

Suggesting features

- Suggesting features
- Funktionen vorschlagen
- Suggestion de fonctionnalités.
- Sugestões de recurso
- Yenilik Öner
- Suggestisci implementazioni
- Sugerir Características
- □□□□□_____
- Nové návrhy
- Propozycje zmian
- □□□□□_____

Suggesting features

How we roll

Sim Companies is never finished, it's an ever-evolving game where new features are added all the time. Do you have a great idea you would like to see implemented? Here's how we roll!

Every limited resource in any situation needs to be carefully managed. In this case, the limited resource is engineering time. This article describes how ideas are presented and what steps to do to make sure your idea is picked among ideas from other fellow players.

Quality of life (QoL)

There are simple features that do not really impact the game mechanics. For example. It would be cool if this button was in that menu, so I can quickly jump from screen A to screen B. These require little discussion and in most cases are very easy to add. You can write these to me, Patrik, directly.

The decision process is as follows. If the benefit is clear and it's super easy to implement, it actually takes less time to implement, than to ticket, I do it right away.

In case it's more work, or it's touching screens I plan to rewrite later, I ticket the requests and they are addressed together in bulk on a later date.

Game mechanics changes

These are really difficult, each time we touch the game mechanics, the game is changed for every player. So these suggestions go through a rigorous process.

In order to have your suggestion seriously considered by other players, it's best if you present it in the following format:

The goal - what is the goal of this feature? In other words, what problem you are trying to solve, who are you trying to help. A good example can be: "Increase the number of bond offers on the bond market", or "Promote more trading between companies".

Impact - will it impact late-game players, mid-game, beginners. In what way?

Mechanics - if the above is clear, let's describe the proposed mechanics.

We experimented with different ways of suggestions, and this one came on top. It's much easier to read and understand the proposed mechanics when it is clear what goal you had in mind upfront. Based on the above we can evaluate the suggestion on 2 levels: A) Is this a good goal, is this a

problem worth solving; B) Does the proposed mechanics really deliver.

Sadly, there is also a C) criteria: Will this make dup account cheating easier? Can it be prevented?

You can present this in a shared google doc and gain support from other players. I read the supporter chatroom and MODs chatroom regularly, I also read the game chatroom often, but not everything. It's best if you get one of the MODs or supporters on your side.

Lastly, I would like to also say that a game mechanics suggestion in the form of: "Abundance sucks, do something about it or I walk" is not something I can directly work with.

Development cycle

It's hard to include everyone in the master pipeline decision making since not everyone has access to the business-related data. I know this is a game first, but it also has to have black numbers so servers are paid for :). I, Patrik, make the decisions on whether we spend time focusing on on-boarding, mid-game, late-game, or QOL improvements. We tend to switch between areas every 1-2 months.

Once we know, we want to spend 2 months on improving the late game I look at the best ideas presented in that area. Also, once it is clear what exactly I want to work on next, I invite further comments, suggestions, improvements on that particular feature from the supporters and MODs. I try not to discuss and document features that I know we cannot work on in the next 3 months. Things tend to change in that time horizon and the documented feature would quickly become outdated. The details are worked out right before the actual development.

Thank you very much for reading this piece :) I am sure we can improve Sim Companies together. While ideas are cheap and plenty, well thought through ideas are rare. I am sure, if you put in the thinking time, yours will happen.

Make suggestions via [Sim Companies reddit](#).

Funktionen vorschlagen

Wie wir vorgehen

Sim Companies ist nie "fertig", es ist ein sich ständig weiterentwickelndes Spiel, in dem ständig neue Funktionen hinzugefügt werden. Hast Du eine großartige Idee, die Du gerne umgesetzt sehen würdest? So gehen wir vor!

Jede begrenzte Ressource in jeder Situation muss sorgfältig verwaltet werden. In diesem Fall ist die begrenzte Ressource die Engineering-Zeit. Dieser Artikel beschreibt, wie Ideen präsentiert werden und welche Schritte zu tun sind, um sicherzustellen, dass deine Idee unter den Ideen anderer Mitspieler ausgewählt wird.

Quality of life (QOL)

Es gibt einfache Funktionen, die die Spielmechanik nicht wirklich beeinflussen. Beispielsweise: "Wäre cool, wenn diese Schaltfläche in diesem Menü wäre, so kann ich schnell von Bildschirm A zu Bildschirm B springen". So etwas erfordert wenig Diskussion und ist in den meisten Fällen sehr einfach hinzuzufügen. Du kannst mir diese direkt schreiben, (Patrik).

Der Entscheidungsprozess ist wie folgt. Wenn der Nutzen klar ist und die Implementierung sehr einfach ist, dauert die Implementierung tatsächlich weniger lange als die Ticketausstellung. Ich mache das sofort.

Falls es sich um mehr Arbeit handelt oder um Touch-Geräte, die ich später umzuschreiben gedenke, setze ich ein Ticket für die Anfragen aus und sie werden zu einem späteren Zeitpunkt gemeinsam in großen Mengen bearbeitet.

Mechanische Änderungen

Dies ist wirklich schwierig. Jedes Mal, wenn wir die Spielmechanik berühren, wird das Spiel für jeden Spieler geändert. Diese Vorschläge durchlaufen also einen strengen Prozess.

Damit dein **Vorschlag** von anderen Spielern ernsthaft berücksichtigt wird, ist es am besten, wenn Du ihn **in folgendem Format präsentierst**:

Das Ziel

- Was ist das Ziel dieser Funktion? Mit anderen Worten, welches Problem möchtest Du lösen, wem möchtest Du helfen? Ein gutes Beispiel kann sein: "Erhöhe die Anzahl der Anleiheangebote auf dem Anleihenmarkt" oder "Fördere mehr Handel zwischen Unternehmen".

