

[21:01:16] <kryzoo> Cześć, jeśli znajdziecie chwilę, żeby poczatować to zgodnie z zapowiedzią zapraszam.

[21:01:35] <kryzoo> Miał być jeszcze Troll, ale w ostatniej chwili coś mu wypadło.

[21:03:01] <Symrek> pierwszy

[21:03:10] <kryzoo> Wiemy o tym, że Gizarma nie jest raczej dla każdego typu gracza i chcielibyśmy dotrzeć do tych, którym może się spodobać.

[21:04:17] <Symrek> czyli kogo? jaki jest dedykowany odbiorca?

[21:04:44] jakubbb joins the room

[21:05:06] <kryzoo> Interesuje nas jak zachęcić ludzi do rejestracji, potem jest kwestia zatrzymania takiego gracza.

[21:05:15] Zygfryd leaves the room

[21:05:21] <krzysztof5> i ja bym coś napisał, ale chyba wszystko co miałem do powiedzenia już dawno napisałem na forum ;p

[21:05:46] Zygfryd joins the room

[21:05:59] troll joins the room

[21:06:11] <Symrek> ja trafiłem przez info z forum innego portalu

[21:06:12] <kryzoo> @krzysztof5: śmiało pisz, albo daj linka

[21:06:58] Porke joins the room

[21:07:04] <kryzoo> Ktoś trafił przez facebooka?

[21:07:30] <troll> Wydaje mi się, że sporo osób mamy z warsztatu

[21:08:24] <kryzoo> @Symrek "dedykowany odbiorca" robimy grę pod swoje gusta wychodząc z założenia, że innym też się spodoba, ale bierzemy pod uwagę opinię graczy

[21:08:51] <kryzoo> sporo ficzerów powstało na podstawie ich pomysłów

[21:10:26] jakubbb leaves the room

[21:10:57] <Symrek> oki w kwerstii zatrzymania gracza to ja gram od tygodnia i zaczyna brakować mi wyzwań w grze. mam już kilka miast, dostęp do wszystkich surowców, prócz luksusowych oczywiście. bardzo łatwo to przyszło

[21:12:00] <troll> @Smyrek - czyli brakuje ci nowych rzeczy do odblokowania. Bo tak jak piszesz obecnie, to podstawowe surowce można szybko zdobyć

[21:12:18] <troll> później tylko poprawiasz wydajność

[21:13:10] <kryzoo> @Sumrek, czyli jest za łatwo?

[21:13:14] <krzysztof5> link: <http://forum.gizarma.pl/index.php/topic,369.msg2731.html#msg2731> głównie 2 posty niżej

[21:13:18] <Symrek> no tak tylko czy poprawianie wydajności przy pełnych magazynach raczej nie bawi

[21:13:39] <kryzoo> a jak z produkcją?

[21:14:10] <kryzoo> i zaspokojeniem popytu i zadowoleniem w miastach?

[21:14:44] <Symrek> mam dostęp do lasów, żelaza, w każdym bagnie glina - więc mam wszystko

[21:14:52] <krzysztof5> a odnośnie tego co Symrek pisze, to kilka tematów na forum z rozwojem i customizacją miast, no i jakimiś drzewkami technologii :)

[21:15:00] <Symrek> wszystko by wybudować wszystko :)

[21:15:16] <Symrek> kwestia czasu

[21:16:04] <troll> @krzysztof5 - mamy takie plany, już całkiem zaawansowane. Będziemy nad czymś takim pracować

[21:16:18] <troll> tylko niestety nie pojawi się to bardzo szybko

[21:16:29] <kryzoo> to jest kwestia zatrzymania gracza i grywalności, bardzo ważna dla nas

[21:17:01] <troll> a z innej beczki - mi wydaje się, że na początku sporym problemem jest to, że nie ma decyzji, których podjęcie powodują natychmiastowy efekt

[21:17:03] <kryzoo> ale, żeby doszło do zatrzymywania, to ten potencjalny gracz musi się o Gizarmie najpierw jakoś dowiedzieć

[21:17:33] hubtus joins the room

[21:18:33] <kryzoo> mam takie pytanie: w jakie gry najchętniej gracie?

