

---

## missioni, effetto su carattere

Posted by mferrando - 2008/07/27 09:53

---

ho fatto un evento di una missione.  
+36 percento???

ma e' voluto? se le oscillazioni son cosi' ampie  
le squadre falliscono per impossibilita' di trovare uniformita' di carattere, o le missioni perderanno partecipanti.

=====

## Re:missioni, effetto su carattere

Posted by Carlo\_big - 2008/07/27 11:46

---

Sì è voluto.. Ma a me sembra che vada bene così, per le squadre bisogna essere organizzati e decidere l'orientamento, altrimenti che squadra è!  
E poi la funzione "sermone" mi sembra faccia il suo..

=====

## Re:missioni, effetto su carattere

Posted by beppino - 2008/07/27 15:31

---

Arragà decidetevi :)

Io continuo a credere che debba essere aumentato l'influsso delle skill, ma ho ricevuto una pioggia di "no".  
Piuttosto, giustamente, Sgrunt fa notare che si rischia di non portare a termine le missioni per evitare che l'orientamento ne risenta, ma come fare da un lato per evitare che si blocchino le missioni e nello stesso tempo consentire agli utenti di gestire in poche azioni il proprio orientamento?

=====

## Re:missioni, effetto su carattere

Posted by Carlo\_big - 2008/07/27 23:23

---

Missioni esclusivamente buone e missioni esclusivamente cattive a cui possono partecipare tutti: nelle missioni buone i cattivi cercano di farle fallire e i buoni di completarla e viceversa..

=====

## Re:missioni, effetto su carattere

Posted by beppino - 2008/07/29 02:00

---

Cercherò di realizzare ciò con i quest :)

=====