★★為例，則可以做出以下選擇
 - 消費2張【移】移動2格距離
 - 消費1張【移】移動1格距離
- 射程：攻擊距離的上限值
獵人可以對射程範圍內的敵人進行常規攻擊。
射程和移動的距離算法有所不同，具體參考右圖。
- 技能：獵人的特殊技能以及特殊屬性等
基本分為作戰行為、移動行為這樣的主動技能，防禦行為這樣的被攻擊能，以及固有屬性。技能中記載的攻擊力、移動與射程距離等都以該技能記載為準，原則上與獵人的屬性點無關。

■ 關於移動距離

- 獵人的位置
- 距離1 ■ 距離2
- 距離3 ■ 距離4



計算方法(以移動距離4為例)
上下左右移動一格為距離1為準，
計算從起點到終點移動的次數4回
移動了4次 → 移動距離為4



■ 關於射程距離

- 獵人的位置
- 距離1 ■ 距離2
- 距離3 ■ 距離4



計算方法(以射程距離3為例)
將垂直或水平移動一格的距離為1時，
以直角三角形為準
算出實際位移並四捨五入
 $\sqrt{(1+3^2)}=3.16 \rightarrow$ 射程距離為3



■ 獵人卡：遊戲的主角

擁有「防禦、攻擊、移動、射程」4種屬性以及2個特殊技能。
角色來自於 NFT Collection 「CryptoHunter Evolution」，
持有者擁有一定權限可以決定該角色的屬性和技能。



■ 能量卡：獵人進行一些行動時所要消耗的卡片，可以說沒有它們獵人什麼都不能做。
擁有4各種類，分別為【攻】【守】【移】【補】，從牌堆抽取放入手牌。



■ 道具卡：獵人使用的裝備以及道具。

與能量卡同樣，從牌堆抽取放入手牌。
分為裝備型和消耗型兩種。
裝備型：放在獵人卡旁邊，用於強化獵人。
消耗型：一次性使用，使用後產生效果。



Official Site
CryptoHunter官方網站，
這裏記載了項目信息以及
各種活動與更新內容。
URL: cryptohunter.jp



OpenSea
NFT Collection
CryptoHunter Evolution
的 OpenSea 鏈接。
獵人角色可以從此處購買！



Discord
歡迎加入 CryptoHunter 的
社群 [Hunter's Guild]!
一起來玩吧！



Twitter
Twitter ID: sakai_w
求個關注！

