

Future development

- Future development
- Zukünftige Weiterentwicklung
- Développement à venir
- Desenvolvimento Futuro
- GELECEKTEKİ GELİŞİM
- Sviluppi futuri
- Próximos desarrollos
- □□□□
- Future development CS
- Przyszły rozwój
- □□□□

Future development

Community ideas are very important. This document is intended to give some structure to those ideas and provide a basis for discussion. As the idea matures, it moves closer to implementation. Seeing your own suggestions become game features is rewarding.

Feel free to provide any feedback on these or other ideas in the Game chatroom or directly PM Patrik. (Understand that Patrik has limited time to read PMs, so the first option is preferred.) Also, if you present your suggestion in [this form](#), it will have a much larger chance of standing out of the "crowd".

Note: QoL = Quality of Life

QoL - Dedicated leaderboard page

We now have a lot of ranking criteria on which we give certificates: research, production, sales. And these are not listed anywhere. We need to build a separate, dedicated, leaderboard page with these stats.

Government Orders (redesign) - Implemented November 12, 2024

[Government Orders Guide](#)

Challenge Realm

Get ready to compete in a dynamic sandbox environment without affecting your main company! This feature is designed for those who crave an additional challenge while playing.

In the Challenge Realm, you'll face unique and thrilling objectives, such as:

- Be the first to launch a BFR to space.
- Be the first to sell 5,000 cars.

You'll have multiple attempts to achieve these goals, and we'll keep track of your best times.

The challenge realm operates under entirely different rules, providing a fresh and exciting gameplay experience:

- **Time-Limited Realm:** Each challenge lasts 2-3 months, allowing for multiple play-through attempts.
- **Single Player Only:** The exchange, contracts, and bonds are disabled, making it a pure solo challenge.
- **Varied Starting Conditions:** Begin with different resources, for example large amount of cash.

You'll need to devise the best and fastest strategy to reach the goal from scratch.

Earn Unique Rewards

The best players will earn a special collectible, which can be showcased in your display case, giving you ultimate bragging rights.

Seasonal Industries - Implemented with Halloween and Xmas markets.

Zukünftige Weiterentwicklung

Aktualisiert von Patrik & The Center / Übersetzt von KingPeer Companies

Zukünftige Weiterentwicklung

Community-Ideen sind sehr wichtig. Dieser Leitfaden soll diesen Ideen eine gewisse Struktur verleihen und eine Diskussionsgrundlage bieten. Wenn die Idee reift, rückt sie näher an die Umsetzung heran. Es lohnt sich, wenn Du siehst, dass deine eigenen Vorschläge zu Spielfunktionen werden.

Fühle dich frei, Feedback zu diesen oder anderen Ideen im Game-/Spiel-Chatroom oder direkt via PM Patrik zu geben. (Bedenke, dass Patrik nur eine begrenzte Zeit hat, um PMs zu lesen. Daher ist die erste Option vorzuziehen.) Wenn Du deinen Vorschlag in dieser Form vorlegst, hat dieser auch eine viel größere Chance, sich von der "Menge" abzuheben.

Spezielle Bestenliste

Wir haben jetzt eine Reihe von Kriterien für die Vergabe von Zertifikaten: Forschung, Produktion, Verkauf. Und diese sind nirgends aufgeführt. Wir müssen eine separate, spezielle Bestenliste mit diesen Statistiken erstellen.

Staatsaufträge (Umgestaltung)

Das Aktuelle System hat folgende Probleme:

- Größe der Staatsaufträge (GO) skaliert nicht gut genug mit den Möglichkeiten der Spielerbasis
- Es gibt nur 3 GOs pro Woche. Das bedeutet das dieses Feature für 99% der Spieler nicht zugänglich ist
- Kleinere Spieler können nicht teilnehmen.
- Die Größe der GOs ist nicht groß genug, um den Marktpreis wirklich zu beeinflussen.

Diese Punkte sollen angepackt werden, um die GOs zu einem coolen Feature für jeden zu machen. Die GOs sollen mehr Dynamik ins Spiel bringen, in dem Marktpreise gecrashed werden und die Spieler gleichzeitig etwas spaßiges machen können.