[21:20:15] <troll> mi zawsze wydawało się, że Gizarma spodoba się fanom Civilization
[21:20:25] <troll> Albo Colonization
[21:20:44] <Symrek> i jeszcze jedno, najważniejsze, jeśli założeniem gry jest zabawa z gospodarką, szukanie dróg rozwoju, to muszą występować ciągle niedobory wtedy się kobinuje któredy iść co wybrać - teraz nie ma takiego problemu, wszystkiego jest pod dostatkiem. Jeśli celem jest współzawodnictwo z innymi graczami ale takie realne z interakcją to tego teraz nie ma a pozycja w statystykach mnie akurat nie nakręca.
[21:21:08] <krzysztof5> Symrek +1
[21:21:35] <krzysztof5> pomijając to że pierwsze miejsce w statsach można uzyskać żenująco łatwo :)
[21:22:15] <kryzoo> @krzysztof5 - ale tylko jeden gracz może mieć pierwsze miejsce :)
[21:22:15] Khrono joins the room
[21:22:50] <troll> @Kszysztof5 - Ukraina jest wyjątkowo dobrą lokacją
[21:23:05] <troll> Mapy nie są niestety dobrze zbalansowana
[21:23:29] <troll> trochę z tego to wynika, ale oczywiście nie odmawiam Ci skilla :)
[21:24:23] <Symrek> każdą zabawę najlepiej nakręca współzawodnictwo a tego w gizermie. w grach komputerowych takie współzawodnictwo z nie innym graczem to już miodzio - a ty mi jej brak
[21:24:35] krzysztof5 leaves the room
[21:24:42] krzysztof5 joins the room
[21:24:45] <Symrek> pierwsze miejsce w stach to taka sztuka dla sztuki jak dla mnie
[21:24:45] <hubtus> Witam. Chętnie dołączę się do rozmowy pomimo tego, że w gizmarze jestem nowicjuszem:)(Gram dopiero 2 tygodnie).
[21:26:26] <kryzoo> @Symrek, bierzemy pod uwagę Twój głos, kwestia jest taka, że gracze są różni i różne rzeczy ich kręcą. Są tacy, którym wystarczy eksploracja, budowanie i dążenie do optymalizacji zadowolenia
[21:26:52] <krzysztof5> Trollu - jak chcesz to odmawiaj, zresztą dużo skilla to tu nie trzeba mieć :) Jestem zdania, że niezależnie od terenu gra jest łatwa (choć na Ukrainie to już nie wiem co robić z czarnozemiami)
, tutaj zmianą na plus jest ograniczenie spamu miast.
[21:27:27] <kryzoo> Ja jeszcze nigdy po tygodniu nie miałem pełnych magazynów, wprost przeciwnie.
[21:27:28] Patys joins the room
[21:27:53] <krzysztof5> Kryzoo, odnośnie różnych graczy (część "Aktywność graczy" :)
[21:27:57] <krzysztof5> <http://forum.gizarma.pl/index.php/topic,369.msg2739.html#msg2739>
[21:28:08] <troll> @Krzysztof5 - skilla nie trzeba, żeby się rozwinąć jakkolwiek, ale żeby mieć krzywą punktów pod takim kontem, to już tak :)
[21:29:09] <kryzoo> @krzysztof5 - też uważam, że walka powinna być
[21:29:17] <kryzoo> być może nie we wszystkich grach
[21:29:29] <kryzoo> dla tych którzy lubią
[21:29:40] <kryzoo> ok,
[21:30:03] <kryzoo> ale może uda nam się dostać jakąś wskazówkę jak ściągnąć graczy? :)
[21:30:24] <kryzoo> bo wiadomo, że zadowoleni gracze ściągną nowych
[21:30:54] <troll> @Smyrek - zgadzam się, że brakuje nam współzawodnictwa i interakcji między graczami. Nawet nie koniecznie walki. Ale chociaż jakiejś dyplomacji.
[21:30:59] <kryzoo> ale chcemy być w tym aktywni
[21:32:57] Patys leaves the room
[21:33:04] <Symrek> optymalizacja zadowolenia powiadacie ja mam 26 ludzi, dwóch tylko trzecie ubrania na sprzedaż i wystarcza na 60% zadoolenia przy 60% podatków. trochę za łatwo żeby się znó nie rozpisywać.
[21:35:33] <kryzoo> 26 w jednym mieście?
[21:35:53] <kryzoo> i poziom dobrobytu 60%

?

[21:35:54] <Khrone> cześć

[21:36:09] <troll> Cześć

[21:36:21] <Khrone> zapomniałem zupełnie o chacie, przyłączam się do słuchania dyskusji :)

[21:36:37] andurin joins the room

[21:37:20] <kryzoo> @Symrek przyślesz screenshota? np na forum?

[21:37:23] <troll> @Smyrek - a pamiętasz system zadowolenia z poprzedniej wersji? Tam było sporo trudniej z zadowoleniem. Czy Twoim zdaniem było lepiej?

[21:38:58] WicherTrzcinica joins the room

[21:39:09] <Symrek> żeby nie głądzić wciąż tego samego - to będzie ostatni wPIS :) - brakuje wyzwń współzawodnictwa, albo z innym graczem ale z interakcją, albo z samym sobą przez to że gra będzie wymagało odemnie logicznego myślenia i planowania, będzie trudna, ciężko dopiąć budżet, ciągle braki surowców i ciągle wybory - tego też brakuje. to tak jakby dać komuś krzyżówkę z drugiej klasy, niby fajna lubie krzyżówki ale jakoś mnie nie zanerosowała.

[21:39:34] <Symrek> 26 w całym państwie, gram do tygodnie ięc nie znam poprzedniego systemu

[21:41:14] <kryzoo> zrozumiałem, że 26 w mieście i mi nie pasowało

[21:41:26] <kryzoo> masz jeszcze bonus za małe miasto

[21:41:56] <kryzoo> wraz z jego rozwojem będziesz musiał mieś więcej gwiazdek i krzyży, żeby to zrekompensować

[21:44:31] <kryzoo> wracając do celu gry to wprowadziliśmy w poprzedniej wersji odbudowę wież. Jak oceniacie atrakcyjność takiego celu gry?

[21:44:41] <troll> Tak sobie pomyślałem, że może problemem jest to, że za łatwo stawiać ekspansje. Może gdyby było więcej nawet słabych barbarzyńców i ziemie trzeba by odbijać z ich rąk, może było by lepiej?

[21:45:00] <Symrek> w głównym mam 13 i tez 60% zadowolenia.

[21:45:29] <kryzoo> jak klikniesz bużkę to masz rozpiskę

[21:45:32] <krzysztof5> Troll - byłoby lepiej, a najlepiej byłoby gdyby trzeba się było także czasem bronić :)

[21:46:18] <Symrek> to jest pomysł, trzeba by trzymac wojo, utrzymać je wywić

[21:46:33] <Siemak> ciekawa koncepcja

[21:46:38] <troll> Może rozwiązaniem było by wprowadzenie jakichś koczowników, którzy by trochę przeszkadzali

[21:47:00] <Khrone> attyla!

