

Domande frequenti (FAQ)

Glossario:

1. Qualcosa non funziona, ma funziona per tutti gli altri? ([pulizia cache](#))
2. In quale fase economica ci troviamo?
3. Come funziona una competizione?
4. Come attivare le chat?
5. Cosa significa Q?
6. Cosa sono le aziende NPC presenti sul Mercato?
7. Come faccio a salire di livello?
8. Come posso vendere le risorse sul mercato?
9. Come invio i contratti?
10. A cosa servono i miglioramenti degli edifici?
11. Come viene assegnata l'abbondanza di risorse nelle miniere, pozzi di petrolio e cave?
12. Posso vendere o distruggere i miei edifici?
13. Perché i miei costi amministrativi aumentano?
14. Cosa sono le spese di contabilità?
15. A cosa serve la ricerca?
16. Dove trovo gli orari degli eventi di gioco?
17. Come vengono calcolati i Guadagni Complessivi?
18. Cosa sono quei simboli che vedo sui loghi aziendali?
19. Cosa significa Acquisti e Resi nel magazzino?
20. Ho ricevuto un messaggio dall'Assistente Personale riguardo l'aumento/diminuzione dei salari dei lavoratori e i cambiamenti nella vendita al dettaglio.
21. Posso creare più di un account?
22. Perché non sto ricevendo più missioni dall'Assistente Personale?
23. Con quale frequenza vengono aggiunte nuove funzionalità?
24. Perché i contratti in entrata appaiono in differenti colori? (Rosso, Verde, Nero)
25. Come resetto o cancello il mio account?
26. "Attitude Control" non è scritto male?
27. Perché non ho ricevuto i Sim Boosts dopo l'acquisto?
28. Hai una domanda da porre?

1. Qualcosa non funziona, ma funziona per tutti gli altri?

Sim Companies memorizza dati e codice sul dispositivo per migliorare la velocità di caricamento e le prestazioni del gioco. Tuttavia, alcuni dispositivi e browser (safari), non rispettano del tutto gli standard di settore e può capitare che il tuo dispositivo non si aggiorni automaticamente quando dovrebbe, a scapito della tua esperienza di gioco.

Se riscontri qualche problema durante il gioco, usa questo link: [pulizia cache](#). (È necessario aprire il link dal dispositivo che sta avendo problemi. Se il link è stato postato in chat, potrebbe non funzionare)

Se non è stato risolutivo, puoi segnalare l'errore (bug) [qui](#) e scrivere un messaggio all'assistenza tecnica.

Nella [Edizione #99](#) di Sim Companies Times c'è un articolo su come scrivere alla nostra assistenza tecnica.

Di seguito il link alla [Pagina di stato](#) di Sim Companies. per verificare se il gioco sta funzionando come dovrebbe.

Anche **Ricaricare la pagina di gioco** può risolvere molti problemi senza dover svuotare la memoria cache. Sui dispositivi mobili: **trascina lo schermo verso il basso fino a quando il gioco non si ricarica.**

2. In quale fase economica ci troviamo?

Per conoscere la fase economica corrente: **clicca sull'edificio della tua Sede Centrale (HQ)**

Ci sono tre possibili fasi dell'economia. Recessione, Normale ed Espansione.

Le fasi possono cambiare in una sola direzione o rimanere invariate.

Esempi:

Fase di Espansione, rimane invariata o passa ad una fase economica Normale

Fase di Recessione, rimane invariata o passa ad una fase economia Normale

Fase Normale, rimane invariata o passa ad una fase economica di Espansione o Recessione

15:00 UTC - Cambio della fase economica (ogni Venerdì). Vedi l'articolo [Programma e Tempi](#) nella [Biblioteca](#) per conoscere l'ora locale in cui avvengono i cambi di fase.

Recessione: la velocità di produzione è maggiore, mentre la velocità di vendita al dettaglio è inferiore.

Espansione: la velocità di produzione è inferiore, mentre la velocità di vendita al dettaglio è maggiore.

Normale: un bilanciamento tra Espansione e Recessione.

Per ulteriori informazioni, vai alla FAQ #20 : "Ho ricevuto un messaggio dall'Assistente Personale riguardo l'aumento/diminuzione dei salari dei lavoratori e i cambiamenti nella vendita al dettaglio".