Tiers

Wir werden weiterhin 3 verschiedene GO pro Woche haben aber jeder GO wird in verschiedene Tiers (5 bis 20) aufgeteilt. Jedes Unternehmen kann nur in seinem "Tier" (abhängig vom Unternehmenswert) mitbieten. Jedes "Tier" benötigt verschiedene Mengen und pro "Tier" wird es mehrere Gewinner geben können.

Die Anzahl an "Tiers" und die Anzahl der Gewinner wird in Abhängigkeit von der Spielerzahl dynamisch festgelegt. Der Einfachheit halber wird jede "Tier" Stufe innerhalb desselben GOs die gleichen Produkte und die gleiche Qualität benötigen.

Wettkampf Realm

Mach dich bereit, in einer dynamischen Sandbox-Umgebung zu konkurrieren, ohne dein Hauptunternehmen zu beeinträchtigen. Dieses Feature ist für Spieler, welche danach streben, eine zusätzliche Herausforderung, beim Spielen zu haben.

In dem Wettkampf Realm wirst du einzigartige und spannende Ziele verfolgen müssen.

- Sei der erste, der eine BFR in den Himmel schießt!
- Sei der erste, der 5.000 Autos verkauft!

Du wirst mehrere Versuche haben, diese Ziele zu erreichen und wir werden deine besten Zeiten speichern!

Der Wettkampf Realm beinhaltet komplett andere Regeln, welche ein neues und aufregendes Spielerlebnis ermöglichen:

- **Zeitlich begrenzter Realm:** Jeder Wettkampf geht über 2-3 Monate. Das erlaubt es dir mehrere Versuche zu starten.
- **Einzelspielermodus:** Die Warenbörse, Verträge und Anleihen sind gesperrt.
- **Andere Startverhältnisse:** Du startest mit anderen Ressourcen, z.B. erhältst du eine große Menge Bargeld.

Du musst die beste und schnellste Strategie entwickeln, um das Ziel von Grund auf zu erreichen.

Erhalte einzigartige Belohnungen

Die besten Spieler erhalten ein spezielles Sammlerstück, dieses kann im Schaufenster ausgestellt werden. So erhältst du die ULTIMATIVE Möglichkeit zum Angebot!

Saisonale Industrien

Bist du aufgeregt neue Produkte und Produktionsketten zu erforschen? Wir werden mehr Produkte und Gebäude hinzufügen. Damit die Warenbörse und unsere Lagerhäuser nicht noch unübersichtlicher werden, werden diese Produkte Saisonal, also zeitlich Begrenzt sein.

Dynamische Saisonale Produkte

Stell dir Sonnenbrillen mit extrem hoher Nachfrage im Sommer und sehr niedriger Nachfrage im Rest des Jahres vor. Oder Mangos, welche nur zu bestimmten Zeiten produziert werden können aber eine konstante Nachfrage übers Jahr haben.

Wir werden verschiedene Produkte für jede Jahreszeit und spezielle Produkte für Feierlichkeiten wie: Weihnachten, Ramadan, Ostern und so weiter, einfügen!

Über das Gesamte Jahr wird sich die Nachfrage und Produktion verändern. So entsteht ein dynamischer Markt. Wir werden auch einzigartige Einzelhandelsmechanismen für die Saisonalen Produkte einführen.

Das Ziel ist es regelmäßig etwas neues zu haben, auf das man sich freuen kann. Wenn das eine Produkt weg fällt, dann kommt ein neues wieder rein. So bleibt das Spielerlebnis abwechslungsreich und packend!

Développement à venir

Développement à venir.

Rédigé par : Patrik

Entretenu par : Peupeu Industries

Les idées communautaires sont très importantes. Le présent document vise à structurer ces idées et à fournir une base de discussion. Au fur et à mesure que l'idée mûrit, elle se rapproche de la mise en œuvre.

Voir vos propres suggestions devenir des fonctionnalités du jeu est gratifiant.

Pour plus d'informations sur la suggestion de fonctionnalités, voir le [guide](#) dédié puis visitez la [page du forum](#) prévue à cet effet.

Aussi, n'hésitez pas à faire part de vos commentaires sur les idées suivantes ou sur d'autres idées dans le salon de discussion du jeu, ou directement en message privé à moi, Patrik. (Comprenez que j'ai un temps limité pour lire les messages, donc la première option est toujours préférable.)

