

Projektantrag: "Adventure Spin - Das Level-Game mit Glücksfaktor"

KONZEPT: Sprite-Game basierend auf Level

Projektname: Adventure Spin

Adventure Spin – Ein fesselndes Online-Spiel mit mehreren Leveln und täglichen Belohnungen.

Art der Webapp

Adventure Spin ist ein browserbasiertes Spiel mit mehreren Leveln, die der Spieler durch Geschick und Strategie bewältigen muss. Zusätzlich gibt es ein Glücksrad und eine Slot-Maschine für Bonusmünzen.

Tätigkeiten der User

- » Spielen und Abschließen von **5 herausfordernden Leveln**.
- » Tägliches **Glücksrad drehen**, um Münzen oder Boni zu erhalten.
- » Nutzung einer **Slot-Maschine**, um zusätzliche Münzen zu erspielen.
- » **Münzen sammeln** und gegen exklusive **Skins** eintauschen.
- » Interaktive **Leaderboard-Funktion** für Wettbewerbsgefühl.

Benefit & USP

- ✓ **Motivierendes Level-System** mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.
- ✓ **Tägliche Belohnungen** und zusätzliche Minispiele erhöhen die Langzeitmotivation.
- ✓ **Personalisierung** durch Skin-Freischaltung für einen einzigartigen Look.
- ✓ **Dynamische Herausforderungen**, die sich anpassen und variieren.

Zielgruppe

- **Casual Gamer**, die kurzweilige, aber spannende Herausforderungen suchen.
- **Junge Erwachsene und Teenager** (13-30 Jahre), die Browsergames mögen.
- **Spieler mit Vorliebe für Glücksspielelemente** in Skill-Games.

GENERIERUNG

Geplanter Content

- **5 Level mit steigender Schwierigkeit**, die durch verschiedene Mechaniken herausfordern.
- **Glücksrad** mit variablen Tagesbelohnungen.
- **Slot-Maschine** für zusätzliche Münzen.
- **Skins** für Spielfiguren, die mit erspielten Münzen gekauft werden können.
- **Leaderboard** mit Highscores der Spieler.

Dynamisch generierter Content

- **Tägliche Glücksrad-Preise** variieren zufällig.
- **Slot-Maschine Ergebnisse** werden per Zufallsmechanismus generiert.
- **Schwierigkeitsgrad der Level** kann sich dynamisch je nach Spielfortschritt ändern.
- **Leaderboard-Updates** in Echtzeit basierend auf den Spielerleistungen.

Projektumfang

- ❖ Entwicklung einer **spielbaren Webapp** mit JavaScript und HTML5.
- ❖ Implementierung eines **Level-Systems mit 5 Stufen**.
- ❖ Gestaltung und Programmierung einer **belohnungsbasierten Spielmechanik** (Glücksrad, Slot-Maschine).
- ❖ Entwicklung einer **Skins-Funktionalität** für Spielereinstellungen.
- ❖ **Leaderboard-Integration** mit Echtzeit-Updates.

DYNAMISIERUNG UND INTERAKTION

Interaktionsmöglichkeiten für den User

- 👉 **Steuerung** durch Tastatureingaben und Mausklicks.
- 👉 **Drehen des Glücksrads** durch eine Klick-Interaktion.
- 👉 **Betätigen der Slot-Maschine** per Button-Click.
- 👉 **Level-Fortschritt durch Interaktion** mit Hindernissen und Gegnern.
- 👉 **Leaderboard-Eintragen**, um sich mit anderen zu messen.

Veränderungs- und Customization-Möglichkeiten

Münzen sammeln durch Spielaktivitäten.

Skins kaufen und aktivieren für individuelle Spielereinstellung.

Herausforderungsgrad anpassen (evtl. verschiedene Schwierigkeitsstufen pro Level wählbar).

Tägliche Herausforderungen, die Abwechslung ins Spiel bringen.

FAZIT

Adventure Spin kombiniert Geschicklichkeitsspiel-Elemente mit Belohnungssystemen und Glücksspielen. Die Spieler haben nicht nur die Herausforderung, Level zu meistern, sondern können durch tägliche Interaktionen ihre Spielerfahrung verbessern und personalisieren. Die Langzeitmotivation wird durch die Kombination von Leveln, Glückselementen und kosmetischen Anpassungen hochgehalten.