



AUCTION

//

HOUSE

Matching Core

Основной механизм сопоставления заявок и общие принципы.

Отныне аукцион кардинально меняет основной принцип своей работы. От не анонимной и адресной системы, мы переходим к полностью анонимным и безадресным торгам. Вы больше не можете адресно исполнить необходимую вам заявку по худшей цене. Вы постфактум узнаете у кого покупаете.

220	18	39
222	18	288
234	18	61
1,000	18	20
2,200	18	49

Задержка между исполнениями заявок (ответ от сервера) на покупку или продажу (при выставлении лота) практически не изменилась. **(на глаз)** Основной акцент сделан на снижение количества запросов и операций с аукционом. (Отныне не надо “бомбить” сервер запросами про x50 лотов на одной странице)

Получение данных все еще идет через запрос. Потока котировок все нет. Фактически, можно оказаться в ситуации когда вы видите устаревшие данные. При нажатии на кнопку “ПОИСК”, без указания предмета, сперва загружаются Level 1 данные.

Price ↑	Name	Available ↑
0	Golden Dragonhawk Hatchling	1
1	Earthroot	2
1	Silverleaf	2
1	Snapvine Watermelon	3
1	Strange Dust	4
1	Thick Paleo Steak	2
1	Tigerseye	1
4	Deployable Attire Rearranger	8
5	Meaty Haunch	1243

И только по запросу (при нажатии на предмет), мы видим полную таблицу BID-ов.

Partial Execution

Отныне, становится возможно частичное исполнение BID заявок

LIFO

Last income, first outcome. Последний пришедший на ценовой уровень получает сделку. Вы, — первый на исполнение “в продажу”, если вы последний, кто разместил заявку на этой цене. Продавцы поставившие свои заявки хронологически до вас (но на вашем ценовом диапазоне) получают исполнение в порядке очереди.

RFQ

Отныне все цены указываются в формате (за штуку), т.е, идет котировка, а не “сколько стоит стак”. Умрите, бом%и: “сколько за стак?” !

Pricetick.

Игра все еще использует медные монеты (0.0001g), однако на аукционе появился price tick кратный 1 silver, поэтому “точность” всех цен составляет 0.01g. Точно неизвестно, заблокирован ли фрейм выставления заявок или нет (99% что нет). что приводит к ошибке аукциона. когда фактически заявку можно поставить за одну медную с указанием BID цены. без цены выкупа. но отображаться она будет как 0s, и её невозможно будет выкупить buyout-ом. Видимо проверка на корректность цен не действует на стороне сервера.



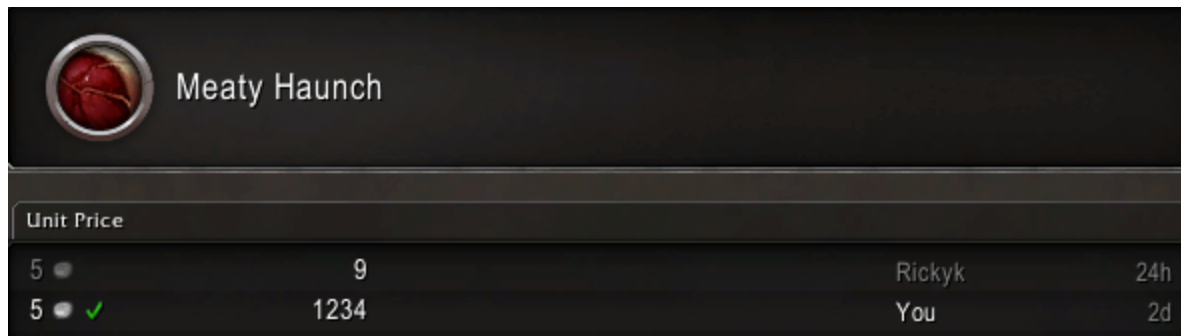
Cross matching

Вы всё ещё не можете исполнять свои собственные заявки в пределах одного аккаунта.



SELL Side

Будучи на стороне продавцов, внутри своего предмета, вы можете видеть как заявки тех, с кем конкурируете, так и имя конкурирующих продавцов и время до экспирации.



Вместо выставления n-ого количества заявок по x1, вы ставите любое количество (stacksize предмета роли не играет) по обозначенной цене. Необходимое количество будет агрегировано на ценовом уровне.



Заявки продавца, всё ещё пассивны по своей природе, создают ликвидность, и всё ещё требуют активного исполнения.

No more ДКС! Депозит рассчитывается без $((0.2 \times (\text{requests price}))/\text{lotsize})$
 Снова $\sim 0.7 \times \text{vendorprice}$ за 48Н!

В случае успешной продажи, вы больше не видите кто купил ваш предмет внутри интерфейса аукциона, а только как откроете письмо на почте.

