

## MOAM - Feature #649

### NPC Datenbank

17.11.2018 08:27 - DerHimmelstblau

<b>Status:</b> Abgewiesen	<b>Start date:</b>
<b>Priority:</b> Normal	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 0%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b>	
<b>Description</b> NPCs abspeichern ähnlich wie Spielerfiguren, um auf sie in verschiedenen Abenteuern zu zugreifen. bzw. in der community auszutauschen	
<b>Related issues:</b>	
Related to MOAM - Feature #647: Klonen von NPCs	<b>Abgewiesen</b>
Related to MOAM - Feature #646: NPC Darstellung im Kampagnenmodus	<b>Neu</b>
Related to MOAM - Feature #467: NPC-Gruppen LP/AP-Verwaltung, komplexere NPCs	<b>Neu</b>
Related to MOAM - Feature #626: Spielfiguren gruppieren	<b>Neu</b>
Related to MOAM - Feature #616: Charaktermanagement	<b>Neu</b>

### History

#### #1 - 17.11.2018 08:29 - DerHimmelstblau

kein fehler --> Feature request

#### #2 - 18.11.2018 11:50 - Biggles

- Related to Feature #647: Klonen von NPCs added

#### #3 - 18.11.2018 11:50 - Biggles

- Related to Feature #646: NPC Darstellung im Kampagnenmodus added

#### #4 - 18.11.2018 11:58 - Biggles

- Related to Feature #467: NPC-Gruppen LP/AP-Verwaltung, komplexere NPCs added

#### #5 - 18.11.2018 11:59 - Biggles

- Related to Feature #626: Spielfiguren gruppieren added

#### #6 - 18.11.2018 11:59 - Biggles

- Related to Feature #616: Charaktermanagement added

#### #7 - 18.11.2018 12:00 - Biggles

- Tracker changed from Fehler to Feature

- Status changed from Neu to Feedback

- Assignee set to DerHimmelstblau

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 ihrem gesamten Featureset einem Abenteuer und/oder einer Kampagne zuordnen.

**#8 - 18.11.2018 13:17 - DerHimmelistblau**

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 - Biggles**

- *Status changed from Feedback to Abgewiesen*

- *Assignee deleted (DerHimmelistblau)*