

## MOAM - Fehler #529

### Distanzwaffen im Nahkampf: Spezialisierungsbonus

12.07.2016 10:38 - C S

<b>Status:</b> Erledigt	<b>Start date:</b>
<b>Priority:</b> Normal	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 100%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b> 1.3.2	<b>Browser-Version:</b>
<b>Endgerät:</b>	<b>Betriebssystem:</b>
<b>Endgerät-Typ:</b>	<b>Betriebssystem-Versi</b>
<b>Browser:</b>	<b>on:</b>
<b>Description</b> Grundlagen waren eine NSC der nur *Wurfmesser, Parierwaffen und WaLoKa hat. (*Spezialisierung) Dabei fiel mir ein komischer Erfolgswert für Wurfmesser - stechend auf. Später bei der Rekonstruktion des NSC's** ist mir noch ein weiterer bei Parierdolch aufgefallen. **(MOAM >> Figur: Test-Fehler-WuMe o. StWa, Spieler: Sosuke) (nur so nebenbei, was ist mit den Fehlermeldungen Nr.521, 522, weil du dazu noch keinen Kommentar geschrieben hast) Mit freundlichen Grüßen Christian	
<b>Related issues:</b> Related to MOAM - Fehler #533: Distanzwaffen im Nahkampf: Voraussetzungen <b>Erledigt</b> Related to MOAM - Fehler #519: Distanzwaffen im Nahkampf: Schadenbonus, Reich... <b>Erledigt</b>	

#### History

##### #1 - 12.07.2016 14:42 - C S

Hab noch ein bisschen rumgerätselt und ausprobiert mit den EW+5 und Ew+7 (+5 +2\*).

Ich glaub ich bin grad selber auf die richtige Antwort gekommen, es ist ganz einfach  
„**unvertraute Waffen mit einem Fertigkeitwert+4**“ +1 Geschicklichkeitsbonus = 5 bleibt nur noch der EW+7.

Hm, könnte sein das die \*Spezialisierung fälschlicherweise mit eingerechnet wird?

##### #2 - 19.07.2016 12:26 - C. Biggles

- Target version set to 1.3.2

##### #3 - 19.07.2016 12:31 - C. Biggles

- Subject changed from Nicht nachvollziehbare Erfolgswerte für Wurfmesser-stechend und Parierdolch (erster normaler Angriff, ausgeführt mit der Waffenhand). to Distanzwaffen im Nahkampf: Spezialisierungsbonus

Parierdolch also korrekt.

Ja, das ist die Spezialisierung, wie man bei den aufgeschlüsselten Werten im Reiter Kampf sieht.

-> Umbenennung des Tickets, um Sachverhalt zu verdeutlichen.

**#4 - 19.07.2016 12:40 - C. Biggles**

- Status changed from Neu to In Bearbeitung

**#5 - 19.07.2016 12:40 - C. Biggles**

- Assignee set to C. Biggles

**#6 - 21.07.2016 14:42 - C S**

Hab deine Kommentar leider nicht ganz verstanden, ist es nun von deiner Sicht aus richtig oder falsch, bzw. wird es geändert oder nicht?

Denn so wie es ist wird es bei MOAM-Kampf falsch wiedergegeben.

z.B. NSC-A Spezialisierung Dolch, ist mit seinem Wurfmesser im Nahkampf und sticht damit zu.  
NSC-B Spezialisierung Wurfmesser, ist mit seinem Wurfmesser im Nahkampf und sticht damit zu.

Beide haben Stichwaffen +7. Wer ist nun besser im Nahkampf? (Ich tendiere zu NSC-A)

**#7 - 21.07.2016 15:26 - C. Biggles**

C S schrieb:

Hab deine Kommentar leider nicht ganz verstanden,

Mein Kommentar sollte Folgendes besagen:

- beim Parierdolch liegt also kein fehlerhaftes Verhalten vor.
- der Spezialisierungsbonus je nach Einsatzart der Distanzwaffe ist dagegen aktuell nicht korrekt (es wird derzeit immer der Spezialisierungsbonus der Waffe selbst verwendet, unabhängig von der Einsatzart). Dies ist also der Inhalt dieses Tickets, deshalb habe ich es entsprechend umbenannt.

C S schrieb:

ist es nun von deiner Sicht aus richtig oder falsch, bzw. wird es geändert oder nicht?

Wenn ich etwas nicht fixen will, weil es aus meiner Sicht kein Fehler ist, setze ich das Ticket nicht auf den Status "in Bearbeitung" sondern auf "Feedback" bzw. "abgelehnt".

Die ganze Thematik Distanzwaffen im Nahkampf bedeutet einiges an Aufwand in MOAM, da das ursprünglich nicht vorgesehen war und in der aktuellen Implementierung "dran geflickt" wurde.  
Das rächt sich jetzt, so das ich mich entschlossen habe, das Ganze neu zu implementieren. Deswegen dauert es leider auch etwas länger.

C S schrieb:

(nur so nebenbei, was ist mit den Fehlermeldungen Nr.521, 522, weil du dazu noch keinen Kommentar geschrieben hast)

Weil ich nur bedingt Zeit habe und erst noch prüfen muss, ob ich das reproduzieren kann. Wenn Du mir helfen möchtest, die Übersicht zu behalten, dann bitte keine Cross-Referenzierung auf thematisch nicht verwandte Tickets.

**#8 - 21.07.2016 15:27 - C. Biggles**

- Related to Fehler #533: Distanzwaffen im Nahkampf: Voraussetzungen added

**#9 - 21.07.2016 15:27 - C. Biggles**

- Related to Fehler #519: Distanzwaffen im Nahkampf: Schadenbonus, Reichweiten added

**#10 - 22.07.2016 13:32 - C S**

Hast Recht, ich werde in Zukunft mir mehr Mühe geben und nicht mehr alles völlig kunterbunt und alles auf einmal in ein Ticket packen.

Ok, muss aber auch gestehe das es mir meist an Zeit und Muße fehlt das Problem ordentlich gegliedert dazustellen.

Ich finde MOAM und somit deine Arbeit echt toll, danke weiter so ;)

**#11 - 09.08.2016 17:21 - C. Biggles**

- % Done changed from 0 to 50

**#12 - 19.01.2017 11:18 - C. Biggles**

- % Done changed from 50 to 100

**#13 - 09.08.2017 00:16 - C. Biggles**

- Status changed from In Bearbeitung to Gelöst

**#14 - 09.08.2017 00:20 - C. Biggles**

- Assignee changed from C. Biggles to C S

**#15 - 14.08.2017 21:35 - C. Biggles**

- Assignee deleted (C S)

**#16 - 14.08.2017 21:35 - C. Biggles**

- Status changed from Gelöst to Erledigt

**Files**

---

Wurfmesser - stechend.jpg	83.7 KB	12.07.2016	C S
---------------------------	---------	------------	-----