Auswirkungen

- Beeinflusst es Spieler die länger dabei sind, mittellang dabei sind und Anfänger? Ja? Inwiefern?

Mechanik

- Wenn das oben Gesagte klar ist, beschreiben wir die vorgeschlagene Mechanik.

Wir haben mit verschiedenen Arten von Vorschlägen experimentiert, und dieser kam an die Spitze. Es ist viel einfacher, die vorgeschlagenen Mechanismen zu lesen und zu verstehen, wenn klar ist, welches Ziel Du im Vorfeld verfolgt hast. Basierend auf dem oben Gesagten können wir den Vorschlag auf zwei Ebenen bewerten: A) Ist dies ein gutes Ziel, ist dies ein Problem, das es wert ist, gelöst zu werden? B) Liefert die vorgeschlagene Mechanik wirklich.

Leider gibt es auch ein C) -Kriterium: Wird dies das Betrügen von Multi-Accounts erleichtern? Kann es verhindert werden?

Du solltest dies in einem freigegebenen Google-Dokument präsentieren und Unterstützung von anderen Spielern erhalten. Ich lese regelmäßig den Supporter-Chatroom und den MODs-Chatroom, ich lese auch oft den Game-Chatroom, aber nicht alles.

Abschließend möchte ich noch sagen, dass ich mit einem Vorschlag der Spielmechanik in Form von: "Das gefällt mir nicht, tue etwas dagegen oder ich gehe" nicht wirklich arbeiten kann.

Entwicklungszyklus

Es ist schwierig, jeden in die Entscheidungsfindung der Master-Pipeline einzubeziehen, da nicht jeder Zugriff auf die geschäftsbezogenen Daten hat. Ich weiß, dass dies zuerst ein Spiel ist, aber es muss auch eine schwarze Nummer haben, damit die Server bezahlt werden :). Ich, Patrik, entscheide, ob wir uns auf Folgendes konzentrieren: Onboarding, Mid-Game, Late-Game oder QOL-Verbesserungen. Wir wechseln in der Regel alle 1-2 Monate zwischen den Bereichen.

Sobald wir wissen, dass wir zwei Monate damit verbringen wollen, das späte Spiel zu verbessern, schaue ich mir die besten Ideen an, die in diesem Bereich vorgestellt werden. Sobald klar ist, woran ich als nächstes arbeiten möchte, lade ich die Supporter und MODs zu weiteren Kommentaren, Vorschlägen und Verbesserungen zu dieser speziellen Funktion ein. Ich versuche, Features, von denen ich weiß, dass wir sie in den nächsten drei Monaten nicht bearbeiten können, nicht zu diskutieren und zu dokumentieren. In diesem Zeithorizont neigen die Dinge dazu, sich zu ändern, und das dokumentierte Feature würde schnell veraltet sein. Die Details werden unmittelbar vor der eigentlichen Entwicklung ausgearbeitet.

Vielen Dank für das Lesen dieses Artikels :) Ich bin sicher, wir können Sim Companies gemeinsam verbessern. Während schnelle Ideen nicht viel kosten und leicht sind, sind gut durchdachte Ideen selten. Ich bin sicher, wenn Du die Bedenkzeit einsetzt, wird deine passen.

Reddit

Suggestion de fonctionnalités.

Comment nous fonctionnons :

Sim Companies n'est jamais terminé, c'est un jeu en constante évolution où de nouvelles fonctionnalités sont ajoutées tout le temps. Avez-vous une idée géniale que vous aimeriez voir mise en œuvre ? Voici comment nous roulons!

Chaque ressource limitée dans n'importe quelle situation doit être gérée avec soin. Dans ce cas, la ressource limitée est le temps d'ingénierie. Cet article décrit comment les idées sont présentées et les étapes à suivre pour s'assurer que votre idée est choisie parmi les idées d'autres joueurs.

Qualité de vie (QoL)

Il y a des fonctionnalités simples qui n'impactent pas vraiment les mécanismes du jeu. Par exemple. Ce serait cool si ce bouton était dans ce menu, grâce auquel je pourrais passer rapidement de l'écran A à l'écran B.

Ceux-ci nécessitent peu de discussion et dans la plupart des cas sont très faciles à implémenter. Vous pouvez me les écrire à moi, Patrik, directement.

Le processus de décision est le suivant. Si l'avantage est clair et que c'est super facile à mettre en œuvre, cela prend en fait moins de temps à mettre en œuvre qu'à étiqueter, je le fais tout de suite.

Dans le cas où c'est plus de travail, ou que ça touche des écrans que je prévois de réécrire plus tard, j'enregistre les demandes et elles sont traitées ensemble en masse à une date ultérieure.

Modifications de la mécanique du jeu.

Celles-ci sont vraiment difficiles, chaque fois que nous touchons aux mécanismes de jeu, le jeu est modifié pour chaque joueur. Ces suggestions passent donc par un processus rigoureux.

Afin que votre suggestion soit sérieusement prise en compte par les autres joueurs, il est préférable que vous la présentiez dans le format suivant :

- Le but - quel est le but de cette fonctionnalité ? En d'autres termes, quel problème vous essayez de résoudre, qui essayez-vous d'aider. Un bon exemple peut être : "Augmenter le nombre d'offres obligatoires sur le marché obligataire", ou "Favoriser plus d'échanges entre entreprises".
- L'impact - aura-t-il un impact sur les joueurs en fin de partie, en milieu de partie, les débutants. De quelle manière ?
- Le mécanisme - si ce qui précède est clair, décrivons la mécanique proposée.

