

Sugestões de recurso

Como pensamos

Sim Companies nunca está terminado, é um jogo em constante evolução onde novos recursos são adicionados o tempo todo. Você tem uma grande ideia que gostaria de ver implementada? É assim que pensamos!

Todos os recursos limitados em qualquer situação precisam ser cuidadosamente gerenciados. Neste caso, o recurso limitado é o tempo de engenharia. Este artigo descreve como as ideias são apresentadas e quais passos fazer para garantir que sua ideia seja escolhida entre ideias de outros colegas jogadores.

Qualidade de vida (QL)

Existem características simples que realmente não afetam a mecânica do jogo. Por exemplo. Se fosse legal se este botão estivesse nesse menu, para que eu possa saltar rapidamente da tela A para a tela B. Estes requerem pouca discussão e, na maioria dos casos, são muito fáceis de adicionar. Pode escrever isso para mim, Patrik, diretamente.

O processo de decisão é o seguinte. Se o benefício é claro e é super fácil de implementar, na verdade leva menos tempo para implementar, do que para ticket, eu faço isso imediatamente.

No caso de ser mais trabalho, ou é tocar telas que pretendo reescrever mais tarde, eu ticket os pedidos e eles são abordados juntos em massa em uma data posterior.

Mudanças na mecânica do jogo

Estes são realmente difíceis, cada vez que tocamos na mecânica do jogo, o jogo é mudado para cada jogador. Então essas sugestões passam por um processo rigoroso.

Para ter sua sugestão seriamente considerada por outros jogadores, é melhor apresentá-la no seguinte formato:

O objetivo - qual é o objetivo dessa característica? Em outras palavras, que problema você está tentando resolver, quem você está tentando ajudar. Um bom exemplo pode ser: "Aumentar o número de ofertas de títulos no mercado de títulos", ou "Promover mais negociação entre empresas".

Impacto - vai impactar jogadores no final do jogo, no meio do jogo, iniciantes. De que maneira?

Mecânica - se o acima é claro, vamos descrever a mecânica proposta.

Nós experimentamos diferentes formas de sugestões, e esta veio por cima. É muito mais fácil ler e entender a mecânica proposta quando está claro que objetivo você tinha em mente antecipadamente. Com base no acima podemos avaliar a sugestão em 2 níveis: A) Esse é um bom objetivo, é este um problema que vale a pena resolver; B) A mecânica proposta realmente entrega.

Infelizmente, há também um C) critérios: Isso tornará a trapaça da conta dup mais fácil? Pode ser evitado?

Você pode apresentar isso em um google doc compartilhado e ganhar apoio de outros jogadores. Eu leio a sala de bate-papo de apoiadores e chats dos mods regularmente, eu também leio a sala de bate-papo do jogo com frequência, mas não tudo. É melhor você ter um dos MODs ou apoiadores do seu lado.

Por fim, gostaria também de dizer que uma sugestão de mecânica de jogo na forma de: Abundância é uma, fazer algo sobre isso ou eu ando não é algo com que eu possa trabalhar diretamente.

Ciclo de desenvolvimento

É difícil incluir todos na tomada de decisão do pipeline mestre, já que nem todos têm acesso aos dados relacionados aos negócios. Eu sei que este é um jogo novo, mas também tem que ter números pessoas para que os servidores sejam pagos por :). Eu, Patrik, de suas decisões sobre se gastamos tempo focando em melhorias no começo, no meio do jogo, no final do jogo ou no QOL. Nós tendemos a alternar entre áreas a cada 1-2 meses.

Uma vez que sabemos, queremos passar 2 meses para melhorar o final do jogo eu olho para as melhores ideias apresentadas nessa área. Além disso, uma vez que esteja claro no que exatamente eu quero trabalhar a seguir, convido mais comentários, sugestões, melhorias nesse recurso particular dos apoiadores e MODs. Tento não discutir e documentar características que sei que não podemos trabalhar nos próximos 3 meses. As coisas tendem a mudar nesse horizonte temporal e o recurso documentado rapidamente se tornaria ultrapassado. Os detalhes são trabalhados logo antes do desenvolvimento real.

Muito obrigado por ler este artigo :) Tenho certeza que podemos melhorar as Empresas Sim juntos. Embora as ideias sejam baratas e muito, bem pensadas através de ideias são raras. Tenho certeza que, se você colocar no tempo de pensamento, o seu vai acontecer.

Faça sugestões através do [Reddit](#)

Revision #2

Created 25 July 2025 16:30:11 by The Center

Updated 3 October 2025 11:58:58 by The Center