03.12.2019

**Bisheriger Stand** (sind keine Ganze Runde durchgegangen)**:**

* Timo: Input. Noch nicht eingebaut weil Startszene fehlt
* Leo: Feld gezeichnet, Beispiel Szene, Teilansicht, vier Stufen beim Wachstum
  + Hagel, Blitz, vier Himmel
  + Schiff für Intro Szene
  + Erst einmal schwarz/weiß einscannen und hochladen
  + Später: Wichtiges farbig
  + Bauern sind farbig, Test schwarz/weiß
* Simon: Ideenentwicklung für das Intro (Text/Skizze)

**Ansicht:**

* Szenen
* Ähnlich wie beim Total War Spiel
* Karte managen mit allen Personen/Feldern
* Menschen (sichtbare Bauern) mit Sprechblase
  + Sprechblase mit Symbole/Beschreibung vom Feld/Zustand
* In der UI bestimmtes Feld anpassen
* Kartenansicht. Mit der Maus drüber hovern, Feld wird größer
* Wetterbedingungen, Wachstumsrate mit Buttons beeinflussen
* Isometrische Karte ?
* Wir brauchen keine Straßen
* Brunnen oder Lagerfeuer

**Eine oder mehr Szenen?**

* 2D Hintergrund
* Raycast für Maus
* Spielermodel getroffen 🡪 keine neue Szene, sondern in der selben
* Eine Szene für das Feld, wird anders geladen
* Animation auf einer Fläche

**Ansicht:**

* Kamerabewegung mit Pfeiltasten/Maus
* Bauern in verschiedenen Farben
* Gleiche Variante heißt gleiche Farbe
* Bauern die zusammenarbeiten, sollten zusammen rum laufen
  + Treffen sich z.B. 1x Jahr auf einer Weihnachtsfeier, dort Gruppierungen
* Ladezeit zwischen zwei Jahren mit Bildern füllen (vom Wachstum der Felder)
* Sprechblasen als Glaskugeln
  + Echtzeitvariante
* Karte mit Top-Down View aber Bauern sind aufgestellt
* Aus der Sicht von einem Gott Entscheidungen treffen

**Für das nächste Treffen, 10.12.2019:**

* **Alex**: Bauern die durch die Gegend laufen auf einer Karte
  + Gruppierungen
  + Wer gehört zu wem
  + Anklicken für die Felder Detail-Ansicht
  + Feste Bauernhöfe auf einer Karte
  + Circle Collider für Bauern. Sie können sich nicht überlappen
* **Timo**: wenn User nicht selber die Bauern auswählen möchte: zufällige Zuweisung der Bauern die kooperieren
  + User kann selber entscheiden welche Bauern kooperieren
    - Per Klick
* **Simon**: Geschichte umschreiben
  + Intro überlegen
  + Zusammenfassung der Geschichte für das Paper
* **Cynthia**: Hauptszene!!
  + fester Punkt für Bauern als Game Objekt
  + Bauern die rumlaufen (Alex)
  + Karte mit Bauernhöfe/Territorien
  + Beim Draufklicken auf die Bauern soll man ein Feld sehen. Soll wieder schließbar sein
  + Anzeige der Ernte/Wachstum
    - Auf dem Feld kann man möglicherweise das Wetter beeinflussen
  + End Szene: Neu Spielen oder aufhören?
  + Eine Ecke frei lassen
  + Zwischendurch KEINE Kooperation
* **Leo**: Zeichnen der Assets
  + Sprites für Start und Ende Szene
  + Einheitliche Buttons
  + Passenden Fond und Farbe
* **Sarah**: Hilfestellung
  + Graphen und Sternansicht
* **Chrysa**: Paper, Gliederung weiter ausarbeiten