Ergonomie - Page de classement dédiée.

Nous avons maintenant beaucoup de critères de classement sur lesquels nous remettons des certificats : la recherche, la production, les ventes.

Et ces critères ne sont répertoriés nulle part. Nous devons créer une page de classement séparée et dédiée avec ces statistiques.

Royaume des Défis

Préparez-vous à concourir dans un environnement sandbox dynamique sans affecter votre entreprise principale ! Cette fonctionnalité est conçue pour ceux qui recherchent un défi supplémentaire en jouant.

Dans le Royaume des Défis, vous serez confronté à des objectifs uniques et palpitants, tels que :

Être le premier à lancer un BFR dans l'espace.

Être le premier à vendre 5 000 voitures.

Vous aurez plusieurs tentatives pour atteindre ces objectifs, et nous garderons une trace de vos meilleurs temps.

Le Royaume des Défis fonctionne selon des règles entièrement différentes, offrant une expérience de jeu nouvelle et excitante :

Royaume à Durée Limitée : Chaque défi dure de 2 à 3 mois, permettant plusieurs tentatives de jeu.

Solo uniquement : Les échanges, contrats et obligations sont désactivés, rendant le défi purement solo.

Conditions de Départ Variées : Commencez avec différentes ressources, par exemple une grande quantité d'argent.

Vous devrez élaborer la meilleure et la plus rapide stratégie pour atteindre l'objectif à partir de zéro.

Gagnez des Récompenses Uniques

Les meilleurs joueurs gagneront un objet de collection spécial, qui pourra être exposé dans votre vitrine, vous offrant des droits de vantardise ultimes.

Industries Saisonnères

Êtes-vous impatient d'explorer de nouveaux produits et chaînes de production ? Nous ajoutons davantage de produits et de bâtiments au jeu, mais pour éviter que nos entrepôts et la bourse ne deviennent surchargés, ces nouveautés seront saisonnières.

Produits Saisonniers Dynamiques

Imaginez des lunettes de soleil avec une forte demande en été, mais très faible le reste de l'année. Ou des mangues, qui ne peuvent être produites qu'à certains moments, mais avec une demande constante tout au long de l'année.

Nous introduirons différents produits pour chaque saison et des articles spéciaux pour des festivals comme Noël, Pâques, le Ramadan, et bien d'autres.

Tout au long de l'année, la demande et la production évolueront, créant un environnement de marché dynamique. Nous mettrons également en place des mécaniques de vente au détail uniques pour ces articles saisonniers.

L'objectif est d'avoir quelque chose de nouveau à attendre toutes les quelques semaines. Lorsqu'un produit passe de mode, un autre arrive, rendant le gameplay toujours frais et captivant.

Desenvolvimento Futuro

Traduzido e atualizado:

Granger Compagnie, Laikaskindom e [Co.0lcenas](#)

As ideias trazidas pela comunidade são muito importantes. Este documento apresenta essas ideias e fornece uma base para discussões mais profundas. À medida que a ideia amadurece, ela se aproxima da implementação. E ver suas próprias sugestões se tornarem novas funcionalidades do jogo é muito gratificante, não é mesmo!?

Sinta-se à vontade para fornecer qualquer feedback sobre essas ou outras ideias na sala de chat do jogo chamada "Jogo" ou envie mensagens diretamente ao *Patrik* (Entenda que o Patrik tem tempo limitado para ler as mensagens, portanto, a primeira opção será sempre a melhor). Além disso, se você apresentar sua sugestão [neste formulário](#), ela terá uma chance muito maior de se destacar da "multidão".

Nota: QoL = Qualidade de Vida (*Quality of Life*)

QoL - Página dedicada ao Placar de Líderes

Agora temos vários critérios de classificação para conceder certificados: pesquisa, produção, vendas. E eles não estão listados em lugar algum. Precisamos criar uma página de classificação separada e dedicada com essas estatísticas.

Contratos Públicos (reformulado) - Implementado em 12 de novembro de 2024

[Guia dos Contratos Públicos](#)

Desafio do Reino

Prepare-se para competir num ambiente dinâmico de sandbox sem afetar a sua empresa principal! Esta funcionalidade foi concebida para aqueles que desejam um desafio adicional enquanto jogam.

