

Chat-Mitschnitt vom 5. Juli 2012

- (20:29:21) **System:** *SSV-Klaus betritt den Chat.*
- (20:29:29) **SSV-Klaus:** hallo chris
- (20:29:37) **Iljiipli:** hallo klaus
- (20:29:41) **Iljiipli:** na wie gehts
- (20:29:53) **SSV-Klaus:** auch mal Zeit für den Chat 😊
- (20:30:16) **Iljiipli:** jo .. eigentlich nicht
- (20:30:23) **SSV-Klaus:** hehe
- (20:30:30) **System:** *Beljagor betritt den Chat.*
- (20:30:46) **Beljagor:** Hallo
- (20:31:00) **Iljiipli:** hallo
- (20:31:21) **SSV-Klaus:** hallo Jürgen
- (20:31:57) **Iljiipli:** klaus .. schade dass 'der' dak ausgestiegen ist in WA43 😞
- (20:32:10) **SSV-Klaus:** kann man so sagen
- (20:33:21) **Iljiipli:** .. hab ja mit ihm mal kontakt gehabt persönlich .. wußte also wer es war ...
- (20:33:47) **Iljiipli:** Jürgen, wie gehts euch in WA43?
- (20:34:06) **Beljagor:** Ruhig, aber es geht gut voran
- (20:34:36) **Iljiipli:** gut zu hören 😊
- (20:34:51) **Iljiipli:** rüdiger ist ja fleißig am handeln mit uns 😊
- (20:35:15) **Beljagor:** Ja, Rüdiger mit euch, ich mit den Daks
- ...
- (20:35:32) **Iljiipli:** hui .. bei den Daks gibts wen, der handeln kann?
- (20:35:43) **Iljiipli:** das ist mir neu 😊
- (20:36:02) **Beljagor:** Ja, sogar ein Neuling, ist noch kein echter Dak
- (20:36:18) **Iljiipli:** was heisst noch kein 'echter' dak?
- (20:36:30) **Beljagor:** BÖSE !
- (20:36:45) **Iljiipli:** lach .. die Daks sind ja eh harmlos in WA43
- (20:37:03) **Beljagor:** Wie schon in WA 42
- (20:37:14) **Iljiipli:** ja, da wurden sie verharmlost von den menschen
- (20:37:31) **Iljiipli:** wir waren da im vergleich dazu noch sehr nachsichtig 😊
- (20:38:10) **Iljiipli:** wer ist bei den daks eigentlich der neuling?
- (20:38:24) **Iljiipli:** ich tippe schwer auf die fliegende Hello Kitty 😊
- (20:38:47) **Beljagor:** Neee ! das ist ein alter Bekannter !

(20:39:01) **Iljiipli**: das wappen is echt a schrei
(20:39:15) **Iljiipli**: aso, dann ist das also der 'parteisprecher'
(20:40:57) **Beljagor**: Der mit den Vorlieben für rosa Schleifchen, der war in WA 41 bei den Elfen ...
(20:41:39) **Iljiipli**: ich kannte niemand in WA 41 bei den Elfen ausser Oliver .. und ich zweifle stark an, dass Oliver so ein Wappen sein eigen nennen würde ggg
(20:41:57) **Beljagor**: Ja, nie im Leben !
(20:42:15) **Iljiipli**: aber chris hat in TC41 mit mir gespielt
(20:42:49) **Beljagor**: Ja, bei den Darklords, ich im Süden
(20:43:07) **Iljiipli**: ja ich weiß 😊
(20:43:36) **Beljagor**: Und durchgehalten, wenn manns so nennen kann
(20:43:52) **Iljiipli**: ja, hab ich gelesen 😊 und sogar was gewonnen am ende, oder?
(20:44:03) **Beljagor**: Erfahrung ...
(20:44:18) **Iljiipli**: dachte du hattest eine skill-disziplin gewonnen oder so ?
(20:44:49) **Beljagor**: Ach so, ja, eine oder zwei
(20:44:52) **Iljiipli**: Klaus . irgendwie kommen heute aber nicht viele Leute 😊
(20:45:09) **SSV-Klaus**: ne, ist etwas Tote Hose heute...
(20:45:34) **Iljiipli**: ich hatte gehofft, dass karsten oder ramin kommen .. ggg
(20:46:24) **Iljiipli**: Ich sollte ja eigentlich lernen .. aber meine Motivation hält sich grad sehr in Grenzen ...
(20:46:57) **SSV-Klaus**: kleine Abwechslung kann dann ja nicht schaden
(20:47:13) **Iljiipli**: Abwechslung wärs, wenn ich schon was gelernt hätte lach
(20:47:24) **SSV-Klaus**: 😊
(20:48:00) **Iljiipli**: Jürgen .. gratuliere! Immerhin 😊
(20:48:29) **Beljagor**: Klaus, wie kommt man in WA zu einem White Dragon Char ? Ork-SA ?
(20:49:04) **Iljiipli**: Das ist eine falsche Frage 😊
(20:49:15) **SSV-Klaus**: White Dragon? Sagt mir jetzt mal gar nichts...
(20:49:44) **Iljiipli**: Ich kenn das Modul nicht auswendig .. aber mir ist noch nichts untergekommen darüber
(20:50:37) **SSV-Klaus**: ein freigelassenes NSC Monster in einer Spielerforce?