Articoli utili (in inglese) dal nostro giornale locale **The Sim Companies Times**:

[The Numbers behind Economy Phases \(1\)](#)

[The Numbers behind Economy Phases \(2\)](#)

3. Come funziona una competizione?

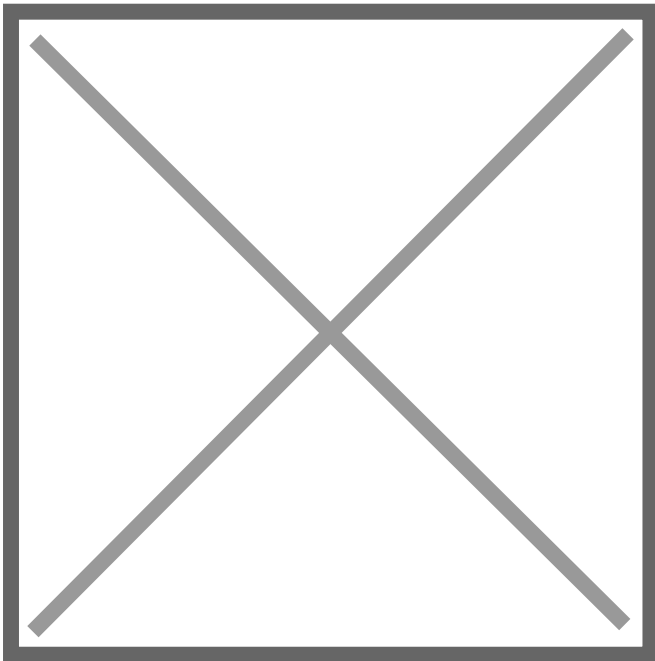
Le competizioni (contest) hanno una durata di due settimane. Ma di cosa si tratta? **Donare** un prodotto!

Il prodotto rimane lo stesso per tutto il periodo della gara.

Chi alla fine ha raccolto il maggior numero di punti, riceve un certificato che può essere visualizzato nel profilo. I punti vengono assegnati ogni giorno alle persone che hanno inviato la maggior quantità di prodotto nelle ultime 24 ore. La schermata della classifica mostra i primi 30 giocatori e in basso la posizione della tua azienda.

Come si può donare?

Dopo aver selezionato il prodotto in gara in [Magazzino](#), appare il seguente pulsante:



Cosa si vince? Un certificato e una coppa trofeo sul proprio Logo/Avatar. Così come un oggetto unico da collezione del prodotto in gara.

Nota bene: *vincere* un concorso costa decine di milioni in contanti e **NON** si dovrebbe donare nulla se non si fa sul serio.

Per esempio:

Zippping through the Tulips ~ il vincitore ha donato 121.381.007 semi, circa 25,2 milioni di dollari.

4. Come attivare le chat?

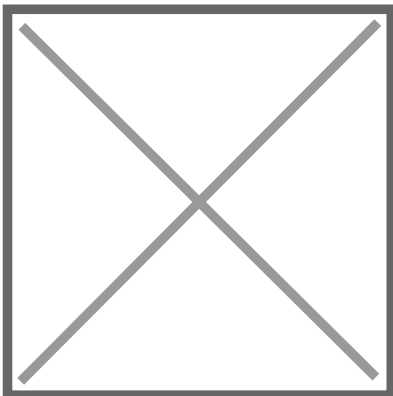
Chat in lingua inglese: Game, Social, Sales, Aerospace Sales, Help, Roleplay.

Chat in italiano: [IT] Gioco, [IT] Vendite, [IT] Sociale.

Chat disponibili in altre lingue: (DE) Tedesco, (PT) Portoghese, (ES) Spagnolo, (FR) Francese, (TR) Turco, (PL) Polacco, (ZH) Mandarino, (CS) Ceco, (HI) Hindi e altre.

Per attivare le chat:

1. Cliccare/Premere sui tre (3) punti sopra le chat
 2. Impostazioni Account (simbolo *ingranaggio* sulla destra)
 3. Chat
 4. Contrassegnare quelle che si desidera visualizzare
 5. Aggiornare
-



5. Cosa significa Q?

Q significa qualità. Se vedi qualcuno che usa abbreviazioni come Q0, Q1, Q2, ecc. vuol dire che sta facendo riferimento alla **Qualità** del prodotto. Consulta la [Guida sulla ricerca](#) per maggiori informazioni sulla Qualità.

Altre **abbreviazioni di gioco** (in inglese) possono essere trovate in Sim Companies Times: [Game Jargon \(Edizione #75\)](#).

6. Cosa sono le aziende NPC presenti sul Mercato?

NPC è l'abbreviazione di *Non-Player Character*, in italiano Personaggio Non Giocante (PNG). Si tratta di aziende virtuali (bot) gestite da Sim Companies, il cui scopo è quello di rifornire il Mercato (Exchange) di risorse essenziali per il gioco. Il **prezzo viene mantenuto alto** per permettere ai giocatori di vendere a prezzi più bassi con profitto. Le risorse che l'NPC può vendere sono: semi, trasporto, energia, acqua, cemento armato, mattoni, tavole e unità di costruzione.



