

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](#)

Revision #2

Created 27 July 2025 17:01:15 by The Center

Updated 3 October 2025 12:06:26 by The Center