

Guida economica

Autore/i: poli

Pubblicato il: 25-10-2003 Ultimo agg.: 25-10-2003

www.netwargamingitalia.net

Questo articolo si propone di esaminare ogni aspetto della complicatissima gestione economica di Europa Universalis. La lettura è consigliata soltanto a giocatori abbastanza esperti, che conoscono già i meccanismi fondamentali del gioco. Consiglio invece ai meno esperti di esplorare prima gli altri aspetti di EU, perché (a mio modesto parere) quello economico è tra i più difficili da comprendere.

Di seguito verrà esaminato, voce per voce, il bilancio tipico di una nazione. Per ogni voce sarà indicato di cosa si tratta, da cosa dipende, quali finestre del gioco consentono di tenerla sotto controllo. Do per scontato che il lettore conosca, a grandi linee, gli aspetti fondamentali in materia: questo mi permetterà di essere sintetico nelle spiegazioni.

Nota lessicale: per brevità verranno usati spesso i seguenti termini:

'Tesoro' è l'ammontare di ducati indicato nella striscia in alto nello schermo, e indica la liquidità di cassa direttamente a vostra disposizione;

'spesa corrente' e 'entrata corrente' (mi perdonino gli economisti!) sono le cifre che invece non passano dal 'Tesoro', e che quindi non potete gestire direttamente: potete intervenire su questi capitoli di bilancio solo modificando varie percentuali, o migliorando le condizioni economiche di base;

'riepilogo' sono le quattro finestre (flotta, esercito, investimenti, economia) accessibili con i pulsanti in alto a sinistra;

'modalità' sono le sei modalità della mappa accessibili con i sei pulsanti in basso a sinistra (diplomazia, economica, colonizzazione, normale, politica, produzione);

'cerchietti' sono i due cerchietti (appunto!) con un numero, nel disegno della città

'cos'è' riporta una breve spiegazione della voce;

'si calcola' indica da quali fattori dipende la voce in esame;

'verifica' segnala le finestre di gioco in cui si può controllare l'ammontare della voce in esame. Nota: non si farà mai riferimento alle pagine del Diario e alle voci del 'riepilogo economia', che invece sono esaminate a parte, più sotto.

Libro delle entrate

Le vostre entrate vengono per lo più versate a rate mensili. Fanno eccezione la 1.1.6

(annuale), e ovviamente tutte quelle della categoria 1.3 (che sono per loro natura a-periodiche).

La maggior parte delle entrate sono 'entrate correnti', ed entrano nel flusso delle 'spese correnti'. Sono indirizzate al Tesoro (e sono quindi sottratte al flusso delle 'spese correnti') soltanto la 1.1.5, e le già citate 1.1.6 e 1.3.x.

Nota importante: potete re-indirizzare al Tesoro anche una parte degli investimenti nella ricerca (ossia quelle della categoria 2.1), agendo sul cursore apposito nella finestra del 'riepilogo investimenti'. Tuttavia, tra le voci sotto elencate, non troverete anche questa manovra. Infatti non si tratta, a rigore, di una nuova entrata: state semplicemente intercettando parte delle vostre 'entrate correnti', prima che diventino 'spese correnti', per aumentare la disponibilità di cassa del Tesoro. Ma con questo il vostro P.I.L. non cambia (eh, eh..).

Dalle province

Tasse provinciali

Cos'è: la tassazione ordinaria cui sono soggette soltanto le province con città.

Si calcola: ciascuna provincia ha un 'valore base per le tasse' (province.csv), che va corretto con il fattore di stabilità (la percentuale di correzione è in tax_stab.csv). Influisce anche la presenza di esattori e giudici capo (1 ducato al mese ciascuno). Il numero di abitanti, invece, non conta per questa entrata.

Verifica: in 'modalità normale', clic sulla provincia, e cursore fermo sul cerchietto di sinistra (nota: se la provincia è una colonia, l'importo indicato è sempre 0.0, indipendentemente dalla 'base' applicata).

Produzione

Cos'è: il valore della produzione di beni, nelle province con città o colonia.

Si calcola: esiste un 'valore base per la produzione' (goods.csv), che va combinato con il livello tecnologico delle infrastrutture (infra.csv), e con il numero degli abitanti. La presenza di un esattore e di un governatore aumenta l'introito di 1 ducato al mese.

Verifica: in 'modalità normale', clic sulla provincia, e cursore fermo sul cerchietto di sinistra .