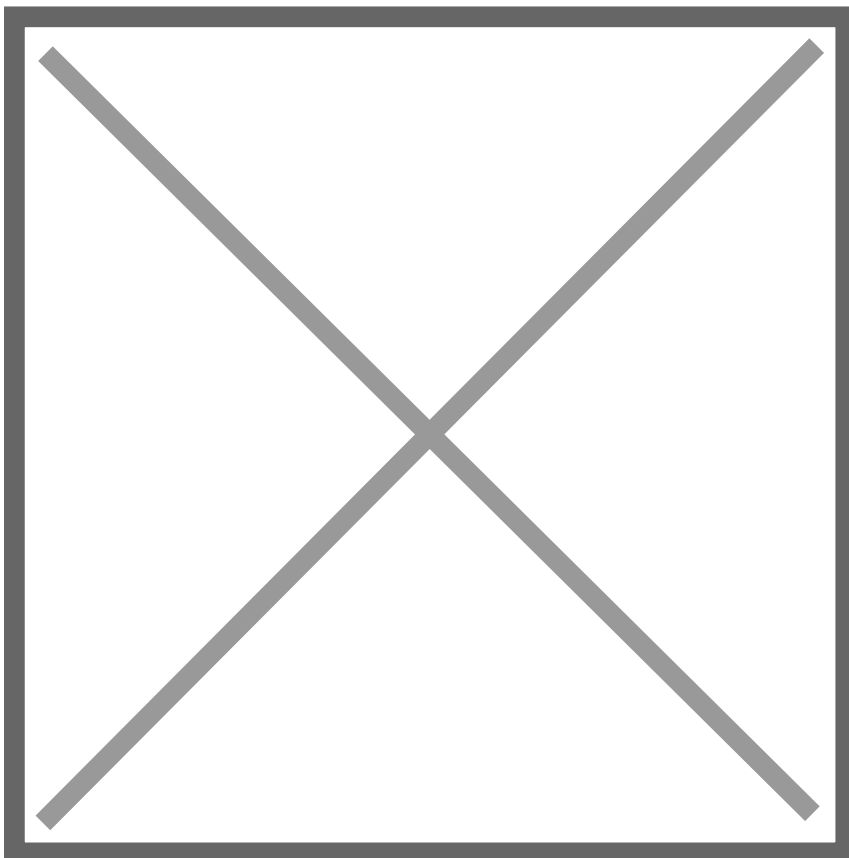
7. Come faccio a salire di livello?

Costruendo e migliorando edifici e utilizzandoli nella produzione/vendita. L'invio di contratti e la vendita di beni sul Mercato **non** contribuisce all'aumento di livello.

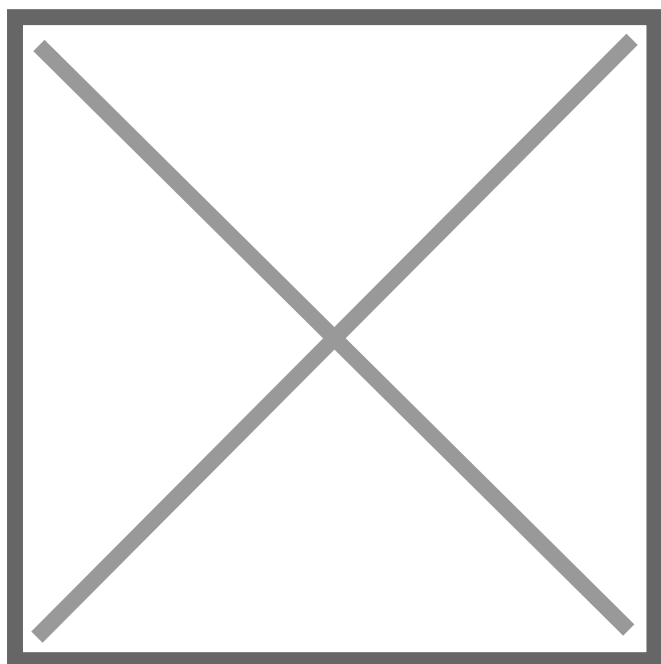
Una spiegazione più dettagliata si trova in [Livellamento e Guadagni di Esperienza](#)

8. Come posso vendere le risorse sul mercato?

Devi andare nel tuo Magazzino, cliccare sulla risorsa, cliccare su **VENDI SUL MERCATO**, inserire quantità e prezzo unitario, poi premere VENDI SUL MERCATO.



Pagherai una commissione di mercato del 4% quando l'ordine viene evaso. **La commissione viene dedotta prima di ottenere qualsiasi profitto.**



A seconda della risorsa, potrebbe essere necessario fornire anche unità di Trasporto . Queste possono essere acquistate sul Mercato.



