**KONZEPT – Sommersemesterprojekt**

**Sushi – Game**

**Nicolas Lehner**

**2CHITM/2025**

Inhalt

[Projektname: 1](#_Toc191372999)

[Art der Webapp: 1](#_Toc191373000)

[Tätigkeiten der User: 1](#_Toc191373001)

[USP – Welchen Benefit hat der User? 1](#_Toc191373002)

[Zielgruppe: 1](#_Toc191373003)

[GENERIERUNG 2](#_Toc191373004)

[DYNAMISIERUNG UND INTERAKTION 2](#_Toc191373005)

# Projektname:

Sushi Master – Vom Anfänger zum legendären Sushi-Meister.

# Art der Webapp:

Es handelt sich um eine **Idle-/Clicker-Webapp** mit Tycoon-Elementen, der User kann Sushi per Klick produzieren, Automatisierungen freischalten und sein virtuelles Sushi-Imperium ausbauen.

# Tätigkeiten der User:

* **Sushi-Produktion durch Klicken** auf ein Sushi-Symbol.
* **Automatisierung** der Produktion durch Angestellte oder Maschinen.
* **Upgrades freischalten**, um die Effizienz der Sushi-Produktion zu steigern.
* **Interaktion mit zufälligen Events** (z. B. Goldenes Sushi für Bonuspunkte).
* **Prestige-System nutzen**, um das Spiel zurückzusetzen und mit permanenten Boni neu zu starten.

# USP – Welchen Benefit hat der User?

* **Suchtfaktor:** Einfaches, aber süchtig machendes Gameplay.
* **Humorvoller Stil:** Lustige Upgrades, schräge Charaktere und übertriebene Sushi-Technologien.
* **Leichter Einstieg, hohe Langzeitmotivation:** Keine komplizierten Regeln, aber viele Möglichkeiten zur Optimierung.
* **Dynamische Progression:** Durch ständige Upgrades fühlt sich der Spielfortschritt belohnend an.

# Zielgruppe:

* **Casual-Gamer**, die einfache, aber unterhaltsame Spiele für zwischendurch mögen.
* **Fans von Clicker- und Tycoon-Games**, die gerne Ressourcen sammeln und optimieren.
* **Liebhaber japanischer Kultur & Sushi**, die das Thema ansprechend finden.

# GENERIERUNG

**Geplanter Content:**

* **Feste UI-Elemente:** Spielinterface mit Sushi-Klicker, Ressourcenanzeige, Upgradeshop.
* **Fixe Upgrades:** Liste von Sushi-Produzenten, die freigeschaltet werden können (z. B. Sushi-Lehrling, Sushi-Fabrik).
* **Prestige-System:** Mechanismus zum Neustarten mit dauerhaften Boni.

**Dynamisch generierter Content:**

* **Sushi-Produktion** wird je nach User-Interaktion und Automatisierung berechnet.
* **Upgrades und Automatisierungen** erscheinen dynamisch basierend auf Spielfortschritt.
* **Zufällige Events** wie Bonus-Sushi oder Zeitmultiplikatoren.
* **Statistiken & Highscores**, die sich kontinuierlich aktualisieren.

# DYNAMISIERUNG UND INTERAKTION

**Interaktionsmöglichkeiten:**

* **Klick-Event:** Sushi durch Mausklicks produzieren.
* **Button-Interaktionen:** Upgrades und Automatisierungen kaufen.
* **Random Events:** Z. B. ein Goldenes Sushi erscheint, das durch einen Klick Bonuspunkte bringt.

**Customization-Möglichkeiten:**

* **Hintergrund-Themes:** Der User kann verschiedene Designs für sein Sushi-Restaurant wählen.
* **Kosmetische Upgrades:** Besondere Sushi-Varianten, wenn möglich Skins, Hintergründe.