(20:50:57) **Iljiipli**: Ein White Dragon .. jetzt schon?
(20:51:12) **Beljagor**: Nicht übel, der Kerl, hat eine Flotte geraided, Schiffe alle weg
(20:51:17) **Iljiipli**: Respekt vor dem Helden, der den erfolgreich gefangen genommen hatte
(20:51:20) **SSV-Klaus**: WA kann auch WA042 sein...
(20:51:37) **Beljagor**: Mein ich ja !
(20:51:38) **Iljiipli**: Achso .. ja stimmt
(20:51:47) **Iljiipli**: Jürgen spielst du auch in WA42?
(20:51:52) **Iljiipli**: wo denn?
(20:52:11) **Beljagor**: Maratasen, knapp am Sieg gescheitert
(20:52:28) **Iljiipli**: noch ists ja nicht vorbei ..
(20:52:51) **Iljiipli**: jetzt hauen sich zwerge und orks die köpfe ein und dann habt ihr auch wieder die chance 🤔
(20:53:22) **Iljiipli**: Jürgen spielst du dort doch mit Chris und Karsten, oder?
(20:53:25) **Beljagor**: Ja, da kann mal zusehen !
(20:53:45) **Beljagor**: Ja, beide noch voll aktiv.
(20:53:50) **Iljiipli**: Ja, ich weiß 😊
(20:54:09) **Iljiipli**: In WA42 eine Partei, in WA43 ein Elf, Zwerg und Dak
(20:54:12) **Iljiipli**: 🤔
(20:56:51) **Iljiipli**: ... andererseits .. ein White Dragon ist in WA43 auch schon möglich .. aber gut gespielt muss es sein 😊
(21:00:52) **Iljiipli**: .. bin ich geflogen?
(21:01:07) **SSV-Klaus**: ne
(21:01:15) **Iljiipli**: ok 😊
(21:02:05) **Iljiipli**: das mit dem Rollenspiel kommt auch sehr zögerlich in die Gänge
(21:02:39) **SSV-Klaus**: kann man so sagen
(21:03:14) **Iljiipli**: ich muss ehrlich gestehen .. reizvoller gedanke, aber mir fehlt die zeit und das geld dafür
(21:03:30) **Iljiipli**: ein spiel ist derzeit mein absolutes maximum
(21:04:27) **SSV-Klaus**: kin problem, erspare ich mir halt SAs mit 20+ Seiten 🤔
(21:04:49) **Iljiipli**: vorallem . weil ich auch ziemlich viel Planungsarbeit in der Partei mache (eigentlich die ganze ...)
(21:05:21) **Iljiipli**: ja .. dabei würde mir sicher einiges einfallen ggg
(21:05:41) **SSV-Klaus**: eben

(21:06:15) **Iljiijli**: ich hab aber mal überlegt wie man das mit den Charakteren besser händeln könnte ..

