

Prezzi di riferimento e limiti di mercato

Traduzione di The Model

I prezzi ai quali i giocatori possono inserire ordini sul mercato e contratti hanno delle limitazioni. Questo è dovuto a varie ragioni:

- **Controllo delle dita grosse** - un gioco serio non dovrebbe permettere di vendere per errore i propri prodotti a prezzi ridicolmente bassi o alti. Questa limitazione viene chiamata "controllo delle dita grosse", volendo dire che una persona potrebbe premere per sbaglio sulla tastiera più tasti di quelli che avrebbe voluto.
- **Prevenzione degli imbrogli** - vogliamo evitare facili trasferimenti di denaro tra aziende "amiche". Questo può accadere vendendo e/o comprando prodotti a prezzi ridicoli. Anche se abbiamo altri modi per controllarlo (Associazione Fair Play), sarebbe comunque meglio che evitassi questo comportamento..

Raggiungere questo obiettivo non è semplice perchè nella simulazione c'è un'economia vivace e i prezzi delle risorse non sono stabili nel tempo. Abbiamo fluttuazioni dovute a Cambiamenti economici, Eventi, Ordini governativi e Manipolazioni del mercato. I limiti non dovrebbero impedire alle aziende di svolgere le loro normali operazioni.

I limiti che vengono applicati attualmente si basano sui cosiddetti **prezzi di riferimento**, che vengono calcolati ogni giorno per ogni risorsa e per ogni qualità di ciascuna risorsa. Per calcolare il **prezzo di riferimento** viene utilizzato il prezzo medio della risorsa ponderato per il volume scambiato nel giorno precedente (volume-weighted average price - VWAP).

Il prezzo di riferimento potrebbe essere ritenuto inaffidabile nel caso in cui ci fossero pochi movimenti di mercato. In questo caso è possibile utilizzare il costo di approvvigionamento dell'azienda e il prezzo corrente di mercato. Inoltre, le risorse legate agli Eventi e agli Ordini governativi (e le risorse necessarie a produrle) hanno limiti più ampi per consentire un po' di speculazione.

La logica esatta dei controlli e dei limiti è molto complessa da descrivere ed è soggetta a modifiche nel tempo, quindi ha poco senso descriverla più dettagliatamente. È il risultato di una serie di iterazioni.

SEGNALAZIONE DI UN PROBLEMA

Se ti sembra che i limiti descritti prima ti impediscano di fare qualcosa che secondo te è perfettamente sensato, allora qualcosa non funziona e dovresti quindi segnalare il bug. Ti preghiamo di inserire nella segnalazione:

- data e ora in cui hai rilevato il problema
- cosa stavi cercando di vendere
- di che qualità
- a che prezzo
- qual è il tuo costo di produzione della risorsa
- il prezzo corrente di mercato

Con queste informazioni potremo valutare se il limite funziona effettivamente come previsto o se invece dobbiamo apportare modifiche per consentire operazioni simili in futuro.

Abbiamo una buona esperienza e moltissimi dati sull'attuale sistema di limiti, a meno che ovviamente non ci siano condizioni speciali di mercato, come il lancio di un nuovo settore.

Nota: i **prezzi di riferimento** vengono utilizzati anche per il calcolo dell'indennità di valutazione.

Revision #2

Created 25 July 2025 20:05:50 by The Center

Updated 14 April 2026 22:56:51 by Velox Mobility