No Desafio do Reino você enfrentará objetivos únicos e emocionantes, tais como:

- ser o primeiro a lançar um BFR ao espaço;
- ser o primeiro a vender 5.000 carros.

Você terá várias tentativas para atingir esses objetivos e nós acompanharemos seus melhores tempos.

O desafio opera sob regras totalmente diferentes, proporcionando uma experiência de jogo nova e empolgante:

- **Reino com tempo limitado:** Cada desafio dura 2 a 3 meses permitindo várias tentativas de jogo.
- **Somente um jogador:** O Mercado, contratos e títulos (Bonds) são desativados, tornando-o um desafio puramente individual.
- **Condições iniciais variadas:** Comece com diferentes recursos, por exemplo, uma grande quantidade de dinheiro.

Você precisará elaborar a melhor e mais rápida estratégia para atingir a meta a partir do zero.

Ganhe Recompensas Únicas

Os melhores jogadores ganham um colecionável especial que pode ser exibido em sua vitrine, dando a você o direito de se gabar.

Indústrias Sazonais - Implementadas com o Halloween e Mercado de Natal

GELECEKTEKİ GELİŞİM

GELECEKTEKİ GELİŞİM

Topluluğun fikirleri çok önemlidir. Bu belge, bu fikirlere bir yapı kazandırmayı ve tartışma için bir temel sağlamayı amaçlamaktadır. Fikir olgunlaştıkça uygulamaya daha da yaklaşır. Kendi önerilerinizin oyun özellikleri haline geldiğini görmek ödüllendirici olmaktadır.

Oyun sohbet odasında veya doğrudan PM Patrik'te bu veya diğer fikirlerle ilgili herhangi bir geri bildirimde bulunmaktan çekinmeyin. (Patrik'in PM'leri okumak için sınırlı bir zamanı olduğunu anlayın, bu nedenle ilk seçenek tercih edilir.) Ayrıca, önerinizi bu formda sunarsanız, izdihamın dışında kalma şansı çok daha yüksek olacak ve hengameye karışmayacaktır.

Not: QoL = Yaşam Kalitesi

QoL - Özel skor tablosu sayfası

Artık sertifika verdiğimiz birçok sıralama kriterimiz var: araştırma, üretim, satış. Ve bunlar hiçbir yerde listelenmiyor. Bu istatistikleri içeren ayrı, özel bir skor tablosu sayfası oluşturmamız gerekiyor.

GO - KAMU İHALELERİ (yeniden tasarım)

Mevcut uygulama şu anda birden fazla sorundan muzdarip:

- GO'ların boyutu, oyuncu tabanının yetenekleriyle iyi ölçeklenemiyor
- Haftada sadece 3 GO, bu özelliğin oyuncuların %99'u için erişilemez olduğu anlamına geliyor.
- Siparişlerin boyutu o kadar küçüktür ki, ürün talebi ve fiyatı üzerinde gerçek bir etkisi yoktur

Yukarıdakiler, bunu simco'daki harika özelliklerden biri haline getirmek için ele alınabilir, bu hem ürünlerin sabit fiyatını düşürür ve ekonomiyi hareket ettirir hem de bize yapacak eğlenceli bir şey verir.

Kademeler ve İş Birliği

Belirli kaynaklarla yine 3 Kamu ihalesi (GO) olacak. Ancak, 3-6 şirketten oluşan takımlar ihaleye başvuruda bulunup birlikte teklif verebilecekler. Takımdaki her şirket, kendi kademesine göre belirlenen miktarları teslim etmek zorunda kalacak. Bu sayede hem küçük hem de büyük şirketler siparişleri yerine getirebilecek. Takımdaki şirket sayısı arttıkça, teslim edilmesi gereken miktar

azalacak. Başvuru yapan takımdaki şirketlerin aynı seviyeden olması gerekmeyecek. Ancak teslim edilecek miktarlar, depozitolar ve ödüller her şirketin seviyesine göre ölçeklendirilecek. GO başvuru takımı aynı teklifi verecek ve ihalenin kendilerine verilmesi için diğer takımlarla rekabet edecektir.

