

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 répertoriées 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 Saisonnières

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.

Revision #2

Created 25 July 2025 15:35:49 by The Center

Updated 29 December 2025 19:46:42 by The Center