

MOAM - Feature #618

Abenteuerhistorie in Kampagnen

21.05.2018 21:10 - Le Frique

Status:	Feedback	Start date:	
Priority:	Niedrig	Due date:	
Assignee:	Le Frique	% Done:	0%
Category:		Estimated time:	0.00 hour
Target version:			
Description			
Hallo.			
Besteht die Möglichkeit die gespielten Abenteuer in einer Kampagne in einer Art Historie zu speichern um evtl. verteilte Beute etc. später noch nachvollziehen zu können?			
Eine Option, um Abenteuer dann evtl. auch interessierten Spielern zugänglich zu machen wäre auch denkbar & schön.			
Gruß.			

History

#1 - 25.08.2018 14:06 - C. Biggles

- Status changed from Neu to Feedback

- Assignee set to Le Frique

- Priority changed from Normal to Niedrig

Das kann doch einfach in den Notizen der Kampagne festgehalten werden, oder erwartest Du weitere Funktionalität von einer solchen Historie?

Eine Option, um Abenteuer dann evtl. auch interessierten Spielern zugänglich zu machen wäre auch denkbar & schön.

Das kollidiert mit dem Shop-System. Abenteuer sollen außer für ihre Autoren nur für Käufer zugänglich sein.

#2 - 26.08.2018 18:32 - Le Frique

C. Biggles schrieb:

Das kann doch einfach in den Notizen der Kampagne festgehalten werden, oder erwartest Du weitere Funktionalität von einer solchen Historie?

Daran hatte ich ehrlich gesagt noch nicht gedacht...Danke für den Tipp :) Werd ich erstmal so machen, evtl. ist das Feature ja dennoch irgendwann umsetzbar, hat auch nicht so eine hohe Prio mit dem genannten Workaround & sowieso vorhandener eigener Doku. Eben Nice to have ;) . Hier noch meine Gedanken dazu.

An Funktionalität dachte ich an sowas wie die Lernhistorie mit folgenden Punkten: Dokumentation von Abenteuername, Spielzeit (aus Uhr oben rechts), gespielte Sessions mit Datum, verteilte Beute & EP (ggf. mit nachträglicher Transfermöglichkeit von Beute in Gruppe) und teilgenommenen SC, ggf. noch Bewertung.

Umsetzung über einen Button Abenteuerhistorie und sich öffnenden Fenster wie bei der Lernhistorie. Dort Auflistung der gespielten Abenteuer und mit Drop-Down-Menü für oben genannte Punkte zur besseren Übersichtlichkeit.

Eine Option, um Abenteuer dann evtl. auch interessierten Spielern zugänglich zu machen wäre auch denkbar & schön.

Das kollidiert mit dem Shop-System. Abenteuer sollen außer für ihre Autoren nur für Käufer zugänglich sein.

Ok. Dann muss ich ggf. bei Interesse die Printversion zur Verfügung stellen, kein Thema. Danke für die Info.

Ich hab den Gedanken auch nochmal weiter gesponnen: gäbe es die Möglichkeit von Co-Autoren, bspw. zur gemeinsamen Ausarbeitung eines Abenteuers?

Danke nochmal für die tolle Arbeit & Grüße.