
Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/11 06:41

Let's try to make a list of all the things it would be nice to do to make this game better

Solve the bugs

Put a gender on heroes (and to text used in the game)

Link to the hero from inside the forum/mail profile

Improve the interaction (forms and so - better specify where)

Make quests work better (how?)

Fix all the wrong names of already invented skills

Any other suggestion?

Some other tournament: for example only for goods/bads, only for those of an element, only for those with power less than 500.000 and so on

Some special events: an instant mission that gives glory or a bonus on a skill

Something that help to keep the world balance between good/bad around 50%

Some statistic like: most used tactic in combat, most common activity and so on

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by beppino - 2009/11/14 01:02

Big thanks to Taised!

First at highest priorities there are the inventions bugs.

Here's an Italian gross ideas list I used to keep. Voices with "+" have been implemented.

M / F, stato di provenienza...

xp si ottiene con gli SE

Gloria si ottiene con la classifica

Last visit come data relativa

Who's online col nome dell'eroe e il link

Usare il 404sef

Traduzione dei menu

combattere in gruppo

+ Messaggio di benvenuto in uddeim

double check: posso tenere la tendina di prima dell'aggiornamento e allenare quello che in teoria non potrei?

double check: posso accettare una sfida rimasta sullo schermo da parte di un giocatore che ha già un'altra partita organizzata?

allenamento di "gironzolare a far nulla"?

Allfights con esattamente 6 rimanda a sé stesso

Non vengono mostrate le prossime missioni se non sono assegnato ad alcun evento

Ridurre a 2 le pagine "Fights"

Missioni: eventi HIDDEN ! (compaiono al momento)

Missioni: statistiche sulle missioni compiute o no

Ancora informazioni sulla partita con resoconto dei punti persi e guadagnati

finish_date in mission

Eventi di oggi per l'eroe

+ Lista amici

Blacklist

Commento finale alla missione

BUG: può anche capitare che cresca una skill per un combattimento e poi resti allenata...

+ "nocciolina" di superpippo

Dopo l'invio di una sfida tornare alla 3a pagina

Calendario con l'elenco delle sfide e gli orari

Bug: la maschera di cambio di nome e di squadra di una missione non si inzializza a dovere

+ Completare descrizioni per le skill

Aggiungere special events per le skill negli incontri
Aggiungere i potenziamenti delle skill
Ricerca su utenti collegati recentemente
mevents con skill casuali
Rifiuta sfida
aggiungere "Questo eroe ha già una sfida in programma!" se non sono liberi.
Mettere trasparenza sulle icone
Bug: posso mandare due sfide allo stesso giocatore aprendo due pagine del suo profilo, in realtà la sfida è una ma non c'è nessun messaggio d'errore
Accettazione parametrizzata (min forma, valore tra x e y, ecc.)
Bug: il valore indicato nella ricerca non corrisponde perfettamente a quello calcolato
Mappa, con missioni legate a mappa o villains legati a mappa.
Le missioni restano qualche giorno
Potenza delle armi dinamica, a seconda del numero dei giocatori
Quando si abbandona un maestro il suo nome viene memorizzato
Troppo alta la gloria per la signora gnegnesky ecc., e basso il valore richiesto negli mevent
Mancano missioni intermedie
Missioni running non appaiono (fra parentesi)
Cambiare "riposa" in qualcos'altro
Statistiche
Aggiungere molti redirect (dopo entrata / creazione missione)
Vedere come gestisce il multilingua il componente apposta per Joomla
+ Cambiare "aiutante dei vigili urbani" ecc.
Aggiungere luoghi
+ Possibile cheat: si può cambiare il maestro subito prima di un combattimento e poi tornare indietro subito dopo...
+ Bug: le sottolineature degli incontri vinti non compaiono guardando gli altri eroi
Bug: quando mi arriva una sfida nel menu events ho "new received challenges" o qualcosa del genere, quando ci clicco sopra non vado nel menu delle sfide ricevute ma genericamente in "fights".
Missioni danno altre cose oltre a gloria, o gloria assoluta
Missioni in tempo reale (bevuta tra amici?)
+ Ricerca di oggetti
+ Oggetti e fans
Rubare skill
Evidenziare ulteriormente "imparare nulla" o pubblicare in prima pagina le ultime notizie del diario
Differenziare capacità attraverso razze
Poll sul migliore avatar
Oppure nella tendina delle sfide filtrare sulla base di un filtro custom dell'utente
Aggiungere una finestrella per sfidare il nome e via.
Asta per insegnamento di skill
Supermissione che interrompe tutte le altre, eventi nel mondo da fare tutti insieme
+ Missioni di base
+ Controllare il funzionamento di tattica avanzata nei match
+ Vedere progressi e cali
+ Tuning scala degli eroi (aiutante dei vigili urbani, ecc.)
Ritoccare ancora la funzione del bar perché così è un po' deprimente
+ Oggetti
Nel torneo visualizza data accanto al numero del turno e non solo dentro alle partite
Tetto al numero dei fans oppure limitazione sulle missioni asap o anche limitazione sulle missioni che devono essere diverse
Impara nessuna abilità specifica ==> allenati (stessa cosa)
Al bar una tavolata
Missioni cattive: gli eroi cattivi possono imbastire "progetti per la conquista del mondo" e per ogni evento corrisponde un evento "buono" che devono completare gli eroi buoni per contrastare il progetto
+ Bug: fans non sono aumentati alla vittoria della coppa?
Bug: controllare bug di ferrando: manca messaggio di errore se si sfida qualcuno avendo già una sfida.
Aggiungere trofei nella pagina dell'eroe
Festicciola al bar
Esperienza capability (Niki), potential, strength
far crescere lentissimamente le abilità fino a 1000%
+ faq / shorter rules (Caffinator / Ni)
+ Albo di fumetti per chi ha gloria alta
feature come interviste alla radio o poter avere poteri superiori con + gloria
ottenere oggetti con la gloria
poter essere "leader" rispetto ad altri con meno gloria e quindi poter costringerli ad azioni (convertirli di orientamento, cambiargli il maestro, ecc.)