(21:06:33) **Iljiijli**: ich hab aber mal überlegt wie man das mit den Charakteren besser händeln könnte ..

(21:07:01) **Iljiijli**: sind die abenteuer immer noch gleich von den möglichkeiten und einschränkungen her als zu zeiten von MS?

(21:07:15) **SSV-Klaus**: ja, da hat sich nix geändert

(21:08:19) **Iljiijli**: hmm .. d.h. ein abenteuer, dass einen anderen char als ziel hat, kann immer noch keine restr. des zielchar überprüfen?

(21:08:29) **SSV-Klaus**: genau

(21:09:40) **Iljiijli**: Den D2 zuzulassen und einfach zu sagen .. du darfst ihn nur bei 5 char anwenden .. das kann nur zu problemem führen

(21:10:03) **SSV-Klaus**: ja, das möchte ich auch nicht beschränken

(21:10:30) **Iljiijli**: aber damit kann jeder auch unbegrenzt chars diplomatisieren ..

(21:10:45) **SSV-Klaus**: wenn D2/D1 erlaubt, kann es nur mit Charakter entlassen funktionieren

(21:10:56) **Iljiijli**: das finde ich aber nicht .. 'schön'

(21:11:36) **SSV-Klaus**: ich auch nicht! aber übernahmen nut per SA ist auch nicht wirklich "schön", zumindest wa sdn technischen ablauf betrifft

(21:11:53) **Iljiijli**: deswegen hab ich mir ja abenteuer überlegt ..

(21:13:12) **SSV-Klaus**: hast du ein Beispiel?

(21:13:21) **Iljiijli**: kann man in einem adv. dem zielcharakter das basisprestige senken .. oder die loyalität?

(21:13:43) **SSV-Klaus**: prestige ja, Loyalität nein

(21:14:07) **Iljiijli**: wenn das adv. jetzt zum beisp. -50 prestige gibt .. kann es negativ werden?

(21:14:48) **SSV-Klaus**: ja, aber ich habe jetzt keine Ahnung, welche auswirkungen das hat. müsste man erst mal testen

(21:14:59) **Iljiijli**: ok .. folgende idee

(21:15:10) **Iljiijli**: NSC haben deutlich hohes prestige

(21:15:17) **Iljiijli**: zu hohes für diplomatie!

(21:15:47) **Iljiijli**: jede partei bekommt ein kontigent an abenteuer (verknüpft an deinen parteititel)

(21:15:56) **Iljiijli**: mit diesem kann man einem zielchar das prestige senken

(21:16:02) **Iljiijli**: um ihn dann diplomatisieren zu können

(21:16:17) **Iljiijli**: damit kann man die anzahl der parteiadv. regeln

(21:16:27) **Iljiijli**: damit können spieler in kleinen parteien größere positionen haben

(21:16:33) **Iljiijli**: und größere parteien kleinere ..

(21:16:56) **Iljiijli**: und es ist kein SA-technischer ablauf

(21:17:07) **Iljiijli**: Problem dabei!

(21:17:28) **Iljiijli**: man kann jeden x-beliebigen char mit -50 (bsp) prestige 'strafen'

(21:17:40) **Iljiijli**: wobei .. sowas natürlich sofort geahndet werden kann!

(21:18:03) **SSV-Klaus**: ja,m aber es gibt ein Protikoll, das jederzeit erlaiubt, Falsch-Ziele zu entlarven

(21:18:42) **Iljiijli**: und das hohe prestige von nsc-charakteren würde es auch assassinen schwer machen sich einfach mal zu bedienen ..

(21:18:48) **SSV-Klaus**: Lustig werden Klassiker, wie ich gebe "Selbst" als Ziel an...

(21:19:06) **SSV-Klaus**: 😊

(21:19:13) **Iljiijli**: ja klar .. aber sowas kann man ja korrigieren lassen

(21:19:26) **SSV-Klaus**: klar 🍷

(21:19:56) **Beljagor**: gibt das dann doppelte PC ?

(21:19:57) **SSV-Klaus**: an wieviele Abenteuer hast du pro Partei gedacht?

