

# Suggerisci implementazioni

Revisione traduzione 4PEOPLE S.R.L.

## Come muoversi

Sim Companies non è mai completo, è un gioco in continua evoluzione, in cui vengono aggiunte nuove funzionalità continuamente. Hai una grande idea che vorresti vedere realizzata? Ecco come muoversi!

Ogni risorsa limitata deve essere gestita con attenzione, in ogni situazione. In questo caso, la risorsa limitata è il tempo di progettazione. Questo articolo descrive come le idee vengono presentate e quali sono i passi da seguire per essere sicuri che la tua idea sia scelta tra tutte le idee dei diversi giocatori.

## Qualità della vita (QoL)

Ci sono funzionalità semplici che non incidono realmente sulle meccaniche di gioco. Ad esempio, "sarebbe bello se questo tasto fosse in quel menù, così potrei saltare rapidamente dalla schermata A alla schermata B". Questo tipo di funzionalità richiedono poche discussioni e nella maggior parte dei casi sono molto facili da aggiungere. Puoi scriverle direttamente a me, Patrik.

Il processo decisionale è il seguente. Se il vantaggio è chiaro ed è molto semplice da introdurre, richiederà meno tempo per essere implementato che aprire un ticket, lo faccio subito.

Nel caso ci sia più lavoro, o si tratti di toccare schermate che ho intenzione di riscrivere in seguito, etichetto le richieste ed esse verranno indirizzate insieme in blocco in un secondo momento.

## Cambiamenti nei meccanismi di gioco

Questi sono molto difficili, ogni volta che tocchiamo i meccanismi di gioco, esso cambia per ogni giocatore, perciò, questi suggerimenti attraversano un processo rigoroso di valutazione.

Per fare in modo che il tuo suggerimento venga preso in considerazione seriamente dagli altri giocatori, è meglio se lo presenti nel seguente formato:

L'obiettivo - qual è l'obiettivo di questa funzione? In altri termini, quale problema stai cercando di risolvere, chi stai cercando di aiutare? Un buon esempio potrebbe essere: "aumentare il numero di offerte di obbligazioni sul mercato obbligazionario", o "promuovere più scambi tra società".

Impatto - avrà un impatto sui giocatori veterani, di medio livello o sui principianti. In che modo?

Meccanica - se quanto sopra esposto è chiaro, descriviamo la meccanica proposta.

Abbiamo sperimentato diversi metodi di suggerimenti e questo è risultato il migliore. È molto più facile leggere e comprendere le meccaniche proposte quando è chiaro l'obiettivo che hai in mente. Sulla base di quanto sopra, possiamo valutare il suggerimento su 2 livelli: A) è un buon obiettivo, è un problema che vale la pena risolvere? B) la meccanica proposta funziona davvero?

Purtroppo, esiste anche un criterio C: questo renderà più facile imbrogliare con account multipli? Si può prevenire questo problema?

Puoi presentare la tua proposta in un documento Google condiviso e ottenere supporto da parte di altri giocatori. Leggo regolarmente la chat dei supporter e dei moderatori, leggo spesso anche la chat gioco, ma non riesco a leggere tutto. È meglio se hai un moderatore o uno dei supporter dalla tua parte.

Infine, vorrei anche dire che un suggerimento sulle meccaniche di gioco sotto forma di "L'abbondanza fa schifo, fai qualcosa a riguardo o smetto di giocare" non è qualcosa su cui posso lavorare direttamente.

## Ciclo di sviluppo

È difficile includere tutti nel processo decisionale poiché non tutti hanno accesso ai dati relativi al business. So che questo è prima di tutto un gioco, ma deve anche avere entrate monetarie affinché i server possano essere mantenuti :) . Io, Patrik, prendo le decisioni su se dedicare del tempo per concentrarsi sui miglioramenti integrativi, a metà gioco, a fine partita, o sulla qualità della vita. Tendiamo a passare da un'area all'altra ogni 1-2 mesi.

Una volta che sappiamo che vogliamo passare 2 mesi nel miglioramento del gioco finale, guardo le migliori idee presentate su questa area. Inoltre, una volta che è chiaro su cosa voglio lavorare in seguito, invito supporter e moderatori a presentare commenti, suggerimenti e miglioramenti su quella particolare funzionalità. Cerco di non discutere o approfondire funzionalità che so che non verranno affrontate nei prossimi 3 mesi. Le cose tendono a mutare in quel periodo e alcune funzionalità potrebbero diventare obsolete rapidamente. I dettagli vengono processati poco prima dell'inizio dello sviluppo.

Grazie molte per aver letto questo articolo :) Sono sicuro che possiamo migliorare Sim Companies insieme. Sebbene le idee siano gratis e abbondanti, quelle ben pensate sono rare. Sono sicuro che, se passerai tempo per elaborarle al meglio, le tue idee verranno realizzate.

Invia suggerimenti attraverso il [Reddit](#)

---

Revision #2

Created 25 July 2025 20:09:27 by The Center

Updated 3 October 2025 12:02:18 by The Center