

L'economia delle Nazioni

Il sistema economico delle Nazioni lega tra loro **affiliati, tasse, avamposti e controllo del territorio**.

Una Nazione numerosa dispone di maggiori possibilità, ma deve anche sostenere costi più elevati. Per mantenersi efficiente non può contare solamente sulle tasse dei propri affiliati: una parte importante delle entrate deve arrivare dal controllo e dall'attività economica degli **Avamposti**.

Il bilancio della Nazione

La Nazione non possiede un deposito centrale separato.

Il suo bilancio è rappresentato dalla **somma dei dobloni contenuti nei forzieri degli Avamposti controllati**.

Esempio

La Nazione controlla tre Avamposti:

Avamposto	Dobloni nel forziere
Avamposto A	18.000
Avamposto B	12.500
Avamposto C	4.000
Bilancio disponibile	34.500

I dobloni rimangono fisicamente nei rispettivi Avamposti.

Questo significa che conquistare o perdere un Avamposto può modificare immediatamente la disponibilità economica della Nazione.

Il mantenimento nazionale

Ogni Nazione deve sostenere periodicamente un **tributo di mantenimento**.

Il costo aumenta in base al numero di affiliati attivi.

Una Nazione piccola avrà quindi costi relativamente contenuti, mentre una Nazione con molti affiliati dovrà disporre di un'economia territoriale adeguata.

Il ciclo economico dura:

14 giorni

Il valore del tributo viene determinato prima della riscossione e rimane invariato per tutto il ciclo.

Tassazione degli affiliati

Il Governatore può stabilire quale parte del tributo nazionale deve essere sostenuta dagli affiliati.

Esiste però un limite fondamentale:

“ **Al massimo il 60% del tributo nazionale può essere recuperato direttamente dagli affiliati.** ”

Almeno il restante **40% deve essere sostenuto dalla Nazione**, principalmente attraverso le entrate generate dagli Avamposti.

Esempio

Tributo nazionale:

60.000 dobloni

Il Governatore può richiedere agli affiliati al massimo:

36.000 dobloni — 60%

La Nazione dovrà quindi trovare almeno:

24.000 dobloni — 40%

attraverso i propri Avamposti e le altre entrate nazionali.

Il Governatore può naturalmente scegliere una tassazione più bassa fino al 30%.

Ad esempio:

Fonte	Importo
Affiliati	24.000
Bilancio nazionale	36.000
Totale	60.000

Una Nazione economicamente forte può quindi permettersi di applicare tasse più leggere ai propri cittadini.

Quando cambia la tassazione

Il Governatore può modificare la percentuale di tassazione anche durante il ciclo.

La modifica però **non altera mai il ciclo fiscale già in corso**.

La nuova percentuale entra in vigore solamente quando vengono calcolate e congelate le quote del **ciclo successivo**.

Esempio

Tassazione del ciclo corrente:

40%

Durante il ciclo il Governatore decide di portarla al:

55%

I cittadini continueranno a pagare il **40%** per il ciclo già programmato.

Il **55%** diventerà effettivo dal ciclo fiscale successivo.

Questo impedisce modifiche delle tasse all'ultimo momento e permette agli affiliati di conoscere in anticipo quanto dovranno pagare.

Nella gestione della Nazione sarà quindi possibile distinguere tra:

Tassazione attuale: 40%

Tassazione prossimo ciclo: 55%

Gli Avamposti e l'economia nazionale

Gli Avamposti sono una delle principali fonti di finanziamento delle Nazioni.

Le attività svolte dai giocatori nelle regioni controllate possono generare dobloni aggiuntivi che vengono depositati direttamente nel **forziere dell'Avamposto**.

Il Governatore può decidere quale parte dei guadagni aggiuntivi lasciare ai giocatori e quale parte trattenere nell'Avamposto.

Questo crea una scelta strategica.

