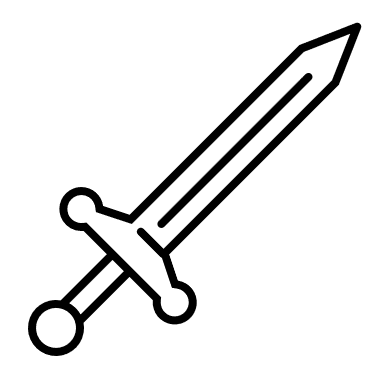
**Projektantrag-MEDT-Sommerprojekt**

**LootRNG**

Art: Es handelt sich um ein Fantasy Web game.

Tätigkeiten: Der User kann items mit einer coolen Animation rollen, Upgrades kaufen und mit den Items spielen, traden

USP: Interaktives Spiel mit ständigem Reiz etwas Besseres zu bekommen. Das Spiel soll süchtig machen

Zielgruppe: Eher eine Audienz mit einem Mindestalter von 10 Jahren.

Konzept: Grundsätzlich geht es darum in diesem Spiel Items mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit und Seltenheit zu ziehen.

Man kann die Wahrscheinlichkeiten erhöhen indem man sein Luck (Glück als Wert) erhöt

Content: Ich bin mir noch nicht ganz sicher wie ich die, Models gestalten möchte da ich vor hatte etwas von three.js einzubinden. Man kann sich das Spiel aber grundsätzlich wie Cookie Klicker vorstellen nur mit einem ganz anderen Konzept

Dynamik: Durch die Interaktivität, den ständigen Items welche auch Verkauft werden gibt es einige Dinge wie Geld, Items im Inventar, Lootboxen, das Level…, welche dynamisch generiert werden können.

Umfang: Ich versuche diesmal nicht zu viele Features einzubinden durch die man Belohnungen

Bekommt jedoch wird es schon recht viel geben.

Fix schon mal nur eine Startseite (OnePager)

Interaktionen: Items sortieren,traden equippen… . AFK Farming oder Codes für mehr Belohnungen.

Customization: Items equippen. Slots erstellen. Luck erhöhen/verringen (um bestimmte Dinge zu bekommen, welche fürs Crafting genutzt werden können.

Ein Bild, das Text, Handschrift, Diagramm, Screenshot enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.