# **Erweiterungsideen**

Featurebrainstorm

* Innenleben der Kolonie
  + Größere Weltdimensionalität
* Statistiken
* Neue Königin durch Arbeiter erstellen
* Blattlausfarm
* Weg/Pheromonameisen
  + Legen Wegpunkte z.B. zu Ansammlungen von Nahrung
* Größere Nahrungsquellspots
* Hotkeys: f. Maxcount / Simulationsgeschwindigkeit ändern / weitere
* Kämpferameisen
* Schädlinge die Ameisen infizieren/Fressen (Hornissen, Grashüpfer o.ä.)
* Abwechselndes Anzeigen von z.B. „H“ und „Q“ falls sich zwei gleichrangige Objekte an einem Punkt befinden.
* Futter als tatsächliche Komposition.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Zeitaufwand  Stunden | Nutzen | Priorität | Typ/Bereich   * Gameplay * Technik * Grafik * Simulationstiefe * Komplexität | Name/Beschreibung |
|  |  |  |  | Innenleben der Kolonie   * Größere Weltdimensionalität |
|  |  |  |  | Statistiken |
|  |  |  |  | Neue Königin durch Arbeiter erstellen |
|  |  |  |  | Blattlausfarm |
|  |  |  |  | Weg/Pheromonameisen   * Legen Wegpunkte z.B. zu Ansammlungen von Nahrung |
|  |  |  |  | Größere Nahrungsquellspots |
|  |  |  |  | Hotkeys: f. Maxcount / Simulationsgeschwindigkeit ändern / weitere |
|  |  |  |  | Kämpferameisen |
|  |  |  |  | Schädlinge die Ameisen infizieren/Fressen (Hornissen, Grashüpfer o.ä.) |
|  |  |  |  | Abwechselndes Anzeigen von z.B. „H“ und „Q“ falls sich zwei gleichrangige Objekte an einem Punkt befinden. |
|  |  |  |  | Futter als tatsächliche Komposition. |
|  |  |  |  | Entitäten haben eine Höhe (Größe) |