Nous avons expérimenté différentes façons de faire des suggestions, et celle-ci est arrivée en tête.

Il est beaucoup plus facile de lire et de comprendre les mécanismes proposés lorsque vous savez clairement quel objectif vous aviez en tête.

Sur la base de ce qui précède, nous pouvons évaluer la suggestion sur 2 critères :

- A) Est-ce un bon objectif, est-ce un problème qui mérite d'être résolu ?
- B) Les mécanismes proposés sont-ils vraiment efficaces ?
- Malheureusement, il existe également un critère C : cela facilitera-t-il la triche sur les comptes dupliqués ? Peut-elle être évitée ?

Vous pouvez présenter l'idée dans un document Google partagé et obtenir le soutien d'autres joueurs.

Je lis régulièrement le chatroom des supporters et le chatroom des MODs, je lis aussi souvent le chatroom du jeu, mais pas tout. Il est préférable que vous obteniez le soutien de l'un des modérateurs ou supporters.

Enfin, je voudrais également dire qu'une suggestion de mécanique de jeu sous la forme : "L'abondance craint, faites quelque chose ou je pars" n'est pas quelque chose avec laquelle je peux travailler directement.

Cycle de développement.

Il est difficile d'inclure tout le monde dans le processus de prise de décisions majeures, car tout le monde n'a pas accès aux données liées aux entreprises.

Je sais que c'est un jeu d'abord, mais il doit aussi avoir des chiffres en vert pour que les serveurs soient payés :).

Moi, Patrik, décide si nous passons du temps à nous concentrer sur l'intégration, le mid-game, le late-game ou les améliorations de l'ergonomie. Nous avons tendance à changer de domaine tous les 1 à 2 mois.

Une fois que nous savons, nous voulons passer 2 mois à améliorer le late-game.

Je regarde les meilleures idées présentées dans ce domaine. De plus, une fois qu'il est clair sur quoi exactement je veux travailler ensuite, je récolte d'autres commentaires, suggestions, améliorations sur cette fonctionnalité particulière de la part des supporters et des modérateurs.

J'essaie de ne pas discuter et documenter les fonctionnalités sur lesquelles je sais que nous ne pourrions pas travailler dans les 3 prochains mois. Les choses ont tendance à changer dans cet horizon temporel et la fonctionnalité documentée deviendrait rapidement obsolète. Les détails sont donc élaborés juste avant le développement proprement dit.

Merci beaucoup d'avoir lu cet article :)

Je suis sûr que nous pouvons améliorer Sim Companies ensemble.

Alors que les idées sont bon marché et abondantes, les idées bien pensées sont rares.

Je suis sûr que si vous y consacrez du temps de réflexion, le vôtre se produira.

Faites des suggestions via [Reddit](#)

Pour voir les projets sur lesquels nous travaillons déjà, visitez : [Développement à venir.](#)

Traduit par : Peupeu Industries

Sugestões de recurso

Como pensamos

Sim Companies nunca está terminado, é um jogo em constante evolução onde novos recursos são adicionados o tempo todo. Você tem uma grande ideia que gostaria de ver implementada? É assim que pensamos!

Todos os recursos limitados em qualquer situação precisam ser cuidadosamente gerenciados. Neste caso, o recurso limitado é o tempo de engenharia. Este artigo descreve como as ideias são apresentadas e quais passos fazer para garantir que sua ideia seja escolhida entre ideias de outros colegas jogadores.

Qualidade de vida (QL)

Existem características simples que realmente não afetam a mecânica do jogo. Por exemplo. Se fosse legal se este botão estivesse nesse menu, para que eu possa saltar rapidamente da tela A para a tela B. Estes requerem pouca discussão e, na maioria dos casos, são muito fáceis de adicionar. Pode escrever isso para mim, Patrik, diretamente.

O processo de decisão é o seguinte. Se o benefício é claro e é super fácil de implementar, na verdade leva menos tempo para implementar, do que para ticket, eu faço isso imediatamente.

No caso de ser mais trabalho, ou é tocar telas que pretendo reescrever mais tarde, eu ticket os pedidos e eles são abordados juntos em massa em uma data posterior.

Mudanças na mecânica do jogo

Estes são realmente difíceis, cada vez que tocamos na mecânica do jogo, o jogo é mudado para cada jogador. Então essas sugestões passam por um processo rigoroso.

Para ter sua sugestão seriamente considerada por outros jogadores, é melhor apresentá-la no seguinte formato:

O objetivo - qual é o objetivo dessa característica? Em outras palavras, que problema você está tentando resolver, quem você está tentando ajudar. Um bom exemplo pode ser: "Aumentar o número de ofertas de títulos no mercado de títulos", ou "Promover mais negociação entre empresas".

Impacto - vai impactar jogadores no final do jogo, no meio do jogo, iniciantes. De que maneira?

Mecânica - se o acima é claro, vamos descrever a mecânica proposta.

Nós experimentamos diferentes formas de sugestões, e esta veio por cima. É muito mais fácil ler e entender a mecânica proposta quando está claro que objetivo você tinha em mente antecipadamente. Com base no acima podemos avaliar a sugestão em 2 níveis: A) Esse é um bom objetivo, é este um problema que vale a pena resolver; B) A mecânica proposta realmente entrega.

