

MOAM - Feature #116

Bei der Auswahl der Fertigkeiten muss der Figurentyp mehrmals eingegeben werden.

08.06.2013 11:41 - Jörg Prahler

Status:	Erledigt	Start date:	
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	Jörg Prahler	% Done:	100%
Category:		Estimated time:	0.00 hour
Target version:	0.3.2		
Description			
Ich habe eben für meine Figur Fertigkeiten eingegeben. Dabei wunderte ich mich, dass ich den Figurentyp noch einmal eingeben musste. Die Information steht ja bereits im Datenblatt. Hier wäre eine feste Verknüpfung sinnvoll. Beim Navigieren auf der Seite und dem Nutzen des "rückgängig" - Pfeils flog dann wiederholt die Angabe des Figurentyps erneut raus, ohne dass dies großartig auffallen würde. Sollten die EPs und GFPs auf diesem Wege berechnet werden, besteht fortwährend die Gefahr, dass Spezialfertigkeiten falsch abgerechnet würden.			
Related issues:			
Related to MOAM - Fehler #89: Aktives Charakterblatt nach "Zurück" aus Detail...		Erledigt	
Related to MOAM - Feature #138: Vorwählen "Grundfertigkeit für..."		Erledigt	

History

#1 - 08.06.2013 12:08 - C. Biggles

- Status changed from Neu to Feedback
- Assignee set to Jörg Prahler

Jörg Prahler schrieb:

Ich habe eben für meine Figur Fertigkeiten eingegeben. Dabei wunderte ich mich, dass ich den Figurentyp noch einmal eingeben musste. Die Information steht ja bereits im Datenblatt. Hier wäre eine feste Verknüpfung sinnvoll.

Du meinst in der Selectbox "Grundfähigkeit für"? Ich hatte in einer früheren Implementierung diesen Filter auf den Typ der aktuellen Figur gesetzt und dann von meinen Spielern das Feedback bekommen, dass sie diese Voreinstellung mehr stört, als dass sie ihnen nützt.

Möglicherweise ist es sinnvoller, statt einer Selectbox mit allen Figurentypen nur eine Checkbox anzubieten, also in der Art "nur Grundfähigkeiten [Typ der aktuellen Figur] (ja/nein)". Ob diese per Default aktiviert oder deaktiviert sein soll, wäre dann eine weitere denkbare Option für die Nutzerpräferenzen.

Jörg Prahler schrieb:

Beim Navigieren auf der Seite und dem Nutzen des "rückgängig" - Pfeils flog dann wiederholt die Angabe des Figurentyps erneut raus, ohne dass dies großartig auffallen würde.

Der leidige "Zurück"-Button (siehe auch [#89](#)). Aktuell geht der in der Browser-Historie einfach eins zurück und vergisst dabei eventuell vorher gesetzte Filter. Dafür muss ich mir noch was Besseres einfallen lassen.

Jörg Prahler schrieb:

Sollten die EPs und GFPs auf diesem Wege berechnet werden, besteht fortwährend die Gefahr, dass Spezialfertigkeiten falsch abgerechnet würden.

Nein, es besteht keine Kopplung von "Fähigkeiten hinzufügen" zum Lernen und der Berechnung von EPs und GFPs. Dies erfolgt im Reiter "Erfahrung" und ist auch dort aktuell noch nicht an irgendwelche Lernschemata gekoppelt - zum Glück, denn hier ändert sich ja vermutlich einiges in M5.

#2 - 08.06.2013 12:51 - Jörg Prahler

C. Biggles schrieb:

Jörg Prahler schrieb:

Ich habe eben für meine Figur Fertigkeiten eingegeben. Dabei wunderte ich mich, dass ich den Figurentyp noch einmal eingeben musste. Die Information steht ja bereits im Datenblatt. Hier wäre eine feste Verknüpfung sinnvoll.

Du meinst in der Selectbox "Grundfähigkeit für"? Ich hatte in einer früheren Implementierung diesen Filter auf den Typ der aktuellen Figur gesetzt und dann von meinen Spielern das Feedback bekommen, dass sie diese Voreinstellung mehr stört, als dass sie ihnen nützt.

