

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 započítáním 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](#).

Revision #5

Created 27 July 2025 16:38:43 by The Center

Updated 16 April 2026 15:32:40 by Corvuen Inc