Infelizmente, há também um C) critérios: Isso tornará a trapaça da conta dup mais fácil? Pode ser evitado?

Você pode apresentar isso em um google doc compartilhado e ganhar apoio de outros jogadores. Eu leio a sala de bate-papo de apoiadores e chats dos mods regularmente, eu também leio a sala de bate-papo do jogo com frequência, mas não tudo. É melhor você ter um dos MODs ou apoiadores do seu lado.

Por fim, gostaria também de dizer que uma sugestão de mecânica de jogo na forma de: Abundância é uma, fazer algo sobre isso ou eu ando não é algo com que eu possa trabalhar diretamente.

Ciclo de desenvolvimento

É difícil incluir todos na tomada de decisão do pipeline mestre, já que nem todos têm acesso aos dados relacionados aos negócios. Eu sei que este é um jogo novo, mas também tem que ter números pessoas para que os servidores sejam pagos por :). Eu, Patrik, de suas decisões sobre se gastamos tempo focando em melhorias no começo, no meio do jogo, no final do jogo ou no QOL. Nós tendemos a alternar entre áreas a cada 1-2 meses.

Uma vez que sabemos, queremos passar 2 meses para melhorar o final do jogo eu olho para as melhores ideias apresentadas nessa área. Além disso, uma vez que esteja claro no que exatamente eu quero trabalhar a seguir, convido mais comentários, sugestões, melhorias nesse recurso particular dos apoiadores e MODs. Tento não discutir e documentar características que sei que não podemos trabalhar nos próximos 3 meses. As coisas tendem a mudar nesse horizonte temporal e o recurso documentado rapidamente se tornaria ultrapassado. Os detalhes são trabalhados logo antes do desenvolvimento real.

Muito obrigado por ler este artigo :) Tenho certeza que podemos melhorar as Empresas Sim juntos. Embora as ideias sejam baratas e muito, bem pensadas através de ideias são raras. Tenho certeza que, se você colocar no tempo de pensamento, o seu vai acontecer.

Faça sugestões através do [Reddit](#)

Yenilik Öner

Nasıl yuvarlanıyoruz

Sim Companies asla bitmez, sürekli yeni özelliklerin eklendiği, sürekli gelişen bir oyundur. Uygulanmasını istediğiniz harika bir fikriniz var mı? İşte böyle yuvarlanıyoruz!

Her durumda her sınırlı kaynağın dikkatli bir şekilde yönetilmesi gerekir. Bu durumda, sınırlı kaynak mühendislik zamanıdır. Bu makale, fikirlerin nasıl sunulduğunu ve fikrinizin diğer oyunculardan gelen fikirler arasından seçilmesini sağlamak için hangi adımları atabileceğinizi açıklamaktadır.

Yaşam kalitesi (QoL)

Oyun mekaniğini pek etkilemeyen basit özellikler var. Örneğin. Bu düğme o menüde olsaydı harika olurdu, böylece A ekranından B ekranına hızla geçebilirim. Bunlar çok az tartışma gerektirir ve çoğu durumda eklenmesi çok kolaydır. Bunları doğrudan bana yazabilirsın Patrik.

Karar süreci aşağıdaki gibidir. Avantaj açıksa ve uygulaması çok kolaysa, aslında uygulamak bilet almaktan daha az zaman alıyor, hemen yapıyorum.

Daha fazla iş olması veya daha sonra yeniden yazmayı planladığım ekranlara dokunması durumunda, istekleri biletliyorum ve daha sonraki bir tarihte toplu olarak ele alınıyorlar.

Oyun mekaniği değişiklikleri

Bunlar gerçekten zor, oyun mekaniğine her dokunduğumuzda oyun her oyuncu için değişiyor. Dolayısıyla bu öneriler titiz bir süreçten geçiyor.

Önerinizin diğer oyuncular tarafından ciddi şekilde değerlendirilmesi için, önerinizi aşağıdaki formatta sunmanız en iyisidir:

Amaç - bu özelliğin amacı nedir? Başka bir deyişle, hangi sorunu çözmeye çalışıyorsunuz, kime yardım etmeye çalışıyorsunuz. İyi bir örnek şu olabilir: "Tahvil piyasasındaki tahvil tekliflerinin sayısını artırın" veya "Şirketler arasında daha fazla ticareti teşvik edin".

Etki - oyunun sonlarındaki oyuncuları, oyunun ortasındakileri ve yeni başlayanları etkiler mi? ne şekilde?

Mekanik - yukarıdakiler açıksa, önerilen mekaniği açıklayalım.

Farklı öneri yolları denedik ve bu en üste çıktı. Aklınızda hangi hedefin olduğu net olduğunda, önerilen mekaniği okumak ve anlamak çok daha kolay. Yukarıdakilere dayanarak öneriyi 2 düzeyde değerlendirebiliriz: A) Bu iyi bir hedef mi, bu çözmeye değer bir problem mi;

B) Önerilen mekanik gerçekten işe yarıyor mu?

Bir de C) kriteri var ne yazık ki: Bu özellik hesaplarda hile yapmayı kolaylaştıracak mı? Önlenebilir mi?

Bunu paylaşılan bir google dokümanında sunabilir ve diğer oyunculardan destek alabilirsiniz. Taraftar sohbet odasını ve MOD sohbet odasını düzenli olarak okurum, ayrıca oyun sohbet odasını da sık sık okurum ama her şeyi değil. MOD'lardan veya destekçilerden birini yanınıza almanız en iyisidir.

