

ДР #143 Мировой рынок

Дневник разработчиков #143 — «Переработка торговли: Мировой рынок» (патч 1.9, 26 марта 2025)

1. Зачем переделывать торговлю

- Старые **торговые пути** были непредсказуемыми, требовали микроменеджмента и страдали от штрафа *Влияние доступности рынка на цены* (Market Access Price Impact).
- Долгосрочные сделки было почти невозможно удержать: цены постоянно «скакали».
- Государство оплачивало пути конвоями, а прибыль уходила частным владельцам — логическая несостыковка.
- Решение — полностью выкинуть систему торговых путей и заменить её **двумя** новыми механизмами:

1. **Автономная частная торговля** через Мировой рынок (описана ниже).
2. **Двусторонние межгосударственные сделки** (отдельный дневник).

2. Мировой рынок & Торговые центры

Было	Стало
ТЦ появлялся <i>после</i> открытия пути	Торговый центр (ТЦ) строится игроком и даёт Торговую ёмкость
Путь = фикс. объём + конвой	ТЦ сам каждую неделю увеличивает/сокращает импорт / экспорт для прибыли
Цена считалась между двумя рынками	Цена сравнивает Локальную цену штата с ценой на Мировом рынке

- **Торговая ёмкость** — сколько единиц конкретного товара может импортироваться или экспортироваться.
- Прибыль есть, когда **цена Мирового рынка** ниже (для импорта) или выше (для экспорта) цены в штате.
- Расположение важно: импорт **Роскошной одежды** выгоднее в штате-мегаполисе с богатыми попами.

Новый ресурс: «Торговый флот »

- **Конвои** больше не требуются.
- .

3. Локация Мирового рынка

- «Мировой рынок находится в море». Чтобы торговать, **Район рынка** (Market Area) нуждается хотя бы в одном порту — тогда создаётся **Хаб Мирового рынка**.
- Кандидат-штат выбирается по уровню порта, ВВП и т.п.; хаб может переехать, если появится явный фаворит.
- Страны без выхода к морю могут заключать **Транзитные права** и пользоваться чужими хабами.
- Проблема «один хаб на гигантскую Россию» признана и ищет решение.

4. Торговое преимущество

- Для каждого ТЦ, товара и направления считается **Торговое преимущество**.
- Чем ваша доля *преимущества* выше вашей доли *объёма*, тем лучшую цену вы получаете (и наоборот конкуренты).
- Источники преимущества:
 - уровень ТЦ;
 - **Интересы** (Interests) и **Торговые соглашения**;
 - близость/дистанция;
 - вес производства (для экспорта) или потребления (для импорта) в регионе.

5. Влияние игрока

Стратегия

- Игрок больше не «шлѐпает» сотни маршрутов вручную; он **строит ТЦ, развивает флот, заключает договоры и настраивает пошлины**, чтобы «откусить» долю мирового импорта или экспорта ключевого товара.
- Пример: Швеция вкладывается в железо, усиливает ТЦ на экспорт и продавлиывает выгодные договоры, чтобы стать мировым поставщиком.

Тарифы и Субвенции

- Теперь у каждого товара **раздельные** уровни тарифа на импорт и на экспорт.
- Закон о торговле задаёт *максимальную* ставку; низкий/средний/высокий тариф применяет 25 / 50 / 75 % от неё (числа WIP).
- **Субвенции** — зеркальная мера: государство *доплачивает* ТЦ за каждую единицу, стимулируя нужное направление.

- Оба инструмента напрямую влияют на прибыльность сделок, заставляя ТЦ наращивать или сворачивать торговлю.

6. Краткие итоги переосмысления

- Нет ручным маршрутам → меньше микроменеджмента и лагов.
- ТЦ = обычное здание, которое можно планировать, приватизировать и субсидировать.
- Автономная торговля работает на локальных ценах; география и инфраструктура вновь важны.
- Торговый флот заменяет конвои, убирая парадокс «государство платит, частник богатится».
- Пошлины/субвенции и Торговое преимущество дают рычаги макро-управления без тонны кликов



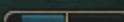
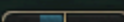
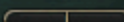
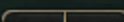
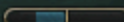
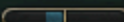
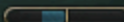
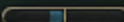
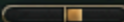
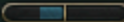
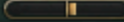
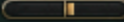
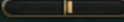
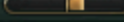
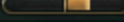
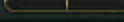
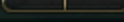
WORLD MARKET

Goods

Participants

> Filters

All Goods

	Exports	Imports	Balance	Price
	1.21K 	840 	-372 	£ 20.0  -33% 
	1.20K 	1.14K 	-60 	£ 19.2  -3% 
	802 	600 	-202 	£ 29.8  -25% 
	772 	607 	-165 	£ 31.8  -20% 
	645 	825 	+180 	£ 24.1  +20% 
	526 	364 	-162 	£ 39.9  -33% 
	504 	518 	+14 	£ 51.0  +2% 
	492 	420 	-72 	£ 26.1  -12% 
	492 	564 	+72 	£ 33.2  +10% 
	367 	405 	+37 	£ 43.0  +7% 
	342 	240 	-102 	£ 34.0  -31% 
	336 	468 	+132 	£ 38.8  +29% 
	329 	315 	-14 	£ 48.3  -3% 
	300 	320 	+20 	£ 31.4  +4% 

TRADE CENTER

Building in Brandenburg →

Information



↑ #127 in the world

£ 5.37 Average Annual Wage

Workforce

Modifiers

NO historical data

£ 49.8

2



EX



1.0K

£ 49.0K

World Market



World Market Access
100%



Trade Capacity
Using 13 of 25

Process

Weekly Balance: £ +855



10

£ 555 (📦)

Wages

£ 0.10K

Tariffs

£ 0.24K

Infrastructure Usage

+1

Trade Capacity

+20

Weekly Trades

+2

Trade Advantage

+2%

Trade Revenue

£ 1.72K

Subventions

£ 0.03K

Urbanization

+10

Throughput: 0%

Imports

Import Revenue: £ 0.80K

	15.0	10.5	→	44.8	-22%		£ 0.54K
	12.0	19.7	→	36.9	-35%		£ 0.16K
	6.00	31.9	→	55.5	-27%		£ 0.10K

Exports

Export Revenue: £ 0.70K

	24.0	30.7	→	41.0	+10%		£ 0.19K
	19.5	26.3	→	44.9	-9%		£ 0.30K
	12.0	31.5	→	37.9	-12%		£ 0.05K
	11.0	59.4	→	75.5	+8%		£ 0.13K