[21:47:20] <troll> W sensie włóczyli się po mapie i szukali niezabezpieczonych miast do płądrowania. Lub chociaż ograbienia :)

[21:47:33] troll leaves the room

[21:47:34] <Khrone> czyngis-khan ! :D

[21:47:41] <Symrek> czy w civ ich nie było :)

[21:47:47] <Khrone> byli

[21:47:54] <Khrone> ale najpierw byli na kartach historii

[21:48:06] troll joins the room

[21:48:13] <krzysztof5> teraz na mapie można robić co się tylko komu podoba. Każdy osadnik zakładający miasto albo szczególnie karawany powinny wymagać zbrojnej eskorty :P

[21:48:32] <Khrone> arpad! ;)

[21:49:11] <Khrone> myślę że dużo wprowadziła by walka między graczami

[21:49:19] <krzysztof5> dokładnie

[21:49:21] <Khrone> wtedy jak komuś się nie podoba osadnictwo w danym miejscu

[21:49:25] <Khrone> to mozna go zaatakować po prostu

[21:49:31] <Khrone> w chwili gdy jesteś nastawiony na ekspansje

[21:49:39] <Khrone> ciężko będzie jednocześnie trzymać miasto

[21:49:42] <hubtus> Mnie osobiście najbardziej boli brak balansu na mapie. Najważniejszym początkowym surowcem na start jest żywność, a w niektórych państwach na start jest jej niewiele.

Ciężko jest się rozwijać takimi węgami gdy wszędzie dookoła są lasy, pagórki i góry, a dla porównania Chana Kazański ma w okolicy sporo więcej łąk.. Sporo żywności, to sporo populacja, a to ona wpływa na siłę gracza, więc moim zdaniem trzeba to jakoś lepiej zbalansować. Według mnie przydał by się jakiś bonus do przyrostu populacji z wytwarzanych dóbr, ponieważ pozwoliło by to graczom z mniejszą ilością łąk oraz czarnoziemów w pewnym stopniu podreperować przyrost ludności.

[21:50:06] <Khrone> miasta "skoczki" majace 0 bonusu obronnego ciężko będzie bronić

[21:50:19] <Khrone> te większe, już z palisadą ciężko jest wybudować daleko od stolicy

[21:50:33] <Khrone> transport materiałów do afryki mi zajmuje 3-4 dni

[21:50:48] <krzysztof5> Jeszcze jedna rzecz - miasta barbarzyńców powinny się rozwijać z biegiem czasu, oraz te miasta powinno dać się przejąć.

[21:51:18] <Khrone> zgłaszałem gdzieś pomysł budowania się na ruinach

[21:51:36] <Khrone> że fajnie by było gdyby niektóre budynki dostawało się gdy się wybuduje miasto na ruinach

[21:51:53] <Siemak> nie przyspieszyloby to zbyt rozgrywki?

[21:51:58] <troll> @Hubtus - tak, zdajemy sobie z tego sprawę. Założyliśmy, że Gizarma, to nie Starcraft i nie e-sport. Realizm mapy jest ważniejszy od balansu

[21:52:01] <kryzoo> @hubtus - nie wszyscy mają po równo to prawda, ale staraliśmy się, żeby niedobór jednego zasobu jakoś wynagrodzić innym, królestwo musi się dostosować i wybrać sobie drogę rozwoju

[21:52:07] <troll> Choć rozumiem, że jest to problem

[21:52:19] <Khrone> przesadzone są czarnoziemy imo

[21:52:19] <kryzoo> oczywiście bez żywności się nie da

[21:52:32] <krzysztof5> złe podejście macie

[21:52:50] <troll> Co do PvP - nie jestem pewien, czy zbyt duży nacisk na PvP nie popsuł by gry.

[21:53:11] <Khrone> gra bez PvP jest niekompletna

[21:53:27] <krzysztof5> na Ukrainie jest dużo czarnoziemów, ale nic innego za bardzo nie ma (i nie powinno być). Walka z graczami powinna uniemożliwić Ukrainie ekspansję i zdobywanie cennych surowców :)

[21:53:35] <troll> Jak się tak długo rozbudowuje królestwo i ktoś ci je w jedną noc rozwała, to jest frustrujące

[21:53:49] <Khrone> ciekawi mnie jak rozwinął by się tryb PvP na mapie małej (np. 2 wyspy - kto pamięta taką mapę? ;D) gdzie od razu trzeba by się bić

[21:53:57] <Khrone> ale właśnie miałeś pomysły by tak się nie dało

[21:53:59] <Khrone> że w jedną noc

[21:54:10] <Khrone> najpierw jakaś walka w polu, oblężenie itd.

[21:54:12] <krzysztof5> nikt nie mówi o rozwalaniu w jedną noc. Zdobywanie miasta powinno być poprzedzone kilkudniowym oblężeniem

[21:54:12] <troll> @Khrone - zgadzam się. Pytanie tylko, czy PvP ma być małym dodatkiem do gry, czy głównym ficzerem

[21:54:30] <Khrone> myślę że głównym filarem rozgrywki

[21:54:37] <kryzoo> imo, walka musi być kosztowna, żeby nie była prostym wyborem

[21:54:42] <troll> Być może PvP powinno być dostępne na wydzielonych światach

[21:55:04] <troll> A zaletą PvE jest to, że w 90% przypadkach wygrywa gracz.