Son olarak şunu da belirtmek isterim ki, "Bolluk berbat, bu konuda bir şeyler yap yoksa giderim" şeklinde bir oyun mekanıği önerisi doğrudan üzerinde çalışabileceğim bir şey değil.

Geliştirme döngüsü

Herkesin işle ilgili verilere erişimi olmadığı için karar verme sürecine herkesi dahil etmek zordur. Öncelikle bunun bir oyun olduğunu biliyorum ama aynı zamanda siyah sayılara sahip olması gerekiyor ki sunucular için ödeme yapılsın :). Ben, Patrik, oyunun başına mı, oyunun ortasına mı, oyunun sonrasına mı yoksa Yaşam kalitesi iyileştirmelerine mi odaklanacağımıza karar veriyoruz. 1-2 ayda bir bölgeler arasında geçiş yapma eğilimindeyiz.

Oyunun sonraki halini geliştirmek için 2 ay harcamak istediğimize karar verdiğimizde, o alanda sunulan en iyi fikirlere bakıyorum. Ayrıca, bundan sonra tam olarak ne üzerinde çalışmak istediğim netleştirdiğinde, destekçileri ve MOD'ları söz konusu özellikle ilgili daha fazla yorum, öneri ve iyileştirme hakkında konuşmak için davet ediyorum. Önümüzdeki 3 ayda üzerinde çalışamayacağımızı bildiğim özellikleri tartışmamaya ve belgelememeye çalışıyorum. Bu zaman ufunda işler değişme eğilimindedir ve belgelenen özellik hızla güncelliğini yitirir. Ayrıntılar, gerçek geliştirmeden hemen önce çalışılır.

Bu yazıyı okuduğunuz için çok teşekkür ederim :) Sim Şirketlerini birlikte geliştirebileceğimize eminim. Fikirler ucuz ve bol olsa da, iyi düşünülmüş fikirler nadirdir. Eminim, düşünmeye zaman ayırırsanız, sizin fikriniz gerçekleşecektir.

Lütfen önerilerinizi şu adrese gönderin: [Reddit](#)

TEKNOFROST tarafından tercüme edilmiştir.

Suggerisci implementazioni

Revisione traduzione 4PEOPLE S.R.L.

Come muoversi

Sim Companies non è mai completo, è un gioco in continua evoluzione, in cui vengono aggiunte nuove funzionalità continuamente. Hai una grande idea che vorresti vedere realizzata? Ecco come muoversi!

Ogni risorsa limitata deve essere gestita con attenzione, in ogni situazione. In questo caso, la risorsa limitata è il tempo di progettazione. Questo articolo descrive come le idee vengono presentate e quali sono i passi da seguire per essere sicuri che la tua idea sia scelta tra tutte le idee dei diversi giocatori.

Qualità della vita (QoL)

Ci sono funzionalità semplici che non incidono realmente sulle meccaniche di gioco. Ad esempio, “sarebbe bello se questo tasto fosse in quel menù, così potrei saltare rapidamente dalla schermata A alla schermata B”. Questo tipo di funzionalità richiedono poche discussioni e nella maggior parte dei casi sono molto facili da aggiungere. Puoi scriverle direttamente a me, Patrik.

Il processo decisionale è il seguente. Se il vantaggio è chiaro ed è molto semplice da introdurre, richiederà meno tempo per essere implementato che aprire un ticket, lo faccio subito.

Nel caso ci sia più lavoro, o si tratti di toccare schermate che ho intenzione di riscrivere in seguito, etichetto le richieste ed esse verranno indirizzate insieme in blocco in un secondo momento.

Cambiamenti nei meccanismi di gioco

Questi sono molto difficili, ogni volta che tocchiamo i meccanismi di gioco, esso cambia per ogni giocatore, perciò, questi suggerimenti attraversano un processo rigoroso di valutazione.

Per fare in modo che il tuo suggerimento venga preso in considerazione seriamente dagli altri giocatori, è meglio se lo presenti nel seguente formato:

L'obiettivo - qual è l'obiettivo di questa funzione? In altri termini, quale problema stai cercando di risolvere, chi stai cercando di aiutare? Un buon esempio potrebbe essere: “aumentare il numero di offerte di obbligazioni sul mercato obbligazionario”, o “promuovere più scambi tra società”.

Impatto - avrà un impatto sui giocatori veterani, di medio livello o sui principianti. In che modo?

Meccanica - se quanto sopra esposto è chiaro, descriviamo la meccanica proposta.

Abbiamo sperimentato diversi metodi di suggerimenti e questo è risultato il migliore. È molto più facile leggere e comprendere le meccaniche proposte quando è chiaro l'obiettivo che hai in mente. Sulla base di quanto sopra, possiamo valutare il suggerimento su 2 livelli: A) è un buon obiettivo, è un problema che vale la pena risolvere? B) la meccanica proposta funziona davvero?

Purtroppo, esiste anche un criterio C: questo renderà più facile imbrogliare con account multipli? Si può prevenire questo problema?

Puoi presentare la tua proposta in un documento Google condiviso e ottenere supporto da parte di altri giocatori. Leggo regolarmente la chat dei supporter e dei moderatori, leggo spesso anche la chat gioco, ma non riesco a leggere tutto. È meglio se hai un moderatore o uno dei supporter dalla tua parte.

Infine, vorrei anche dire che un suggerimento sulle meccaniche di gioco sotto forma di "L'abbondanza fa schifo, fai qualcosa a riguardo o smetto di giocare" non è qualcosa su cui posso lavorare direttamente.