Vacancies

Building Is Fully Employed

Owners

		
Owner	Levels Owned	Dividends
 Financial Districts in Brandenburg →	2	£ 637





Mercantilism

Enact

✓ 0%

✗ 0%

Protectionism

Active Law

Free Trade

Enact

✓ 0%

✗ 0%

Isolationism

Enact

✓ 0%

✗ 9%

Mercantilism (Trade Policy)

Law

✗ Not part of our Laws

At the first checkpoint:

Success: 0%

Advance: 0%

Debate: 100%

Stall: 0%

Effects:

+50% Maximum Tariffs on Imports

+20% Maximum Tariffs on Exports

+20% Maximum Subventions on Imports

+50% Maximum Subventions on Exports

-25% Trade Advantage for Imports

+25% Trade Advantage for Exports

£ 7.22K predicted revenues

£ -803 change in revenue compared to current Law

£ 0.01K predicted costs

£ -22.5 change in costs compared to current Law

This Law is not supported by any Interest Group

An export-focused economy with an emphasis on keeping a positive current account and competing with other nations.

American Market

Maximum Subventions for Import

50.0% average Subvention rate (x1.00 for Maximum Subventions)

£ 8.05K predicted costs

£ -10.0K change in revenue compared to current level

Tariffs

Consumption Taxes

Market Price

£ 87.5

£ 12.5

18 Mar, 1884

10 Mar, 1885

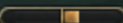
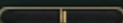
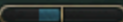
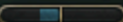
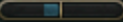
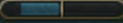
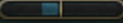
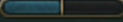
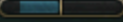
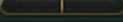
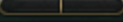
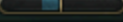
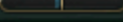
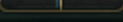
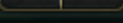
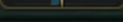
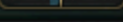
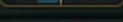
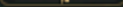
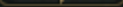
WORLD MARKET

Goods

Participants

Filters

All Goods

	Exports	Imports	Balance	Price
	20.6K 	21.7K 	+1.08K 	£ 31.1  +3% 
	8.82K 	6.48K 	-2.34K 	£ 14.5  -27% 
	8.45K 	8.25K 	-200 	£ 39.2  -1% 
	7.75K 	8.48K 	+727 	£ 53.5  +7% 
	6.99K 	5.34K 	-1.65K 	£ 15.3  -23% 
	6.78K 	5.10K 	-1.68K 	£ 37.6  -24% 
	5.56K 	3.28K 	-2.28K 	£ 23.8  -52% 
	5.27K 	5.17K 	-105 	£ 49.2  -1% 
	4.52K 	3.37K 	-1.15K 	£ 29.7  -25% 
	4.33K 	3.96K 	-367 	£ 37.2  -6% 
	3.54K 	3.36K 	-175 	£ 48.0  -3% 
	3.51K 	2.96K 	-547 	£ 34.4  -13% 
	3.39K 	2.41K 	-984 	£ 20.8  -30% 
	3.30K 	3.40K 	+104 	£ 102.3  +2% 

WORLD MARKET

Goods

Participants

Importers



Belgian Market	18.4K
Orissan Market	11.3K
British Market	10.8K

Exporters



British Market	57.3K
Orissan Market	16.2K
Spanish Market	13.6K

Market		Imports	Exports	T ...
British M ...	➔	10.8K	57.3K	+69%
Russian ...	➔	7.07K	7.27K	+69%
French M ...	➔	1.74K	225	+69%
Prussian ...	➔	3.33K	1.34K	+69%
Austrian ...	➔	3.49K	1.65K	+69%
American ...	➔	10.4K	6.84K	+69%
Japanese ...	➔	4.29K	782	+69%
Swedish ...	➔	2.38K	301	+69%
Dutch Ma ...	➔	2.23K	3.35K	+69%
Spanish M ...	➔	4.12K	13.6K	+69%
Persian M ...	➔	759	674	+69%
Baltic Mar ...	➔	241	0.00	+69%
East Afric ...	➔	204	623	+69%
Belgian M ...	➔	18.4K	3.64K	+69%
Qing Mar ...	➔	2.36K	2.27K	+69%
Mexican ...	➔	3.11K	3.23K	+69%
Peru-Boliv ...	➔	1.54K	0.00	+69%

ДР #144 «Charters of Commerce» и Expansion Pass 2

Дневник разработчиков #144 — «Charters of Commerce» и Expansion Pass 2 (патч 1.9, 31 марта 2025)

1. Mechanics Pack Charters of Commerce (релиз 17 июня 2025, \$19,99)

Механический набор, дополняющий патч 1.9 новыми экономическими и дипломатическими системами.

Новая механика	Что даёт в игре
Хартии компаний (Company Charters)	Наделяют частные Компании особыми правами: • Торговая хартия — торговля товарами на Мировом рынке; • Инвестиционная хартия — зарубежные HQ, «высасывающие» бюджет цели; • Колониальная хартия — управление колониальным регионом как марионеткой; • Промышленная хартия — расширение в новые отрасли.
Монополии	Эксклюзивное право на отрасль → прирост эффективности профильных зданий.
Дипломатические договоры	Расширяет систему из патча 1.9: Неравноправные договоры , Несколонизационные соглашения , транзит и т.д.
Престижные товары	Улучшенные версии существующих товаров (пример — Шампанское как «премиум-Вино»).

2. Бесплатное обновление 1.9 (выходит вместе с DLC)

- **Мировой рынок с автономной торговлей** — см. дневник #143.
- Дополненные **Дипломатические договоры** (транзит, неравные соглашения).
- **QoL для фронтов**: меньше «телепорта», удобнее делить линии.
- **Блокада портов/узлов** — новая тактика контроля торговли и снабжения.

