**Wegpunkt System**

**Reihenfolge der Spieler- und Einheitenaktionen:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Spieleraktion** | **Einheitenaktion** |
| **1** | Späher Selektieren  (linker mouse button) | / |
| **2** | Späher Wegpunkt/Wegpunkte vergeben  (rechter mouse button) | Späher bewegt sich in einer geraden Linie von seinem Ausgangsort zum ersten Wegpunkt. Von dort bewegt er sich in einer geraden Linie zum zweiten Wegpunkt, dann zum dritten, usw.   * Erkennt der Späher auf dem Weg ein Hindernis, werden alle folgenden Wegpunkte entfernt und der Späher wartet 10 Sekunden auf neue Anweisungen bevor er zum Ameisenbau zurück kehrt. * Wenn der Späher am letzten Wegpunkt angekommen ist, wartet er dort 10 Sekunden auf neue Anweisungen. Falls nach den 10 Sekunden keine neuen Anweisungen erfolgten, kehrt er zurück zum Ameisenbau. |
| **3** | Sammelstelle für Sammler einrichten  (rechten mouse button auf Ressourcenvorkommen gedrückt halten und über drop-down menu “Abbauen” auswählen)  oder  Sammelpunkt für Kämpfer einrichten  (rechten mouse button auf Boden gedrückt halten und über drop-down menu “Verteidigen” auswählen) | Späher bewegt sich gegen die Sammelstelle und kehrt dann über die alten, schon vergebenen Wegpunkte, zurück zum Ameisenbau. Dort angekommen wird die Wegmarkierung für die Vergabe von Sammlern freigegeben und der Späher fängt an die Route zu patroullieren.  oder  Späher bewegt sich auf die Sammelpunkt und kehrt dann über die alten, schon vergebenen Wegpunkte, zurück zum Ameisenbau. Dort angekommen wird die Wegmarkierung für die Vergabe von Kämpfern freigegeben und der Späher fängt an die Route zu patroullieren. |
| **4** | “Erspähte” Ressourcenquelle mit linkem mouse button auswählen und im UI die Anzahl der zuständigen Sammler auswählen  oder  Sammelpunkt mit linkem mouse button auswählen und im UI die anzahl der zuständigen Kämpfer auswählen | Anzahl der ausgewählten Sammler bewegt sich über die Wegpunkte zum Ressourcenvorkommen und sammelt dort Ressourcen. Nachdem ein Sammler voll beladen ist, kehrt er über die Wegpunkte zurück zum Ameisenbau und die Aktion wiederholt sich.  oder  Anzahl der ausgewählten Kämpfer bewegt sich über die Wegpunkte zum Sammelpunkt. Dort angekommen wird der Sammelpunktbereich gegen feindliche Einheiten verteidigt. Die Kämpfer bleiben im Bereich des Sammelpunktes. |
| **5** | Gesetzte Wegpunkte können nach bedarf verschoben, neue Wegpunkte gesetzt oder das komplette Wegpunktsystem gelöscht werden  (“Ameisenstraße” mit linkem mouse button selektieren mit rechtsklick auf die Straße neue Wegpunkte erstellen, mit linker Maustaste einzelne Wegpunkte selektieren und mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Das gesamte Wegpunktsystem kann mit der Enternen-Taste gelöscht werden) | Neu gesetztes Wegpunktsystem wird von patroullierendem Späher abgelaufen.   * Falls Hindernis erkannt wird kehrt der Späher zum alten Wegpunktsystem zurück. * Falls neu gesetztes Wegpunktsystem keine Hindernisse beinhaltet wird dieses für die Sammler freigegeben und fortan verwendet. Das alte Wegpunktsystem wird gelöscht. * Wird das Wegpunktsystem gelöscht, bewegen sich alle Sammler, Späher und Kämpfer, die dem Wegpunktsystem zugewiesen waren, zurück zum Ameisenbau. |