Ciclo di sviluppo

È difficile includere tutti nel processo decisionale poiché non tutti hanno accesso ai dati relativi al business. So che questo è prima di tutto un gioco, ma deve anche avere entrate monetarie affinché i server possano essere mantenuti :) . Io, Patrik, prendo le decisioni su se dedicare del tempo per concentrarsi sui miglioramenti integrativi, a metà gioco, a fine partita, o sulla qualità della vita. Tendiamo a passare da un'area all'altra ogni 1-2 mesi.

Una volta che sappiamo che vogliamo passare 2 mesi nel miglioramento del gioco finale, guardo le migliori idee presentate su questa area. Inoltre, una volta che è chiaro su cosa voglio lavorare in seguito, invito supporter e moderatori a presentare commenti, suggerimenti e miglioramenti su quella particolare funzionalità. Cerco di non discutere o approfondire funzionalità che so che non verranno affrontate nei prossimi 3 mesi. Le cose tendono a mutare in quel periodo e alcune funzionalità potrebbero diventare obsolete rapidamente. I dettagli vengono processati poco prima dell'inizio dello sviluppo.

Grazie molte per aver letto questo articolo :) Sono sicuro che possiamo migliorare Sim Companies insieme. Sebbene le idee siano gratis e abbondanti, quelle ben pensate sono rare. Sono sicuro che, se passerai tempo per elaborarle al meglio, le tue idee verranno realizzate.

Invia suggerimenti attraverso il [Reddit](#)

Sugerir Características

Cómo avanzamos

Sim Companies nunca está terminado, es un juego en constante evolución en el que se añaden nuevas características todo el tiempo. ¿Tienes una gran idea que te gustaría ver implementada? Así es como nos ponemos en marcha.

Todo recurso limitado en cualquier situación debe ser gestionado cuidadosamente. En este caso, el recurso limitado es el tiempo de ingeniería. Este artículo describe cómo se presentan las ideas y qué pasos hay que dar para asegurarse de que tu idea sea elegida entre las de otros compañeros.

Calidad de vida (QoL)

Hay características sencillas que no afectan realmente a la mecánica del juego. Por ejemplo. Sería genial que este botón estuviera en ese menú, para poder saltar rápidamente de la pantalla A a la pantalla B. Esto requiere poca discusión y en la mayoría de los casos es muy fácil de añadir. Puedes escribirme a mí, Patrik, directamente.

El proceso de decisión es el siguiente. Si el beneficio es claro y es súper fácil de implementar, en realidad toma menos tiempo implementarlo, que anotarlo, lo hago de inmediato.

En caso de que sea más trabajo, o de que se toquen pantallas que pienso reescribir más adelante, paso las peticiones y se abordan juntas en bloque en una fecha posterior.

Cambios en la mecánica del juego

Son realmente difíciles, cada vez que tocamos la mecánica del juego, el juego cambia para cada jugador. Así que estas sugerencias pasan por un proceso riguroso.

Para que tu sugerencia sea considerada seriamente por otros jugadores, es mejor que la presentes en el siguiente formato:

El objetivo: ¿cuál es el objetivo de esta función? En otras palabras, qué problema está tratando de resolver, a quién está tratando de ayudar. Un buen ejemplo puede ser: "Aumentar el número de ofertas de bonos en el mercado de bonos", o "Promover más intercambios entre empresas".

Impacto: ¿impactará a los jugadores más antiguos, a los medio avanzados, a los principiantes. ¿En qué sentido?

Mecánica - si lo anterior está claro, describamos la mecánica propuesta.

Experimentamos con diferentes formas de sugerencias, y ésta fue la mejor. Es mucho más fácil leer y entender la mecánica propuesta cuando está claro el objetivo que se tiene en mente por adelantado. Basándonos en lo anterior podemos evaluar la sugerencia en 2 niveles: A) ¿Es un buen objetivo, es un problema que vale la pena resolver?

Lamentablemente, también hay un criterio C): ¿Facilitará esto las trampas en las cuentas de duplicación? ¿Se puede evitar?

Puedes presentar esto en un documento de Google compartido y obtener el apoyo de otros jugadores. Yo leo la sala de chat de donadores y la sala de chat de los MODs regularmente, también leo la sala de chat del juego a menudo, pero no todo. Lo mejor es que tengas a uno de los MODs o de los donadores de tu lado.

Por último, me gustaría decir también que una sugerencia de mecánica de juego en forma de: "La abundancia apesta, haz algo al respecto o me voy" no es algo con lo que pueda trabajar directamente.

Ciclo de desarrollo

Es difícil incluir a todo el mundo en la toma de decisiones de la cadena principal, ya que no todos tienen acceso a los datos relacionados con el negocio. Sé que esto es primero un juego, pero también tiene que tener números negros para que los servidores se paguen :). Yo, Patrik, tomo las decisiones sobre si dedicamos tiempo a centrarnos en la incorporación, de mediano avance ,antiguos o las mejoras de la calidad de vida. Solemos cambiar de área cada 1-2 meses.

Una vez que sabemos que queremos dedicar dos meses a mejorar el juego avanzado, examino las mejores ideas presentadas en ese ámbito. Además, una vez que está claro en qué quiero trabajar exactamente, invito a los donadores y a los MODs a que hagan comentarios, sugerencias y mejoras sobre esa característica en particular. Intento no discutir y documentar características que sé que no podemos trabajar en los próximos 3 meses. Las cosas tienden a cambiar en ese horizonte temporal y la característica documentada quedaría rápidamente obsoleta. Los detalles se resuelven justo antes del desarrollo real.