3. Expansion Pass 2 (скидка 20 %, \$35,97)

Контент	Окно выхода	Ключевые особенности
Trade Ships Bonus Pack	Instant unlock	3 новых модели торговых судов (Джонка, Мармара, Дау) с динамическими парусами по флагу и культуре.
Charters of Commerce	17 июня 2025	См. раздел 1
National Awakening (Immersion Pack)	Q3 2025	Австрия и Балканы: распад империи, Венгрия, формирование Югославии/Иллирии, новые персонажи и скины.
Songs of the Homeland (Music Pack)	Q4 2025	Саундтрек о национализме и модернизме: новые треки для поздней игры.
Iberian Twilight (Immersion Pack)	Q4 2025	Испания (Карлистские войны, восстановление империи) и Португалия (торговая держава, отношения с Бразилией); возможность объединить Пиренеи.

4. Что это значит для геймплея

- **Компании** становятся важнейшим актором: через хартии игрок выбирает, куда направить частный капитал — в экспорт, колонии или внутреннюю индустрию.
- **Монополии и Престижные товары** делают отраслевую специализацию выгоднее: узкая, но богатая ниша > массовое производство без бонусов.
- **Неравноправные договоры и блокада** добавляют мирные (и не очень) способы принуждения соперников без тотальной войны.
- **Trade Ships** — чисто косметика, но помогает визуализировать мировую торговую сеть.

ДР #145 Боевая система

Дневник разработчиков #145 — «Улучшения армии» (патч 1.9, 17 апреля 2025)

1. Какие проблемы чинят

1. **Избыточное дробление фронтов** → бесконечный микроменеджмент.
2. **Перетасовка дивизий** вдоль линии фронта после её слияния/разрыва.
3. **«Телепортация» формирований** домой при потере маршрута.

2. Новая генерация фронтов «Why not jump?»

- Алгоритм теперь **«перепрыгивает»** пустые штаты (≈ 1 регион) и объединяет участки в один фронт.
- Типичный мятеж в Индии: вместо 13 малых фронтов будет **2 крупных**.
- Результат — меньше фронтов $\Rightarrow$ меньше приказов.

3. Фронтовые лагеря (Front Camps)

- Каждому формированию назначается лагерь-позиция.
Если лагерь остаётся валидным при слиянии/разрыве фронта, дивизия не двигается.
- Устраняет хаотичную «ходьбу» армий по линии.

4. Статус «В изгнании» вместо телепорта

- Когда пути к фронту нет, армия получает статус **Exiled**:
 - может маршировать через нейтральные и вражеские территории;
 - не присоединяется к фронту, пока не достигнет дружественного **Штаба**;
 - теряет **Организацию** (attrition) в пути.
- Телепорт домой более не применяется.

5. Организация, снабжение, мораль

Было

Стало

Организация = мгновенное значение

Плавное дрейфование к целевому лимиту

Низкая организация (≤ 25) → штрафы

Штрафы **линейно** при 0–100 %

Снабжение снижало мораль напрямую

Снабжение **умножает целевой лимит организации**

Требовался командующий даже для 1 батальона

Базовый лимит 10 юнитов без генерала

Итого: снабжение «кусается» сильнее, внезапная смерть генерала не рушит армию за секунду.

6. Военный проход и наземные вторжения

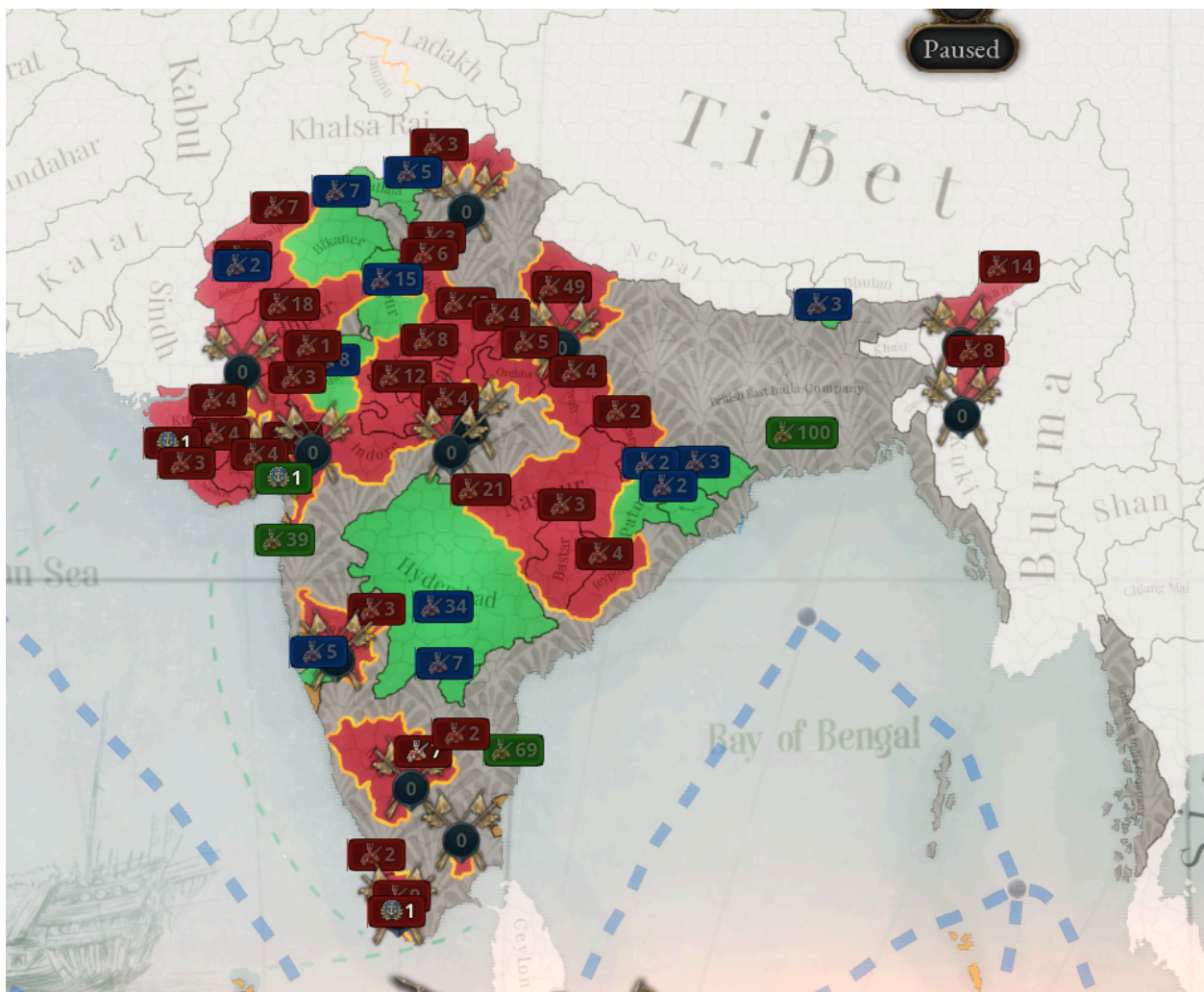
- Новый **дипломатический пакт «Military Access»** даёт односторонний проход армиям.
- Работает как «сухопутная морская высадка»:
 1. выбираем цель за нейтральной страной,
 2. армия готовится,
 3. создаётся новый фронт на границе.
- Если сторона А использует проход Бельгии против Франции, **Франция автоматически получает такой же проход.**

