**Ant Infos**

Blattläuse / Schmierläuse produzieren Honigtau

(Ameisen können Schmierläuse tragen und an bestimmte stellen der Blütendolgen platzieren [Schmerläuse sind domestiziert])

Hartz desinfiziert (heilt) Ameisen

Pilzkultur innerhalb des Ameisenbaus (+Belüftungsschächte)

Abfalldepos

**Notizen**

**MINIMAL SCOPE**

Ressourcen: Nahrung & Baumaterial

* Nahrung
  + Wird benötigt um neue Einheiten zu produzieren
  + Wird für Einheitenupgrades benötigt
* Baumaterial
  + Wird für (Einheiten-)Upgrades benötigt

Einheitentypen: Späher, Sammler, Kämpfer

* Einheitentypen können im Ameisenbau produziert werden
* Späher
  + Können direkt befehligt werden
  + Können Wegpunkte für Sammler und Kämpfer einrichten
  + Können Sammelpunkte setzen
    - Sammelpunkte können sowohl auf Ressourcen als auch auf leere Bereiche gesetzt werden
* Sammler
  + Folgen Wegpunkten um Ressourcen ein zu sammeln
  + Folgen Wegpunkten um Ressourcen zurück zum Ameisenbau zu bringen
* Kämpfer
  + Folgen Wegpunkten um Sammelpunkte zu erreichen
    - Greifen gegnerische Einheiten in nähe der Sammelpunkte an

**Referenzen**

* Sim Ant
* Empire of the Ants
* Anthill (Ipad)

**NOTIZEN**

* Wegpunkte Verschieben
* Neue Wegpunkte setzen
* Geschwindigkeit erhöhen, Pausieren, etc.
* Erdbeben als katastrophe lässt Tannenzapfen von Bäumen fallen
* Wegpunkte zerstörbar
* Maximale Reichweite für Generäle/Kämpfer (abhängig vom nächsten Waypoint)
* Generalidee verwerfen und stattdessen direkte Kämpfergruppen Erstellung (selbes Prinzip aber mit weniger Komplikationen)
* Reliquien einsammeln um neue Upgrades freizuschalten / als Währung für neue Upgrades
* Für gegnerische Einheiten ein Template in Unity verwenden um Lebenspunkte, Angriffsschaden etc direkt bestimmen zu können
* Template in Unity für Ressourcenquellen
* Einheitentypen Archetypen zuweisen
* Generales Gameplay: Fokus auf Einheiten verschieben und Sicherung der Ressourcenwege
* Schattenverhältnis beschreiben (wann cast shadow [soft/hard, etc.])
* Upgrade für Wegpunkte: Explodieren nachdem sie zerstört wurden
* Rückzugsknopf für kampfgruppen erneut drücken um die gruppe zu “reformieren” und wieder befehlsgewalt über sie zu haben
* man benötigt wegpunkte ZU einer ressourcenquellen und von dor an wegpunkte ZURÜCK zur base oder offset für Sammler
* upgrades für sammler ? (global oder für einzelne ressourcenquellen)
* Größe des GUI unter “Game User Interface” festlegen (20~%)
* Regler im GUI snappt in jede stufe
* clutter (dota 2 blumen etc.)
* <http://interlopergame.com/>
* Aktives Kampfsystem:
  + Verteidigungspunkte auf Boden
  + Je näher Gegner am Verteidigungspunkt desto höhere Priorität
  + Verteidigungspunkt auf Gegner
  + Gegnertyp wird priorisiert
* Marcel steam ID für kevin (progger)
* außenwand wie in dotka

<https://userstyles.org/styles/browse/wikia>

http://community.wikia.com/wiki/Help:Theme\_designer