Muchas gracias por leer este artículo :) Estoy seguro de que podemos mejorar Sim Companies juntos. Aunque las ideas son baratas y abundantes, las ideas bien pensadas son escasas. Estoy seguro de que, si le dedicas tiempo a pensar, la tuya se hará realidad.

Haz sugerencias a través del [Reddit](#)

3. --

2

A

B

C

MOD

"

"

^_^ Patrik

QoL

1-2

2

3

Sim Companies

Reddit

ZH

Nové návrhy

Správa anglického originálu: The Center

Překlad: Corvuen Inc

Správa české verze: Toust group

Jak to celé funguje?

Sim Companies není nikdy úplně hotové, je to hra procházející neustálým vývojem, jsou přidávány nové funkce, vylepšení a další úpravy. Máte nějaký skvělý nápad, který byste rádi viděli uvedený do praxe? Takhle to funguje!

V každé situaci v životě existují omezené zdroje, se kterými se musí zacházet šetrně. V tomto případě je takovým zdrojem čas věnovaný vývoji. Tento článek popisuje, jak se díváme na návrhy a jaké kroky je třeba učinit, abychom z nápadů od ostatních spoluhráčů vybrali právě ten váš.

(KUR) Kvalita uživatelského rozhraní [QoL- Quality of life]

Existují drobnosti, které minimálně a nebo vůbec neovlivňují to, jak hra funguje a nemění její mechaniky. Například: Bylo by super, kdyby toto tlačítko bylo součástí tamhle toho menu, abych mohl rychle přepnout z části A do části B.

Takové zlepšení vyžaduje minimální diskuzi a ve většině případů není nijak složité na přidání.

Můžete si o ně napsat přímo mně, Patrikovi.

Rozhodovací proces vypadá následovně:

Pokud návrh dává smysl, je velmi snadno proveditelný a zabere méně času ho přidat, než ho přidávat na seznam větších změn, rovnou jej zpracuji a přidám.

Pokud by návrh zabral více času nebo souvisí s něčím, co už je v plánu do budoucna, zkrátka se připíše k plánovaným změnám.

Změny v herních mechanikách

Ty bývají většinou komplikované, vždy když měníme herní mechaniky, hra se mění pro každého jednotlivého hráče. Proto musí tyto návrhy projít přísnějším procesem.

Aby nad vaším návrhem vážně uvažovali ostatní hráči, je nejlepší ho představit přibližně tímto způsobem:

Smysl – Jaký je smysl/cíl vašeho návrhu? Jinými slovy, jaký problém se jím snažíte vyřešit, komu má pomoci. Dobrým příkladem může být:

“Navýšení nabídky dluhopisů na jejich burze“ nebo
“Podpora většího obchodování mezi společnostmi“.

Dopad – Bude mít dopad na veterány, pokročilé hráče, začátečníky? Jakým způsobem?

Mechaniky – Jakmile zvládnete vyjasnit výše uvedené, zbývá jen popsat konkrétní mechaniky, které chcete upravit nebo nově uvést do chodu.

V minulosti jsme experimentovali s různými formami návrhů a tento postup funguje nejlépe. Je mnohem jednodušší porozumět změnám v mechanikách, pakliže je jasné, s jakým cílem jste ho vymýšleli.

Na základě výše popsaných částí můžeme zhodnotit návrh ve dvou rovinách:

- A) Je tohle dobrý cíl, stojí za to tento problém řešit?
- B) Opravdu se zamýšlené změny projeví?

Bohužel, taky je tu třetí rovina, C) Nemůže to být nějak zneužito? A pokud ano, jde tomu zabránit?

Změny v herních mechanikách můžete představit formou sdílení Google dokumentu a získat si podporu od ostatních hráčů. Pravidelně čtu Chat pro podporovatele, stejně tak čtu herní chat, ale ne vždy a všechno. Bude-li o přínosu vašeho návrhu přesvědčený třeba Moderátor/Moderátoři či podporovatel(é), zajisté to pomůže.

A nakonec bych rád dodal něco málo k návrhům na změnu herních mechanik typu: “Výtěžnost stojí za houby, něco s tím udělej nebo končím.“
Sdělení tohoto druhu není cesta.

Okruh vývojářů

Je složité každého zařadit do rozhodovacího procesu, vzhledem k tomu, že ne každý má přístup k datům souvisejícím s obchodem.

Vím, že toto je v první řadě hra, jenže musí být v černých číslech, abych si mohl dovolit platit za servery, na kterých běží. Já, Patrik, činím rozhodnutí, zda se zaměříme zrovna na počátky, pokročilou a pozdní fázi hry či na zlepšení KUR. Většinou střídáme oblasti po 1-2 měsících.

Jakmile víme, že se budeme v dalších 2 měsících zabývat pozdní fází hry, beru v potaz nejlepší prezentované návrhy v dané oblasti. A až si ujasním, čemu se budeme věnovat jako dalšímu, začnu se zabývat komentáři, návrhy a vylepšeními daných funkcí mezi Podporovateli a Moderátory.

Snažím se neřešit a nediskutovat o věcech o kterých vím, že na nich v příštích 3 měsících pracovat nemůžeme. Věci se většinou rychle mění a konkrétní řešení může být stejně rychle už zastaralé. O detaily se staráme před započítím samotného vývoje.

Velmi vám děkuji za přečtení :) Jsem si jistý, že můžeme zlepšit Sim Companies společnými silami. Zatímco myšlenky nic nestojí a je jich spousta, dobře promyšlené nápady jsou už vzácnější. Jsem si jistý, že když tomu svému věnujete čas, právě on bude uveden do chodu v praxi.

