

Introducción a la gestión del comercio

El comercio es el sistema por el que tu nación se proveerá de los recursos que necesite y no produzca: gestiona los niveles de reserva de cada producto, e indirectamente tus pops podrán vender sus excedentes y proveerse de sus necesidades.

De los bienes producidos en la nación

En primer lugar, es necesario realizar una apreciación que comúnmente da lugar a error: hay que deslindar el destino de los bienes, puesto que todos no pasan por el mercado mundial:

El algoritmo de la AI comprueba si el bien que produce tu nación es consumido por las fábricas del país.

- un mismo bien puede no ser demandado por las fábricas, pero más adelante sí, por ejemplo los muebles no son demandados a no ser que construyas una fábrica de muebles de lujo.
- hay bienes que nunca son demandados por fábricas (bienes de consumo, como licor, tabaco etc...).
- y hay que tener en cuenta que hay bienes que pueden ser demandados por fábricas pero no utilizados, dado que es posible que necesiten de una combinación de otro producto para el proceso productivo: si tu país produce carbón pero no hierro (y no compras), a pesar de tener una fábrica de acero, el carbón irá a para al mercado mundial.

Si no es utilizado, su gestión dependerá de la pantalla de comercio. De un bien producido (señalado con asterisco), hay que tomar las siguientes decisiones:

1. compra o venta
2. nivel de reserva

Si es producido, no tiene sentido dar una orden de compra, porque se acumularía la producción del país sin generar ingresos a las pops. Hay que modificar la situación a 'venta'. Pero la cuestión clave es ¿a partir de qué importe? En general esto no tiene un respuesta sencilla, y es una variable que depende mucho del producto y del año de la partida. Simplemente, debes de asegurarte un nivel de reservas mínimo que te permite afrontar las necesidades (cambiantes) de tu país.

Recuerda: las reservas es de donde se tomarán los bienes necesarios para alimentar los inputs de tus fábricas (si no los produces tú mismo), construir fábricas, ferrocarriles, fortificaciones, colonias, unidades militares, convertir pops o los resultados de eventos, por ejemplo. En general no es necesario tener ninguna cantidad desorbitada, porque en el momento dispongas de la reserva, siendo un país productor, el sistema de comercio no venderá tus excedentes hasta que la repongas.

De los bienes no producidos por la nación

Si el bien no se produce en la nación, y deseas disponer / alimentar una reserva del mismo, la única opción es acudir al mercado mundial, gestionar una orden de compra y situar el nivel a partir del cuál, si disminuyen tus reservas, deseas adquirirlo.

Ello no asegura su adquisición, puesto que, sobretodo al principio, hay escasez de algunos productos (piezas de maquinaria, azufre...). Se ordenan los países demandantes en función del prestigio, y van adquiriendo el mismo hasta que se agote el producto.

Finalmente, vale la pena indicar unos comentarios sobre las pops:

Otro concepto muy dado a confusión es el abastecimiento de las pops y sus ingresos. Una pops se abastece siempre a través del mercado mundial. Siempre. Si eres el único productor y no vendes, ni siquiera tus pops podrán consumir (piensa que simplemente el estado está acumulando dichas cantidades en sus reservas). Las pops obtienen ingresos en la medida que venden el producto de su trabajo en el mercado mundial (o como input de una fábrica). Y tu nación recauda los impuestos como porcentaje de esos ingresos. Si no hay ingresos no hay impuesto. Y cada pop gasta sus ingresos (descontados los impuestos) en función de sus necesidades, que se pueden comprobar en la pantalla gestión de pops, y también en los ficheros situados en "db/economy...". Los aranceles funcionan como una penalización o subsidio al precio de los productos que pueden adquirir (además de afectar directamente a la militancia por issue política) y al presupuesto nacional.

Y esto sería una introducción. Entender la página 12 del F6, sus relaciones con las fórmulas de ingresos y las pautas de consumo de pops al detalle ya es asunto para nota... por ahí hay explicaciones detalladas.

Vaya, de esto no me había dado cuenta, es decir, y por lo que te entiendo: a mayor arancel menos compran las pops y más sube su militancia? pese a ser el tema dominante en toda la nación el de "proteccionismo"?

que el tema dominante en la nación sea proteccionismo afectará a la elección del partido político (o no), dependiendo de cuáles sean las características de los partidos políticos que concurren a las elecciones (puede que ninguno sea proteccionista) y las preferencias de las pops (puede que jingoísmo sea más dominante y decante la elección por un partido no proteccionista)

y suponiendo que el partido político gobernante sea proteccionista, esto afectará a tu capacidad para mover la barra de aranceles en el presupuesto, pero a nivel de pops, aquellas que tengan, por ejemplo, una política económica contraria al proteccionismo, les penalizará la militancia (o la conciencia, no recuerdo).

Simplemente, desde el F6 puedes localizar una pop cuya issue política sea distinta y comprobar la composición de su variación de militancia o conciencia.

Ah, lo olvidaba. Que el pop sea proteccionista o no, no afecta a su nivel de consumo. Tampoco lo afecta si el país lo es o no (limitará la capacidad de mover el presupuesto). Si elevas los aranceles, se encarecen los productos de importación (o sea, todos). Como la vida misma --> si subimos los aranceles, aumentan los precios, disminuye el consumo, con independencias de las preferencias de las pops, con toda lógica ... y si los elevas tanto que las pops no pueden consumir lo suficiente (necesidades diarias, de consumo etc...) pues afecta de nuevo a la militancia por otra vía...