# 游戏经济模型

#### ·前言

GHOST SHOOTER是一款实时奖励结算的P2E游戏，我们的目标是带给玩家轻松、简单且高效的游戏体验。因此游戏的经济模型非常简单。

## ·经济模型

**A.门票设置：**需要钱包地址至少持有225,000,000 $GHOSTSHOOTER 代币

**B.奖励计算：**游戏即为矿池，你将使用召唤英雄在游戏中进行闯关，闯关视为挖矿，关卡完成所获得的代币将全部自动结算为代币自动发送到钱包中。

**C.我们将设计不同的角色NFT以支持玩家拥有不同的挖矿收益，也就是决定玩家的闯关难度以及获得代币的进度。**

**例如：**

一张卡牌收益率为10%，则在自动结算时，你所获得的关卡代币奖励将以（1+10）%的收益率完成结算，并自动发放到钱包中。

其次每张卡牌将拥有不同的使用次数，一天的使用次数从1-20不等

卡牌的使用次数将随着稀有度增加而增加

1. **提币：提币将会在游戏初期有限制**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 第一周 | 第二周 | 第三周 | 第四周 | 第五周 | 第六周 |
| 提币比例 | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 100% |