Přidávejte návrhy přes [Reddit](#).

Propozycje zmian

Jak się rozwijamy ?

Sim Companies nigdy nie będzie grą skończoną - to ciągle rozwijająca się gra, w której nowe funkcje są dodawane cały czas. Masz świetny pomysł, który chciałbyś zobaczyć wdrożony? Oto jak to robimy!

Każdy ograniczony zasób w każdej sytuacji musi być starannie zarządzany. W tym przypadku, ograniczonym zasobem jest czas inżynierów. Ten artykuł opisuje, w jaki sposób prezentowane są pomysły i co zrobić, aby Twój pomysł został wybrany spośród pomysłów innych graczy.

Jakość życia (QoL)

Istnieją proste funkcje, które nie mają większego wpływu na mechanikę gry. Na przykład : fajnie by było, gdyby ten przycisk był w tym menu, żebym mógł szybko przeskoczyć z ekranu A na ekran B. Nie wymagają one wiele dyskusji i w większości przypadków są bardzo łatwe do dodania. Możecie je pisać bezpośrednio do mnie, Patrika.

Proces decyzyjny jest następujący. Jeśli korzyść jest jasna i jest to super łatwe do wdrożenia, to faktycznie zajmuje mniej czasu wdrożenie tego, niż wpisanie sobie tego na listę rzeczy do zrobienia, więc zazwyczaj robię to od razu.

W przypadku, gdy wymaga to więcej pracy lub ma wprowadzić zmiany w miejscu, w którym planuję już jakieś zmiany to zapisuję sobie takie propozycje i dodaję je razem w późniejszym terminie.

Zmiany w mechanice gry

Te zmiany są naprawdę trudne. Za każdym razem, gdy dotykamy mechaniki gry, gra zmienia się dla każdego gracza. Więc takie sugestie przechodzą przez rygorystyczny proces.

Aby Twoja sugestia została poważnie rozważona przez innych graczy, najlepiej będzie, jeśli przedstawiś ją w następującym formacie:

- Cel - jaki jest cel tej zmiany? Innymi słowy, jaki problem próbujesz rozwiązać, komu chcesz pomóc. Dobrym przykładem może być: "Zwiększyć liczbę ofert obligacji na rynku obligacji", lub "Promować więcej handlu między firmami".
- Wpływ - czy będzie to miało wpływ na graczy z długim, średnim stażem lub na początkujących ? W jaki sposób?
- Mechanika - jeśli powyższe jest jasne, opiszmy proponowaną mechanikę.

Eksperymentowaliśmy z różnymi sposobami podawania sugestii i ten wyszedł na pierwszy plan. O wiele łatwiej czyta się i rozumie proponowaną mechanikę, gdy z góry wiadomo, jaki cel przyświecał ich twórcom. Bazując na powyższym, możemy ocenić sugestię na 2 poziomach: A) Czy jest to dobry cel, czy jest to problem warty rozwiązania; B) Czy proponowana mechanika naprawdę spełnia swoje zadanie.

Niestety, istnieje również kryterium C): Czy to ułatwi oszukiwanie w grze? Czy da się temu zapobiec?

Możesz to przedstawić w dokumencie google i zyskać poparcie innych graczy. Czytam czat wspierających i czat moderatorów regularnie, czytam też często czat gry, ale nie wszystko, bo tych wiadomości jest naprawdę sporo. Najlepiej będzie, jeśli ktoś z moderatorów lub wspierających stanie po Twojej stronie.

Na koniec chciałbym jeszcze powiedzieć, że sugestia dotycząca mechaniki gry w postaci: "Obfitość jest do bani, zrób coś z tym, albo odejdę" nie jest czymś, z czym mogę bezpośrednio współpracować.

Cykl rozwoju

Ciężko jest włączyć wszystkich w proces podejmowania decyzji dotyczących głównego kierunku gry, ponieważ nie każdy ma dostęp do danych biznesowych. Wiem, że to przede wszystkim gra, ale musi też mieć czarne liczby, żeby serwery były opłacane :). Ja, Patrik, podejmuję decyzje o tym, czy poświęcić czas na on-boarding, mid-game, late-game czy ulepszenia QOL. Mamy tendencję do przełączania się pomiędzy tymi obszarami co 1-2 miesiące.

Kiedy już wiemy, że chcemy spędzić 2 miesiące na ulepszaniu późnego etapu gry, przyglądam się najlepszym pomysłom przedstawionym w tym obszarze. Ponadto, gdy jest już jasne nad czym dokładnie chcę pracować w następnej kolejności, zapraszam wspierających i moderatorów do zgłaszania dalszych uwag, sugestii i ulepszeń dotyczących tej konkretnej funkcji. Staram się nie omawiać i nie dokumentować funkcji, nad którymi wiem, że nie będziemy w stanie pracować w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Rzeczy mają tendencję do zmian w takim przedziale czasowym i udokumentowana funkcja szybko stałaby się nieaktualna. Szczegóły są dopracowywane tuż przed właściwym rozwojem.

Dziękuję Ci bardzo za przeczytanie tego kawałka :) Jestem pewien, że razem możemy ulepszyć Sim Companies. Podczas gdy pomysły są tanie i jest ich dużo, dobrze przemyślane pomysły są rzadkie. Jestem pewien, że jeśli poświęcisz czas na przemyślenie swojego pomysłu to w końcu się on pojawi.

Zgłaszaj propozycje przez [Reddit](#)