[21:55:12] <krzysztof5> o tym już była kilkukrotnie mowa (wklejałem linki do moich postów), podzielić gry na sandboxy bez walk i rankingowe z walką :)

[21:55:21] <troll> A jak wygrywa, to zazwyczaj jest zadowolony

[21:56:05] <troll> @Krzysztof5 - nie twierdzą, że odkryłem amerykę moim wpisem :)

[21:56:08] <krzysztof5> ja to niezbyt jestem zadowolony biciem takich noobów :)

[21:56:32] <krzysztof5> Troll - to było jako poparcie Twojej wypowiedzi :)

[21:56:38] <Khrone> gry rankingowe na małej mapie (mała mapa = mało graczy - obecnie za wiele

osób aktywnych nie ma)

[21:56:41] <Khrone> z PvP

[21:56:47] <Khrone> deadmatch taki

[21:57:14] <troll> Taki mecz 1 na jeden to chociaż sprawiedliwy bywa

[21:57:22] <Siemak> proste pytanie, jak ktoś wyjeżdza na tydzień i zostaje zaatakowany, co wtedy? traci wszystko?

[21:57:34] <troll> jak jest więcej graczy, to zazwyczaj wychodzi z tego kompletny chaos :)

[21:57:42] <krzysztof5> albo duże mapy, dużo graczy, sojusze, a zapisy do takiej gry na podstawie rankingu i wcześniejszych gier - tylko aktywni

[21:57:47] <Khrone> no właśnie o taki chaos chodzi ;)

[21:57:49] <troll> mówią na podstawie moich doświadczeń ze Starcraftem :)

[21:58:12] <Khrone> coś jak koloseum w rzymie - walki wielu osób

[21:58:17] <Khrone> niewolników :P

[21:58:26] <Khrone> mapa dwie wyspy by była fajna

[21:58:41] <Khrone> z barbarzyńcami którzy chronią zasoby luksusowe

[21:58:41] Seti joins the room

[21:58:56] <Khrone> a gracze startują na wybrzeżu, z jednym miastem, będąc bardzo blisko siebie

[21:59:09] <Khrone> sumarycznie lokacje startowe musiały by być symetryczne

[21:59:41] <troll> @Khrone - w takim wypadku na pewno

[22:00:17] <Khrone> w chwili gdyby skupić dev na takim czymś

[22:00:24] <Khrone> można by rozruszać społeczność

[22:00:37] <Khrone> takie gry nie trwały by dłużej niż 2-3 tygodnie

[22:00:57] <troll> A co myślisz z PvP zorientowanym na obronę z dużymi mapami

[22:00:58] <krzysztof5> to może trochę krótsze tury

[22:01:28] <krzysztof5> PvP na dużych mapach koniecznie z sojuszami

[22:01:50] <troll> Wtedy był byś w stanie zdobyć np. bezczelną ekspansję w środku twojego królestwa, ale nie był byś w stanie podbić go w całości

[22:02:17] <troll> @Krzysztof5 - no właśnie z sojuszami i dyplomacją

[22:02:47] <troll> Ale jednocześnie tak bym rozgrywkę zbalansował, żeby wybudowanie imperium na całą mapę było prawie nie możliwe

[22:02:55] <krzysztof5> dyplomacja to zależy. Dobrze sprawdziliby się nawet team 1 vs team 2, ustawione na sztywno

[22:05:53] <Siemak> a co jak np. walczyłyby się o wieze, które dawałyby jakies bonusy, co kolwiek...

[22:06:03] <Siemak> cokolwiek*

[22:06:33] <Khrone> troll: nudne może być

[22:07:09] <Khrone> koszta miast powyżej >15 rozną mocno

[22:08:33] <Khrone> w chwili gdy jest chat myślę że dyplomacja jako coś zinstytucjonalizowanego

[22:08:40] <krzysztof5> moim zdaniem gra 10vs10 graczy (w miarę aktywnych!) z możliwością przekazywania sobie jednostek a nawet miast byłaby satysfakcjonująca, bez dodatkowych zmian :)

[22:08:41] <Khrone> nie jest koniecznie do fajnej rozgrywki

[22:08:50] <Seti> Co do walki mnie by sie podobał tryb w rodzaju "keep the flag". Na mapie byłoby kilka kluczowych miejsc które trzeba podbić i po zdobyciu wszystkich utrzymać przez pewien czas (np. tydzień). Oczywiście punkty te można by odbijać, bronić, fortyfikować się jednostkami itp. Walka była by dozwolona tylko w obrębie ilus pol od tych ustalonych miejsc.

[22:10:04] <Seti> Pewnie można by to połączyć z tym co pisał Siemak odnośnie wiez z bonusami

[22:10:05] <hubtus> Co do tego problemu co opisałem to można by wprowadzić dodatkowy bonus z dóbr i np. wprowadzić zimę(Ktoś już pisał o tym na forum).Mogłoby to działać np. tak: Garnki zmniejszałyby zużycie żywności przez mieszkańców. Zima z kolei miałaby zmniejszać przyrost żywności w miastach, ale przed jej skutkami chroniłyby ubrania. W takim wypadku balans zostałby mniej więcej zachowany, ponieważ gracz z dużą ilością żyznych gleb byłby zmuszony do zastawiania większych zapasów na zimę. Jeśli każde dobro dawałoby inny bonus to gracze chętniej

by się nimi wymieniali w zależności od potrzeb, a to zwiększyłyby interakcje. Wprowadzenie pół roku i różnych wydarzeń moim zdaniem urozmaiciłoby rozgrywkę.

Wiem, że trochę zbaczam z tematu, który obecnie toczy się na czacie, ale nie jestem zbyt szybki w pisaniu na klawiaturze.

[22:10:36] hubtus leaves the room

[22:10:47] hubtus joins the room

[22:11:35] <Siemak> @Seti model ten sam, otoczka to już druga rzedna sprawa

[22:12:40] <Khrone> zima w afryce?