Una Nazione può:

- lasciare una grande parte dei bonus ai propri affiliati;
 - trattenere una parte maggiore per finanziare il mantenimento nazionale;
 - trovare un equilibrio tra vantaggi per i cittadini e solidità economica.
-

Perché controllare più Avamposti?

Con la crescita della Nazione aumenta anche il suo mantenimento.

Non esiste una regola che imponga direttamente un determinato numero di Avamposti.

È l'economia stessa a rendere necessario espandersi.

Una piccola Nazione potrebbe riuscire a mantenersi grazie a un solo Avamposto particolarmente attivo.

Una Nazione con più di 20 affiliati potrebbe invece avere bisogno di controllarne due o più.

In questo modo il controllo del territorio acquista un vero valore economico.

Calendario fiscale

Il ciclo fiscale dura **14 giorni**.

Preparazione del ciclo

Sette giorni prima della riscossione il sistema determina:

- numero degli affiliati validi;
- tributo nazionale;
- percentuale di tassazione;
- quota complessiva degli affiliati;
- quota a carico della Nazione;
- quota individuale dei contribuenti.

Da quel momento i valori vengono **congelati**.

Nuovi ingressi o modifiche successive non modificano il ciclo già preparato.

Lunedì — riscossione degli affiliati

Nel lunedì previsto dal ciclo vengono rimosse le quote degli affiliati.

Il sistema mostra un avviso di pagamento e il giocatore dovrà effettuare il trasferimento.

Se il giocatore non dispone della cifra completa, viene registrato il debito residuo.

Giovedì — pagamento nazionale

Tre giorni dopo la riscossione degli affiliati viene prelevata la parte del tributo a carico della Nazione.

I dobloni vengono recuperati automaticamente dai forzieri degli Avamposti controllati.

Non è quindi necessario trasferire manualmente tutti i dobloni in un singolo Avamposto.

Nuovi affiliati

Entrare in una Nazione comporta il pagamento di una **quota d'ingresso equivalente a due settimane di tassazione**.

La quota viene versata al momento dell'affiliazione.

Se il giocatore non dispone dei dobloni necessari, l'ingresso non può essere completato.

Prima tassazione periodica

Un nuovo affiliato non viene immediatamente inserito nella riscossione successiva.

Per essere tassato deve aver trascorso almeno una **settimana completa**, dal lunedì alla domenica, come membro della Nazione.

Esempio

Un giocatore entra martedì.

Non pagherà la tassazione del lunedì immediatamente successivo.

Entrerà nella prima riscossione utile dopo aver completato almeno una settimana intera come affiliato.

Cosa succede se un affiliato non paga?

Se al termine della riscossione il giocatore non ha pagato completamente la propria quota, entra in **mora nazionale**.

Il debito non viene cancellato.

Le somme non pagate si accumulano nel tempo.

Benefici sospesi durante la mora

Finché esiste un debito nazionale personale, vengono sospesi alcuni privilegi legati all'affiliazione.

Il giocatore perde temporaneamente:

- diritti automatici alle dogane;
- bonus dobloni regionali;
- accesso ai servizi riservati degli Avamposti;

Le **skill già acquisite rimangono invece completamente disponibili**.

Il giocatore rimane inoltre membro della Nazione.

Come uscire dalla mora

Il debito può essere pagato anche al di fuori della riscossione periodica.

Quando il debito viene completamente saldato:

“ **tutti i benefici nazionali vengono ripristinati immediatamente.**

Non è necessario aspettare il lunedì o il ciclo fiscale successivo.

Debiti accumulati

Il debito è cumulativo.

Esempio

Tassa settimanale equivalente:

2.000 dobloni

Prima quota non pagata:

Debito: 2.000

Alla successiva riscossione viene aggiunta una nuova quota:

Debito totale: 4.000

Un pagamento parziale riduce il debito, ma i benefici rimangono sospesi finché il saldo non torna a:

0 dobloni

Espulsione per morosità

Dopo due periodi consecutivi di mancato pagamento, l'affiliato diventa **espellibile per morosità**.