BUY Side

Покупатель подает только агрессивные маркет заявки по принципу “сумма лучших”. Да, отныне, одной заявкой можно купить весь рынок. Привет, Штырю, и 300'000g за сумку!

Не имеет смысла отправлять заявки по x1, несмотря на такую возможность. Скорость ответа от сервера, - не изменилась. Но можно отправить заявку с любым количеством.

При исполнении заявки “в покупку”, ваши заявки внутри этого предмета не учитываются, например:

Если среди продавцов на рынке, присутствуют и ваши лоты (попадающие под исполнение), и общая доступность рынка по предмету составляет x1000, при исполнении всего количества, вы получите ошибку. Если же, вы исполните заявку на объем, без учета своих заявок, например x500, (при емкости рынка x1000) то сняты с рынка будут первые x500 предметов, игнорируя ваши заявки.



Каждый раз, независимо от суммы заявки, игроку необходимо подтверждать свои действия. *Возможно баг! Подтверждение должно быть только на суммы 50'000g+.*



Эту проверку можно обойти через:

```
/run AuctionHouseFrame.BuyDialog.BuyNowButton:Click()
/click BuyButton
```

Mailbox

Игра наконец-то научилась агрегировать предмет (с одним id), **проданный** на одном ценовом диапазоне и одной заявкой, в одно письмо.

Например:

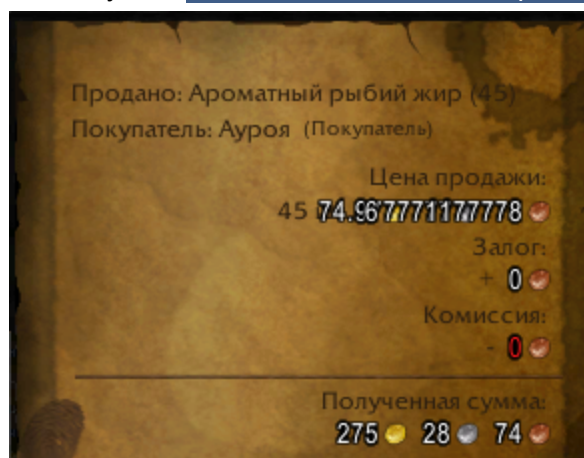
Изначальная заявка (в продажу) x1000, зинантария, @6g

Куплено x200, покупатель А, @6g

Куплено x500, покупатель В, @6g

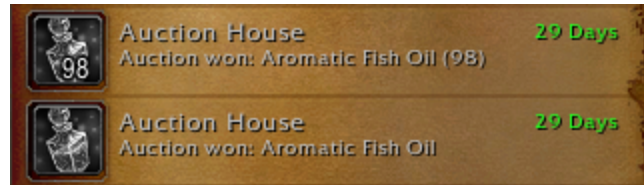
Куплено x300, покупатель С, @6g

Одно письмо, 6000g, несколько продавцов. Возможно баг, в данный момент приходит не имя покупателя(ей), а имя самого персонажа поставившего заявку (т.е. продавца). Сам поставил в продажу, сам же и купил. **На данный момент исправлено!**



Для **покупателя** предмета, письмо агрегирует все предметы согласно stacksize, в рамках одной заявки, но с соблюдением ограничения на количество вложений. (Кратно x12) И только когда оно превышено формируется новое письмо.

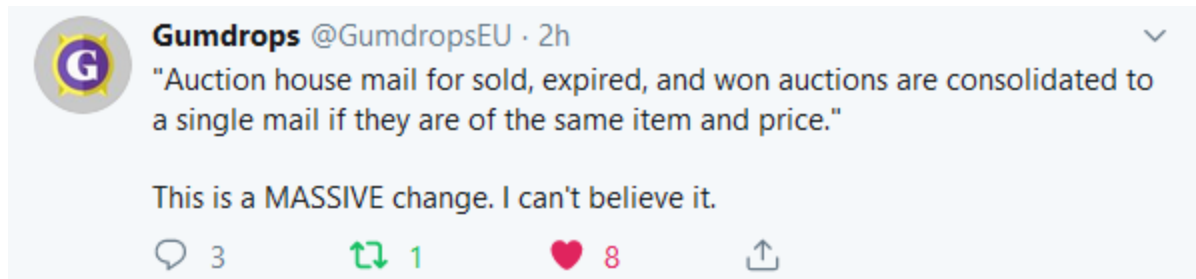
Но при покупке одного и того-же предмета, на одном и том же ценовом диапазоне, но двумя разными заявками (x1 и x100) формируется две разных письма, даже при условии если продавец на этой же цене, это один и тот-же человек.