[22:13:04] <wojtu> ojej, nie chce mi się trochę tego czytać wszystkiego :/

[22:13:07] <kryzoo> Wieże można faktycznie jakoś ciekawiej wykorzystać

[22:13:09] <Khrone> problem dalej z różnymi lokacjami startowymi

[22:13:13] <Khrone> szczerze

[22:13:15] <Khrone> to wieże

[22:13:19] <Khrone> mnie zupełnie nie jarają

[22:13:24] <Khrone> i olewam je :/

[22:13:36] <kryzoo> ale jakby trzeba było o nie walczyć?

[22:13:44] <kryzoo> :)

[22:14:01] <krzysztof5> walnąć 1 / 3 wieże o które trzeba walczyć, i już by uszło ;p

[22:14:29] <kryzoo> a nie sądzicie, że gęściejsze rozmieszczenie punktów startowych podniosło by poziom adrenaliny? ;)

[22:15:04] <kryzoo> oczywiście nie będzie już tak łatwo szaleć po mapie jak teraz

[22:15:19] Siemak leaves the room

[22:15:25] Siemak joins the room

[22:15:26] <Seti> tylko jak gęstsze rozmieszczenie to bez walki ktos bez terenu może zostać

[22:15:34] <Khrone> ale po co o nie walczyć

[22:16:05] <krzysztof5> zawsze jest Afryka, prawda Khrone? :D

[22:16:11] <Khrone> :D

[22:16:20] <Khrone> jak jestem w tej afryce

[22:16:21] <kryzoo> trochę walki się przyda

[22:16:25] andurin leaves the room

[22:16:25] <Khrone> to mi się odechciało grać

[22:16:28] <wojtu> a ja myślałem, że teraz jest za gęsto...

[22:16:44] <kryzoo> @wojtu, próbuję to ustalić

[22:16:55] <krzysztof5> ej, to że przybyłem po wieloryby to wcale nie znaczy że było za blisko ;p

[22:16:56] <kryzoo> teraz problem to porzucone królestwa

[22:17:30] <kryzoo> moglibyśmy je usuwać, ale ktoś kto dołączy późno ma ciężki start

[22:17:41] <kryzoo> nie może na równi rywalizować

[22:18:24] <Seti> hmm, mogłby ewentualnie kontynuować z tym co zostało poprzednikowi

[22:18:34] <Khrone> nie da się

[22:18:43] <Khrone> samo ogarnianie tragarzy

[22:18:45] <Khrone> i miast

[22:18:47] <kryzoo> Może stworzyć światy treningowe, obowiązkowe dla nowych graczy

[22:19:01] <kryzoo> połączone z tutorialami

[22:19:06] <kryzoo> z prostymi questami

[22:19:14] <Siemak> @kryzoo moim zdaniem to i tak nie wykluczy tego problemu w wielu przypadkach

[22:19:29] <kryzoo> tak, ale może go ograniczyć

[22:19:36] <Siemak> nie zaprzeczam

[22:19:52] <kryzoo> około 50%, albo więcej loguje się tylko raz, zakłada grę i więcej nie wraca

[22:20:07] <Khrone> a może to toporny interfejs jest problemem?

[22:20:32] <kryzoo> tutorial by pomógł, może

[22:20:45] <kryzoo> a może logują się z ciekawości tylko

[22:20:46] <krzysztof5> jakiś łączny ranking z wszystkich gier, do niektórych gier (Tych Poważniejszych) tylko aktywni gracze i tyle

[22:21:00] <kryzoo> albo widzą, że to nie dla nich gra i rezygnują

[22:21:04] <Siemak> ale chodzi mi o to, że wielu graczy gra w wiele gier i chyba nie są po prostu przywiązani do żadnej, bo wiedzą, że mogą pójść do innej, więc zostawiają za sobą królestwa

[22:21:27] <kryzoo> @Siemak to nie jest problem

[22:21:39] <kryzoo> takie zjawisko prawie nie występuje

[22:22:09] <kryzoo> chodzi o tych co logują się tylko raz, a królestwo zostaje

[22:22:15] <Seti> Może zrobić specjalny świat dla chcących zobaczyć jak to działa. Byłyby z góry ustalony login typu "test" i ktoś mógłby się zalogować klikając, zobaczyć czy mu się podoba. Tak zupełnie bez rejestracji.

[22:22:16] <krzysztof5> jak będzie 10 gier typu sandbox bez walk, i jedna z PvP i rankingiem, to aktywni będą raczej w tej ostatniej ;p

[22:22:35] <kryzoo> mamy potem gry jak w Cottonianie, gdzie gra 3/16

[22:22:58] <kryzoo> @krzysztof5 może tak może nie

[22:24:23] <kryzoo> jak myślicie, przybędzie nam graczy po przetłumaczeniu na angielski?

[22:24:56] <krzysztof5> Jeśli zaspamujecie jakieś międzynarodowe strony to trochę na pewno

[22:25:21] <kryzoo> to właśnie jeszcze ta kwestia jakie strony

[22:25:36] <kryzoo> jeśli macie jakieś propozycje to podzielcie się :)

[22:26:39] <wojtu> są tacy

[22:26:40] <kryzoo> zwykle spamowanie wiąże się niestety z płatną reklamą, na razie nie planujemy kampanii reklamowej

[22:26:51] <wojtu> co zawsze się logują na nową mapę jako jedni z 1

[22:26:56] <wojtu> a i tak nie grają...

