

MOAM - Feature #649

NPC Datenbank

17.11.2018 08:27 - Peter Schmidt

Status:	Abgewiesen	Beginn:	
Priorität:	Normal	Abgabedatum:	
Zugewiesen an:		% erledigt:	0%
Kategorie:		Geschätzter Aufwand:	0.00 Stunde
Zielversion:			
Beschreibung			
NPCs abspeichern ähnlich wie Spielerfiguren, um auf sie in verschiedenen Abenteuern zu zugreifen. bzw. in der community auszutauschen			
Zugehörige Tickets:			
Beziehung mit MOAM - Feature #647: Klonen von NPCs			Abgewiesen
Beziehung mit MOAM - Feature #646: NPC Darstellung im Kampagnenmodus			Neu
Beziehung mit MOAM - Feature #467: NPC-Gruppen LP/AP-Verwaltung, komplexere NPCs			Neu
Beziehung mit MOAM - Feature #626: Spielfiguren gruppieren			Neu
Beziehung mit MOAM - Feature #616: Charaktermanagement			Neu

Historie

#1 - 17.11.2018 08:29 - Peter Schmidt

kein fehler --> Feature request

#2 - 18.11.2018 11:50 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #647: Klonen von NPCs wurde hinzugefügt

#3 - 18.11.2018 11:50 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #646: NPC Darstellung im Kampagnenmodus wurde hinzugefügt

#4 - 18.11.2018 11:58 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #467: NPC-Gruppen LP/AP-Verwaltung, komplexere NPCs wurde hinzugefügt

#5 - 18.11.2018 11:59 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #626: Spielfiguren gruppieren wurde hinzugefügt

#6 - 18.11.2018 11:59 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #616: Charaktermanagement wurde hinzugefügt

#7 - 18.11.2018 12:00 - C. Biggles

- Tracker wurde von Fehler zu Feature geändert

- Status wurde von Neu zu Feedback geändert

- Zugewiesen an wurde auf Peter Schmidt gesetzt

Ich kommentiere hier mal stellvertretend für die ganzen NPC Feature Requests.

Die **generischen NPCs** sind als "vom Abreißblock" konzipiert, um mal schnell ein paar Wölfe, Banditen, Stadtwachen, ... generieren zu können. **Generische NPCs** haben deswegen absichtlich nur einen kleinen Bruchteil der Features von Spielfiguren.

Wenn man mehr Features für bestimmte NPCs braucht, kann man vollständige Spielfiguren mit dem gesamten Featureset einem Abenteurer und/oder einer Kampagne zuordnen.

#8 - 18.11.2018 13:17 - Peter Schmidt

C. Biggles schrieb:

Ich kommentiere hier mal stellvertretend für die ganzen NPC Feature Requests.

Die **generischen NPCs** sind als "vom Abreißblock" konzipiert, um mal schnell ein paar Wölfe, Banditen, Stadtwachen, ... generieren zu können. **Generische NPCs** haben deswegen absichtlich nur einen kleinen Bruchteil der Features von Spielfiguren.

Wenn man mehr Features für bestimmte NPCs braucht, kann man vollständige Spielfiguren mit deren gesamten Featureset einem Abenteuer und/oder einer Kampagne zuordnen.

OK, Danke fürs Feedback

#9 - 18.11.2018 22:43 - C. Biggles

- Status wurde von *Feedback* zu *Abgewiesen geändert*

- *Zugewiesen an Peter Schmidt* wurde gelöscht