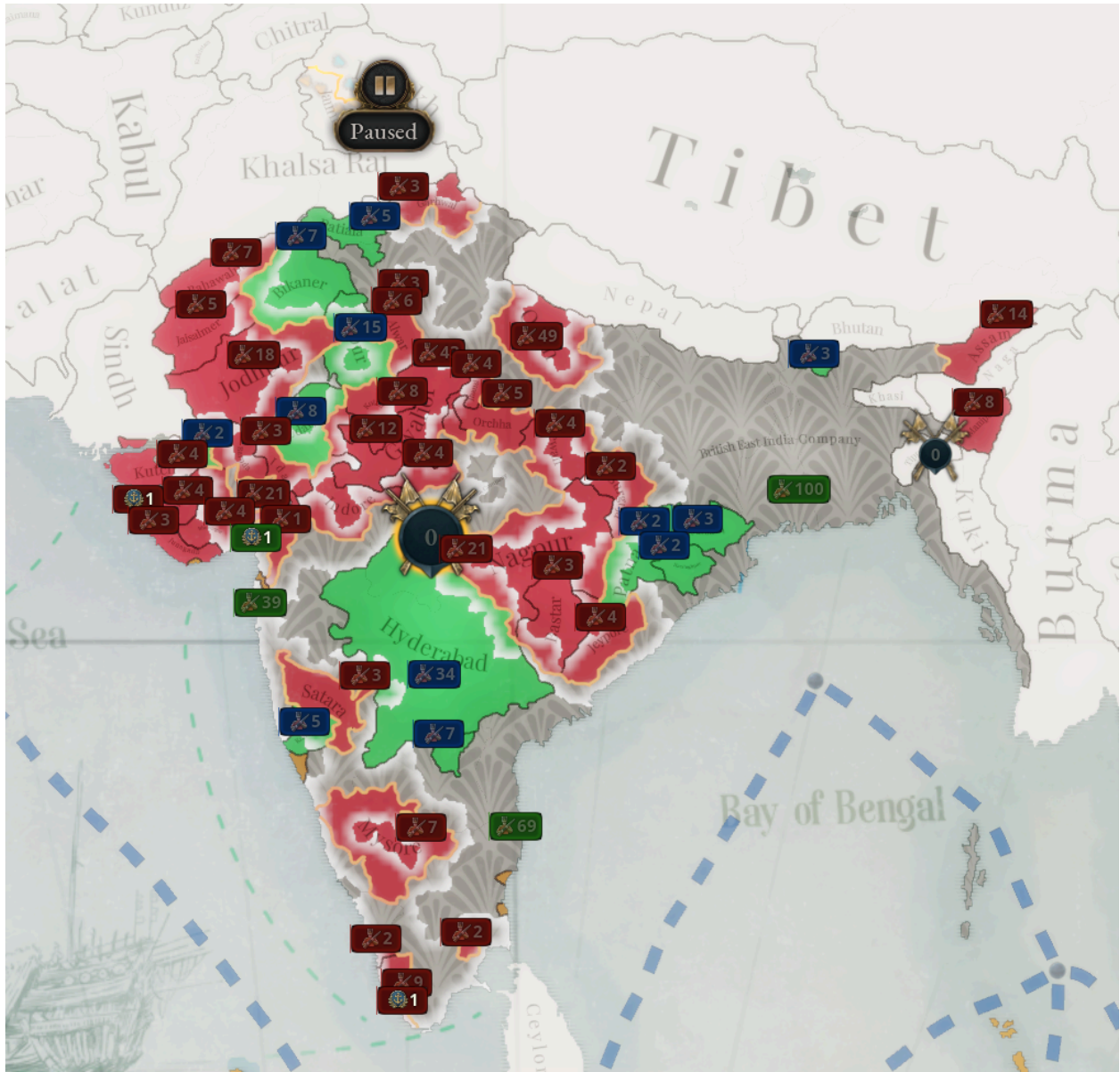
7. Улучшения интерфейса

- Окно мобилизации всегда в **компактном** виде.
- **Тултип формирования** показывает состав, атаку/защиту.
- **Военные расходы** вынесены в шапку вкладки «Армия».
- **Стеки маркеров**: союзные/вражеские иконки на фронте группируются.
- WIP: **массовое редактирование** опций мобилизации по нескольким армиям.

8. Что это меняет на практике

- **Меньше фронтов и беготни** → война контролируется общими решениями, а не ежедневными кликами.
- **Изгнанные армии** требуют времени и логистики для возврата, вместо мгновенного респауна.
- **Снабжение** напрямую бьёт по боеспособности: инфраструктура и логистика становятся критически важны.
- **Военный проход** открывает новые тактики обхода без флота, но рискует «открыть двери» и для противника.
- Чистый UI снижает «шум» и облегчает понимание текущих затрат и сил на фронте.