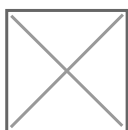
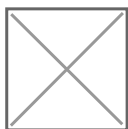
50x è il trasporto necessario

\$3 è la commissione del 3% (Nota: la commissione è soggetta a variazione, al momento è 4%)

\$0,030 è il costo per unità

Nota: le unità di trasporto sono prelevate dall'inventario del tuo magazzino - se non hai unità di trasporto non puoi inserire nulla sul Mercato.

Puoi cancellare il tuo ordine sul Mercato in qualsiasi momento cliccando/premendo la X blu accanto al tuo nome. Oppure vai sul tuo profilo e cerca il riquadro Ordini di mercato e seleziona Cancella.



Le unità di trasporto ti saranno restituite dal momento che non le hai utilizzate per spedire alcun prodotto.

Le commissioni di mercato che non sono state ancora pagate vengono rimborsate al momento della cancellazione dell'ordine, ma solo se la cancellazione dell'ordine avviene dopo 48 ore dalla messa in vendita. Gli ordini già effettuati non possono essere modificati, solo cancellati.



Per esempio, hai messo in vendita Petrolio Greggio sul mercato a \$28. Pagherai una tassa di $\$28 \times 3\% = \$0,84$ e utilizzerai un'unità di Trasporto e supponiamo che il trasporto costi \$0,35. Quindi vendere il Petrolio Greggio sul Mercato, ti costerà $\$0,84 + \$0,35 = \$1,19$, e ti rimarranno $\$28 - \$1,18 = \$26,81$. Se vendi lo stesso Petrolio Greggio con i contratti, non paghi alcuna commissione di mercato e usi solo la metà delle unità di trasporto. Questo ti costerebbe $\$0,35/2 = \$0,175$, il che significa che ti rimarrebbero $\$28 - \$0,175 = \$27,825$. Ricordati di tenerne conto quando decidi di vendere sul Mercato o tramite contratti.

Nota: nell'esempio sopra la tassa è del 3%, ma può variare a seconda delle decisioni che prendono gli sviluppatori; al momento è del 4%)

PRIORITÀ DEL MERCATO

I prodotti in vendita sul Mercato, sono elencati dall'alto verso il basso, in base al seguente ordine di priorità:

Prezzo > Qualità > Data e ora

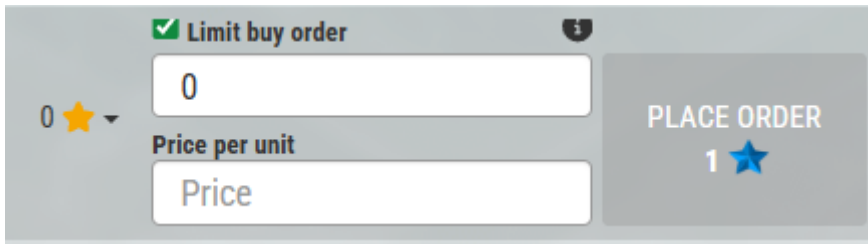
1. Prezzo: il prezzo più basso ha la priorità;
2. Qualità: la qualità maggiore ha la priorità;
3. Data e ora: l'orario di inserimento meno recente ha la priorità.

L'orario viene registrato quando un ordine viene inserito o aggiornato. Quando si aggiorna un ordine, l'orario viene reimpostato e l'ordine viene riposizionato in base alla priorità del nuovo orario.

ORDINI DI MERCATO

Al momento è richiesto il livello 25.

Costo: 1 Simboost per ordine d'acquisto



Pubblica un ordine d'acquisto

Puoi creare un ordine d'acquisto che rimarrà sul mercato finché:

- Non viene messo un ordine di vendita a prezzo uguale o minore
- L'ordine viene cancellato - vengono rimborsati tutti i soldi.

Soldi contanti devono essere mandati al mercato quando si pubblica un ordine d'acquisto e contano alle **spese di contabilità** (vedi numero 14) proprio come contanti normali.

I tuoi ordini d'acquisto sono visibili nella sezione "statistiche" del tuo [magazzino](#)



Tutti gli ordini d'acquisto sono nascosti quindi non puoi vedere quelli degli altri.

9. Come invio i contratti?

Per inviare e ricevere **contratti**, bisogna raggiungere prima il **livello 5** (Business di famiglia).

Video (in inglese)

Vai nel tuo [Magazzino](#) e clicca sulla risorsa che vuoi inviare. Inserisci il nome dell'azienda destinataria, quantità e prezzo unitario e clicca su **INVIA CONTRATTO**. Il destinatario deve accettare il tuo contratto affinché il denaro ti possa essere accreditato. Entrambe le parti possono annullare il contratto che non è stato ancora accettato e in tal caso tutte le risorse, comprese le unità di Trasporto, ti verranno restituite.



