
Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/12 04:03

Ma sono primo in tutte le discipline... :) Forse dovrete impegnarvi un po' di più eh!! :P

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/12 06:04

Mal si concilia il fatto che tu sia primo col fatto che tu sia anche il creatore del gioco...:laugh:

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/12 09:17

Però è vero che, tranne me, tutti tendono a rimanere su skill di base e maestro umano, anche troppo a lungo: in definitiva è un mese, la finestra temporale per crescere un po' è superata da quel dì. Cosa posso fare per portare gli utenti a abbreviare i tempi per la crescita?

La velocità delle skill di base è già altissima, potrei ridurre le skill necessarie per le prime skill dei maestri...

ma il problema forse sta nel fatto che vi sono troppe skill inutili (da sgambetto in su). Come posso fare per rendere più ovvio seguire la strada dei maestri non umani?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/12 10:55

Il problema, secondo me, è che stiamo letteralmente brancolando nel buio... Nessuno ha idea di dove o come andrà a finire seguendo determinate strade, magari potresti dare un'idea delle abilità che in futuro si potranno acquisire.. Io stesso sono ancora col maestro umano perché non ho idea di quello che potrei imparare dagli altri, come non ho idea di quello che potrei imparare dal maestro umano..

Ma nel mio caso sono attratto dal calcio rotante e da "Pugni a raffica"...:laugh:

Per gli altri però non so nulla...

E poi sì devo dire che ci sono tante abilità, le più deboli soprattutto, che sono simili se non uguali tra loro in potenza e quindi non si sa quali allenare e quali no... La situazione è un pò confusa...

Mi sono spiegato?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/13 01:17

Finalmente una critica costruttiva! :)

Ho pensato tutta la sera a cosa può essere fatto, ma non so proprio. A parte infarcire di consigli ovunque, naturalmente, si potrebbe visualizzare anche qualche informazione riguardo alle skill successive a quelle scelte, oppure dare delle propedeuticità anche alle skill di basso livello, in modo da vederne di volta in volta di meno nella tendina di scelta, oppure visualizzare un commento all'entrata della pagina del maestro, dove viene indicato più o meno quello che si sta facendo o sbagliando.... cosa?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/13 02:38

Sì assolutamente, infatti, almeno nel mio caso, quella lista infinita di abilità che si possono imparare non solo mi confonde le idee ma mi incuriosisce e mi rende difficile abbandonarle per un altro maestro di cui non so niente..

Quindi bisognerebbe o diminuire il numero di abilità o far sapere cosa ci spetta in futuro imparando determinate abilità..
Ti faccio un esempio: "uso della mente - primo stadio", non conoscendo l'abilità all'inizio l'unica informazione che hai è
sulla potenza e questa abilità ha sia potenza sia difesa 0, perché uno dovrebbe impararla?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by ocram - 2008/06/15 07:34

Già. Anche io sono rimasto sul maestro umano per un po' anche dopo che avevo a disposizione altri maestri.
Il fatto è che immaginavo che molte abilità umane potessero servire come prerequisito ad abilità non umane.

Di solito in un videogioco, quando uno vuole giocare bene si preoccupa di completare i livelli più bassi prima di passare a
quelli successivi. E' forse questo che spinge la gente a imparare tutte le abilità umane.

E poi anche il gusto di provarle, sperimentarle, prima di passare oltre con altri maestri.
Infatti in mancanza di informazioni precise su quale sia la reale utilità di ogni abilità, non rimane che sperimentarle.

Consigli?

Io invece che eliminare le abilità inutili mi piacerebbe invece che servissero a qualcosa.

Che, per esempio, anche il tiro dell'elastico di per se debole, servisse come requisito per abilità superiori, magari di aria,
visto che è un'arma lanciata per aria.

Sarebbe bello avere qualche piccola indicazione in più
della necessità di avere certe abilità, per esempio uno che sta studiando con un maestro d'aria potrebbe avere la visuale di
tutte le abilità di aria, solo che di fianco a quelle che non può imparare ci potrebbe essere scritto "hai bisogno di conoscere
il tiro dell'elastico (o altro...) per poter studiare questa abilità".

Così facendo fra l'altro uno sarebbe spinto a sondare i maestri più avanzati e tornare dal maestro umano solo per
imparare alcune abilità base di cui ha bisogno.

Che ne dite?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/15 10:02

Proprio quello che intendevo io! Meno male che l'hai scritto tu.. :laugh:

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/15 12:56

Mi sembra molto giusto.