Army (128)		4 ★
2. Armee	58/80	4/4
1. Armee	42/50	4/4
Main-Armee	14/30	4/4
Elbe-Armee	14/80	4/4

 **Organization**
Current: 100 ➔ 0.00 (Change: -5.00 per day)

Target is 0.00 due to:
100 maximum
-50.0 from too many Special Units
-100% from being 🏠 Exiled

Daily change is -5.00 due to:
-5.00 from loss rate of 5% per day

Command Limit
Value: 10

🏹 10 minimum when there are no Commanders an

 **Organization**
Current: 95.0 ➔ 93.7 (Change: -1.00 per day)

Target is 93.7 due to:
100 maximum
-6.29 from Supply shortage of 6.29%

Daily change is -1.00 due to:
-1 from minimum loss per day

Due to low Organization, Home Army suffers the following effects:

- 1% Offense
- 0% Defense
- 5% Morale Recovery
- 2% Recovery Rate

 **Military Access** 66

Prussia can march
Armies through Belgium

 **100**







 Army

 Navy

0 
Plan Invasion

2 
Create Fleet



Invade Champagne

Select Army



1. Armee

 44/63

Stationed at  North Germany HQ



Available Invasion via  Wallonia



1. Armee is Mobilized

Travel time: 3 weeks

Confirm



8TH BRITISH ARMY

Army from  Great Britain →

 19/30

 19.0K 

 100% 

 5.10K

 19.5

 29.9

 39% 

 0%

Information

Mobilization

Buildings

Modifiers

 8th British Army →

£ +1.84K

Supplies



Supplements



Transportation



Reconnaissance



Support Equipment



Medical Support



 19/30 

 100% 

 39% 



Mobilize

Effects on  **Battalions**

+20% Morale Recovery

+20% Formation Speed

+0.5  Liquor input

+0.5  Grain input

+0.5  Tobacco input

+0.5  Engines input

Total Goods Consumption

Total: £ +1.84K

 Engines: +11.0 Total : £ 1.08K

 Tobacco: +11.0 Total : £ 322

 Grain: +11.0 Total : £ 270

 Liquor: +11.0 Total : £ 171



2e Corps d'Armée

Formation
French Army



Stationed at Occitania HQ

60 / 125 Battalions

13.2K Upkeep

60.0K / 60.0K Manpower

26 Offense

100% Organization

29 Defense

100% Morale

0% Attrition

Military Units



40
 0



5
 0



15
 0

Generals



Honoré Charles Reille



Mobilize

Set default **Military Unit Type**



Hussars

15 10

0

0



Dragoons

20 25

0

0



Cuirassiers

25 20

0

0



Lancers

30 20

15

0



Light Tanks

45 45

0

0

MILITARY

Army Mobilization Navy

Expenses

£ -87.9K

Armies (4)

1er Corps d'Armée
 50/60

Mobilization
 3 Demobilized Mi

2e Corps d'Armée
 60/100

Mobilization
 3 Demobilized Mi

3e Corps d'Armée
 60/100

Mobilization
 3 Demobilized Mi

4e Corps d'Armée
 60/100

Mobilization
 3 Demobilized Mi

Total Military Expenses

Total: £ -87.9K

Wages: £ -34.4K

£ 21.1K from Barracks

£ 13.2K from Naval Base

Goods: £ -53.5K

£ 22.6K spent on Small Arms

£ 13.5K spent on Man-o-Wars

£ 7.03K spent on Ammunition

£ 4.56K spent on Iron

£ 4.10K spent on Artillery

£ 1.66K spent on Grain

Goods expenses grouped by Building Type:

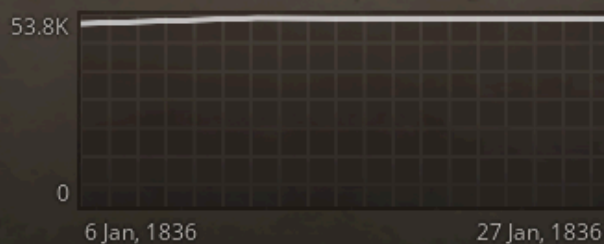
£ 39.9K from Barracks

£ 13.5K from Naval Base

Military Wages



Goods for Military Buildings







ДР #146 Дипломатия

Дневник разработчиков #146 — «Дипломатические договоры» (патч 1.9, 1 мая 2025)

1. Что такое дипломатические договоры

- **Договор** — двустороннее соглашение, в котором можно объединить несколько «статей» (условий).
- Окно «**Черновик договора**» позволяет: выбрать статьи, отправить предложение, получить встречную редакцию, торговаться до согласия или разрыва.
- **Многосторонних** договоров нет — только формат «страна ↔ страна».

2. Типы статей

Категория	Примеры	Важные детали
Взаимные	Альянс, Оборонительный пакт, Присоединение к блоку, Инвестиционные права (DLC)	Одинаково действуют на обе стороны
Направленные	«Передача товаров» (Transfer Goods), «Передать штат», Договорной порт	Требуют указать источник → получателя и параметры (товар, количество, штат...)
Новые в 1.9	Военный проход (Military Access), Транзитные права (Transit Rights)	Позволяют армиям/товарам проходить через территорию третьей страны

3. Жизненный цикл договора

1. **Подписать** — стороны выбирают статьи и **срок обязывания** (5/10/15 лет).
2. **Действует** — пока стороны выполняют статьи, договор активен.
3. **Нарушение**:
 - серьёзное (не пришли по альянсу) — договор рвётся, штрафы как за досрочный выход;
 - несерьёзное (нет товара) — обе стороны «замораживают» исполнение, пока проблема не решится.

4. **Ре неготорировать** — можно предложить изменить статьи/срок; если вторая сторона откажет, старый текст остаётся.
5. **Расторгнуть** — свободно после окончания срока, иначе штрафы.

