

MOAM - Feature #467

NPC-Gruppen LP/AP-Verwaltung, komplexere NPCs

04.10.2015 14:00 - Baldor

Status: Neu	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description Beim Anlegen von NPCs sind mir zwei Anregungen für die Organisation der NPC-Verwaltung gekommen, wobei ich als Laie nicht zu beurteilen vermag, ob diese technisch umsetzbar sind: 1. LP/AP-Verwaltung von NPC-Gruppen Ein einziger Archetypus einer Gruppe steht mit den bekannten Kampfwerten neben einer Tabelle der Individuen dieser Gruppe (meistens genannt "1", "2", etc.) mit veränderbaren LP/AP-Werten. Vorteil: Im Gegensatz zur Auflistung aller Gruppenmitglieder mit sich ständig wiederholenden Werten (Wo ist nochmal Söldner "14"...? Scroll...) lässt sich so evtl. besser der Überblick über NPC-Gruppen behalten (LP/AP-Werte) 2. Differenzierung Gruppen-NPCs/Individuelle NPCs Mit einem Drop Down-Menü könnte man evtl. differenzieren, ob der erstellte NPC eine Gruppe oder einen individuellen NPC (dann mit Basiseigenschaften, Fertigkeiten, Zaubern, Kurzausrüstung) darstellen soll. Damit könnte man als SL auch nicht mehr eine Spielfigur erstellen (die dann im Fenster für SpFs zu sehen wäre, obwohl sie keine ist), die dann zum NPC gemacht wird (mit wenig Effekt), sondern würde die individuellen NPCs auch nur noch in der Kampagne sehen und nicht mehr im Spielfiguren-"Lineup". Schöne Grüße. Baldor	
Related issues:	
Related to MOAM - Feature #5: NPC Darstellung für Kämpfe	Neu
Related to MOAM - Feature #649: NPC Datenbank	Abgewiesen

History

#1 - 08.10.2015 12:48 - Biggles

- Tracker changed from Unterstützung to Feature

#2 - 09.10.2015 09:37 - Baldor

Ups, sorry!

#3 - 18.11.2018 11:58 - Biggles

- Related to Feature #649: NPC Datenbank added