(21:20:13) **SSV-Klaus**: doppelte PC?

(21:20:24) **Beljagor**: Steigerung von PC

(21:20:45) **SSV-Klaus**: wann meinst du gibt ds doppelte PC?

(21:20:48) **Iljiijli**: tja .. gute frage, zwischen 25 und 40 abenteuer - je nach vorgesehener gröÙe der parteien (also wieviele spieler je partei möglich sind) aber auch abhängig vom modul

(21:21:13) **Beljagor**: Wenn man sich selbst angreift, als Ziel und als Täter

(21:21:41) **SSV-Klaus**: also so 6 bis 10 Niederlassungsübernahmen pro Position...

(21:21:51) **Iljiijli**: lach .. das hab ich auch noch nie versucht ..
Assassine begeht selbstmord

(21:22:23) **SSV-Klaus**: @Jürgen - ja, wenn das Abenteuer sowohl dem Sponsor als auch dem Ziel einen entsprechenden Bonus gibt!

(21:23:24) **Iljiipli**: ja solche abenteuer sollten meist aber anders geregelt werden - wie in WA .. wo das ziel dann weitere abenteuer machen kann, aber nur wenn er einen anderen titel hat .. den man nicht so einfach kriegt 😊

(21:23:38) **SSV-Klaus**: allerdings sagen die Regeln, bzw. die Gentleman Agreements ja aus, man darf Fehler im System nicht nutzen

(21:24:10) **Iljiipli**: die frage ist .. ist es ein fehler, wenn das adv. nicht explizit darauf hinweist, dass es gedacht ist für einen anderen char ..

(21:24:33) **Iljiipli**: vielleicht hatte der designer ja die möglichkeit mitbedacht .. und es nicht als hinderungsgrund gesehen ...

(21:24:35) **SSV-Klaus**: wenn es also eine "Zielvorgabe" in der Abenteuerbeschreibung gibt, darf man es nicht falsch verwenden

(21:24:40) **Iljiipli**: definitiv eine grauzone 😊

(21:25:12) **SSV-Klaus**: ne, sollte immer (!) entsprechend kenntlich in der Abenteuerbeschreibung sein

(21:25:49) **Iljiipli**: ja .. stimmt, es stehen ja auch immer kenntlich die richtigen Daten bei Clashes in der Beschreibung 😊

(21:26:20) **Iljiipli**: Fehler passieren einfach will ich sagen .. und nicht immer nutze ich gleich ein system aus nur weil mir nicht auffällt, dass es ein fehler war

(21:26:23) **SSV-Klaus**: du vergleichst da Äpfel mit Birnen 🤔

(21:26:54) **SSV-Klaus**: sorry, da machst du es dir nun aber zu einfach!

(21:27:00) **System**: *Fredib betritt den Chat.*

(21:27:07) **Fredib**: hi zusammen..

(21:27:07) **SSV-Klaus**: hallo chris

(21:27:20) **Beljagor**: Hallo Chris

(21:27:34) **Iljiipli**: nein, nein .. es ist nur eine allgemeine feststellung dass man nicht immer gleich eine 'schuld' suchen muss 😊