Blog per elemento, ci può scrivere solo quello con più gloria
+ Interviste per parlare degli altri
+ Ricerca di team incomplete (supermungo)
Team wishlist con i ruoli necessitati (supermungo)
+ Eroe del giorno solo tra i giocanti o quelli che han fatto risultato (arfaiten)
Quest nel Daily Hero
Togliere orientamento dovuto a skill e fare che orientamento influenza il valore delle skill
+ Aggiungere attività meditazione per modificare il valore delle skill con orientamento errato (niki)
Skill neutrali non condizionano l'orientamento (niki)
+ Impostare limitazioni sulle interviste
Con una certa gloria doppio maestro
Ridurre salute richiesta per alcuni eventi di missioni difficili
Le attività aggiuntive lasciarle in grigino
Togliere il messaggio "col mio maestro ho deciso di..."
+ riaggiungere le partite da giocare (lady of sorrows)
Niki; controllare levitazione: troppo forte?
Nei quest aggiungere un valore assoluto di salute da visualizzare
Cambiare le scritte nel diario usando "-nome"
Top team nel daily hero
+ messaggio di fine di un oggetto nel diario
+ clock (Hangin' judge)
Soldi nella classifica degli eroi
+ Per ogni elemento skill speciale che consente di mantenere quell'elemento pur con un altro maestro
teammates cooperano in battaglia come col ticket
Memorizzare vincita dei gratta e vinci
Elenco oggetti usati da un eroe
+ Squadra vincitrice segnata nell'elenco dei quest (SuperMungo)
+ Fastlinks in the rules (Niki)
Skill: meteor. You'd need fusion skill 150%, plus an air or fire teacher. (Niki)
+ Bug sulle statistiche del bar: spariscono gli eroi? (chaosmaster)
Cappuccini: classifica per elemento
Cappuccini: accademia degli Eroi come pre-sito
Inventando skill si acquista il prefisso "Maestro" (sprciufo)
Realizzare livelli che si avanzano battendo gli eroi di livello superiore (cappuccini)
Master di un elemento, da conquistare con un mini-torneo (Cappuccini)
Riconoscimenti (primo combattimento, ecc.) (Cappuccini)
+ Bug: gelato non 1.02 ma health + 200 (taised)
sprciufo: dominatore dell'elemento o DIO dell'elemento
Maestro e discepolo: http://www.herogame.org/component/option,com_uddeim/task,show/Itemid,76/messageid,2434/
(Cappuccini)
Tutorial via mail di Cappuccini:
http://www.herogame.org/component/option,com_uddeim/task,show/Itemid,76/messageid,2420/
+ BUG: limite nel livello della partita: 65536!
Sprciufo:
Coppe per i tornei
"Dio" per essere il più forte di un elemento
"Master" per aver inventato una skill
"Paladino" per aver compiuto un alto numero di azioni (in che senso "azioni"?)
"Star" "divo" per essere andato a sufficienza (o più di tutti?) sui giornoletti...
+ BUG: dimenticato PRINT QUERY all'inserimento di un nuovo utente!
The Wolf: bug: l'opzione "rinuncia" è presente anche dopo aver superato la propria parte di missione
Anche l'amministratore di una squadra può essere cambiato (SuperMungo)
Migliorare descrizione di quale skill è buona da usare contro, con sfondo verdino e rossiccio (Taised)
BUG: un oggetto contro un avversario può essere usato 2 volte se si aprono altrettante pagine!!
elemento in battaglia
pace più rapido per i nuovi giocatori (caffinator)
immediate fights (caffinator)

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by beppino - 2009/11/14 01:17

most of the first ones are outdated because they were born when the game was some how different...
But why am I writing in English, if the list is in Italian? :-)

=====

Re:Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by beppino - 2009/11/14 01:20

Among all the ideas in the list, one that I like is the catastrophic event. Randomly once a month, for example, the background of the site changes into red and all fights, missions and quests are suspended, because all superheroes join together to save the world against a terrible event, like a nuclear war, aliens attack, coming meteor and so on. Details to be defined.

