

Yenilik Öner

Nasıl yuvarlanıyoruz

Sim Companies asla bitmez, sürekli yeni özelliklerin eklendiği, sürekli gelişen bir oyundur. Uygulanmasını istediğiniz harika bir fikriniz var mı? İşte böyle yuvarlanıyoruz!

Her durumda her sınırlı kaynağın dikkatli bir şekilde yönetilmesi gerekir. Bu durumda, sınırlı kaynak mühendislik zamanıdır. Bu makale, fikirlerin nasıl sunulduğunu ve fikrinizin diğer oyunculardan gelen fikirler arasından seçilmesini sağlamak için hangi adımları atabileceğinizi açıklamaktadır.

Yaşam kalitesi (QoL)

Oyun mekaniğini pek etkilemeyen basit özellikler var. Örneğin. Bu düğme o menüde olsaydı harika olurdu, böylece A ekranından B ekranına hızla geçebilirim. Bunlar çok az tartışma gerektirir ve çoğu durumda eklenmesi çok kolaydır. Bunları doğrudan bana yazabilirsin Patrik.

Karar süreci aşağıdaki gibidir. Avantaj açıksa ve uygulaması çok kolaysa, aslında uygulamak bilet almaktan daha az zaman alıyor, hemen yapıyorum.

Daha fazla iş olması veya daha sonra yeniden yazmayı planladığım ekranlara dokunması durumunda, istekleri biletliyorum ve daha sonraki bir tarihte toplu olarak ele alınıyorlar.

Oyun mekaniği değişiklikleri

Bunlar gerçekten zor, oyun mekaniğine her dokunduğumuzda oyun her oyuncu için değişiyor. Dolayısıyla bu öneriler titiz bir süreçten geçiyor.

Önerinizin diğer oyuncular tarafından ciddi şekilde değerlendirilmesi için, önerinizi aşağıdaki formatta sunmanız en iyisidir:

Amaç - bu özelliğin amacı nedir? Başka bir deyişle, hangi sorunu çözmeye çalışıyorsunuz, kime yardım etmeye çalışıyorsunuz. İyi bir örnek şu olabilir: "Tahvil piyasasındaki tahvil tekliflerinin sayısını artırın" veya "Şirketler arasında daha fazla ticareti teşvik edin".

Etki - oyunun sonlarındaki oyuncuları, oyunun ortasındakileri ve yeni başlayanları etkiler mi? ne şekilde?

Mekanik - yukarıdakiler açıksa, önerilen mekaniği açıklayalım.

Farklı öneri yolları denedik ve bu en üste çıktı. Aklınızda hangi hedefin olduğu net olduğunda, önerilen mekaniği okumak ve anlamak çok daha kolay. Yukarıdakilere dayanarak öneriyi 2 düzeyde değerlendirebiliriz: A) Bu iyi bir hedef mi, bu çözmeye değer bir problem mi;

B) Önerilen mekanik gerçekten işe yarıyor mu?

Bir de C) kriteri var ne yazık ki: Bu özellik hesaplarda hile yapmayı kolaylaştıracak mı? Önlenebilir mi?

Bunu paylaşılan bir google dokümanında sunabilir ve diğer oyunculardan destek alabilirsiniz. Taraftar sohbet odasını ve MOD sohbet odasını düzenli olarak okurum, ayrıca oyun sohbet odasını da sık sık okurum ama her şeyi değil. MOD'lardan veya destekçilerden birini yanınıza almanız en iyisidir.

Son olarak şunu da belirtmek isterim ki, "Bolluk berbat, bu konuda bir şeyler yap yoksa giderim" şeklinde bir oyun mekanıği önerisi doğrudan üzerinde çalışabileceğim bir şey değil.

Geliştirme döngüsü

Herkesin işle ilgili verilere erişimi olmadığı için karar verme sürecine herkesi dahil etmek zordur. Öncelikle bunun bir oyun olduğunu biliyorum ama aynı zamanda siyah sayılara sahip olması gerekiyor ki sunucular için ödeme yapılsın :). Ben, Patrik, oyunun başına mı, oyunun ortasına mı, oyunun sonrasına mı yoksa Yaşam kalitesi iyileştirmelerine mi odaklanacağımıza karar veriyoruz. 1-2 ayda bir bölgeler arasında geçiş yapma eğilimindeyiz.

Oyunun sonraki halini geliştirmek için 2 ay harcamak istediğimize karar verdiğimizde, o alanda sunulan en iyi fikirlere bakıyorum. Ayrıca, bundan sonra tam olarak ne üzerinde çalışmak istediğim netleştirdiğinde, destekçileri ve MOD'ları söz konusu özellikle ilgili daha fazla yorum, öneri ve iyileştirme hakkında konuşmak için davet ediyorum. Önümüzdeki 3 ayda üzerinde çalışamayacağımızı bildiğim özellikleri tartışmamaya ve belgelememeye çalışıyorum. Bu zaman ufunda işler değişme eğilimindedir ve belgelenen özellik hızla güncelliğini yitirir. Ayrıntılar, gerçek geliştirmeden hemen önce çalışılır.

Bu yazıyı okuduğunuz için çok teşekkür ederim :) Sim Şirketlerini birlikte geliştirebileceğimize eminim. Fikirler ucuz ve bol olsa da, iyi düşünülmüş fikirler nadirdir. Eminim, düşünmeye zaman ayırırsanız, sizin fikriniz gerçekleşecektir.

Lütfen önerilerinizi şu adrese gönderin: [Reddit](#)

TEKNOFROST tarafından tercüme edilmiştir.

Revision #2

Created 25 July 2025 16:53:45 by The Center

Updated 3 October 2025 12:00:19 by The Center