25x sono le unità di trasporto necessarie

Nessun costo di commissione è dovuto

Nota: le unità di trasporto sono prelevate dall'inventario del tuo magazzino - se non hai unità di trasporto non puoi inviare il contratto.

Rispetto alla vendita sul Mercato, utilizzando i contratti non pagherai alcuna commissione di mercato e userai solo la metà delle unità di Trasporto.

10. A cosa servono i miglioramenti degli edifici?

Tutti i tuoi edifici possono essere migliorati per aumentare la capacità di produzione/vendita. Per migliorare un edificio devi cliccarci sopra e poi cliccare il tasto AUMENTA DI LIVELLO. Tutti gli edifici, una volta costruiti, partono dal livello 1. Il miglioramento a livello 2 raddoppia la sua capacità di produzione/vendita. Un edificio di livello 3 produrrà/venderà 3 volte quanto un edificio di livello 1, un edificio di livello 4 produrrà/venderà 4 volte quanto un edificio di livello 1 e così via.

11. Come viene assegnata l'abbondanza di risorse nelle miniere, pozzi di petrolio e cave?

La produzione nei 3 edifici sopra sopra menzionati dipende dall'abbondanza delle risorse.

L'abbondanza viene assegnata in modo casuale quando gli edifici vengono costruiti per la prima volta e poi diminuisce lentamente dello 0,032% al giorno. Ogni risorsa prodotta nell'edificio ha la propria abbondanza assegnata secondo una distribuzione di Gauss con una media di 0,6 (60% di abbondanza) e una deviazione standard di 0,15. I valori risultanti oltre 1 (100%) sono troncati a 1 (100%) e i valori inferiori a 0,1 (10%) sono troncati a 0,1 (10%).

$\text{min}(1.0, \text{max}(0.1, \text{gauss}(\mu=0.6, \text{sigma}=0.15)))$



Informazioni utili aggiuntive (in inglese) nel Forum di Sim Companies:

[Abundance - A quick review](#)

12. Posso vendere o distruggere i miei edifici?

Non puoi vendere i tuoi edifici ma una volta che la tua azienda ha raggiunto il livello 5, puoi demolire gli edifici e recuperare tutto o parte dell'investimento. Se un edificio è di livello 1 o 2, otterrai indietro l'intero investimento. Qualsiasi edificio che viene demolito sopra il livello 2 non restituirà l'intero investimento. La distruzione di un edificio di livello 5 restituirà 5 volte il valore di un edificio di livello 1.

Primo caso: le risorse per costruire un campo coltivato di **livello 5** costano approssimativamente $\$6.900 + \$6.900 + \$13.800 + \$20.700 + \$27.600 = \75.900 . Se demoliamo questo edificio di livello 5, riceveremo indietro solo $\$6.900 \times 5 = \34.500 di valore in materiali da costruzione.

Secondo caso: le risorse per costruire un pozzo petrolifero di **livello 2** costano approssimativamente $\$69.000 + \$69.000 = \$138.000$. Se smantelliamo questo edificio di livello 2,

riceveremo indietro materiali da costruzione del valore di $\$69.000 \times 2 = \138.000 .

Nota: quando la compagnia raggiunge il livello 20 vengono sbloccate le [Aste di Edifici](#)

13. Perché i miei costi amministrativi aumentano?

Prima di tutto, congratulazioni per aver costruito una grande azienda, altrimenti non avresti questo problema! Più dipendenti hai, più soldi spendi in spese amministrative. Ogni volta che aumenti di livello un edificio, incrementi il numero dei dipendenti nella tua azienda di 100, così come il personale amministrativo. Più livelli di edificio ha la tua azienda, più personale amministrativo viene reclutato ogni volta che aumenti di livello un edificio.

Se le dimensioni della tua amministrazione crescono troppo, valuta le seguenti opzioni: concentrati su prodotti che richiedono meno manodopera, o investi in edifici che portano elevati profitti anche a bassi livelli. Potresti anche investire nella ricerca, questo ti permetterà di ottenere un più alto profitto a parità di risorse senza dover espandere i tuoi edifici. Potresti anche considerare di assumere un COO, che riduce le spese amministrative della tua azienda. Consulta la [Guida sui dirigenti](#) per maggiori informazioni.

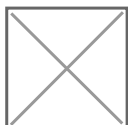
14. Cosa sono le spese di contabilità?