[22:27:27] <kryzoo> działamy na twitterze i fbku... póki co

[22:27:49] <krzysztof5> no to sumowanie punktów gracza ze wszystkich gier, i do tych "poważnych" wstęp od np. zdobytych 5000 punktów

[22:28:17] <wojtu> mówiłem już kiedyś o jakichś rangach do zdobywania :)

[22:28:25] <wojtu> ale o czym my tu rozmawiamy?

[22:28:34] <wojtu> przecież problemem jest, że nie ma graczy

[22:28:47] <wojtu> a nie, że jest za dużo i że inni poziom mają

[22:28:50] <krzysztof5> Kryzoo - Ale żeby ktoś zauważył to konto na twitterze czy ryjoksiążce to też trzeba gdzieś je zalinkować :)

[22:29:11] <kryzoo> no tak, staramy się

[22:29:30] <wojtu> Krzysztof 1 raz grał i wygrał na punkty, teraz gra 2 i też prowadzi, więc nie trzeba mieć super doświadczenia

[22:29:52] <kryzoo> jeśli chcecie pomóc to lajki się przydadzą :)

[22:30:23] <kryzoo> i udostępnianie

[22:30:29] <wojtu> aj tam facebooki...

[22:30:31] <Seti> Czasami zachęcający może być link polecający. Czyli ktoś kto już gra podsyła link kumpłowi i jeżeli ten się zarejestruje i będzie aktywny przynajmniej jakiś czas to ten pierwszy dodaje bonus. Oczywiście to też może produkować nieaktywnych graczy - no ale tego i tak się nie uniknie.

[22:30:40] <krzysztof5> Wojtu prawda, teraz nawet poświęcam mniej czasu niż za pierwszym razem i znowu punktów dużo.

[22:31:09] <kryzoo> @Seti mamy już gdzieś ten pomysł zapisany, ale dzięki, odgrzebiemy go :)

[22:31:31] <hubtus> Według mnie warto by reklamować się na forach/stronach poświęconym grą MMO/przeglądarkowych. Na takie strony wchodzi ludzie, którzy zazwyczaj szukają czegoś dla siebie, Inną opcją jest poszukiwanie youtuberów, którzy zajmują się recenzjami tego typu gier,

[22:32:11] <wojtu> jakie bonusy macie na myśli, co będą wpływać na gameplay i żeby dorównać komuś trzeba będzie działać na rzecz gizarmy?

[22:32:25] <kryzoo> mogli byśmy dawać jakieś bonusy estetyczne, które nie mają dużego przełożenia na rozgrywkę, np możliwość nazwania nowego miasta, unikalny kolor grafiki miasta do wyboru itp

[22:33:06] <kryzoo> @hubtus - dobry pomysł

[22:33:17] <wojtu> ja to osobiście wolę jak jest elitarne towarzystwo, a nie całe gimnazjum :D

[22:33:26] <wojtu> ale rozumiem was :)

[22:33:49] <kryzoo> @wojtu, ale niech będzie to elitarne towarzystwo liczniejsze :)

[22:34:07] <kryzoo> farmwilla robić na pewno nie będziemy :)

[22:35:37] <hubtus> Wszystko zależy od opisu. Jak dasz jakiś bardziej rozbudowany opis to gimnaza nie będzie go czytać. Trzeba znaleźć złoty środek. Ois musi być ciekawy, ale też nie za prosty.

[22:36:28] <wojtu> No macie rację

[22:36:33] <Seti> Moznaby tez zrobic taki baner jak sie umieszcza w stopkach pod postami na roznych forach. Logo gry, nick - na jakim gram swiecie ile mam punktów itp. Wydaje mi sie ze ludzie lubią sie chwalic swoimi osiagnieciem i ktos zawsze moze na to kliknac i poznac grę. Kiedys lubilem takie bajery ;)

[22:37:13] <kryzoo> @Seti, super! Na to jeszcze nie wpadliśmy

[22:37:47] <kryzoo> Czy to hasło "Rozwijaj się po swojemu.." przemawia do Was jakoś pozytywnie, czy niekoniecznie?

[22:38:19] <wojtu> Jest nieprawdziwe, bo ktoś może Ci pozajmować tereny i lipa z rozwoju po swojej myśli :D

[22:38:28] <krzysztof5> pomijając to, że niekoniecznie jest tu więcej niż jedna metoda rozwoju to jest ok ;p

[22:38:45] <kryzoo> @wojtu, no tak, ale nawet w grze offline nie wszystko idzie po twojej myśli

[22:39:54] <kryzoo> wiem, że jeszcze nie ma takich dużych możliwości profilowania królestwa, bo mniej więcej trzeba zapewnić to samo, ale chcemy dążyć w tym kierunku, żeby można było się jakoś specjalizować

[22:40:02] <kryzoo> no i wybór strategii

[22:40:06] <hubtus> Moznaby dodac grę testową, która byłaby dostępna tylko dla nowozarejestrowanych. Gracz miałby za zadanie rozbudować do pewnego momentu wioskę, a przez ten etap zostałby prowadzony przez jakiś sensowny samouczek, a dopiero potem miałby dostęp do normalnych gier.

[22:40:39] <kryzoo> ooo, pisałem o tym wyżej, więc super, że podobnie myślimy :)

[22:41:03] <wojtu> tylko, że Oni narazie zrozwijają sam gameplay, a nie mechanizmy takie

[22:41:13] <wojtu> chyba, że się mylę :)

[22:41:33] <Siemak> Oni - kosmici xd

[22:42:27] <kryzoo> :) hmmm @wojtu, jaką następną rzecz byś chciał żeby zrobić?

[22:43:32] <hubtus> Jeśli gracz by go nie przeszedł to nie miałby dostępu do zwykłych gier.