Her bir 3 Kamu İhalesi (GO) projesi, başvuru yapan birden fazla takıma verilecek. Kazanan başvurular, teklif fiyatı önceliğine göre seçilecek. Ajans, 'gerekli simüle edilmiş miktarlar' karşılanana kadar projeyi başvuranlar arasında dağıtmaya devam edecek. Şimdiye kadar olduğu gibi sadece bir başvuruya değil, başvuranların %50'sine kadar ödül verilmesi mümkün olacak.

Sonuçlar:

- İhale takımındaki tüm şirketler taahhüt ettikleri miktarları yerine getirirse: depozitolar iade edilir, ödüller ödenir.
- Bir veya daha fazla şirket taahhüt ettikleri miktarları yerine getiremezse: tüm şirketler depozitolarını kaybeder. Ancak, taahhütlerini yerine getirenler yine de ödül alır.

Meydan Okuma Evreni

Ana şirketinizi etkilemeden dinamik bir sanal alan ortamında rekabet etmeye hazır olun! Bu özellik, oynarken ek bir zorluk isteyenler için tasarlanmıştır.

Meydan okuma evreninde aşağıdakiler gibi benzersiz ve heyecan verici hedeflerle karşılaşacaksınız:

- Uzaya BFR fırlatan ilk kişi.
- 5.000 araba satan ilk siz olun.

Bu hedeflere ulaşmak için birden fazla girişiminiz olacak ve biz de en iyi zamanlarınızı takip edeceğiz.

Meydan okuma evreni tamamen farklı kurallar altında işliyor ve taze ve heyecan verici bir oyun deneyimi sunuyor:

- **Zaman Sınırlı Evren:** Her meydan okuma 2-3 ay sürer ve birden fazla oyun denemesine olanak tanır.
- **Yalnızca Tek Oyunculu:** Borsa, sözleşmeler ve bonolar devre dışı bırakılır, bu da onu tamamen tek başına bir meydan okuma haline getirir.
- **Çeşitli Başlangıç Koşulları:** Farklı kaynaklarla başlayın, örneğin büyük miktarda nakit.

Hedefe sıfırdan ulaşmak için en iyi ve en hızlı stratejiyi geliştirmeniz gerekecek.

Benzersiz Ödüller Kazanın

En iyi oyuncular, vitrinlerinde sergilenebilecekleri ve onlara en üst düzeyde övünme hakkı verecek özel bir koleksiyon parçası kazanacak.

Sezonluk Endüstriler

Yeni ürünleri ve üretim hatlarını keşfetmekten heyecan duyar mısınız? Oyuna daha fazla ürün ve bina ekliyoruz ancak depolarımızın ve borsamızın aşırı kalabalıklaşmasını önlemek için bunlar sezonluk olacak.

Dinamik Sezon Ürünleri

Yaz aylarında güneş gözlüklerine olan talebin yüksek ancak yılın geri kalanında çok düşük olduğunu hayal edin. Veya yalnızca belirli zamanlarda üretilebilen ancak yıl boyunca sürekli talep gören mango.

Her mevsim için farklı ürünler ve Noel, Paskalya, Ramazan ve daha fazlası gibi festivaller için özel ürünler tanıtacağız.

Yıl boyunca talep ve üretim değişecek ve dinamik bir pazar ortamı yaratılacak. Ayrıca bu sezonluk ürünler için benzersiz perakende satış mekanikleri de uygulayacağız.

Amaç, her birkaç haftada bir sabırsızlıkla bekleyecek yeni bir şeye sahip olmaktır. Bir ürünün modası geçtiğinde, oyunu taze ve ilgi çekici kılan bir başkası devreye giriyor olacak.

Bu rehber [TEKNOFROST](#) tarafından güncellenip tercüme edilmiştir.

Sviluppi futuri

Revisione traduzione Moonshine Ink

Le idee dalla comunità sono molto importanti. Questo documento intende dare una struttura a queste idee e fornire una base di discussione. Man mano che l'idea viene discussa e diventa matura, si avvicina il momento della sua introduzione nel gioco. Vedere i propri suggerimenti diventare parte integrante del gioco può essere molto gratificante.

Sentitevi liberi di fornire qualsiasi feedback su queste o altre idee nella chat Gioco o di inviare direttamente un messaggio privato (PM) a Patrik. (Tenete presente che Patrik ha poco tempo per leggere i PM, quindi è preferibile la prima opzione). Inoltre, se presentate il vostro suggerimento con la modalità qui descritta, esso avrà maggiori possibilità di emergere dalla "folla".

