***Sugestão - Crazy Hammer***

Dependendo o nft que o jogador tiver do game "Alienships" ele trocaria pelo nft do fliperama correspondente, como se fosse uma escala de valor.

Exemplo:

1 Fliperama - Baixo valor

2 Fliperama - Médio Valor

3 Fliperama - Alto Valor

\*Lembrando que isso é só uma sugestão, os desenvolvedores podem adicionar mais fliperamas para dividir melhor o valor que os jogadores tem.

*OBSERVAÇÕES:*

O Jogo terá que ser de fato algo que depende da habilidade do jogador, a não ser que compre algo que dificulte menos o seu jogo temporariamente.

Como é um início não deixei o jogo com ganhos exorbitantes para a própria saúde do projeto.

Pensei nisso pois o design no jogo não será de extrema complexidade, somente a animação que sairá do fliperama.

***COMO FUNCIONA?***

Serão 9 Buracos no fliperama que pode sair uma bola de qualquer lugar. Ou seja como ele não terá sempre as mesmas animações, então não será tão enjoativo.

O Objetivo é acertar uma quantidade especifica de bolas que saem do fliperama em um período de tempo.De acordo que os níveis vão avançando o jogo se torna mais difícil.

*NFT NECESSÁRIO PARA JOGAR: "MARTELO"*

Para cada Fliperama, será necessário um nível de martelo diferente.

***FASES:***

Fase 1 - Com uma sequência de 3 etapas com o objetivo de acertar 15 Bolas em um período de 1 Minuto.

Fase 2 - Com uma sequência de 3 etapas com o objetivo de acertar 20 Bolas em um período de 1 Minuto de 20 Segundos.

Fase 3 - Somente uma etapa com 12 Buracos com o objetivo de acertar 30 Bolas em um período de 2 Minutos.

***Cada Crazy Hammer terá seu Fliperama e Martelo correspondente, caso queira entender melhor:*** https://imgur.com/a/i4uH8Aw

***MARTELOS:***

**1 - Crazy Hammer A1 - Martelo M1**

Obtém 1 Bola por cada uma atingida durante o jogo quando se acaba a partida.

Um jogo que você precisa do nft "Martelo M1" para jogar cada partida, com um tempo de recarga de 3 Horas após terminar a partida.

**2 - Crazy Hammer A2 - Martelo M2**

Funciona na mesma forma do Crazy Hammer M1, mas com algumas alterações no ganho do jogo.

No Crazy Hammer M1 você obtém 1 Bola por cada uma atingida durante o jogo quando se acaba a partida, seja por atingir a meta ou por limite de tempo. No Crazy Hammer M2 você obtém 2 Bolas por cada uma acertada.

Como os ganhos dobraram, automaticamente o preço do nft "Martelo M2" terá que ser o dobro ou o triplo da do primeiro fliperama.

**3 - Crazy Hammer A3 - Martelo M3**

Funciona na mesma forma do Crazy Hammer M1 e Crazy Hammer M2, mas com algumas alterações no ganho do jogo.

Agora no Crazy Hammer M3 você ganhará 4 Bolas por cada uma acertada durante o jogo. Automaticamente o preço do nft "Martelo M3" terá que ser o dobro ou o triplo da do segundo fliperama.

***BOLAS:***

Serão usadas para trocar por nfts do jogo:

1000 Bolas - NFT "Aprimoramento Martelo M1" - Pode-se fundir com o "Martelo M1" para conseguir o "Martelo M1-S" que a cada bola acertada você ganhará 1,3 Bolas.

2000 Bolas - NFT "Aprimoramento Martelo M2" - Pode-se fundir com o "Martelo M2" para conseguir o "Martelo M2-S" que a cada bola acertada você ganhará 2,5 Bolas.

4000 Bolas - NFT "Aprimoramento Martelo M3" - Pode-se fundir com o "Martelo M3" para conseguir o "Martelo M3-S" que a cada bola acertada você ganhará 5 Bolas.

