

## MOAM - Feature #435

### Ausrüstungstransfer in Gruppen

10.05.2015 17:29 - Baldor von Celeduin

<b>Status:</b>	Neu	<b>Beginn:</b>	
<b>Priorität:</b>	Niedrig	<b>Abgabedatum:</b>	
<b>Zugewiesen an:</b>		<b>% erledigt:</b>	0%
<b>Kategorie:</b>		<b>Geschätzter Aufwand:</b>	0.00 Stunde
<b>Zielversion:</b>	1.5		
<b>Beschreibung</b>			
<p>Da Gruppen ja bereits gebildet werden können, wäre es doch super, wenn man innerhalb dieser Gruppen Ausrüstungsgegenstände über einen Popup-Bildschirm oder Button untereinander transferieren könnte (vorstellbar wäre eine linke Spalte mit den Gruppenangehörigen, mittlere Spalte die jeweils angelegten Gegenstände (unsortiert) und rechte Spalte (bei Klick auf einen Gegenstand) der Empfänger, dem der Gegenstand übergeben werden soll (taucht dann freilich erstmal unter "Am Körper getragen" auf). Ginge vielleicht auch direkt mit Geld (hier aber in Summen über 100 Münzen wg. Regler-Begrenzung wohl eher problematisch).</p> <p>Hilfreich, da m.E. immer mal wieder Gegenstände innerhalb der Gruppen ausgetauscht oder einfach übergeben werden. Kann aber den technischen Aufwand nicht einschätzen. Ist nur eine Idee...</p>			
<b>Zugehörige Tickets:</b>			
Beziehung mit In-Game-Ecosystem - Feature #10: Handel von Gegenständen			<b>Neu</b>
Beziehung mit MOAM - Feature #447: Funde/Beute den Spielern zuordnen			<b>Erledigt</b>
Beziehung mit MOAM - Feature #526: Ausrüstungsgegenstände kopieren			<b>Neu</b>

### Historie

#### #1 - 11.05.2015 12:30 - C. Biggles

Diese Idee hatte ich in einem inzwischen schon sehr alten Feature Request [#10](#) ebenfalls gehabt.

**Gruppen** sind in MOAM eigentlich für die Kommunikation von **Spielern** gedacht. Der Handel zwischen **Spielfiguren** gehört daher thematisch eher in **Kampagnen**. Aber das ist wahrscheinlich eher zweitrangig.

Der eigentliche Transfer eines Gegenstands zu einer anderen Spielfigur ist relativ einfach zu implementieren. Kompliziert wird dagegen, dass ja das Einverständnis beider Spieler notwendig ist und auch eine Einigung darüber, was wogegen getauscht wird (Gegenstände, Geld), hergestellt werden muss.

#### #2 - 13.05.2015 14:07 - Baldor von Celeduin

Zum *Einverständnis*: Kann man das gegenseitige Einvernehmen nicht einfach voraussetzen? Wer lächerlicherweise diebstiehlt, ist höchstwahrscheinlich als Spieler für eine Gruppe eh nicht mehr tragbar. Kurzum: Ich meine, dass man sich diesen Punkt von technischer Seite aus sparen könnte. Höchstens: Es könnte vielleicht bewerkstelligt werden, dass nur Leute geben, aber nichts von anderen nehmen können.

Zum *Tausch*: Tauschen muss man ja technisch gar nicht. Es geht ja eigentlich nur darum, einen Gegenstand in das Inventar des Kumpels zu ziehen. Will der Beglückte den Gegenstand nicht, dann wirft er diesen weg (löschen) oder gibt ihn zurück.

#### #3 - 13.05.2015 14:38 - C. Biggles

- *Tracker* wurde von *Unterstützung* zu *Feature* geändert

Es ist immer gefährlich, irgendwo ein Einverständnis vorzusetzen.

Wenn ein Troll Dir dann Deine Ausrüstungsliste zumüllt, wirst Du ihn zukünftig nicht mehr in Deine Gruppen und Kampagnen einladen, aber der Schaden und Ärger ist erst mal angerichtet.

Deswegen möchte ich es lieber gleich richtig machen und dabei dann auch einen richtigen Handel - wie in [#10](#) skizziert - implementieren.

**#4 - 09.06.2015 10:42 - C. Biggles**

- Zielversion wurde auf 1.2 gesetzt

**#5 - 05.08.2015 11:50 - C. Biggles**

- Status wurde von Neu zu In Bearbeitung geändert

**#6 - 31.08.2015 16:51 - C. Biggles**

- Zielversion wurde von 1.2 zu 1.4 geändert

**#7 - 11.02.2016 18:39 - C. Biggles**

- Status wurde von In Bearbeitung zu Neu geändert

**#8 - 30.06.2016 22:01 - C. Biggles**

- Beziehung mit Feature #526: Ausrüstungsgegenstände kopieren wurde hinzugefügt

**#9 - 10.08.2017 12:44 - C. Biggles**

- Zielversion wurde von 1.4 zu 1.5 geändert