**Projet Space Hasard Simulator**

Thèmes :

Spatiale en pixel art.

Références :

Mono mono machine du jeu Danganronpa : Trigger Happy Havoc :

* Apparence.
* Palier :
  + Retourne à zéro une fois déclenché.
  + Pourcentage d’atteindre l’évènement qui monte à chaque tirage.
  + On obtient un récompense ou une chance de plus de tirer.

Capsule machine du jeu Arknight :

* Apparence.
* Nombre de récompenses limitées mais avec un pourcentage différent.
  + On est certain de tout obtenir si on fait tous les tirages.

Warframe :

* Reliques.
  + Une fois obtenue, un autre tirage à l’intérieur pour espérer un « loot ».
  + Possibilité d’améliorer la relique.

Roue de la Chance du jeu Kingdom Rusch :

* Récompenses cumulées.
  + A partir de certains paliers => récompenses (ici apparences et petit bonus)

Genshin Impact/Destiny 2 :

* Principe de raretés.
  + Vert, bleu, violet, jaune.
  + Etoiles.

Pikmin :

* Apparence de vaisseau.
* Personnage principal, Oliman.

Among us :

* Apparence de personnages.

Bonus - Star Wars :

* Texte à défilement vertical.