Miniere d'oro

Cos'è: l'equivalente della 1.1.2 nelle province che producono oro (purché abbiano una città o colonia).

Si calcola: dipende dal valore della miniera (province.csv) e dalla popolazione della provincia.

Verifica: nella 'modalità normale', clic sulla provincia per sapere l'incasso di quella miniera (cursore fermo sul cerchietto di sinistra).

Tasse commerciali

Cos'è: la tassazione sulle attività commerciali, che si applica a tutti i tipi di provincia (tranne quelle che producono oro).

Si calcola: dipende dal 'valore base' della provincia (trade.csv) e dal numero degli abitanti.

Verifica: in 'modalità normale', clic sulla provincia, e cursore fermo sul cerchietto di sinistra.

Introiti dalle fabbriche

Cos'è: il bonus di produzione nelle città con fabbriche.

Si calcola: è fisso, dipende dal tipo di fabbrica, ed è aumentato in presenza di specifiche produzioni nella provincia (al momento di costruire la fabbrica sono forniti i dettagli).

Verifica: in 'modalità normale', clic sulla provincia e cursore fermo sul cerchietto di sinistra.

Tassa annuale sul censo

Cos'è: è la tassa che spicca di più nel gioco: il 1 gennaio di ogni anno, un piccolo fiume di denaro si riversa nei vostri forzieri...

Si calcola: è esattamente uguale alla 1.1.1, e, come quella, è indipendente dal numero dei vostri cittadini.

Verifica: non c'è modo di verificarla, a parte l'uso del Diario (e, ovviamente, stare attenti all'incremento del Tesoro il 1 gennaio).

Tributo dei vassalli

Cos'è: il tributo mensile che i vostri vassalli vi devono versare.

Si calcola: è il 50% delle loro tasse del tipo 1.1.1.

Verifica: non c'è una finestra particolare. Se avete dei vassalli, l'ammontare delle vostre tasse 1.1.1 apparirà gonfiato, come se 'possedeste' anche il 50% di ciascuna delle loro province.

Dai centro di commercio

Incassi commerciali

Cos'è: l'incasso che vi viene versato da ciascun Centro in cui avete piazzato dei mercanti.

Si calcola: tutte le province (città, colonie e stazioni di commercio) producono una quota di commercio (in ducati), che viene indirizzata al Centro di riferimento. Questa quota dipende dalla popolazione, e dal prodotto tipico della provincia (domanda e offerta). Il 'valore' del Centro (ossia il suo volume di affari complessivo), di conseguenza, è la somma (in ducati) dei contributi di tutte le province affiliate. A seconda di quanti mercanti avete nel Centro, voi incassate una percentuale di quel valore complessivo. La vostra percentuale si calcola con la nota formula $(\text{num. mercanti} / 20) \times (\text{valore del Centro}) \times (\text{livello commerciale} / 10)$. Il vostro livello commerciale è quello che avete raggiunto con gli investimenti, corretto dal file trade.csv. Infine, se avete il monopolio, vi spettano tutte le quote non occupate da altri mercanti (fino quindi a un massimo di 20/20).

Verifica: per conoscere la quota di commercio che una provincia invia al Centro: in 'modalità normale', clic sulla provincia, e cursore fermo sul cerchietto di destra. Per conoscere quanto influisce la merce prodotta dalla provincia: in 'modalità normale', clic sul disegno del prodotto (dentro lo scudo); oppure passare in 'modalità produzione', e selezionare il prodotto desiderato). Per conoscere quanto guadagnate da un Centro e qual è il vostro livello commerciale: in 'modalità economica', clic su un Centro, e cursore fermo sul simbolo della vostra nazione.

Tariffe commerciali

Cos'è: la tassa che vi devono versare tutti i mercanti (vostri e stranieri) nei Centri che sorgono sul vostro territorio.

Si calcola: è una quota fissa, moltiplicata per il numero dei mercanti presenti nel Centro.

Verifica: in 'modalità normale', clic sulla provincia con il Centro, e cursore fermo sul cerchietto di sinistra.

Entrate varie

Interessi sui prestiti concessi

Cos'è: è l'interesse che le altre nazioni vi pagano sui prestiti che avete loro concesso.

Si calcola: il tasso d'interesse è stabilito da voi al momento dell'apertura del credito.

Verifica: mappa in 'modalità diplomatica', finestra 'concedi prestito'.

Richiesta di prestiti alle banche, o alle altre nazioni

Cos'è: la somma di denaro che vi viene versata quando ottenete un prestito.

