

MOAM - Feature #196

Bildschirm "Kampf"

25.08.2013 18:39 - Markus Kässbohrer

Status: Neu	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description	
<p>Vor kurzem habe ich mir den Bildschirm "Kampf" unter dem Gesichtspunkt angesehen "wenn ich jetzt am Spieltisch säße und der SL sagt, "hau zu" oder "wehr 23 ab"". Da ist noch Potenzial.</p> <p>Teil des Problems ist, daß Figuren reichlich flexibel sein können. Eine Figur, die Anderthalbhänder und Großer Schild beherrscht, kann z.B. zweihändig (mit -2 auf Abwehr und höherem Schaden), einhändig mit Schild, einhändig mit z.B. einer Tasche mit Gold in der Hand usw. kämpfen. Dann noch verschiedene Waffen, welche die wie Lanze oder Stoßspeer in verschiedener Weise eingesetzt werden können, usw. Alles das, und wir wollen trotzdem im Kampf ein-Klick Schlag und Abwehr...</p> <p>Von daher die beiliegenden Skizzen.</p> <p>Oberste Skizze: Bildschirm "Kampf". Mitte links - LP/AP wie bisher. Unten Leiste der Klick-Schaltflächen: Angriff, Abwehr, Treffer, Rüstung. Das ist eingestandenermaßen ein bißchen inkongruent ("Rüstung" ist "Setup", die anderen sind "Aktionen"), aber man muß den Platz nutzen, wo man ihn findet.</p> <p>Angriff würfelt einen Angriff. Abwehr würfelt eine Abwehr. Treffer fängt einen Treffer ein. Rüstung erlaubt es, die Rüstung zu definieren.</p> <p>Mitte rechts: horizontal zu blätternde Kampfweisen (letztes Blatt = "neue Kampfweise"). Eine Kampfweise: was ist in der rechten Hand, was ist in der linken Hand, welche Besonderheiten gelten. Z.B. halt re: 1.5H, li Schild, Bes keine. Oder re 1.5H, li 1.5H, Bes nicht zweihändig. Auf diese Weise bekommen wir einen definierten Zustand, damit wir genau das würfeln können, was der tatsächliche Zustand ist.</p> <p>Rüstung: Körperteile erfassen, die für den Unterschied PR/VR und für diveres kritische Treffer relevant sind. Ich hoffe, die Liste ist vollständig. Treffer: die Doppelpfeile sollen jeweils eine Auswahlliste andeuten.</p> <p>Unten, die "Steiger-Ansicht" ist eigentlich ein separates Thema (wir sollten allgemein die Anwendung am Spieltisch und das Steigern voneinander trennen). Das Steigern wird ja sowieso noch anders. Wichtig ist mir, daß man dort auch nach GFP der nächsten Schritte sortieren kann, d.h. z.B. daß ich da sehen könnte, wenn mein billigster nächster Schritt in einer Grundfertigkeit jetzt 100 wären, daß davor die Möglichkeit erscheint, z.B. für 60 neu Springen zu lernen. Am besten ist aber wahrscheinlich, das Problem "Verdichten von seitenlanger Fertigkeitenliste auf übersichtliche Lernentscheidung" durch eine "Vormerkliste" zu lösen.</p> <p>Ist aber vom Thema "Kampf" erst mal unabhängig. Da geht halt vor allem darum, die Standardvorgänge dort möglichst direkt und "spieltischverwertbar" abzuwickeln. Helfen diese Gedanken?</p>	

History

#1 - 26.08.2013 11:02 - C. Biggles

Erst mal vielen Dank, dass Du Dich so intensiv damit auseinander setzt.

Deine Vorschläge werde ich mir in Ruhe anschauen und auch mit meiner Spielgruppe diskutieren.

Meinem ersten Eindruck nach sind es recht umfangreiche Änderungswünsche und mich würde natürlich interessieren, wie andere Spieler das sehen, bevor hier viel Aufwand einfließt.

Z.B. ist es in unserer Spielgruppe nicht üblich "wehr 23 ab" anzusagen, sondern: "Eine Abwehr bitte". Der Spieler würfelt dann die Abwehr und der Spielleiter sagt an, ob es erfolgreich war oder nicht und welche Konsequenzen es mit sich bringt.

#2 - 26.08.2013 19:54 - Markus Kässbohrer

Klar - aber auch in Eurer Spielrunde möchte der Spieler auf möglichst wenig Knöpfe drücken müssen, um dem SL sagen zu können, mit wieviel er abgewehrt hat.

Wenn eine Runde entsprechend vernetzt ist, könnten SL-MOAM und Spieler-MOAM entsprechende Daten austauschen...

#3 - 26.08.2013 21:19 - C. Biggles

Markus Kässbohrer schrieb:

Klar - aber auch in Eurer Spielrunde möchte der Spieler auf möglichst wenig Knöpfe drücken müssen, um dem SL sagen zu können, mit wieviel er abgewehrt hat.

Genau bei dem Beispiel sehe ich momentan noch keinen Gewinn bei Deinem Vorschlag.

Aktuell aktiviere ich eine Abwehrwaffe (sofern getragen und gegen den Angriff einsetzbar) und dann auf den Button "Abwehr". Weniger Klicks werden es nicht, oder?

Aber wie gesagt, ich schau mir das noch mal im Detail an.

#4 - 05.08.2015 11:46 - C. Biggles

- *Target version set to 34*

#5 - 27.02.2019 09:46 - C. Biggles

- *Target version deleted (34)*

Files

2013 08 MOAM Kampf.pdf	1.34 MB	25.08.2013	Markus Kässbohrer
------------------------	---------	------------	-------------------