(21:27:47) **Iljiipli**: hi chrisp

(21:27:52) **Iljiipli**: 😊

(21:27:55) **Fredib**: 🤔

(21:28:06) **Iljiipli**: irgendwie fehlen die richtigen leute heute 😊

(21:28:14) **Fredib**: ist ja uebersichtlich hier....
(21:28:37) **Iljiijli**: ja .. kleine feine runde
(21:28:38) **SSV-Klaus**: ja, schon...
(21:28:40) **Fredib**: dabei gab es ja noch von harry und anderen chat zusagen....
(21:28:52) **Iljiijli**: welchen anderen denn?
(21:29:07) **Fredib**: nicht auf der wb....
(21:29:11) **Iljiijli**: achso ..
(21:29:20) **Iljiijli**: vielleicht sind die grade ein wenig verstimmt
..
(21:29:22) **Iljiijli**: 😊
(21:29:27) **Iljiijli**: wegen diverser dinge
(21:29:37) **Iljiijli**: .. passiert ja viel in der legendswelt 🤖
(21:29:41) **Fredib**: könnte sein...wobei ich das ganze hin und her nicht verstehe
(21:29:57) **Iljiijli**: naja .. zwei ansichten prallen aufeinander
(21:30:14) **Fredib**: mal freundlich....dann wieder rpampig...ohne das dazwischen etwas war
(21:30:34) **Fredib**: das hatte ja auch in nic44 konflikt potential..
(21:30:36) **Iljiijli**: pampig?
(21:30:48) **Iljiijli**: wer war denn pampig?
(21:30:56) **Fredib**: yupp die letzte antwort...
(21:31:09) **Iljiijli**: von den geschädigten?
(21:31:15) **Fredib**: yupp
(21:31:27) **Iljiijli**: er hat ne unglückliche art sich auszudrücken finde ich
(21:31:27) **Fredib**: aber egal....was war thema heute bisher...??
(21:31:39) **Iljiijli**: ein bissl wa43
(21:31:44) **Iljiijli**: noch weniger wa42
(21:31:52) **Iljiijli**: und jetzt kurz mal was übers rollenspiel
(21:32:27) **Fredib**: aaah...da bin ich leider nicht dabei.....ich habe mich zu rdu44 überreden lassen....
(21:32:36) **Fredib**: als stand by
(21:32:53) **Iljiijli**: tztztztz .. du solltest dich auf WA43 konzentrieren .. *grummel*
(21:33:04) **Fredib**: entgegen aller vorsätze....
(21:33:31) **Fredib**: aber da war not am mann....
(21:33:42) **Iljiijli**: mhmm ..
(21:33:43) **Iljiijli**: 😊

(21:34:13) **Iljiijli**: wir haben darüber geredet - weil ich bin auch nicht im rollenspiel dabei, mir reicht eine partie - wie man die charakterübernahmen vernünftig regeln könnte

(21:34:19) **Fredib**: und außerdem hat das ganze auch einen positiven aspekt der sich sonst evtl. nicht mehr ergeben hätte

(21:34:26) **Iljiijli**: ohne es mit SA zu machen .. und ohne die chars wieder entlassen zu müssen

(21:35:04) **SSV-Klaus**: um nohmal auf deine Idee zurückzukommen

(21:35:06) **Iljiijli**: welchen denn?

(21:35:10) **Iljiijli**: ja

(21:35:13) **Fredib**: aua.....im rollenspiel....

(21:35:25) **Iljiijli**: also ich denke 6 bis 10 je position wären ideal

(21:35:33) **Iljiijli**: ausser man startet schon mit 12 chars

(21:35:49) **SSV-Klaus**: man kann damit auch das Prestige von NSC mit z.B. 5000 Bevölkerung senken, gleich von Beginn an

(21:35:52) **Fredib**: wie wäre es mit selbstgebauten adv ketten mit 2-3 c´s die einem folgen am ende der kette...

(21:36:48) **Iljiijli**: chrisp die idee ist grundsätzlich auch gut, aber damit kommen nur karaktere . nicht die NSC-Städte in der Umgebung

(21:36:56) **Iljiijli**: ja .. ich weiß

(21:37:12) **Iljiijli**: wie wäre es damit, wenn man das prestige entsprechend einteilt ..

(21:37:35) **Fredib**: na ja ...nicht unbedingt...hin und wieder laufen ja auch barone etc...ueber und schließen sich einer neuen sache inkl. land und leute an..

(21:37:59) **Iljiijli**: d.h. eine stadt mit 500 einwohner hat 56 prestige .. eine mit 1200 einwohner hat 110 prestige .. eine mit 2000 einwohner hat 163 .. etc.

(21:38:13) **Iljiijli**: d.h. um eine große stadt zu übernehmen muss ich mehrere dieser Abenteuer 'opfern'

(21:38:36) **SSV-Klaus**: dann, um auch bei deinem vorangegangenen angedeuteten Missbrauch von abenteuer mit einem Ziel, dann mus sman hal 2 oder 3 mal das Abenteuer auf den selben Charakter anwenden...

