Ideeën incremental:

Loot georiënteerd

Na iedere vijand een kans op loot. (100% kant op geld)

Loot moet ook te verkopen zijn

Voor bosses zijn de kansen groter op betere loot, maar alleen als deze boss nog niet verslagen is

De boss moet ook binnen een bepaalde tijd (30sec?) verslagen zijn

# Plannen

## PLAN A:

De loot begint met kleine wapens (speelgoed?) naar middeleeuws (clubs, messen, zwaarden) naar moderne wapens (AR, RPG, MG) met per wapen andere stats.

De wapens zijn nadat ze zijn verdiend te upgraden met geld. (moet wel een minimaal aantal gehaald hebben om verder te upgraden)

## PLAN B:

Loot is in meerdere classes (zoals AR, mes, zwaards, MG etc.) Moet altijd 1 of meerdere wapens geequiped hebben.

# Plan A

## Loot

Elke loot object moet een ID hebben en een kans. 1 enemy kan meerdere wapens droppen, maar wel 1 per keer

Loot: ID, Naam, Kans, Kleur(zeldzaamheid)