Musiałby też trwać np 2-3 dni tak, aby zniechęcić ludzi, którzy szybko opuszczają gry w zamian np. taki nowicjusz mógłby wybrać sobie bonus na start. Takie rozwiązanie rekompensowało by brak doświadczenia w porównaniu do doświadczonych graczy.

[22:43:56] <kryzoo> +1

[22:44:25] <wojtu> nie mam jakichś priorytetów

[22:44:28] <krzysztof5> //Wojtu, napisz że walnę! :P

[22:44:35] <wojtu> raczej wierzę w Was :P

[22:44:42] <kryzoo> to w zasadzie pytanie do wszystkich :)

[22:44:49] <wojtu> hehe, Krzysztof mistrz xd

[22:45:24] <wojtu> Według mnie, walka zmieni mocno całą grę

[22:45:48] <wojtu> więc przed jej wprowadzeniem dobrze by było rozbudować kienta, o wybory różnych gier itp.

[22:46:09] <kryzoo> na pewno, trochę jest obaw, że Ci którzy lubią przede wszystkim budować

mogą się zniechęcić

[22:46:11] <wojtu> bo pewnie niektórzy wolą spokojny rozwój

[22:46:18] <kryzoo> dokładnie

[22:48:43] <Khrone> no to

[22:48:44] troll leaves the room

[22:48:49] <Khrone> ci którzy chcą spokojny rozwój

[22:48:53] <Khrone> zachowują sandboxy

[22:49:01] <Khrone> ci którzy chcą rywalizacji, walki

[22:49:05] <Khrone> dostają gry rankingowe

[22:49:12] <Khrone> z walką

[22:49:14] <wojtu> myślę, że jak walka to i sojusze od razu zrobić, deathmatch też może być, ale mniej realistyczny nawet

[22:49:30] <Khrone> no deadmatch z definicji nie jest realistyczny

[22:49:41] <kryzoo> nazwę sandbox zostawił bym dla gier nowicjuszy

[22:49:42] Siemak leaves the room

[22:49:42] <wojtu> no tak, ale takich mechanizmów nie ma, i pewnie nie jest tak, że w pół godziny to robią

[22:49:57] <wojtu> a mi się wydaje, że mają inne priorytety jak wspomniałem

[22:50:03] <kryzoo> dyplomacja by się przydała

[22:50:14] <Khrone> dyplomacja jest elementem walki

[22:50:24] <Khrone> nie ma walki, nie ma dyplomacji

[22:50:28] <kryzoo> albo jej unikania

[22:50:34] <krzysztof5> a bardziej zaawansowana dyplomacja "na gębę" ma swój urok

[22:50:45] <Khrone> unikanie walki też jest walką

[22:50:57] <wojtu> chociaż trochę chyba z tematu zeszliliśmy promowania gizarmy nad jej widziany rozwój :)

[22:50:59] <Khrone> skoro unikasze znaczy że masz powód, interes, czyli walczysz o ten interes

[22:51:09] <kryzoo> @Khrone, złota myśl, zapisane :)

[22:52:10] WicherTrzcinnica leaves the room

[22:52:45] <kryzoo> kilka fajnych pomysłów na temat promocji padło

[22:53:43] hubtus leaves the room

[22:55:27] aphity leaves the room

[22:55:38] aphity joins the room

[22:56:05] <wojtu> właśnie czytam początek, bo się spóźniłem

[22:56:10] <kryzoo> Ok, gadamy już prawie 2h, dziękuję za to co zostało napisane. Zapis czatu będzie udostępniony na forum

[22:56:51] <kryzoo> jak macie ochotę kontynuować to nie krępujcie się :) w ogóle to czat jest otwarty 24x7

[22:57:05] <wojtu> :D

[22:57:14] <kryzoo> zapraszam też do wątku na forum :)

[22:57:19] <wojtu> chyba pomysły się wyczerpały i każdy powiedział co chciał

[22:57:44] <kryzoo> Inspiracja czasem przychodzi w najmniej oczekiwanym momencie :)

[22:57:59] <wojtu> zgadza się

[22:58:18] <wojtu> jak to wrzucicie na forum, to pewnie na spokojnie sporo osób jeszcze coś od siebie doda

[22:58:21] <kryzoo> A jeśli uważacie, że fajnie sobie zrobić dyskusję na czacie to możemy takie czaty organizować

[22:58:27] <kryzoo> ok

[22:58:44] <kryzoo> Dzięki za feedback i za pomysły!

[22:58:54] Siemak joins the room

[22:59:01] <wojtu> fajny pomysł z taką dyskusją w ogóle, można zrobić kiedyś na inne tematy też :)

