

# 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.

---

Revision #1

Created 25 July 2025 20:11:03 by The Center

Updated 25 July 2025 20:11:20 by The Center