4. Обязательства и неравные сделки

- При составлении договора можно объявить, что он «одолжение» одной из сторон.
- Если договор исполнялся до конца срока, получившая одолжение страна выдаёт **Обязательство** (Obligation).
- AI оценивает выгодность, пытается избегать «обмана», но силовой перекоп (флот у границ) помогает навязать **неравноправные договоры**.

5. Принуждение договоров войной

- Новый казус белли «Навязать статью договора» в дип-играх.
- Победа создаёт **репарационный договор**, из которого проигравшая сторона выйти не может.
- Позволяет, например, силой выбить «Инвестиционные права» или запретить торговлю оружием.

6. Дополнительные статьи из DLC Charters of Commerce

Статья	Эффект
Запрет тарифов на товар	Страна-цель не может ставить пошлину на указанный товар
Запрет субвенций на товар	Нельзя субсидировать товар при торговле с Мировым рынком
Запрет торговли товаром	Страна-цель вовсе не может торговать этим товаром с Мировым рынком
Юридическое обязательство (Law commitment)	Страна обязуется принять указанный закон; пока не примет, её статьи считаются невыполненными
Соглашение о не-колонизации	Запрещает колонизировать выбранный стратегический регион
Выдать монополию иностранной компании	Подробности в следующем дневнике (#147)

7. Практическое значение для игрока

- **Одна панель** заменяет десятки отдельных дипломатических действий; можно сразу «пакетировать» землю, товары и военный союз.
- **Бинды по времени** делают договора надёжнее, а штрафы за досрочный выход — ощутимее.
- **Транзит** спасает безморских: Швейцария может связать себя цепочкой прав прохода к порту.
- **Силовой инструмент** «Навязать статью» превращает победу в войне в долгосрочный экономический рычаг, а не разовый штраф.



SCIS
pannakwai
Shorika

10

Offer Goods Transfer

Fabric
+1.45K

Tobacco
+466

Liquor
+154

Merchant Marine
+120

Coal
+105

Wine
+83

Meat
+80

Hardwood
+67

Sulfur
+66

Sugar
+44

Small Arms
+32

Fruit
+26

Ammunition
+14

Lead
+11

Engines
+9

Luxury Clothes
+6

Select a Good

500

Cancel

Texan Articles

Directional

Ammunition

Good

Local Price
N/A

American Market
£ 34.0 -31%

World Market
£ 63.6 +27%

N/A

N/A

N/A

+14

48

33

+24

20

66

#3 Producer Worldwide (+5 Prestige)

Producing Ammunition:

Consumption Taxes

Tariffs

£ 87.5

£ 12.5

6 Jan, 1836

23 Jun, 1836



WEST-SWITZERLAND

State in  Switzerland

Overview

Buildings

Population

Local Prices

Information







GDP

£ 368K (48%)



Market Capital

Swiss Market

100%



Population

1.08M 



Standard of Living

Impoverished (10.9)





Capital State

 Switzerland



Homelands

Franco-Provençal

Alemannic



World Market Access

100%



Infrastructure

Using 15 of 57

World Market Access

100% for West Switzerland

100% base from Market Access

Connected to the World Market through the Provence Hub



Using 108 of 181







 NEW GRANADINE - VENEZUELAN DELIBERATION

Default Window Line Two



Bound for 15 years



 Money Transfer 1

 1000/week  0

 Military Assistance 2

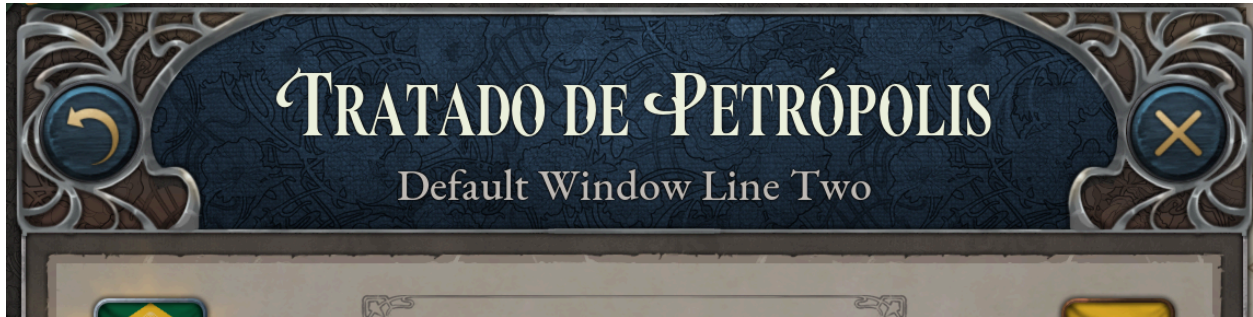
Venezuela grants Military Assistance to New ...  50

 Transit Rights 3

 0

 Goods Transfer 4

 100/week  25



CE

Take Peace

War with  **Prussia** has broken out!

The **Conquer State** play in **Rhine** has resulted in a war between you and Prussia.

Attacker

Belligerents

 137

 1

 0

War Goals

  Conquer  **Alsace-Lorraine**

  Enforce Goods Transfer

  Enforce Money Transfer

  Enforce Investment Rights

Defender

War Goals

  Conquer  **Rhineland**

  Enforce Military Access

  Enforce Goods Transfer

  Enforce Money Transfer

Belligerents

 187

 100

To Arms!

ДР #147 Компании

Дневник разработчиков #147 — «Всё о компаниях» (патч 1.9, 15 мая 2025)

1. Новый инструмент — Хартии компаний

Каждая хартия добавляет компании особые права. У страны есть **лимит бесплатных хартий** (от законодательства, технологий, ранга). Превышение лимита → постоянный расход **Авторитета**. Можно выдать все хартии одной фирме или распределить между несколькими.