Adesso ho aggiunto questi cambiamenti:

1. le skill umane di basso livello sono costruite in maniera tale che in generale se ne vedono molte meno, hanno
prepedeuticità molte maggiori, che possono essere acquisite giocoforza SOLO rubandole. All'inizio quindi si hanno
solamente: ginocchiata e gomitata (che conducono verso due strade parallele, una coi piedi, una con le mani),
schiaffone e atletica pesante.
2. Al raggiungimento del secondo punto di xp il maestro si affretta a dire che ora puoi cambiare e sceglierne uno migliore :-
)
3. Acquisendo alcune abilità accessorie, tattica 1 e 2, si impara di più sulle skill che sono disponibili, puoi anche sapere
esattamente quali siano le skill necessarie. E, quando ci saranno, avranno anche una bella descrizione.

Si può pensare anche qualcosa di più, come l'albero completo delle skill, ma mi pare un po' troppo, sinceramente.

Comunque di certo si può pensare qualcosa:

se le skill non sono troppo alte, usarle come propedeutiche per skill da supereroe, può essere, ma solo per skill non
troppo alte, se no diventa un processo interminabile.

Si può pensare a qualche sistema per visualizzare meglio il percorso a cui conduce ogni skill, pur senza specificare i
dettagli. Questo è semplice.

Le skill minori e i "percorsi" meno proficui possono essere utilizzati per le missioni, riportando in auge anche eroi con skill secondarie ma molto specifiche.

Riguardo al fatto di conoscere l'intero albero di skill del proprio maestro, ci sono alcune difficoltà tecniche, oltre che dubbi (vorrei che le skill mantenessero un certo velo di segretezza, infatti su tattica 2 che consente di vedere *tutte* le skill sono molto in dubbio...). Infatti si può cambiare maestro, vedere come funziona, e quindi ritornare indietro prima di qualsiasi aggiornamento. Inoltre, per ogni maestro non v'è una sola strada: in particolare per "terra" ci sono moltissime strade perseguibili, almeno 5 o 6.

Più ne parlo, più mi rendo conto che quanto dico cozza in maniera inesorabile con "tattica 2"...

Queste sono le idee sul tavolo, al momento :)

Altre idee? Valutazioni e giudizi?

PS: ma che fine ha fatto Garghi?

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/15 13:54

Sì concordo, ma tra i due estremi c'è una via di mezzo.. Mi spiego meglio, non puoi fare in modo che con tattica 2 si venga a conoscenza di tutto lo scibile perché inevitabilmente la notizia si diffonderebbe e tutto saprebbero tutto senza conoscere tattica 2. D'altra parte però non puoi nemmeno lasciarci all'oscuro di tutto... A me l'idea del maestro che ti da consigli piaceva..

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/16 04:35

Sì ma non è mica così semplice implementare un maestro che dia dei consigli sensati :)
Beh ora comunque faccio qualche altro esperimento a vedere se si trova il bandolo della matassa.

Re:Non è per menarvelo

Posted by mferrando - 2008/06/16 13:43

abbandonerei tattica due.
lascia che i giocatori sperimentino.

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/17 01:56

Sto pensando ad un diverso uso di tattica 1 e tattica 2. Intanto come potenziatori durante gli incontri, e poi per dare la possibilità di conoscere meglio i dati avversari.

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/18 02:41

Che ne pensate ora?

Re:Non è per menarvelo

Posted by Carlo_big - 2008/06/18 05:42

Sì così mi sembra a posto.. Ora vediamo come va, magari quando ci capisco qualcosa di più ti dico cosa si potrebbe cambiare.. Ammesso che ci sia qualcosa!

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/06/18 09:20

Tutti gli utenti devono capire tutto: se c'è qualcosa di non chiaro, dovete dirmelo... io da solo non riesco a capirlo...

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by barraboy - 2008/06/18 22:42

Se tu non capissi quello che stai facendo sarebbe grave LOL

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by taised - 2008/08/27 10:10

Concordo che si dovrebbe avere un'idea generale di dove va a parare un certo tipo di allenamento.

Per esempio, tu qui mi dici che ci sono 5 o 6 strade percorribili in terra. Boh. E che differenza c'è? E come faccio a saperlo?

Servono delle indicazioni di massima.