Note: QoL = Qualità della vita

QoL - Pagina dedicata alle classifiche

Ora abbiamo molti criteri di classifica in base ai quali assegniamo i certificati: ricerca, produzione, vendite. E questi non sono elencati da nessuna parte. Dobbiamo creare una pagina di classifica separata, dedicata, con queste statistiche.

Ordini governativi (riprogettazione)

L'attuale implementazione soffre di molteplici problemi:

La dimensione dei GO non è in linea con le capacità della base di giocatori.

Solo 3 GO a settimana significano che questa funzione è inaccessibile per il 99% dei giocatori.

I giocatori di livello più basso, come il 90% della base di giocatori, non possono partecipare

La dimensione degli ordini è così piccola che non ha un reale impatto sulla domanda e sul prezzo dei prodotti.

Quanto sopra può essere affrontato per rendere questa funzione una delle più interessanti di simco, in grado di far schizzare il prezzo stabile dei prodotti e di muovere l'economia e di darci qualcosa di divertente da fare.

Livelli

Avremo ancora 3 GO con risorse specifiche, ma ogni GO sarà suddiviso in più livelli: da 5 a 20. Ogni azienda può fare offerte solo nel proprio livello in base al proprio CV. Ogni livello avrà diverse quantità necessarie e ogni livello consentirà a più “vincitori” di fare offerte.

Il numero di livelli e di vincitori sarà dinamico in base alle dimensioni della popolazione. Per semplicità, ogni livello all'interno dello stesso GO avrà bisogno dello stesso tipo di risorsa e dello stesso livello di Q richiesto.

Tradotto con DeepL.com da The Center. Ci scusiamo per eventuali errori fino a quando non saranno corretti.

Aste immobiliari

Hai un edificio che non vuoi? Hai bisogno di un edificio già livellato ad un prezzo più basso e vuoi averlo velocemente?

Ci sarà una casa d'aste per gli edifici, chiunque potrà mettere l'edificio all'asta e gli altri giocatori potranno fare offerte. Per fare un'offerta è necessario avere uno slot libero e depositare del denaro. L'asta durerà 3 giorni e le offerte saranno segrete (asta cieca).

L'offerta minima sarà il costo della demolizione. La casa d'aste prenderà una percentuale

Regno della sfida

Preparatevi a competere in un ambiente sandbox dinamico senza influenzare la vostra azienda principale! Questa funzione è pensata per coloro che desiderano un'ulteriore sfida durante il gioco.

Nel Regno della Sfida, dovrete affrontare obiettivi unici e avvincenti, come ad esempio:

Essere il primo a lanciare un BFR nello spazio.

Essere il primo a vendere 5.000 auto.

Potrete tentare più volte di raggiungere questi obiettivi e noi terremo traccia dei vostri tempi migliori.

Il regno della sfida opera secondo regole completamente diverse, offrendo un'esperienza di gioco nuova ed emozionante:

Regno a tempo limitato: Ogni sfida dura 2-3 mesi e consente più tentativi di gioco.

Solo per giocatore singolo: Lo scambio, i contratti e i legami sono disattivati, rendendo la sfida un puro gioco in solitaria.

Condizioni di partenza diverse: Iniziate con risorse diverse, ad esempio una grande quantità di denaro.

Dovrete escogitare la strategia migliore e più veloce per raggiungere l'obiettivo partendo da zero.

Guadagnare ricompense uniche

I migliori giocatori otterranno uno speciale oggetto da collezione, che potrà essere esposto nella propria bacheca e che vi darà la possibilità di vantarvi.

Industrie stagionali

Non vedete l'ora di esplorare nuovi prodotti e condotte? Stiamo aggiungendo altri prodotti ed edifici al gioco, ma per evitare che i nostri magazzini e la borsa valori siano sovraffollati, questi saranno stagionali.

Prodotti stagionali dinamici

Immaginate degli occhiali da sole con una domanda elevata in estate ma molto bassa nel resto dell'anno. Oppure i manghi, che possono essere prodotti solo in determinati periodi ma hanno una domanda costante tutto l'anno.

Introdurremo prodotti diversi per ogni stagione e articoli speciali per feste come Natale, Pasqua, Ramadan e altro ancora.

