

Suggestion de fonctionnalités.

Comment nous fonctionnons :

Sim Companies n'est jamais terminé, c'est un jeu en constante évolution où de nouvelles fonctionnalités sont ajoutées tout le temps. Avez-vous une idée géniale que vous aimeriez voir mise en œuvre ? Voici comment nous roulons!

Chaque ressource limitée dans n'importe quelle situation doit être gérée avec soin. Dans ce cas, la ressource limitée est le temps d'ingénierie. Cet article décrit comment les idées sont présentées et les étapes à suivre pour s'assurer que votre idée est choisie parmi les idées d'autres joueurs.

Qualité de vie (QoL)

Il y a des fonctionnalités simples qui n'impactent pas vraiment les mécanismes du jeu. Par exemple. Ce serait cool si ce bouton était dans ce menu, grâce auquel je pourrais passer rapidement de l'écran A à l'écran B.

Ceux-ci nécessitent peu de discussion et dans la plupart des cas sont très faciles à implémenter. Vous pouvez me les écrire à moi, Patrik, directement.

Le processus de décision est le suivant. Si l'avantage est clair et que c'est super facile à mettre en œuvre, cela prend en fait moins de temps à mettre en œuvre qu'à étiqueter, je le fais tout de suite.

Dans le cas où c'est plus de travail, ou que ça touche des écrans que je prévois de réécrire plus tard, j'enregistre les demandes et elles sont traitées ensemble en masse à une date ultérieure.

Modifications de la mécanique du jeu.

Celles-ci sont vraiment difficiles, chaque fois que nous touchons aux mécanismes de jeu, le jeu est modifié pour chaque joueur. Ces suggestions passent donc par un processus rigoureux.

Afin que votre suggestion soit sérieusement prise en compte par les autres joueurs, il est préférable que vous la présentiez dans le format suivant :

- Le but - quel est le but de cette fonctionnalité ? En d'autres termes, quel problème vous essayez de résoudre, qui essayez-vous d'aider. Un bon exemple peut être : "Augmenter le nombre d'offres obligatoires sur le marché obligataire", ou "Favoriser plus d'échanges entre entreprises".
- L'impact - aura-t-il un impact sur les joueurs en fin de partie, en milieu de partie, les débutants. De quelle manière ?
- Le mécanisme - si ce qui précède est clair, décrivons la mécanique proposée.

Nous avons expérimenté différentes façons de faire des suggestions, et celle-ci est arrivée en tête.

Il est beaucoup plus facile de lire et de comprendre les mécanismes proposés lorsque vous savez clairement quel objectif vous aviez en tête.

Sur la base de ce qui précède, nous pouvons évaluer la suggestion sur 2 critères :

- A) Est-ce un bon objectif, est-ce un problème qui mérite d'être résolu ?
- B) Les mécanismes proposés sont-ils vraiment efficaces ?
- Malheureusement, il existe également un critère C : cela facilitera-t-il la triche sur les comptes dupliqués ? Peut-elle être évitée ?

Vous pouvez présenter l'idée dans un document Google partagé et obtenir le soutien d'autres joueurs.

Je lis régulièrement le chatroom des supporters et le chatroom des MODs, je lis aussi souvent le chatroom du jeu, mais pas tout. Il est préférable que vous obteniez le soutien de l'un des modérateurs ou supporters.

Enfin, je voudrais également dire qu'une suggestion de mécanique de jeu sous la forme : "L'abondance craint, faites quelque chose ou je pars" n'est pas quelque chose avec laquelle je peux travailler directement.

Cycle de développement.

Il est difficile d'inclure tout le monde dans le processus de prise de décisions majeures, car tout le monde n'a pas accès aux données liées aux entreprises.

Je sais que c'est un jeu d'abord, mais il doit aussi avoir des chiffres en vert pour que les serveurs soient payés :).

Moi, Patrik, décide si nous passons du temps à nous concentrer sur l'intégration, le mid-game, le late-game ou les améliorations de l'ergonomie. Nous avons tendance à changer de domaine tous les 1 à 2 mois.

Une fois que nous savons, nous voulons passer 2 mois à améliorer le late-game.

Je regarde les meilleures idées présentées dans ce domaine. De plus, une fois qu'il est clair sur quoi exactement je veux travailler ensuite, je récolte d'autres commentaires, suggestions, améliorations sur cette fonctionnalité particulière de la part des supporters et des modérateurs.

J'essaie de ne pas discuter et documenter les fonctionnalités sur lesquelles je sais que nous ne pourrions pas travailler dans les 3 prochains mois. Les choses ont tendance à changer dans cet horizon temporel et la fonctionnalité documentée deviendrait rapidement obsolète. Les détails sont donc élaborés juste avant le développement proprement dit.

Merci beaucoup d'avoir lu cet article :)

Je suis sûr que nous pouvons améliorer Sim Companies ensemble.

Alors que les idées sont bon marché et abondantes, les idées bien pensées sont rares.

Je suis sûr que si vous y consacrez du temps de réflexion, le vôtre se produira.

Faites des suggestions via [Reddit](#)

Pour voir les projets sur lesquels nous travaillons déjà, visitez : [Développement à venir.](#)

Traduit par : Peupeu Industries

Revision #2

Created 25 July 2025 15:37:06 by The Center

Updated 3 October 2025 11:56:23 by The Center