Рыбий жир, x98, @6g, продавец А

Рыбий жир, x1, @6g, продавец А

Так что отныне, никаких 1000+ писем в почтовом ящике!



И ах, да! В случае успешной продажи предмета, золото приходит практически мгновенно!
(Возможно, это только на PTR, и на live вернут задержку в 1 час)

Algo & Risk

У аукциона есть некоторое hard-capacity, которое тем не менее позволяет “заспамливать” сервер заявками (спасибо макросу игнорирующим все dialog box’ы). Тем самым или система действительно может выборочно “отключать” некоторых злонамеренных участников рынка. Или аукцион и правда лагал от желающих его “протестировать”
АХАХАХ (нет)



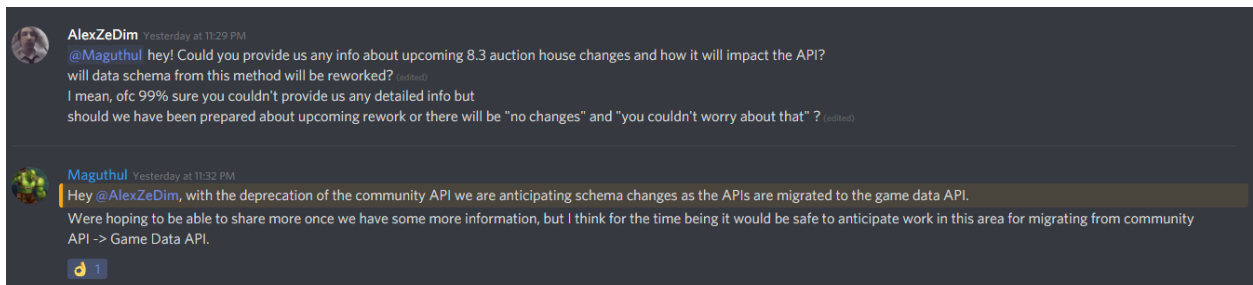
Минимальное количество автоматизации, позволяющее упростить выставление/отмен заявок (из-за LIFO) нужным объемом и с нужным pricetick и отсутствие ДКС в ресурсах дает огромное преимущество, по сравнению со “всеми остальными”. Спуфинг всё ещё жизнеспособен, если на рынке много продавцов, но становится рискованнее и практически невозможным при наличии покупателя. (можно нарваться на большую заявку в покупку, невозможность вовремя отменить лоты даже софтом). Фронтраннинг крупных заявок и ММ - все ещё остается “на плаву”. Фактически, при отсутствии покупателя, можно опустить цены на необходимые предметы, буквально “в пол”.



Item	Icon	Price	Status	Quantity
3	Yellow icon	0	Green checkmark	200
4	Yellow icon	0	Green checkmark	200
5	Yellow icon	0	Green checkmark	200
6	Yellow icon	0	Green checkmark	200
7	Yellow icon	0	Green checkmark	200
8	Yellow icon	0	Green checkmark	200
9	Yellow icon	0	Green checkmark	200
10	Yellow icon	0	Green checkmark	200

Несмотря на переработку аукциона, и покупке строго по алгоритму “сумма лучших”, трансфер золота становится даже проще. Отныне для листинга на аукционе надо иметь какой-либо непопулярный предмет, который никто больше не продает. Еду из таверны, например.

Трансфер ассетов, наоборот, становится более рискованным. Очень сложно будет передать сверх-популярный ресурс по ценам на 98% ниже рынка. При условии что сейчас не 3 часа ночи (т.е. нулевая активность) и у вас с контрагентом не идеальные тайминги.



AlexZeDim Yesterday at 11:29 PM
@Maguthul hey! Could you provide us any info about upcoming 8.3 auction house changes and how it will impact the API?
will data schema from this method will be reworked? (edited)
I mean, ofc 99% sure you couldn't provide us any detailed info but
should we have been prepared about upcoming rework or there will be "no changes" and "you couldn't worry about that"? (edited)

Maguthul Yesterday at 11:32 PM
Hey @AlexZeDim, with the deprecation of the community API we are anticipating schema changes as the APIs are migrated to the game data API.
Were hoping to be able to share more once we have some more information, but I think for the time being it would be safe to anticipate work in this area for migrating from community API -> Game Data API.

Информация, насчет переработки API метода WoW Community:AuctionHouse подтвердилась на 100%. Стали известны детали того, что в новом ответе будет изменена структура данных, получаемых с сервера. Тем самым, все веб-сервисы получающие данные через API (TSM (частично), TUJ, AuctionHouseSniperCraft и т.д.) неспособные вовремя приспособится под новую структуру данных, — умрут.

Репозиторий Blizzard UI под текущий билд можно найти [здесь](#). Контакты разработчика [Jeff Liu \(Blizzard\)](#)