(21:38:56) **Iljiijli**: ja, genau

(21:39:24) **Iljiijli**: Chris, ja, aber das kann man wieder abenteuer-technisch nicht wirklich gut regeln ..

(21:39:48) **SSV-Klaus**: eben, und das gleich von Beginn. Ändert ja nix, dafür hat man mehr Bevölkerung und Soldaten als in jedem anderen spiel noch vor der ersten produktion 🍷 Das müsste man noch anders regeln...

(21:39:52) **Iljiipli**: natürlich könnte man abenteuer ketten bauen, wo am ende städte rausschauen, aber die muss man wirklich gezielt hintrimmen - siehe türme in WA

(21:40:28) **Iljiipli**: man kann das auch mit zeitlichem ablauf regeln ..

(21:40:55) **Fredib**: das hatte ich im sinn...bzw. wie in tc.....gilden und modulstadtübernahme durch adv. ketten etc...

(21:41:07) **SSV-Klaus**: wäre wohl die einzige möglichkeit (obwohl ich sowenig wie möglich "Regeln" haben möchte)

(21:41:41) **SSV-Klaus**: der Ansatz selbst ist aber schon mal okay. Danke

(21:41:44) **Iljiipli**: Chris .. es gibt in einer Rollenspielwelt immer noch alle möglichen NSC-Städte .. und es gilt als nicht schön, die eigene Rasse zu erobern

(21:41:59) **Iljiipli**: und um diese normalen NSC-Städte gehts ja eher ..

(21:42:08) **Iljiipli**: zusätzlich kann man sich durchaus sowas überlegen

(21:42:15) **Iljiipli**: Klaus - alternativangebot

(21:42:56) **Fredib**: man kann doch die rassen auf bestimmte gebiete einschränken...

(21:43:17) **Iljiipli**: Ich spiele Assistant-Spielleiter und Stadtübernahmen müssen bei mir angemeldet werden .. mit Gesuch und Begründung .. und dann wird ein Abenteuer von mir geschrieben - 4 Zeiler mit Bedingungen - und das ist zu erfüllen, damit der Char mit Stadt kommt ggg

(21:43:38) **SSV-Klaus**: ja und nein - kommt auf das Moul an, menschen gibt oft überall

(21:44:13) **Iljiipli**: natürlich kann man die rassen einschränken und es ist ja auch oft so .. aber nie so krass wie in WA

(21:44:13) **Fredib**: was wäre, wenn jetzt zb durch erfolgreiche adv. oder durch zeitlichen ablauf der einfluss ruhm der c´s steigt...und so der einfluss der startstadt steigt und zb nach 2 zuegen ein umkreis von 3 feldern überläuft, nach 6 runden 7 felder usw...

(21:44:31) **SSV-Klaus**: dazu sage ich jetzt mal, bisher sind alle Versuche mit einem Co-Spielleiter sowas von in die Hose gegangen, dass ich das nie wieder machen werde 🙄

(21:44:54) **Iljijli**: Klaus .. der Vorschlag war auch nicht ernst gemeint 🙄

(21:45:07) **SSV-Klaus**: puh... ich dachte schon...

(21:45:12) **SSV-Klaus**: 🙄

(21:45:17) **Iljijli**: Chris, das wäre aber wieder der besagte enorme Aufwand für Klaus 🙄

(21:45:58) **Fredib**: na ja...ich seh schon.....ich bin nicht wirklich ilfreich nach einstieg mitten in die diskussion....🙄

(21:46:03) **SSV-Klaus**: Aufwand ist okay, aber ich sehe bei diesem Vorschlag kein Licht, bzw., so viele Fehlerquellen, das Ungleichgewichte entstehen können

(21:46:38) **Iljijli**: ja .. eine partei hat zufällig zwei 4000er städte im umkreis von 3 provinzen .. und eine andere nur 300er städte

(21:46:56) **SSV-Klaus**: sowas in der art, ja

(21:47:07) **Fredib**: kann man das nicht steuern..??