Gestire tutti i fondi della tua azienda costa denaro. Dirigenti esperti in contabilità ti possono aiutare ad abbassare le spese di gestione. Ecco quanto paga la tua azienda in spese di contabilità:

Base contabile = (Obbligazioni acquistate - Obbligazioni vendute) + Contanti - Innalzamento soglia con CFO

Base contabile	Percentuale
fino a \$3.000.000	0%
da \$3.000.000 a \$6.000.000	0,5%
da \$6.000.000 a \$9.000.000	1,0%
da \$9.000.000 a \$12.000.000	1,5%
da \$12.000.000 a \$15.000.000	2,0%
oltre \$15,000,000	3,0%

Esempio di innalzamento della soglia con CFO:



Valore di Contanti e Obbligazioni = \$7.137.918

Innalzamento soglia con CFO = \$4.000.000

Le spese di gestione iniziano a \$3M + \$4M (CFO) = \$7.000.000

Valore di contanti e obbligazioni oltre 7 milioni di dollari = \$137.918

$\$137.918 \times 0,5\% = \690 (arrotondato per eccesso)

Le spese di contabilità vengono detratte automaticamente ogni giorno alle 3:00 UTC. Vedi [Programma e Tempi](#) per l'ora locale.

Articoli utili (in inglese) dal nostro giornale locale **The Sim Companies Times**:

[The Tax Man Cometh](#)

Informazioni utili aggiuntive (in inglese) nel Forum di Sim Companies:

[Bank](#) - Need more Executive Lift?

15. A cosa serve la ricerca?

La ricerca permette la produzione di risorse di qualità superiore che si vendono più velocemente, garantendoti un maggiore *profitto*. La capacità di fare ricerca si sblocca quando la tua azienda ha raggiunto il [livello 10](#).

Puoi costruire laboratori e centri di ricerca che producono **punti di ricerca**. Puoi anche acquistarli da altri giocatori sul Mercato o tramite contratti. I **punti di ricerca** possono poi essere utilizzati per ottenere brevetti, ma non tutti i punti di ricerca danno luogo ad un brevetto.

Un numero sufficiente di brevetti ti permetterà di produrre risorse di qualità superiore! I brevetti non possono essere venduti o trasferiti ad altri giocatori.

Vedi la [Guida sulla ricerca](#) per maggiori informazioni.

16. Dove trovo gli orari degli eventi di gioco?

Il gioco si basa sull'ora UTC, ma tutti gli orari all'interno del gioco sono visualizzati nel fuso orario locale dell'azienda.

Consulta [Programma e tempi](#) per sapere quando sono pianificati gli eventi di gioco con cadenza periodica.

17. Come vengono calcolati i Guadagni Complessivi?

I Guadagni complessivi sono una voce elencata nel Conto Economico nella tua Sede Centrale (HQ).

È il risultato di due (2) documenti di Bilancio consecutivi a confronto. Qualsiasi variazione del Valore dell'Azienda (CV) non compresa nelle voci del Conto Economico è denominata "Altri guadagni complessivi".

Le voci del Conto Economico devono coprire tutte le attività della società che hanno un impatto sul Bilancio (Stato Patrimoniale). Fatta eccezione per le oscillazioni del Prezzo Medio Ponderato per Volume (Volume Weighted Average Price - VWAP) dell'*Indennità di valutazione* di inventario (85% del VWAP del giorno precedente).

L'Indennità di valutazione è una voce del Bilancio.

Definizione: Somma delle correzioni di prezzo applicate ad ogni singola risorsa per contabilizzare la liquidità delle risorse. La correzione del prezzo stimato che si otterrebbe per ogni risorsa se la si dovesse liquidare sul mercato utilizzando il prezzo di negoziazione e il volume del giorno precedente.

Un articolo di giornale (in inglese) a riguardo:

[VWAP, VA, OCI Acronyms Oh My!](#)

18. Cosa sono quei simboli che vedo sui loghi aziendali?

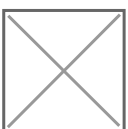
Ci sono tre (3) simboli che possono apparire sugli avatar dei giocatori:



Vincitore di un certificato - Aver ottenuto uno dei certificati nel gioco.



Vincitore di trofei - Un simbolo assegnato a coloro che hanno vinto una competizione.



Supporter - Un simbolo per far sapere agli altri giocatori che si sta sostenendo il gioco. Anche tu puoi diventare un sostenitore!

Tutti e tre i simboli **verranno mostrati come certificati nel profilo giocatore** e possono anche essere messi in mostra **nella vetrina**.

19. Cosa significa Acquisti e Resi nel Magazzino?

Acquisti, sono i prodotti comprati tramite Mercato (Exchange) e/o Contratti.