Si calcola: è una richiesta vostra alle banche, oppure un'offerta che vi arriva da un'altra nazione.

Verifica: clic su 'chiedi prestito' nel riepilogo degli investimenti.

Trattati di pace

Cos'è: il tributo che potete chiedere a una nazione per concludere un trattato di pace.

Si calcola: potete richiedere la cifra che vi sembra opportuna.

Verifica: in 'modalità diplomatica', fa parte della finestra dei trattati di pace.

Libro delle uscite

Le uscite della categoria 2.3 sono gestibili direttamente dal Tesoro, e sono occasionali. Le uscite del tipo 2.1 e 2.2, invece, sono 'spesa corrente' su base mensile.

In particolare, come notato sopra, potete distogliere parte delle spese del tipo 2.1 e reindirizzarle al Tesoro (per farlo, andate nella finestra 'riepilogo investimenti' e agite sull'apposito cursore). Questa mossa, tuttavia, aumenta l'inflazione.

Investimenti nella ricerca e nella stabilità

Cos'è: è la parte di 'spesa corrente' che investite nei quattro settori di ricerca scientifico-tecnologica (ed eventualmente nella stabilità).

Si calcola: è tutta la 'spesa corrente', tolte le 2.2. Modificatori sono le capacità del monarca, le fabbriche costruite, la religione (-3 ducati al mese investiti se Protestante, +5 al mese se Riformata, indifferente per le altre), l'embargo (-1 ducato al mese per ogni nazione che avete colpito con l'embargo). Inoltre esiste un meccanismo di compensazione con il livello tecnologico delle nazioni vicine: se sono più indietro di voi sarete penalizzati, se sono più avanti sarete favoriti. Nota aggiuntiva: anche se non c'entra con l'aspetto finanziario degli investimenti, segnalo che (a parità di denaro investito) raggiungete il prossimo livello tecnologico tanto più in fretta quante meno province avete (le stazioni di commercio non contano).

Verifica: nel 'riepilogo investimenti' potete impostare la percentuale da dedicare a ciascuno dei quattro settori, e controllare entro che data avrete il prossimo avanzamento. Potete anche verificare di quali bonus state beneficiando, se fermate il cursore sui punti interrogativi rossi.

Uscite fisse

Mantenimento di esercito e flotte

Cos'è: il costo di mantenimento del vostro dispositivo militare.

Si calcola: è proporzionale al numero di soldati e navi, e al livello di manutenzione (da 50% a 100%) scelto.

Verifica: riepilogo dell'esercito e riepilogo della flotta.

Interessi sui prestiti (concessi dalle banche e dalle altre nazioni)

Cos'è: l'interesse mensile che dovete pagare sui prestiti che vi sono stati concessi.

Si calcola: al momento del prestito vi viene comunicato anche il tasso di interesse.

Verifica: possibile solo nel Diario, o nel 'riepilogo economia' (vedi sotto).

Tributo di vassallaggio

Cos'è: il tributo che dovete alla nazione di cui siete vassalli.

Si calcola: è il 50% del vostro incasso mensile dalle tasse (vedi 1.1.1).

Verifica: semplicemente, se siete vassalli gli incassi dalle tasse 1.1.1 saranno dimezzati.

Uscite varie

Colonizzazione

Cos'è: il costo per fondare una colonia o una stazione commerciale.

Si calcola: è un costo fisso, e dipende dai territori (province.csv).

Verifica: mappa in 'modalità colonizzazione', clic sulla provincia che si vuole colonizzare.

Arruolamento di eserciti e flotte

Cos'è: il costo-base per 1000 fanti, 1000 cavalieri, 10 cannoni, 1 nave da guerra, 1 galera o 1 nave da trasporto.

Si calcola: dipende da nazione a nazione(BuildingCosts.csv), e dal livello di difficoltà del gioco.

Verifica: clic sul centro di arruolamento o sul molo (nelle province costiere).

Promozione di funzionari e costruzione di fortezze

Cos'è: il costo per la promozione di esattori delle tasse, governatori, giudici capo, e per il miglioramento delle fortezze.

Si calcola: è un costo fisso.

Verifica: clic sull'edificio da migliorare.

Costruzione di fabbriche, centri di arruolamento e cantieri navali

Cos'è: il costo per la costruzione di questi miglioramenti. Si calcola: è un costo fisso.

Verifica: clic sullo spazio per la fabbrica, il centro di arruolamento o il molo portuale.

Trattati di pace

Cos'è: concludere un trattato di pace può costare un tributo in denaro.