Nel corso dell'anno, la domanda e la produzione cambieranno, creando un ambiente di mercato dinamico. Implementeremo anche meccaniche di vendita al dettaglio uniche per questi articoli stagionali.

L'obiettivo è quello di avere qualcosa di nuovo da aspettare ogni poche settimane. Quando un prodotto passa di moda, ne arriva un altro, mantenendo il gameplay fresco e coinvolgente.

Próximos desarrollos

Las ideas de la comunidad son muy importantes. Este documento tiene como objetivo dar estructura a esas ideas y proporcionar una base para la discusión. A medida que la idea madura, se acerca más a la implementación. Ver cómo tus propias sugerencias se convierten en características del juego es gratificante.

No dudes en proporcionar cualquier comentario sobre estas u otras ideas en la sala de chat del juego o enviar un mensaje privado directamente a Patrik. (Entiende que Patrik tiene tiempo limitado para leer mensajes privados, por lo que se prefiere la primera opción). Además, si presentas tu sugerencia en [este formulario](#), tendrá una mayor probabilidad de destacar entre la 'multitud'."

Nota: QoL = Calidad de vida (por sus siglas en inglés)

QoL - Página dedicada del ranking

Ahora tenemos muchos criterios de clasificación para los que otorgamos certificados: investigación, producción, ventas. Y estos no están listados en ningún lugar. Necesitamos construir una página de clasificación separada y dedicada con estas estadísticas.

Servidor de desafíos

¡Prepárate para competir en un entorno dinámico tipo sandbox sin afectar a tu empresa principal! Esta función está diseñada para aquellos que desean un desafío adicional mientras juegan.

En el Servidor de Desafíos, te enfrentarás a objetivos únicos y emocionantes, tales como:

- Ser el primero en lanzar un BFR al espacio.
- Ser el primero en vender 5,000 autos.

Tendrás múltiples intentos para lograr estos objetivos, y llevaremos un registro de tus mejores tiempos.

El Servidor de Desafíos opera bajo reglas completamente diferentes, proporcionando una experiencia de juego fresca y emocionante:

- **Servidor de Tiempo Limitado:** Cada desafío dura entre 2 y 3 meses, permitiendo múltiples intentos de juego.
- **Modo Único Jugador:** El intercambio, los contratos y los bonos están deshabilitados, haciendo que sea un desafío puramente individual.

- **Condiciones de Inicio Variadas:** Comienza con diferentes recursos, por ejemplo, una gran cantidad de efectivo.

You'll need to devise the best and fastest strategy to reach the goal from scratch.

Gana Recompensas Únicas

Los mejores jugadores ganarán un coleccionable especial, que se podrá exhibir en tu vitrina, dándote derechos de presumir.

Industrias de Temporada

¿Estás emocionado por explorar nuevos productos y cadenas de producción? Estamos añadiendo más productos y edificios al juego, pero para evitar que nuestros almacenes y el intercambio se saturen, estos serán de temporada.

Productos de Temporada Dinámicos

Imagina gafas de sol con alta demanda en el verano pero muy baja durante el resto del año. O mangos, que solo pueden producirse en ciertos momentos pero tienen demanda constante durante todo el año.

Introduciremos diferentes productos para cada estación y artículos especiales para festividades como Navidad, Pascua, Ramadán, y más.

A lo largo del año, la demanda y la producción cambiarán, creando un mercado con un ambiente más dinámico. También implementaremos mecánicas minoristas únicas para estos artículos estacionales.

El objetivo es tener algo nuevo que esperar cada pocas semanas. A medida que un producto pasa de moda, otro entra en escena, manteniendo el juego fresco y atractivo.

Future development CS

Community ideas are very important. This document is intended to give some structure to those ideas and provide a basis for discussion. As the idea matures, it moves closer to implementation. Seeing your own suggestions become game features is rewarding.

Feel free to provide any feedback on these or other ideas in the Game chatroom or directly PM Patrik. (Understand that Patrik has limited time to read PMs, so the first option is preferred.) Also, if you present your suggestion in [this form](#), it will have a much larger chance of standing out of the "crowd".

