

# 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](#)

---

Revision #2

Created 26 July 2025 15:20:01 by The Center

Updated 3 October 2025 12:04:02 by The Center