Resi, sono i prodotti che ritornano in magazzino dopo aver cancellato un ordine sul Mercato (Exchange) e/o dopo aver annullato un Contratto; sono compresi anche i materiali ottenuti dalla demolizione degli Edifici.

La voce Acquisti e Resi viene rimossa, una volta che il prodotto è venduto.

20. Ho ricevuto un messaggio dall'Assistente Personale riguardo l'aumento/diminuzione dei salari dei lavoratori e i cambiamenti nella vendita al dettaglio.

L'economia attraversa diverse fasi. Il messaggio ricevuto dall'Assistente Personale ci comunica che la fase è appena cambiata. I margini complessivi su tutti i prodotti rimangono gli stessi, indipendentemente dalla fase economica. Tuttavia, i costi di produzione variano e nella stessa misura anche i prezzi al dettaglio nei negozi.

Consulta l'Enciclopedia per sapere quali sono i nuovi costi di produzione e i parametri di vendita al dettaglio.

Questo non ha lo stesso impatto se si ha a che fare con prodotti che hanno una linea di produzione e vendita (pipeline) semplice - o se si opera con un approccio *just-in-time* ovvero di produrre solo quello che è necessario al momento e quindi non si conservano scorte intermedie. Se, tuttavia, si dispone di grandi scorte, il cambiamento dei prezzi può far sì che il tuo inventario valga di più nel boom economico e meno nella depressione.

Ci sono tre fasi in cui l'economia può trovarsi. Quando l'economia sale, il commercio al dettaglio accelera, quindi le merci possono essere vendute più velocemente o possono essere vendute ad un prezzo più alto. Tuttavia, il tasso di produzione di questi beni diminuisce, quindi i produttori aumenteranno i loro prezzi per compensare. Quando l'economia scende, il commercio al dettaglio rallenta, quindi i beni si vendono più lentamente o devono essere venduti ad un prezzo più basso. In questo caso, il tasso di produzione aumenta e quindi i produttori possono vendere a un prezzo inferiore.

21. Posso creare più di un account?

Questo è proibito. Ciò creerebbe un vantaggio sleale rispetto ad altri giocatori. Vedi [Associazione Fair Play \(FPA\)](#).

22. Perché non sto ricevendo più missioni dall'Assistente Personale?

Assicurati di tornare indietro all'ultima domanda dell'Assistente Personale e completare la missione. Una volta che hai risposto, la notifica scomparirà e sarai in grado di accedere al resto delle missioni.

Le missioni dell'Assistente Personale a cui non hai risposto, scompariranno per poi essere riproposte in un secondo momento.

Le missioni più recenti aggiunte al gioco richiedono alcuni requisiti che devono essere prima soddisfatti:

1. Tempo di Gioco;
 2. Quanto contante la tua azienda potrebbe potenzialmente perdere (\$50,000);
 3. Dirigenti come requisito (livello 15).
-

23. Con quale frequenza vengono aggiunte nuove funzionalità?

Le funzionalità principali vengono aggiunte al gioco ogni uno, due mesi.

Piccole modifiche vengono implementate quasi ogni due giorni, consulta il [Changelog](#) per gli ultimi aggiornamenti. C'è sempre qualcosa da migliorare e io lavoro attivamente sul gioco. Se vuoi vedere alcune idee che sono sotto esame, dai un'occhiata ai [Prossimi aggiornamenti](#).

24. Perché i contratti in entrata appaiono in differenti colori? (Rosso, Verde, Nero)

I contratti inviati dalle aziende cambieranno colore se il prezzo è diverso da quello dell'ultimo contratto accettato con la stessa azienda.

Il prezzo cambierà colore in:

Rosso = Prezzo più alto rispetto all'ultimo contratto accettato;

Verde = Prezzo più basso rispetto all'ultimo contratto accettato;

Nero = Stesso prezzo dell'ultimo contratto accettato.

25. Come resetto o cancello il mio account?

In **impostazioni account**.

RESETTA L'ACCOUNT

Perderai:

1. Livello dell'azienda
2. Denaro aziendale, inventario di magazzino, edifici
3. Tutto ciò che hai sbloccato con i simboosts tranne per le skin HQ
4. Prestiti aziendali, obbligazioni, ricerca
5. Bonus produzione / vendita

Manterrai:

1. Stato di Supporter
2. Sim Boosts
3. Certificati
4. Skins HQ sbloccate
5. Oggetti da collezione
6. Note
7. Articoli scritti o tradotti



RESETTA AZIENDA



Perderai:

- Livello dell'azienda
- Denaro aziendale, inventario di magazzino, edifici
- Tutti i Sim Boosts sbloccati tranne per le skin HQ
- Prestiti aziendali, obbligazioni, ricerca
- Bonus produzione / vendita

Manterrai:

- Stato di Supporter
- Sim Boosts
- Certificati
- Skins HQ sbloccate
- Oggetti da collezione
- Note
- Articoli scritti o tradotti

Fri, 13 Mar 2026 22:45:40 UTC

Il posizionamento nel gioco e i certificati vengono calcolati in base all'ora UTC, con il rollover che avviene alle 1am UTC. Per assicurarti che il tuo reset conti per il prossimo reset del periodo dopo le 1:05 am UTC.