Si calcola: è un'offerta spontanea alla nazione avversaria.

Verifica: fa parte della finestra dei trattati di pace.

Ripianamento del debito

Cos'è: il costo che si paga al momento di restituire un debito contratto.

Si calcola: dipende dall'entità del debito.

Verifica: l'importo da versare vi viene comunicato al momento, ed è sottratto immediatamente al Tesoro.

Apertura di un prestito ad altre nazioni

Cos'è: se una nazione accetta un prestito da voi, dovete versarle la somma corrispondente.

Si calcola: è una vostra offerta volontaria.

Verifica: clic su 'concedi prestito' nella finestra diplomatica.

Mossa diplomatica

Cos'è: è il costo per ingraziarsi diplomaticamente una nazione.

Si calcola: può essere di 25, 100 o 500 ducati a seconda del dono.

Verifica: fa parte delle opzioni della finestra diplomatica.

Invio dei mercanti

Cos'è: il costo per inviare un proprio mercante in un Centro di commercio.

Si calcola: dipende da nazione a nazione, e cresce con la distanza del Centro.

Verifica: mappa in 'modalità economica', clic su un Centro di commercio.

Considerazioni aggiuntive

Inflazione: è un fattore complesso e trasversale: comunque si trova quanto basta nel manuale, e anche in altri articoli in questo sito.

Tasse di guerra: opzione disponibile in tempo di guerra, ha l'effetto di incrementare del 50% la 1.1.1 per sei mesi.

Saccheggi: per tutto il periodo in cui una provincia è saccheggiata, non produce introiti del tipo 1.1.1-1.1.5.

Controllo: se perdete il controllo di una provincia, non percepirete alcun introito da essa. Finché mantenete invece il controllo di una provincia nemica, ricevete introiti da questa, ma solo quelli del tipo 1.1.2, 1.1.3, 1.1.5, 1.2.2.

Eventi Casuali: possono determinare incassi o esborsi. Non li ho inclusi nei capitoli del bilancio (anche perché possono essere disattivati), tuttavia il Diario ne tiene conto.

Le pagine del DIARIO e il "riepilogo economia"

Il gioco fornisce un riepilogo finanziario nel DIARIO, purtroppo un po' confuso. Vediamo le pagine che riguardano l'economia:

-Pagina 9 e pagina 11- INCASSO

sono incluse le seguenti voci: commercio (corrisponde alla 1.2.1), eventi (introiti da eventi casuali), fabbriche (corrisponde alla 1.1.5), interessi (1.3.1), oro (1.1.3), pace (1.3.3), pedaggi (1.1.4), produzione (1.1.2), tariffe commerciali (1.2.2), tasse (1.1.1 e 1.1.7), tasse sul censo (1.1.6).

-Pagina 10 e pagina 12 - SPESE

Sono incluse le seguenti voci: commercio e infrastrutture (corrisponde alla 2.1), costi esercito (2.2.1), creazione di colonie (2.3.1), eserciti (2.3.2), eventi, fabbriche (2.3.4), flotte (2.3.2), fortezze (2.3.3), interessi (2.2.2), manutenzione flotta (2.2.1), mercanti (2.3.9), prestiti resi (2.3.6), stabilità (2.1), stazioni commerciali (2.3.1), tecnologia (2.1).

Come si vede, specialmente il capitolo delle spese è ben lontano dall'essere esaustivo...

- Meno interessanti sono le pagine 13 (riepilogo della produzione e della tassazione per ogni risorsa che commerciate), 14 (percentuale della nostra attività in ciascun Centro di commercio), 15 (situazione dei prestiti), 16 (dettagli sulla manutenzione degli eserciti).

Le voci della finestra RIEPILOGO ECONOMIA riguardano solo incassi e spese 'correnti', e si riferiscono alla mensilità in corso. Esaminiamo voce per voce:

Incasso tasse: è la somma delle 1.1.1, 1.1.4, 1.2.2; il moltiplicatore si riferisce al bonus per la stabilità (corretto con le indicazioni di tax_stab.csv)

Produzione merci: è la 1.1.2; il moltiplicatore si riferisce al vostro attuale livello di infrastrutture (corretto con infra.csv)

Incasso merci: è la 1.2.1; il moltiplicatore indica il vostro attuale livello commerciale (corretto con trade.csv)

Miniere d'oro: è la 1.1.3

Manutenzione militare: è la 2.2.1

Interessi sui prestiti: è la 2.2.2

Investimenti: è la 2.1