建議遊戲功能

由 .TAIWAN DREAM BUILDING GROUP翻譯

我們如何運作

Sim Companies

永遠不會算是「完整」的，它是一個不斷發展的遊戲，新的功能一直在增加。你是否有一個偉大的想法，你想看到它的實施?

在任何情況下，每一種有限的資源都需要被仔細管理。在這種情況下，有限的資源就是軟體工程時間。本文將描述如何提出想法，以及要做哪些步驟來確保你的想法在其他玩家的想法中被選中。

生活品質（ QoL）

有一些很簡單的功能，影響不大。比如，如果某個按鈕在那個選單裡就很酷，這樣我就可以快速地從畫面 A 轉到畫面 B。這些不需要什麼討論，而且在大多數情況下很容易新增。你可以把這些東西直接寫給我， Patrik。

決策流程如下: 如果好處是明確的，而且很容易實現，也就是說，實作的時間比寫 IT 工單的時間還短，我就會馬上去做。

如果它需要更多的工作，或者它影響到我以後計畫重新設計的畫面，我就會為這些請求寫 IT 工單，以後再把它們集中起來處理。

遊戲機制改變

這些要困難得多，因為每次我們改變遊戲機制，遊戲對每個玩家來說都會改變。所以這些建議要經過一個嚴格的流程。

為了讓其他玩家和我認真考慮你的建議，你最好以下列格式提出建議:

1. 目標 ——
   這個功能的目標是什麼? 換句話說，你想解決什麼問題，或者你想幫助誰。一個好的例子可以是: 「增加債券市場上的債券發售數量」，或者「促進公司之間更多的交易」。
2. 影響 —— 它是否會影響到遊戲後期的玩家、遊戲中期的玩家、新人，以及以何種方式?
3. 機制 —— 如果前兩件事都很清楚，就描述一些機制。

我們試驗了不同的建議方式，其中一種方式居於首位。當你清楚地知道自己的目標是什麼，閱讀和理解建議的機制就會容易得多。基於上述情況，我們可以從兩個方面來評估這個建議: A ）這是一個好的目標，或者這是一個值得解決的問題; B）提議的機制是否真的能提供提議的解決方案。

可悲的是，還有 C) 這是否會使使用多帳號作弊更容易？能否防止它？

你可以在一個共享的 Google 文件（或另一種文件）中提出，並獲得其他玩家的支持。我經常閱讀支持者聊天室和 MOD 聊天室，我也經常閱讀遊戲聊天室，但並不是全部。如果你能讓某個協管或支持者站在你這邊，那是最好的。

最後，我還想說，如果一個遊戲機制建議的形式是：「豐度機制太糟糕了，做點什麼，否則我就退遊」，這不是我可以接受的。

發展週期

由於不是每個人都能接觸到與業務有關的資訊，所以很難讓每個人都參與決策。我知道這首先是一款遊戲，但它也必須實現盈利，以便支付伺服器成本 ^_^。我， Patrik ，決定我們是否花時間關注新玩家、遊戲中期、遊戲後期，或者生活品質（ QoL）改進。我們傾向於每 1–2 個月在不同的領域之間切換。

一旦我知道我想花 2 個月的時間來改進遊戲後期，我就會看看在這個領域提出的最好的想法和建議。另外，一旦明確了我接下來到底要做什麼，我就會邀請支持者和協管對該特定功能提出進一步的意見、建議和改進。我盡量不討論和記錄那些我知道我們在未來 3 個月內無法完成的功能。在這個時間段內，事情往往會發生變化，建議很快就會過時。細節是在實際開發之前制定的。

非常感謝你閱讀這篇文章。我相信我們可以一起改進 Sim Companies 。雖然想法很多，但經過深思熟慮的想法卻比較少。我相信，如果你投入思考的時間，你的想法會得到實現。

您可以在 Reddit 上發表您的建議或意見。（如果登不上去可以聯絡任意 ZH 協管）

Revision #2
Created 2 November 2025 08:52:39 by TAIWAN DREAM BUILDING GROUP
Updated 2 November 2025 14:48:24 by TAIWAN DREAM BUILDING GROUP