Хартия	Что даёт	Ключевые детали
Колониальная	Компания ведёт колонизацию выбранного штата	+скорость колонизации; после полного освоения регион превращается в подданного-компанию с бонусами к стройке и пропускной способности.
Торговая	Право строить и управлять Торговыми центрами	ТЦ под фирмой получают бонус <i>Торгового преимущества</i> на экспорт/импорт собственных товаров.
Промышленная	Добавляет фирме новую отрасль	Выбирается из исторически правдоподобных или вертикально-интегрированных цепочек; 1 хартия такого типа на компанию.
Инвестиционная	Разрешает Региональные HQ за границей	HQ переводит прибыль в домашний инвестпул и может тратить чужой инвестпул на покупку/стройку; требует права «Иностранные инвестиции» (даёт <i>Sphere of Influence</i> или <i>Charters of Commerce</i>).
Монопольная	Исключительное право на отрасль	↑ цена товара, фирма покупает чужие здания со скидкой; статью «Выдать монополию» можно навязывать через новый дип-договор .

2. Бесплатные новинки патча 1.9

2.1 Руководители компаний (Executives)

- Новый тип персонажа — глава фирмы.
- Имеют уникальные трейты (доп. хартия, +сквозная способность и т.д.).
- Усиливают политвес родственного ИГ пропорционально успеху компании.
- Становятся правителями колониальных государств, созданных по Колониальной хартии.

2.2 Переработанный интерфейс компаний

- **Список всех фирм мира** + сортировка по прибыли, владениям.
- Карточка фирмы: вкладки **Обзор • Активы • Статистика** (графики по прибыли, производительности, числу зданий).
- Кнопки выдачи хартий доступны в любой вкладке.

2.3 Экономические изменения

- **Процветание** (Prosperity) теперь дрейфует к целевому значению, зависящему от продуктивности, размера и популярности руководителя.
- Фирмы могут **покупать здания** у Финансовых кварталов и Поместий; при монополии — с большой скидкой.
- Требования к основанию исторических и пользовательских компаний ослаблены (засчитываются частные уровни, снижён порог зданий).

2.4 Исторические правки

- **HBC, EIC, Russian-American Company** стартуют как **подданные-компании** со связью с HQ в метрополии.
- В стартовой дате убран Great Western Railway (чтобы освободить слот компаний Британии).
- Добавлен набор новых исторических фирм (часть бесплатны, часть в DLC).

3. Как это меняет геймплей

- **Кастомизация роли фирмы**: колонист, трейдер, интегратор, зарубежный инвестор или монополист — решаете вы, балансируя Авторитет.
- **Экономическая дипломатия** усиливается: монополии и инвестиционные хартии можно требовать в договорах (см. дневник #146).
- **Executives** встраивают компании в политику; рост прибыли ⇔ рост влияния ИГ.
- **Графики и активы** делают управление частным сектором наглядным, а не «чёрным ящиком».
- **Агрессивные поглощения** за рубежом и вертикальная интеграция открывают экономический империализм без прямой войны.

ДР #148 Престижные товары

Дневник разработчиков #148 — «Престиж-товары» (патч 1.9, 29 мая 2025)

1. Что такое Престиж-товары

- Это **улучшенные варианты** уже существующих товаров (на одни и те же потребности/входы).
 - Пример: **Шампанское** — престиж-версия обычного Вина.
- Производятся **только компаниями**, когда те достигают порога **Процветания**.
- Для ~50 исторических фирм прописаны фирменные бренды; для остальных доступна «генерическая» версия (см. § 3).

2. Производство

Шаг	Правила
1. Назначение	Каждая компания может выпускать только один престиж-товар.
2. Условие	Показатель <i>Процветания</i> $\geq$ требования $\rightarrow$ все здания фирмы переключаются на новый рецепт.
3. Мульти-варианты	У одного базового товара может быть несколько престиж-версий (напр. три вида шёлка).

3. Исторические vs «генерические»

- **Исторические**: появляются автоматически у конкретной фирмы (Saint-Étienne Rifles, River Plate Beef и т.д.).
- **Генерические**: игрок получает **Журнал-запись**; чтобы завершить её, нужно войти в **топ-3** мировых производителей базового товара. Тогда компания начнёт выпуск «Prestige Iron», «Prestige Cloth» и т.п.

4. Эффекты престиж-товаров

Область	Механика
Престиж страны	Бонус как за «топ-производителя», но существенно выше .

Торговое преимущество	Экспорт из штата получает +Trade Advantage, пропорционально доле престиж-товара (85 % товара → +85 ТА).
Здания-потребители	+Throughput на входных рецептах с долей престиж-товара.
Армия	Престиж-оружие ↑ Атака, Защита, Восстановление морали.
Потребление попов	Доля престиж-версии внутри группы потребностей смещает расходы в её пользу и ↑ шанс Одержимости (Obsession).

5. Синергия с компаниями и торговлей

- Выбор **хартий** (см. дневник #147) напрямую решает, какие престиж-товары вы сможете выводить на рынок.
- Высокая доля престиж-товара в **штатах-экспортёрах** даёт серьёзный рычаг на **Мировом рынке** при новой системе торговли 1.9.
- Малые государства могут специализироваться на узком сегменте и отбивать конкуренцию гигантов за счёт бонусов **ТА**.

6. Итог для геймплея

- **Качественная дифференциация**: важно не только «сколько» вы производите, но и «насколько престижно».
- **Стратегический выбор фирм**: одна фирма ≈ один престиж-товар → планируйте отрасль, логистику и рынки сбыта.
- **Экономический импакт**: престиж-сырьё усиливает промышленную цепочку, а престиж-потребление поднимает спрос и Престиж державы.
- **Военный бонус** делает исторические бренды оружия и снаряжения привлекательными не только для торговли, но и для побед на поле боя.

ARMS INDUSTRIES

Building in Rhône →

Information

Workforce

Modifiers



#4 Arms Industries
#797 in the world
£ 4.41 Average Annual Wage



£ 12.1

5



5.0K



£ 288

Process

Weekly Balance: £ +748



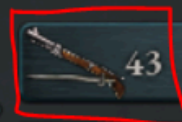
14

£ 707 ()



14

£ 610 ()



43

£ 2.4K ()

Wages

£ 0.42K

Urbanization

+100

Infrastructure Usage

+10

Throughput: +44% ➔ +45%

	£ 57.8 	-3% 	-21 	143 	122 
	Small Arms			83.7 ~68%	82.3 ~57%
	Saint-Etienne Rifles			38 ~31%	61 ~42%
	£ 64.9 	+29% 	+4 	36 	40
	£ 16.4 	-45% 	-328 	824 	496 

PRESTIGE CLOTHES

Development Journal Entry



Progress: 0.0% (0.00/36.0)

 **Catalonia Textile Corporation** has established itself as an important actor within our economy. The company seeks to leverage its current prosperity to develop its own brand of  **Prestige Clothes**. If successful, it will be able to expand its competitiveness within the global  **Clothes** market.