(21:47:27) **Iljijli**: klaus könnte alle NSC-Städte händisch kontrollieren und ändern 🙄

(21:47:28) **SSV-Klaus**: wenn man es schachbrettartig haben möchte, ja

(21:48:16) **SSV-Klaus**: auch oder gerade in einem Rollenspiel soll die Karte ja "leben" und nicht bei allen Parteien "gleich" aussehen

(21:48:25) **Iljijli**: .. und für alle städte ein eigenes adv. zu schreiben ist wohl auch zuviel aufwand?

(21:49:22) **Iljijli**: wieviele adv. kannst du machen in einem spiel?

(21:49:24) **SSV-Klaus**: du wirst lachen, aber daran habe ich kurz gedacht. aber ich kann es nicht mit der ID# der stadt kombinieren (die Abenteurnummer) und die verbeitung der Nummer ist dann wirklich zuviel Aufwand

(21:49:28) **SSV-Klaus**: 3000

(21:50:11) **Iljijli**: und wenn man je partei 10 solcher städte bastelt

(21:50:46) **SSV-Klaus**: hat man relativ wenig gewöhnliche NSCs für die Partei zum übernehmen

(21:51:34) **Iljiijli**: zumindest die 'wichtigen C's ..
Gildenbesitzer etc. könnte man in dieser Richtung spielbar machen

(21:52:11) **SSV-Klaus**: aber soll man denen wirklich das Prestige wegnehmen?

(21:52:39) **Iljiijli**: ChrisP .. doch, aber ich glaub ich hab mich mit dem Thema - Umsetzung von Abenteuern nur schon sehr viel länger und intensiver beschäftigt .. beim Design von MS 🤔

(21:53:00) **Iljiijli**: Klaus, nein, nicht unbedingt, ich würde das trennen

(21:53:15) **Iljiijli**: Und dafür weniger andere Adv. einführen zum übernehmen von NSC-Städten

(21:54:40) **Iljiijli**: das mit den Gildenchars war ein anderer Gedanke - unabhängig von der Adv. gibt -50 Basisprestige - Sache

(21:54:57) **Fredib**: muss denn überhaupt eine masse an c´s und bevölkerung vorhanden sein...??? es muss ja nicht immer jeder 40.000 pop und 38 charaktere führen...

(21:54:59) **SSV-Klaus**: ich werde es mal sacken lassen, im prinzip gefällt mir die idee schon!

(21:55:18) **Iljiijli**: ChrisP . genau darum geht es auch

(21:55:34) **Fredib**: alles ein wenig reduziert hebt den anreiz hier für qualität zu sorgen...

(21:55:35) **Iljiijli**: die Rollenspiele waren bislang so geregelt, dass man max. 15 chars spielen konnte

(21:55:57) **Iljiijli**: man hat 6 chars aufgestellt und konnte per SA Charaktere mit deren Besitz übernehmen

(21:56:11) **Iljiijli**: bzw. auch per SA Städte ohne Charaktere

(21:56:48) **Iljiijli**: Aber die SA-Variante soll ersetzt werden durch eine Spielbare Lösung ..

(21:58:37) **Fredib**: yo.....dann war der adv. ansatz ja richtig...so mal blind reingeworfen...

(21:58:43) **Iljiijli**: die erste Idee von Klaus war, eben normal D-Befehle zuzulassen und der Spieler müsste die Chars entlassen ..

(21:59:12) **SSV-Klaus**: was man ja immer noch tun kann

(21:59:29) **Iljiijli**: Ja, eh, aber mit den Adv. hat es so seine Tücken, weil man leider nicht alles realisieren kann was man sich ausdenken kann 🤔

(22:00:36) **SSV-Klaus**: so, ich wünsche euch eine gute Nacht und danke für den Chat-Besuch

(22:00:45) **Iljiiijli**: Danke

(22:00:47) **Iljiiijli**: dir auch

(22:00:59) **Iljiiijli**: wenn mir noch was gscheites einfällt .. dann schreib ichs dir

(22:01:16) **SSV-Klaus**: danke 🍌

(22:01:16) **Iljiiijli**: Ciao Klaus

(22:01:20) **Beljagor**: Danke, das wünsche ich auch, bis denne

(22:01:26) **SSV-Klaus**: <Ende des offiziellen Chats>