Es gibt „Level“ pro Rennen; bei verschiedenen Stufen gibt es verschiedene Preise. 10x gewonnen, 100x, 1000x

Vor Rennen könne Items genutzt werden und Einstellungen gesetzt werden (Perf einbauen, Reifen, Wetter)

Renngewinne etc komplett neu berechnen

Fahrzeuge können kaputt gehen

Fahrzeuge können aufgelevelt werden mit EXP

Fahrzeug Eigenschaften: Beschleunigung, Geschwindigkeit, Handling, Durability

Tuning Werte von Teilen können erhöht werden

Wahrscheinlichkeit kann erhöht werden

Durch. Dura von Autos entscheidet über kosten und risiko auszufallen

Dynamische und live rennen

Bilde den Durchschnittswert der Tuningteile für den „fertigen“ Wert

Items:

* Sind alle vom Typ Item, es gibt:
  + Boni
  + Punkte
  + Geld Items (geben zufälligen betrag aus)
* Items können verkauft oder eingelöst werden auf eigenem Markt

Gewinne:

* Autos
* Teile
* Items +10% PS
* Upgrade Points?

Was ich neu machen muss:

* Items einbauen -> als Gewinne geeignet, teile als Items speichern? Alles wird als Item gespeichert, bei Aktivierung werden Teile ins Lager gelegt, etc. Bei der Item Seite wird sortiert nach Autos, Teile, Boni etc; doppelte Items stacken sich
* Umsortierung: Einkaufen/Lager, bei Lager werden Items angezeigt
* Belohnung bei Rennen
* Rennergebnisse und Berechnung
* Ligaupgrade durch 1. Platz
* Rennen unlocks
* EXP -> „FREE“ Exp, einsetzbar für level ups
* Fahrzeug Zustand + Reparatur
* Lvl UP Fahrzeuge
* Autoteile: min 1, sonst hälfte von max

Items Liste:

* Datenbank:
  + Id
  + User\_id
  + Item\_id
  + Count
* GUI machen
* Bilder raussuchen
* Items hinzufügen
* Aktivierungsfunktionen schreiben
* Tests

Tuningteile dort ändern:

* Datenbank anpassen der generierten Teile
* Tuner Auflistung, bauen und ins lager tun
* Lager anzeige der Perks
* Marktteile kaufen
* Auto bearbeitung anzeigen + Garage
* PS und Perf überall ersetzen durch die 4 neuen Werte
* Autohändler andere Standardwerte

Anderes Zeug:

Bei Tuner Menü zum Umschalten den Kategorien (dnymaisch)

Alle teile ansehen klappt die teile aus