L'espulsione non è necessariamente automatica.

Il Governatore o chi dispone dei relativi permessi può decidere se mantenere il giocatore nella Nazione oppure espellerlo.

Il debito però **non viene cancellato con l'espulsione**.

Rientrare nella stessa Nazione

Un giocatore che lascia o viene espulso da una Nazione mantenendo un debito non può cancellarlo semplicemente uscendo.

Per rientrare nella stessa Nazione dovrà pagare:

debiti arretrati + nuova quota d'ingresso

Solo dopo il pagamento potrà tornare affiliato.

Cosa succede se è la Nazione a non pagare?

Anche la Nazione può trovarsi in difficoltà economica.

Se i forzieri degli Avamposti non contengono abbastanza dobloni per sostenere il pagamento previsto, la Nazione entra progressivamente in uno stato di **insolvenza**.

Il debito nazionale si accumula finché non viene saldato.

Prima insolvenza

Al primo pagamento nazionale fallito:

“ **Stato: INSOLVENTE**

La Nazione continua comunque a funzionare.

Gli affiliati in regola mantengono i propri benefici e gli Avamposti continuano a generare dobloni.

Vengono però bloccate le nuove spese e gli investimenti nazionali.

In particolare la Nazione non potrà utilizzare i propri fondi per effettuare nuovi potenziamenti mentre possiede debiti.

L'obiettivo è semplice:

“ prima si saldano i debiti, poi si torna a investire.

Secondo mancato pagamento

Se la Nazione non riesce a pagare anche alla scadenza successiva, le conseguenze aumentano.

Vengono temporaneamente disattivati:

- utilizzo delle dogane condivise;
- servizi degli Avamposti.

Gli Avamposti continuano comunque a produrre dobloni, permettendo alla Nazione di recuperare economicamente.

Terzo mancato pagamento — DEFAULT

Dopo il terzo pagamento consecutivo non effettuato, la situazione diventa molto più grave.

La Nazione entra in:

// DEFAULT

Gli Avamposti controllati vengono fortemente penalizzati.

Tra gli effetti previsti:

- sospensione della raccolta di nuovi dobloni;
- servizi degli Avamposti disattivati;
- difese degli Avamposti disattivate;
- conquista notevolmente facilitata;
- elezioni anticipate per la guida della Nazione.

Una Nazione che non riesce a sostenere economicamente il proprio territorio diventa quindi molto più vulnerabile agli avversari.

Sanare il debito nazionale

La Nazione non deve necessariamente aspettare la successiva scadenza.

Quando i forzieri degli Avamposti dispongono di abbastanza dobloni, il Governatore può procedere al pagamento del debito nazionale.

Una volta saldato completamente:

“ **Stato della Nazione: REGOLARE**

Vengono immediatamente ripristinati:

- possibilità di effettuare investimenti;
- dogane;
- servizi degli Avamposti;
- produzione economica;
- difese.

Una Nazione forte deve avere un'economia forte

Il nuovo sistema vuole rendere la gestione di una Nazione parte integrante del gameplay.

Avere molti affiliati offre numerosi vantaggi, ma comporta anche maggiori responsabilità economiche.

Controllare Avamposti redditizi permette di:

- ridurre la pressione fiscale sui cittadini;
- sostenere una Nazione più numerosa;
- finanziare potenziamenti;
- accumulare riserve;
- resistere più facilmente ai periodi di difficoltà.

Al contrario, perdere territori significa perdere anche una parte della propria capacità economica.

L'obiettivo è creare un sistema nel quale **guerra, economia, controllo territoriale e politica nazionale siano strettamente collegati.**

“ **Più una Nazione cresce, più deve essere capace di sostenere la propria espansione.**

Revision #2

Created 15 September 2026 23:19:47 by Admin

Updated 15 September 2026 23:28:25 by Admin