Ad esempio metti un albero delle skill sommario dicendo:

le scuole sono tot, facendo aria potrai specializzarti in:
volo: sarai molto bravo a muoverti, ottima difesa, poco attacco
meteo: controllerai gli elementi, superbo attacco, poca difesa

etc etc

E poi mi dici quali sono le skill chiave per intraprendere una strada piuttosto che un'altra e mi dici a quale disciplina e sottodisciplina posso accedere scegliendo un certo percorso. Non mi dici tutto l'albero di skill, ma mi dici solo quale è il gradino successivo rispetto a quello dove sto che devo fare. Quindi so che io se io voglio orientarmi verso volo dovrò prima imparare aerodynamic, poi una volta che l'avrò imparata mi si dirà qual è il gradino successivo. Ma soprattutto devo avere una idea generica di dove mi porterà quel gradino.

Io sono diventato di terra solo perchè per caso al bar ho imparato una skill molto potente di terra. Ma non si può lasciare tutto al caso!

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/08/27 10:16

Uhm... pensavo che ormai questo problema fosse superato, invece no. :(
Magari estendo un po' le regole con qualche dettaglio in più sulle ramificazioni?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by taised - 2008/08/27 10:26

beppino wrote:

Uhm... pensavo che ormai questo problema fosse superato, invece no. :(
Magari estendo un po' le regole con qualche dettaglio in più sulle ramificazioni?

a me piacerebbe che lo dicesse il maestro ogni qualvolta impari una skill nuova... è così difficile?

Inoltre se dai nomi e scopi e indicazioni di massimo a ogni sottospecializzazione secondo me si ha molto più l'idea di poter scegliere la propria strada invece che essere trascinati dal caos.

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/08/27 10:55

Beh appunto intendevo, lo dice il maestro... c'è scritta la descrizione delle abilità, forse va resa un po' più "profonda"...?
Ad ogni modo per ora ho iniziato a scrivere qualcosa nelle regole, intanto ho capito che tenere informazioni "segrete" nel gioco non porta a nessun vantaggio.

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by beppino - 2008/08/27 10:59

Ad esempio, se vado ad imparare io tra le skill trovo:

Piccolo scudo di ghiaccio Inizia il percorso per la costruzione di una delle migliori armi di difesa esistenti nell'intero universo.

Scivoli di ghiaccio Muoviti come un fulmine creando istantanei scivoli ghiacciati. ABILITA' TOP

Questo mi dovrebbe far capire che la prima skill mi consente di iniziare un percorso molto potente, mentre la seconda skill finisce lì, non va oltre essendo un'abilità top.

Questo volevo dire che è già stato fatto, ma se mi dici che non è chiaro bisogna migliorare le descrizioni, forse..?

=====

Re:Non è per menarvelo

Posted by taised - 2008/08/27 12:04

beppino wrote:

Beh appunto intendevo, lo dice il maestro... c'è scritta la descrizione delle abilità, forse va resa un po' più "profonda"...?
Ad ogni modo per ora ho iniziato a scrivere qualcosa nelle regole, intanto ho capito che tenere informazioni "segrete" nel gioco non porta a nessun vantaggio.

Beh ma questo è solo al livello tuo, ai miei (bassi livelli) non si capisce una mazza. Al massimo leggo in engineering che è una skill chiave per molte skill di terra. Molte che? Di che tipo? Di che potenza? Ce ne sono altre di skill base che servono per altre skill di terra che magari mi interessano?

Inoltre sfugge sempre il fine ultimo delle cose. Riprendiamo quello che dice a te:
Inizia il percorso per la costruzione di una delle migliori armi di difesa esistenti nell'intero universo.

Mettiamo che a me non ne frega una mazza della difesa, io voglio una skill di attacco. Dove la trovo? In aria, in acqua, in fuoco? Allenando che skill? Capisci che devo andare completamente a caso. Così non ho stimoli. Magari imparo una skill, vedo che non porta a niente che mi piaccia (e poi magari non è vero perché dopo mi si apre qualcosa che m'interessa), allora mi scoccio, ne imparo un'altra differente. Neanche quella mi piace. Allora mi scoccio e mollo il gioco.

In hattrick quando tu alleni un giocatore sai come e perché e sai dove vai a parare. Sai che se vuoi un difensore offensivo gli devi tirare su difesa e regia e ti programmi in base a quell'obiettivo.

Io qua non so cosa ci sia di diverso tra mente e fuoco, tra aria e acqua, non so quale è propensa alla difesa, quale all'attacco, non so a che serve difesa e attacco.

Va bene non rendere noto l'albero completo delle skill, ma devo sapere cosa differenzia un cammino rispetto a un altro, una scuola rispetto ad un'altra. E un cammino che mi porta ad una sola skill è un obiettivo troppo riduttivo per darmi un'idea.

=====