[22:59:15] liosan joins the room
[22:59:19] <wojtu> o napisałem to co ty prawie
[22:59:47] <kryzoo> jasne, chociaż praktyka pokazała, że narzucenie tematu nie jest proste :) ale taka natura czatu
[22:59:47] Co do walki to mam pewien pomysł. Można by spróbować wprowadzić mury w taki sposób, aby skutecznie blokowały z początku gry ekspansje na graczy. Np. Gracz atakujący bez machn oblężniczych miałby niewielką siłę ataku np. 20% zwykłej siły. Z kolei przy odpowiedniej ilości sprzętu oblężniczego jego siła by znacząco wzrastała. Jeśli budynek do produkcji sprzętu oblężniczego byłby dość trudny do wybudowania, to gracze spokojnie rozwijający się nie musieli by się bać ataku na początku gry.
[23:00:43] <kryzoo> kto to napisał? to jest tak jak się ileś godzin nie wylogujesz, że nie widać autora (tryb anonimowy ;))
[23:00:52] <kryzoo> będzie niedługo zafixowane
[23:01:55] hubtus joins the room
[23:02:03] <wojtu> hmm, kiedyś rozmawialiśmy o tym i w ogóle najazd na miasto bez machin jest mało realny, przynajmniej ja sobie wyobrażam tylko, że drabiny musieli by mieć wojownicy ze sobą
[23:02:31] <wojtu> to gizarma napisała, ona żyje :P
[23:02:35] <kryzoo> zdobywanie miasta musi trwać, choćby po to, żeby nie trzeba było wstawać o 4 w nocy :)
[23:02:43] <kryzoo> duch gizarmy :)
[23:02:59] <wojtu> teraz trwa tyle co wejście na pole z miastem ;)
[23:03:12] <kryzoo> jedną turę
[23:03:32] <kryzoo> plus przejście
[23:03:54] <wojtu> nie zauważyłem, ale to mała różnica
[23:04:30] <hubtus> ja to napisałem. Nie wiem czemu czat mi się przetsał odświeżać
[23:05:01] <hubtus> odświeżać*
[23:06:57] <wojtu> za długo online byłeś najprawdopodobniej, ja tak miałem
[23:07:33] Symrek leaves the room
[23:08:01] <hubtus> W sumie to spróbuje spisać wszystkie swoje dotychczasowe pomysły i rozwinąć je w jakiś sensowny sposób na forum.
[23:08:38] <wojtu> Dobry pomysł
[23:09:17] <kryzoo> @hubtus, super
[23:09:53] <wojtu> Jak zacząłem grę to też miałem sporo pomysłów i chciałem, żeby gra się rozwijała jak ja chcę, ale teraz jakaś bierność mnie dopadła
[23:12:31] <Khrone> może właśnie ten spokojny rozwój
[23:12:37] <Khrone> jest problemem
[23:12:57] <Khrone> w sensie brak takiego impulsu do grania
[23:13:25] <Khrone> wiesz co się wydarzy, a jak nie pojdzie po twojej myśli bo cię szwecja otoczy, to zawsze można zacząć na nowej mapie
[23:13:31] <Khrone> najlepiej samemu :p
[23:14:06] <Siemak> potop?
[23:14:58] <wojtu> Ktoś tu lubi historię chyba ;)
[23:15:37] <Khrone> w ogóle
[23:15:40] <Khrone> co myślicie o tym
[23:15:44] <Khrone> by promować gizarmę
[23:15:49] <Khrone> nie bezpośrednio
[23:16:02] <Khrone> tylko stworzyć np. fajną infografikę z ciekawostkami historycznymi
[23:16:18] <Khrone> i dać tam grafikę z gizarmy, content z gizarmy
[23:16:25] <Khrone> główną treścią jest historia, ciekawa historia
[23:16:32] <Khrone> gizarma jest "sponsorem"
[23:16:40] <Khrone> ktoś się może zainteresować takim czymś?

[23:16:47] <wojtu> myślę, że tak
[23:17:40] <krzysztof5> odnośnie historii, dopóki mapa była fikcyjna, to nazwy jakoś nie waliły po oczach
[23:17:42] <wojtu> Kiedyś były pomysły, żeby wprowadzać do samej rozgrywki elementy historyczne, jakichś władców itp.
[23:18:20] <krzysztof5> Ale proszę, podzielcie chociaż nazwy miast na portowe / zwykłe, bo Kraków w miejscu Szczecina wygląda kuriozalnie ;p
[23:18:34] <wojtu> :D
[23:18:42] <Khrone> trzeba było zakładać miasta w odpowiedniej kolejności :D
[23:18:52] <Khrone> ale to się dotyczy chyba jakiś miast, szczególnie polskich
[23:18:55] <wojtu> Ale w innych krajach Ci, nie przeszkadza to nie?
[23:18:58] <Khrone> bo je znasz, wiesz gdzie są
[23:19:03] <Khrone> w innych krajach
[23:19:05] Symrek joins the room
[23:19:06] <Khrone> to bez znaczenia
[23:19:25] <kryzoo> trzeba by było dodać możliwość wyboru nazwy miasta z listy
[23:19:50] <kryzoo> a wpisanie całkiem swojej nazwy dał bym jako premium ficzer :)
[23:20:27] <krzysztof5> powiedzmy, że na miasta graczy w obecnej formie nie ma wpływu
[23:20:54] <wojtu> Grałem sobie w gizarmę moja siostra się zainteresowała, coś tam jej zacząłem opowiadać, ale jak zobaczyła, że nad Helsinkami jest Praga (miasto barbarzyńskie) to odeszła :P
[23:20:54] <krzysztof5> ale barbarzyńców chociaż mogliście jakoś ręcznie ponazywać, bo ich nazwy też trochę wałą po oczach ;p
[23:21:10] <krzysztof5> Dokładnie to miałem teraz na myśli Wojtu ;p
[23:22:14] <kryzoo> ta praga to chyba na cześć dzielnicy w Warszawie, bo są też dzielnice Łodzi :)
[23:22:45] <kryzoo> zdaje się że w Skandynawii, to chyba taki żarcik Hydro
[23:29:38] Seti leaves the room
[23:31:03] Bart leaves the room
[23:31:51] wojtu leaves the room
[23:32:15] Symrek leaves the room
[23:32:27] wojtu joins the room
[23:33:46] liosan leaves the room
[23:34:53] <Khrone> :D
[23:35:19] <Khrone> easter egg
[23:36:52] <wojtu> dobranoc
[23:38:01] wojtu leaves the room
[23:38:51] <kryzoo> Dobrej nocy. Zapis czatu już jest na forum. Dzięki!
[23:38:55] kryzoo leaves the room