Will complete if:

- ☐ Maintain the following for **36 months** (currently **0**):
 - ☒ **Prosperity** of  **Catalonia Textile Corporation** is greater or equal to **100**
 - ☐  **Spanish Production Ranking for Clothes** is in the **top 3**

If completed:

-  **Catalonia Textile Corporation** will be able to produce  **Prestige Clothes**

Prestige of 🇫🇷 France

Current: ★ 1840

+25 from Country Tier of Empire

+85 from Gross Domestic Product

+72 Prestige from #1 producer of 🍷 Wine

+60 Prestige from #1 producer of 🏹 Small Arms

+132 from being leading Prestige Goods producer

+64% 🇫🇷 France

+15% Confédération générale des vignerons

+5% Industrialists

+14% Timed Modifiers

+30% Technology

🏹 Small Arms Relative Advantage for Exports

+37% in Provence

+9% Export Price

213 base Advantage due to:

+100 from Base Value

+27.4 from 436 🏹 Small Arms production in Market Area (13.71% of global production)

+85.9 from 375 🏹 Small Arms Prestige Good production in French Market (85.96% of Market production)

-5.66 from lacking Interests in relevant Markets (🇺🇸 🇩🇪)

+2% from 57.00 Trade Capacity (maximum of +40%)

+37% Relative Advantage from 30.54% (4.48K/14.6K) of global Advantage compared to 22.22% (21.0/94.5) of global trade volume

Process

Weekly Balance: £ +577

71

£ 1.2K ()

38

£ 1.1K ()

8

£ 254 ()

Wages

£ 2.51K

Infrastructure Usage

+6

142

£ 5.6K ()

Urbanization

+60

Throughput: +3% ➔ +3%

Vacancies

1.14K / 1.50K

1.14K / 1.50K

9.19K / 12.0K

The Building's Throughput is changing.

Throughput Bonus

+1% Economy of Scale

+2% from 10% Prestige Good inputs

Economy of Scale bonuses reduced by -33% due to 2/3 Nationally Owned levels.

Tooling Workshops in Gotaland is subject to Economy of Scale effects up to level +50



France

+35% Offense

Direct sources

+5% Manufacture d'armes de Saint-Étienne

Inherited values

+30% Armed Forces

A Military Unit's Offense



ДР #149 Прочие изменения

Дневник разработчиков #149 — «Прочие изменения» (патч 1.9, 5 июня 2025)

1. Массовые действия с формированиями

- В панели **Формирований** добавлены кнопки, которые одним кликом:
 - включают/выключают нужные **опции мобилизации**;
 - задают **приказы** всем командирам;
 - **объединяют** выбранные формирования.
Цифра на кнопке показывает, сколько юнитов/генералов уже используют соответствующую настройку.

2. Блокада — новый приказ адмиралу

- Адмирал с подавляющим **превосходством на морском узле** может объявить блокаду портов соперника.
- Пока блокада не снята, страна-жертва теряет **доступ к Мировому рынку** и линии снабжения через эти порты.
- Для блокады полезны **капитальные корабли**; лёгкие суда по-прежнему лучше в рейдерстве.

3. Переработанные Стратегические цели

- Теперь цель назначается **каждому формированию**, а не фронту: можно гибко распределять приоритеты на одной линии.
- Выбор цели доступен из панели формирования или правым кликом по штату.

4. Подсказки военных целей

- Тултип явно перечисляет условия, необходимые для «оспаривания» цели — владение регионом, успешную высадку, прогресс вторжения и т. Д.

5. Изменения для компаний

5.1 Формула Процветания

- Базовое значение теперь сравнивает продуктивность компании **со среднемировой** по её отраслям, а не с другими компаниями.

5.2 Государственные монополии

- Государство может объявить отрасль своей **монополией**, тратя Авторитет и запрещая частным инвесторам строить новые здания этого типа. Существующие уровни нужно национализировать вручную.

6. Пользовательский сид ГСЧ

- Новый параметр правил позволяет задать фиксированный **seed** случайных чисел — удобно для тестов, моддинга или повторяемых сценариев.

7. Улучшения качества жизни

Изменение	Практическая польза
Журнал частных инвестиций	В секции строительства видно последние проекты.стройки и приватизации компаний, фин районов усадьб.
Авто-порт при колонизации	Новая колониальная область сразу получает порт (за плату), чтобы процесс не останавливался.
Иконки полит движений	Вместо нейтрального значка отображается идеология или флаг; тултип показывает поддерживаемые/оспариваемые законы.
Контекстные карт-режимы	В большинстве окон интерфейса появилась кнопка, открывающая список релевантных карт-режимов с новыми иконками.

8. Инструменты для моддеров

- **Варианты законов:** ключ **parent** наследует идеологические позиции базового закона (пример — «Кантонская система» как версия Изоляционизма).**Исторические торговли:** эффекты **add_exports** / **add_imports** задают стартовый объём (ёмкость) импорта/экспорта штата.Дополнения скрипта: новые теги форматирования : ;, on-actions **on_game_started** и **on_game_started_after_lobby**, кулдаун для Scripted Buttons, передача **script_value** в **create_building**, списки для децентрализованных стран, генерация executives и др.

9. Краткие итоги

- **Блокада** делает возможной полноценную навигационную войну.
- Массовые приказы и индивидуальные **Стратегические цели** упрощают управление армиями.
- **Государственные монополии** дают прямой рычаг государственному контролю отраслей.
- Интерфейс стал информативнее: новые тултипы, автопорт в колониях, контекстные карт-режимы.
- Моддерам открыты гибкие инструменты для законов, торговли и скрипта.
-