***FICHAS:***

Serão usadas para trocar por nfts do jogo:

100 Fichas - NFT "Martelo M1"

200 Fichas - NFT "Martelo M2"

300 Fichas - NFT "Martelo M3"

***ECONOMIA:***

Além dos nfts "Martelo" o jogo terá que ter coisas Passivas como as "Estações espaciais ou estações de aprimoramento", uma sugestão é vender fliperamas para que quem tenha o nft "Fliperama" ganhe algo com cada partida jogada.

NFT "Fliperama M1,M2 e M3" - Como existem vários fliperamas para jogarem os donos deles terão que ser divididos por M1,M2 e M3

***FLIPERAMAS (Estações espaciais):***

**- Fliperama M1 - MINT MAX:300**

Como é o de menor valor, sendo assim mais acessível para pessoas entrarem com menor orçamento. Sendo assim o ganho dele será o menor;

A Cada partida que for jogada no seu fliperama a recompensa será de 1 Ficha de fliperama e 30 Bolas.

**- Fliperama M2 - MINT MAX:200**

O Ganho dele será intermediário;

A Cada partida que for jogada no seu fliperama a recompensa será de 1,5 Fichas de fliperama e 60 Bolas.

**- Fliperama M3 - MINT MAX:100**

O Ganho dele será alto;

A Cada partida que for jogada no seu fliperama a recompensa será de 2 Fichas de fliperama e 120 Bolas.

***COMBATE ENTRE JOGADORES:***

Assim como o projeto "AS" os jogadores terão competições, porém de forma diferente.

O Evento será semanal, mas o jogador pode usar todos os "Martelos S:X" que tiver.

***NFT - "Martelo S:X" - Só pode ser usado para competições, você recebe 1 Bola para cada Bola acertada,logo após sua utilização terá que ser reparado.***

Custo de Reparo: 500 Bolas.

***Requisitos:***

Para entrar na competição entre jogadores, terá que obter um "Martelo S:X" e 800 Bolas.

Logo após isso, o jogador deve-se utilizar o "Martelo S:X" para entrar em uma sala que terá 6 jogadores competindo entre si em um período de tempo. O Jogador que obter a maior pontuação vence.

O Ganhador levará (800x6 + 800) = 5600 Bolas e 20 Fichas.

***REPARADORES (Estações de aprimoramento):***

- Reparador S:X - MINT MAX:1000

NFT de renda passiva para jogadores logo após a competição semanal repararem seus "Martelos S:X".

Ganho para cada "MARTELO S:X" reparado: 500 Bolas e 8 Fichas.

***PORQUE NÃO SÃO DISTRIBUIDOS MAIS FICHAS?***

Como diria a frase "Na teoria funciona, mas na prática somente vendo" a quantidade de fichas é melhor começar baixo, pois caso haja uma dificuldade muito grande de gerar novos nfts essenciais, consequentemente será alterado.

Tudo que vem fácil vai embora facilmente.

***CAPTCHA?***

Como é um jogo antigo de fliperama, é algo para se preocupar. Seria necessário um Captcha no início da fase 1 ou durante alguma fase, que se não realizado zera a pontuação.

***O QUE TEM DE DIFERENTE DO CRAZY HAMMER PARA O "AS"?***

Bom a estrutura foi baseada no "AS" somente com algumas adaptações e divisões.

Uma coisa que foi mudada é o modo de jogo em si, pois no "AS" todos que jogavam combate, já sabiam basicamente todos os movimentos das naves inimigas e isso causa tédio ao longo do tempo.

Já aqui no "CRAZY HAMMER" o jogador não saberá da onde sairá a bola, o que fará com que ele preste atenção no jogo e não fique tão entediado.

Outra das coisas que foram retiradas foram os "Rovers" e a explicação é muito simples:

"Rovers" mensalmente gera uma quantidade de NFTS para todos os jogadores que tem "Rovers", gerando assim inflação e fazendo com que os nfts essenciais para o jogo não se valorize. Portanto não foram usados de modelo para o "CRAZY HAMMER"

***COMO O JOGADOR PODERÁ EVOLUIR DE UM "CRAZY HAMMER M1" PARA OS MAIORES?***

Vendendo os nfts no "AtomicHub" e assim adquirir lucro ou reinvestir para alcançar maiores recompensas.