Note: QoL = Quality of Life

QoL - Dedicated leaderboard page

We now have a lot of ranking criteria on which we give certificates: research, production, sales. And these are not listed anywhere. We need to build a separate, dedicated, leaderboard page with these stats.

Government Orders (redesign) - Implemented November 12, 2024

[Government Orders Guide](#)

Challenge Realm

Get ready to compete in a dynamic sandbox environment without affecting your main company! This feature is designed for those who crave an additional challenge while playing.

In the Challenge Realm, you'll face unique and thrilling objectives, such as:

- Be the first to launch a BFR to space.
- Be the first to sell 5,000 cars.

You'll have multiple attempts to achieve these goals, and we'll keep track of your best times.

The challenge realm operates under entirely different rules, providing a fresh and exciting gameplay experience:

- **Time-Limited Realm:** Each challenge lasts 2-3 months, allowing for multiple play-through attempts.
- **Single Player Only:** The exchange, contracts, and bonds are disabled, making it a pure solo challenge.
- **Varied Starting Conditions:** Begin with different resources, for example large amount of cash.

You'll need to devise the best and fastest strategy to reach the goal from scratch.

Earn Unique Rewards

The best players will earn a special collectible, which can be showcased in your display case, giving you ultimate bragging rights.

Seasonal Industries - Implemented with Halloween and Xmas markets.

Przyszły rozwój

Stworzone przez The Center, przetłumaczone przez [Archonade](#)

Pomysły społeczności są bardzo ważne. Niniejszy dokument ma na celu nadanie tym pomysłom pewnej struktury i zapewnienie podstawy do dyskusji. W miarę dojrzewania pomysłu, zbliża się on do wdrożenia. Obserwowanie, jak własne sugestie stają się funkcjami gry, jest satysfakcjonujące.

Zachęcamy do przesyłania opinii na temat tych lub innych pomysłów na czacie gry lub bezpośrednio do Patrika. (Należy pamiętać, że Patrik ma ograniczony czas na czytanie wiadomości PM, więc preferowana jest pierwsza opcja). Ponadto, jeśli przedstawiś swoją sugestię w [tej formie](#), będzie ona miała znacznie większą szansę na wyróżnienie się z "tłumu".

Uwaga: QoL (z ang. Quality of Life) - jakość życia

QoL - Dedykowana strona rankingowa

Mamy teraz wiele kryteriów, na podstawie których przyznajemy certyfikaty: badania, produkcja, sprzedaż. Nie są one nigdzie wymienione. Musimy zbudować osobną, dedykowaną stronę z rankingami przedstawiającymi statystyki.

Zamówienia rządowe (przeprojektowanie) Wprowadzono 12 listopada 2024 r.

[Przewodnik po zamówieniach rządowych](#)

Wymiar wyzwań

Przygotuj się na rywalizację w dynamicznym środowisku piaskownicy bez wpływu na główną firmę! Ta funkcja jest przeznaczona dla tych, którzy pragną dodatkowych wyzwań podczas gry.

W sferze wyzwań czekają na ciebie wyjątkowe i ekscytujące cele, takie jak:

- Bądź pierwszym, który wystrzelił raketę BFR w kosmos.
- Jako pierwszy sprzedasz 5000 samochodów.

Będziesz miał wiele prób osiągnięcia tych celów, a my będziemy śledzić twoje najlepsze czasy.

Wymiar wyzwań działa na zupełnie innych zasadach, zapewniając świeże i ekscytujące wrażenia z rozgrywki:

- **Wymiar ograniczony czasowo:** Każde wyzwanie trwa 2-3 miesiące, co pozwala na wielokrotne próby przejścia gry.
- **Tylko dla jednego gracza:** Giełda, kontrakty i obligacje są wyłączone, dzięki czemu jest to wyzwanie czysto solowe.
- **Zróżnicowane warunki początkowe:** Rozpocznij z różnymi zasobami, na przykład dużą ilością gotówki.

Będziesz musiał opracować najlepszą i najszybszą strategię, aby osiągnąć cel od zera.

Zdobytaj wyjątkowe nagrody

Najlepsi gracze zdobędą specjalne przedmioty kolekcjonerskie, które można wyeksponować w swojej gablocie, co daje ogromne prawo do chwalenia się.

Branże sezonowe - Zaimplementowane z rynkami Halloween i Bożego Narodzenia.