Möglicherweise ist es sinnvoller, statt einer Selectbox mit allen Figurentypen nur eine Checkbox anzubieten, also in der Art "nur Grundfähigkeiten [Typ der aktuellen Figur] (ja/nein)". Ob diese per Default aktiviert oder deaktiviert sein soll, wäre dann eine weitere denkbare Option für die Nutzerpräferenzen.

Jörg Prahler schrieb:

Beim Navigieren auf der Seite und dem Nutzen des "rückgängig" - Pfeils flog dann wiederholt die Angabe des Figurentyps erneut raus, ohne dass dies großartig auffallen würde.

Der leidige "Zurück"-Button (siehe auch [#89](#)). Aktuell geht der in der Browser-Historie einfach eins zurück und vergisst dabei eventuell vorher gesetzte Filter. Dafür muss ich mir noch was Besseres einfallen lassen.

Jörg Prahler schrieb:

Sollten die EPs und GFPs auf diesem Wege berechnet werden, besteht fortwährend die Gefahr, dass Spezialfertigkeiten falsch abgerechnet würden.

Nein, es besteht keine Kopplung von "Fähigkeiten hinzufügen" zum Lernen und der Berechnung von EPs und GFPs. Dies erfolgt im Reiter "Erfahrung" und ist auch dort aktuell noch nicht an irgendeine Lernschemata gekoppelt - zum Glück, denn hier ändert sich ja vermutlich einiges in M5.

Dann ist mir ehrlich gesagt der Sinn dieser Funktion unklar. Wozu soll ich nach Belieben Fertigkeiten für eine Spielfigur hinzufügen, wenn die begrenzten Ressourcen an Lernpunkten und Erfahrungspunkten nicht abgerechnet werden? Auch der Nutzen eines "frei" erstellten NPCs ist beschränkt, wenn ich nachher nicht weiß, welchen Grad er hat.

Was soll man auf der Seite tun können und wozu nützt mir das?

#3 - 08.06.2013 13:26 - C. Biggles

Ich zitiere mal aus der Motivation für MOAM:

MOAM soll nicht die Regelwerke ersetzen oder gar alles automatisieren, sondern als Ergänzung für alle diejenigen Rollenspieler hilfreich sein, die "Pen&Paper" um "Touch&Tablet" erweitern möchten.

Eine Verwendung von MOAM ohne Regelwerke ist ganz ausdrücklich nicht Ziel der Anwendung.

Die Berücksichtigung der knappen Ressourcen ist **noch** nicht implementiert, ich wollte möglichst wenig Arbeit für den Papierkorb machen, wenn M5 die bisherigen M4-Mechanismen über den Haufen wirft, was ja auch offensichtlich der Fall sein wird.

Auf der anderen Seite soll MOAM dem Nutzer möglichst viel Flexibilität geben, um auch bereits bestehende hochgradige Spielfiguren einfach eingeben zu können. Siehe auch [#78](#) und [#94](#).

#4 - 12.06.2013 00:27 - Markus Kässbohrer

Jörg Prahler schrieb:

was soll man dann auf der Seite tun...

... die Fertigkeiten aus Lernschema, Beruf, allgemeine und ungewöhnliche eingeben. Muß man halt gegenwärtig das Regelbuch daneben liegen haben.

Es stimmt schon, für das neu Erschaffen von M4-Figuren ist MOAM damit gegenwärtig (!) weniger gut als meine Excel-Datei - bei der ich übrigens auch die Lernschemas nicht umgesetzt habe, weil zu viel Arbeit (MOAM sieht aber jetzt schon schöner aus, und wenn die M5-Regeln umgesetzt sind, wird's definitiv besser werden).

#5 - 12.06.2013 15:48 - C. Biggles

- Status changed from Feedback to Gelöst

#6 - 12.06.2013 15:48 - C. Biggles

- Target version set to 0.3.2

#7 - 12.06.2013 15:56 - C. Biggles

- % Done changed from 0 to 100

#8 - 20.06.2013 14:42 - C. Biggles

- Status changed from Gelöst to Erledigt