

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!

Revision #3

Created 24 July 2025 14:46:11 by The Center

Updated 24 July 2025 14:50:52 by The Center