

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

Revision #3

Created 24 July 2025 14:51:31 by The Center

Updated 3 October 2025 11:55:27 by The Center