

MOAM - Feature #701

Berechtigungskonzept Gruppen und Kampagnen

19.04.2020 23:56 - C. Biggles

Status: Neu	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description	
<p>Hallo @Biggles,</p> <p>könnte man bei Moam eine Funktion einführen, bei der nur der SL, nicht aber die Mitspieler Zugriff auf die Figuren haben? Das gilt sowohl für Kampagnen, wie auch für Gruppen. In beiden Fällen haben auch die Mitspieler Möglichkeit, mindestens die gesamten Werte des aktuell gespielten Charakters und (wenn man in einer gemeinsamen Gruppe ist) teilweise sogar alle Charaktere der Mitspieler mitsamt aller Werte einzusehen, auch wenn die alle auf privat gestellt sind. Dafür sehe ich keine Notwendigkeit (reicht ja, wenn der SL darauf Zugriff hat) und macht manchmal etwas die Spannung kaputt, was sich hinter einem Charakter verbirgt. Von anderen Nutzern habe ich ähnliches Feedback bekommen.</p> <p>Mfg Yon</p>	

History

#1 - 20.04.2020 23:04 - C. Biggles

- Kampagnen sind ein Konzept, Spielfiguren in einem Abenteuer/Szenario einem Spielleiter zuzuordnen.
- Gruppen sind ein Konzept, Spieler untereinander zu vernetzen.

Kampagnen

Ein Spieler soll für seine eigenen Figuren entscheiden können, ob er sie einem Spielleiter freigeben möchte, z.B. durch angenommene Einladung zu einer Kampagne, Verlassen der Kampagne nimmt die Freigabe dann wieder weg.

Somit wäre mein aktueller Lösungsansatz, dass eine Zugehörigkeit einer Figur zu einer Kampagne genau diese eine Figur nur für deren Spielleiter freigibt - das schließt teilweise Schreibberechtigung des SL auf die Figur wie bisher mit ein - und nicht für die anderen Spieler der Kampagne. Falls letzteres gewünscht wird, können wie bisher Gruppen verwendet werden.

Der Einladungsprozess zu Kampagnen und die Auswahl der für die Kampagne freizugebenden Figur durch den eingeladenen Spieler muss dafür ebenfalls noch konzipiert werden.

Gruppen

Bei Gruppen wird darüber hinaus gefordert, dass nicht alle Gruppenmitglieder automatisch alle Figuren aller anderen Mitglieder zu sehen bekommen.

Das ließe sich durch ein Refactoring des bisher booleschen Attributs `private = true|false` auf einen ternären Wert `private = public|private|secret` realisieren, wobei Spielfiguren mit dem Attribut `private=secret` nur vom Spieler selbst gesehen werden können (oder vom SL, sofern sie diesem explizit in einer Kampagne freigegeben wurden, s.o).