=====

Re:Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/14 04:14

beppino wrote:

But why am I writing in English, if the list is in Italian? :-)

Because we are in the english forum :P

That list is unreadable :P

=====

Re:Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/14 04:22

beppino wrote:

Among all the ideas in the list, one that I like is the catastrophic event. Randomly once a month, for example, the background of the site changes into red and all fights, missions and quests are suspended, because all superheroes join together to save the world against a terrible event, like a nuclear war, aliens attack, coming meteor and so on. Details to be defined.

I think that this a big thing to do, it would be better to add more little things that only one very big.

In my hopinion the first things to do are different tournaments, statistics and maybe instant events.

=====

Re:Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by Cien - 2009/11/14 05:02

maybe someone already suggested it, but I think it'd be nice to choose more skills when you prepare the fight.

For example, you could choose 3 skills in a determined order of use during the fight. This way you would need more than one powerful skill.

=====

Re:Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/14 11:43

Cien wrote:

maybe someone already suggested it, but I think it'd be nice to choose more skills when you prepare the fight.

For example, you could choose 3 skills in a determined order of use during the fight. This way you would need more than

one powerful skill.

Well, at the moment in the fights you can choose only the main skill, but all the others contributes in the fight itself. The main skill is important also because you could have some chance to beat a stronger opponent using a skill that improves the effectiveness against the one that your opponent uses. This could be impossible if you choose 3 skills.

The things that could be modified is the list of the skills that reduce the effectiveness also for invented skills.

=====

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by SuperMungo - 2009/11/16 14:10

Glory seems somehow to be important in this game, but I consider the herocup to be very important also. Therefore I would like to see more glory points for winning the herocup. 5 points are too few.

I dislike the objects that reduce your opponents skill, since the reduction is permanent. They are also used very rarely, so I suppose there are more players agreeing with me on this. I remember a discussion about this somewhere in the forum but I couldn't find it. There are several limitations that would make them nicer to use.

- Limiting the number of objects you can use
 - Making the reduction in skills last one day only (i.e. over one fight)
- =====

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/16 14:41

SuperMungo wrote:

Glory seems somehow to be important in this game, but I consider the herocup to be very important also. Therefore I would like to see more glory points for winning the herocup. 5 points are too few.

Yes I agree with, the tournament should be more important than now, but I don't think that giving more glory is the right way of doing it. Something different should be done. Maybe giving something like a merit star that can be spend to reach some special achievement?

SuperMungo wrote:

I dislike the objects that reduce your opponents skill, since the reduction is permanent. They are also used very rarely, so I suppose there are more players agreeing with me on this. I remember a discussion about this somewhere in the forum but I couldn't find it. There are several limitations that would make them nicer to use.

- Limiting the number of objects you can use
- Making the reduction in skills last one day only (i.e. over one fight)

I don't dislike them, I completely hate them :P Some time ago someone used something like 18 objects in a row against me. I'd need more or less 3 months to recuperate what I'd lost in 5 minutes, with an expenses of very few money. Anyway Beppino seems to like them, so I haven't cancelled them. But at the moment no more than 1 object of that type a week can be used against the same hero, regardless of the object type and of who used it.

Anyway I'm trying to enhance usability at the moment. A modification on how the fight is presented has gone online today: hope you like it. Any suggestion is appreciated.

=====

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by SuperMungo - 2009/11/17 14:21

taised wrote:

Yes I agree with, the tournament should be more important than now, but I don't think that giving more glory is the right way of doing it. Something different should be done. Maybe giving something like a merit star that can be spend to reach some special achievement?

Don't give the winner too much advantage that can be used in fights. It is hard enough to catch up as it is. Instead, there should be some mechanism that makes it easier for weaker heros to catch up. But I don't have any suggestions on how,

yet.

taised wrote:

But at the moment no more than 1 object of that type a week can be used against the same hero, regardless of the object type and of who used it.
A good start!;)

taised wrote:

Anyway I'm trying to enhance usability at the moment. A modification on how the fight is presented has gone online today: hope you like it. Any suggestion is appreciated.
Yes, definitely an improvement.

=====

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/18 16:42

SuperMungo wrote:

Don't give the winner too much advantage that can be used in fights. It is hard enough to catch up as it is. Instead, there should be some mechanism that makes it easier for weaker heroes to catch up. But I don't have any suggestions on how, yet.

I think that tournaments divided in elements or tournaments for low level hero only could be good. But let's think about it.

=====

Re: Things to do & suggestions (semi-official list)

Posted by taised - 2009/11/27 03:10

A suggestion from Thunder Fox:

Even if you don't know a skill, some basic information about the skill itself should be visualized in the skill page. Something like the orientation and which are the skills that it needs. The problem in it is that anyone could reconstruct the whole skill tree. So probably should be introduced a lower step, like the 5% to get some basic infos about the skill.

=====