MOAM - Feature #717

komfortablere Zeitangabe bei Effekten

13.09.2020 18:21 - Serdo

Status:	In Bearbeitung	**Beginn:**	
Priorität:	Normal	**Abgabedatum:**	
Zugewiesen an:	Biggles	**% erledigt:**	100%
Kategorie:		**Geschätzter Aufwand:**	0.00 Stunde
Zielversion:	1.4.7		

Beschreibung

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 x 24 x 60 x 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).

Historie

#1 - 09.03.2021 10:31 - Biggles

- Status wurde von Neu zu In Bearbeitung geändert

- Zugewiesen an wurde auf Biggles gesetzt

- Zielversion wurde auf 1.4.6 gesetzt

- % erledigt wurde von 0 zu 30 geändert

#2 - 08.04.2021 23:49 - Biggles

- Zielversion wurde von 1.4.6 zu 1.4.7 geändert

#3 - 14.05.2021 10:51 - Biggles

- % erledigt wurde von 30 zu 100 geändert