SpaceGame - Protokoll 20/10/2015

**Närvarande**Joanna, David, Simon, Andreas

**Vad sades på senaste mötet(kortfattat)?**  
Implementation utav många grunddelar delades ut till alla gruppmedlemmar.

**Vad har gjorts sen senaste mötet?**  
Bakgrund och två grundmodeller har skapats. Ett simpelt stridssystem är gjort.

**Finns det något som inte blev klart i tid?**Kamera och länkar mellan planeter är ännu inte helt klara på grund utav ovana i unreal. (Milan kunde inte komma och därför vet vi inte om produktionen av skepp är klar eller ej.)

**Dagens möte**På grund utav efterfrågan från gruppmedlemmar gick vi igenom några framtida features. Dessa är följande:

* AI  
  Bestämt oss för att göra en AI för betyget VG. Det ska bara finnas en AI, och spelet kommer bara att gå spela mot en AI, tills vidare.
* Mer specifikt om förflyttning  
  Man kan flytta till vilken punkt som helst, även om det finns punkter i mellan som inte är tagna. Man kan dock inte flytta förbi en motspelares tagna punkter, utan börjar automatiskt strida. Man kan välja en punkt att flytta till och då räknar programmet själv ut den kortaste vägen dit, men man ska också kunna sätta waypoints för att berätta exakt vilken väg man vill ta. Man ska kunna välja att gå till en annan punkt, även om man redan är på väg till en punkt.
* Hemplanet  
  Hemplaneten är starkare på olika vis (mer försvar, mer produktion, mer moral). Men om man förlorar sin hemplanet så förlorar man spelet.
* Territorium  
  Territorium ska representeras på något vis. Börjar med färgade cirklar runt varje tagen punkt, men planerar att utveckla visualiseringen i framtiden.
* Skepp  
  Ändrat från flera olika sorters skepp, till ett sorts skepp. Men kan komma att ändras igen i framtiden.
* Faktioner  
  Spelaren kan välja att vara en av flera olika faktioner som alla har olika små fördelar och kanske nackdelar. Dessa ska vara variabler som lätt kan ändras, så som inkomst eller styrka.
* Moral  
  Stridssystemets RNG bestämdes vara moral. Moralen av en flotta sjunker så länge den inte är stationerad på en egen planet. På en allierad planet ökar moralen sakta (snabbt/direkt på hemplaneten). Moralen modifierar en flottas effektivitet i strid.

De visuella koncepten godkändes av alla närvarande. Bestämde att använda animationer/klipp istället för modeller som flyttas/roteras/skalas i spelet, på de platser där en "inzoomning" sker. Detta för att man har mer kontroll över en animation och kan göra den snyggare och med mer variation. Eftersom inget interagerar direkt med modellerna finns det ingen nackdel med att inte ha modeller i denna del.

Arbetsuppgifterna denna vecka är följande:

* Kamera – Andreas
* Förflyttning - David och Joanna
* Stridssystem, fortsättning - Simon