Resettare **Velox Mobility** in **Magnati**?

RESETTA ORA!

Per cancellare vai in **CANCELLA ACCOUNT**.

CANCELLA ACCOUNT: cancellerà il tuo account e tutte le informazioni conservate in Sim Companies.

Per sicurezza , ti verrà chiesto di confermare la cancellazione dell'account via email.

ACCOUNT

 LINGUA

PREFERENZE

E-MAIL E PASSWORD DELL'ACCOUNT

CANCELLA ACCOUNT

CANCELLA ACCOUNT

Elimina questo account di Sim Companies e tutte le aziende associate

Elimina definitivamente tutti i dati associati al tuo account di Sim Companies.

Elimina la tua azienda:  Velox Mobility in  Magnati

Tutti gli oggetti da collezione andranno persi.

Non sarai più in grado di accedere a Sim Companies.

L'eliminazione dell'account non può essere ripristinata.

(Puoi creare un nuovo account in futuro.)

CANCELLA IL MIO ACCOUNT

26. “Attitude Control” non è scritto male?

Attitude-Control

“**Attitude control**” tradotto come *Controllo d'assetto* “è una tecnica usata in astronautica per controllare l'orientamento di un satellite artificiale rispetto ad un sistema di riferimento o un altro oggetto fissato, tipicamente la sfera celeste o un oggetto celeste.” (wikipedia)

NdT: questa FAQ è rivolta principalmente a chi utilizza il gioco in lingua inglese. Viene mantenuta nella traduzione italiana per compatibilità con la guida originale.

27. Perché non ho ricevuto i Sim Boosts dopo il mio acquisto?

Prima di tutto, grazie per aver sostenuto il gioco!

- Se hai usato

Braintree (carta di credito/debito o Paypal) oppure **ALGO**, il sistema controlla ogni ora i pagamenti che non corrispondono e li rimborsa automaticamente. Il giocatore riceve dall'Assistente personale (PA), nel 99% dei casi, un messaggio di notifica del rimborso avvenuto. Qualora il sistema non sia in grado di abbinare il rimborso al giocatore, quest'ultimo viene comunque rimborsato, ma non riceve il messaggio PA. Si consiglia quindi di attendere un'ora, per ottenere il rimborso del pagamento in maniera automatica.

- Se hai usato

Apple, prova a svuotare la Cache e **attendere fino a 24 ore**, a volte Apple impiega un po' di tempo per confermare il pagamento. Tornare indietro alla Pagina acquisti dei Sim Boost, selezionare di nuovo lo stesso pacchetto e premere "Acquista", potrebbe portare all'elaborazione dell'acquisto da parte di Apple. Se il tuo acquisto non è ancora arrivato, invia una **schermata della conferma dell'acquisto** da Apple (incluso l'**ID dell'ordine**).

- Se hai usato

Google Pay (pagando dall'app Android) o armor games: prima di tutto, cancella la cache del gioco sul dispositivo utilizzato con questo [link](#). Puoi anche provare ad aprire nuovamente la pagina di acquisto nel gioco dopo circa 15 minuti, questo potrebbe far partire l'acquisto. Un'altra cosa che può aiutare è chiudere e riaprire il gioco. Sfortunatamente, a volte Google ha bisogno **anche di un giorno** per completare l'acquisto. Se tutto non è andato a buon fine e sono trascorse 24 ore, dobbiamo emettere i rimborsi manualmente. In tal caso, comunicaci i dettagli del tuo ordine (**ID dell'ordine** ed e-mail, l'**ID dell'ordine** che inizia con "**GPA**", come lo hai ricevuto da Google).

Per questi problemi, si prega di contattare la nostra assistenza tecnica.

www.simcompanies.com/report

28. Hai una domanda da porre?

Prova a chiedere nella chat [Help](#), dove altri giocatori risponderanno volentieri alle tue domande.

Guide di gioco

[Guida per i principianti](#), [Guida sulla ricerca](#), [Guida sulle obbligazioni](#), [Guida sui dirigenti](#), [Guida sugli ordini governativi](#), [Guida all'industria aerospaziale](#)

Revision #5

Created 25 July 2025 19:49:39 by The Center

Updated 16 March 2026 04:16:15 by Velox Mobility