

MOAM - Feature #717

komfortablere Zeitangabe bei Effekten

13.09.2020 18:21 - Jürgen Stoll

Status: Neu	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description Die zeitliche Angabe von auf der Figur liegenden Effekten ist ja auf 1 Runde als Basiseinheit gestellt. Das mag für eine interne Verrechnung im System sehr sinnvoll sein. Bei der Angabe und Anzeige der Effekte hingegen ist es unschön. Beispiel: Eine Figur hat ein gebrochenes Bein. Dauer 2W6+7 Tage. Nehmen wir mal an, es wird 1 & 2 gewürfelt. Also 10 Tage. Das ergibt $10 \times 24 \times 60 \times 10 = 144000$ Runden, die es bei Anlegen des Effektes einzutragen gibt. Dann geht das Spiel weiter. (Wir gehen der Einfachheit halber davon aus, dass der Spielleiter die vergangene Zeit abzieht.) Und man möchte auf einen Blick sehen, wieviele Tage noch der Charakter mit gebrochenem Bein durch die Gegend humpeln muss. Da steht dann eine Zahl z.B. 98765. Die muss man sich erst mal mühsam zurück auf Tage umrechnen. Das ist zu umständlich. Ein Computer sollte die Spielbarkeit eines Systems vereinfachen und verschlanken. Moam wirkt hier kontraproduktiv. Mit dem Ergebnis, dass dieses tolle Feature kaum Leute nutzen. Lösung: Eingabe und Anzeige der Effektdauer mit auswählbaren Formaten (Tag, Stunde, Minute, Runde).	