

MOAM - Fehler #156

Überleben Heimat

15.06.2013 14:42 - Markus Kässbohrer

Status:	Abgewiesen	Start date:	
Priority:	Niedrig	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:		Estimated time:	0.00 hour
Target version:		Browser-Version:	
Endgerät:		Betriebssystem:	
Endgerät-Typ:		Betriebssystem-Versi on:	
Browser:			
Description			
Der Vorteil, diese Kategorie zusätzlich zu den anderen zu haben, ist klar (dann stimmt das immer in den Ungelernten). Wie geht das dann, wenn ich das lernen will? Ich wähle z.B. Überleben Wald und das Überleben Heimat bleibt stehen...			

History

#1 - 15.06.2013 15:50 - C. Biggles

- Status changed from Neu to Feedback

Tja, kann ja durchaus das gewünschte Verhalten sein, wenn "Heimat" zum Beispiel "Wald" ist und "Überleben:Wüste" gelernt wird.

Um das bei den ungelernten richtig zu entfernen, müsste also pro Spielfigur festgelegt werden, welches Gelände "Heimat" denn darstellt. M.E. viel Aufwand für wenig Nutzen.

#2 - 17.06.2013 20:04 - Markus Kässbohrer

Äh, wenn Heimat "Wald" ist und ich "Wüste" neu lerne, dann bliebe "Wald" (ebenso wie "Heimat") ungelernt stehen. Nur wenn ich "Wald" lernte, dann würde der ungelernete durch den gelernten Eintrag ersetzt (was er bei "Heimat" eben nicht wird).

#3 - 18.06.2013 11:34 - C. Biggles

Ungelernt und entkoppelt von den anderen ist nur "Überleben:Heimat". Das bleibt stehen, wenn man ein anderes "Überleben:Gelände" lernt, unabhängig davon welches Gelände (außer eben "Heimat") gelernt wird.

Wenn für eine Figur "Heimat" z.B. "Wald" ist und die Figur "Überleben:Wald" lernt, stünde bei den ungelernten Fertigkeiten weiterhin "Überleben:Heimat", bei den gelernten Fertigkeiten dagegen "Überleben:Wald". Ich könnte mit diesem Verhalten der Anwendung leben, denn die einzige Art das zu ändern, wäre eben:

Um das bei den ungelernten richtig zu entfernen, müsste also pro Spielfigur festgelegt werden, welches Gelände "Heimat" denn darstellt. M.E. viel Aufwand für wenig Nutzen.

#4 - 21.08.2013 08:45 - C. Biggles

- Status changed from Feedback to Abgewiesen