

BLOK INPUT - dane wejściowe z jakimi startujesz turę.

Kraj	
Nazwa kraju	<input type="text"/>
Jestem wasalem	<input type="checkbox"/>
Tura	<input type="text" value="1"/>
Technologia	<input type="text" value="1"/>
Ilość punktów rozwoju	<input type="text" value="0"/>
Punkty rozwoju (roll)	<input type="text" value="0"/>
Potrzebne punkty	400

Sekcja Kraj

Nazwa kraju - nazwa kraju, cała filozofia.

Checkbox Jestem wasalem - Zaznaczasz jak raport jest robiony przez państwo wasalne.

Tura - jaka jest tura.

Technologia - jaka jest technologia, ma wpływ na tiery jednostek - koszt ich utrzymania.

Ilość punktów rozwoju - liczba punktów rozwoju z którymi startujesz turę.

Punkty rozwoju (roll) - ilość punktów rozwoju uzyskanych z rolla.

Potrzebne punkty - ilość punktów rozwoju potrzebna na awansowanie na wyższy poziom technologii (stałe 400).

Populacja początkowa	
Wieś	<input type="text" value="0"/>
Miasto	<input type="text" value="0"/>
Łącznie	0
Okupowana Wieś	<input type="text" value="0"/>
Okupowane Miasto	<input type="text" value="0"/>
Łącznie	0
Suma	0
Przyrost naturalny (%)	<input type="text" value="0,09"/>

Sekcja Populacja początkowa

Wieś - liczba osób mieszkająca na wsi (Rular z Azgaara).

Miasto - liczba osób mieszkająca w miastach (Urban z Azgaara).

Łącznie - suma dwóch powyższych.

Okupowana wieś - liczba osób mieszkająca na okupowanej wsi (Rular z Azgaara z prowincji pod naszą okupacją).

Okupowane Miasto - liczba osób mieszkająca w okupowanych miastach (Urban z Azgaara z prowincji pod naszą okupacją).

Łącznie - suma dwóch powyższych.

Suma - suma obydwóch łącznie. Ta liczba jest używana w Populacji dla skryptu Rynek.

Przyrost naturalny (%) - wartość przyrostu naturalnego.

Rozliczenie	
Skarbiec	0
Rynek	0
Danina od Wasala/li	0
Stawka podatku <0.10; 0.20>	0,15
Reparacje wojenne	0
Stawka daniny (%)	20

Sekcja Rozliczenie

Skarbiec - Liczba pieniędzy z jaką obecnie nasz kraj posiada.

Rynek - wartość jaka wyjdzie nam w "Na czysto" w skrypcie Rynek.

Danina od Wasala/li - wartość daniny jaką przekazują nam nasi wasale.

Stawka podatku - Poziom opodatkowania populacji. Miasto płaci 2x więcej pieniędzy od wsi.

Przedział liczbowy to od 0,10 do 0,20 obustronnie zamknięty. Wyższe podatki kosztują spadek stabilności, zaś niższe ją zwiększają.

Armia		Tier
Infantry	0	I
Archers	0	I
Cavalary	0	I
Artillery	0	0
Marynarka	0	
Konwoje	0	
Limit poboru (%)	3,0	

Sekcja Armia

Tier - tier, poziom jednostki. W bitwach automatycznych nie ma on znaczenia, ale w bitwach opisowych (prowadzonych przez Simoma) ma to już znaczenie. Tier 0 oznacza, że ta jednostka jest jeszcze niedostępna.

Infantry - podstawowa piechota.

Archers - łucznicy.

Cavalary - kawaleria.

Artillery - artyleria.

Marynarka - flota wojenna.

Konwoje - transportowce.

Limit poboru (%) - poziom poboru, od którego zaczyna się naliczać kara za zbyt liczną armię.

Kraj	
Stabilność	100
Zaspokojenie potrzeb populacji	100
Limit GovCap	1000
Ilość prowincji	0
Ilość miast	0
Ilość prowincji z inną kulturą	0
Ilość prowincji z inną religią	0
Ilość prowincji niezintegrowanych	0

Sekcja Kraj

Stabilność - obecna wartość stabilności naszego kraju (100% to max).

Zaspokojenie potrzeb populacji - wartość zaspokojenia potrzeb populacji na dobra konsumpcyjne. Ją bierze się ze skryptu Rynek.

Limit GovCap - limit Government Capacity, czyli mechanika podjębana z EU4. Jak na razie jedyną karą za przekroczenie limitu jest ban na zajmowanie nowych prowincji.

Ilość prowincji - +1 Gov.

Ilość miast - +1 Gov.

Ilość prowincji z inną kulturą - +1 Gov.

Ilość prowincji z inną religią - +1 Gov.

Ilość prowincji niezintegrowanych - +50 Gov.

Długi	
Zadłużenie	0
Oprocentowanie (%)	3,0

Sekcja Długi

Zadłużenie - Ilość pieniędzy na jaką jesteśmy zadłużeni.

Oprocentowanie (%) - innymi słowy intrest, czyli opodatkowanie długu, za które płacimy co turę. WAŻNE! Intrest to nie odsetki, płacenie intresta nie spłaca długu.

BLOK DZIAŁAŃ W TURZE - Rzeczy, które wykonujesz w turze

Budynki		
Budynki produkcyjne	0	
Założenie Miasta	0	[nazwa].
Budynki specjalne miast	0	[miasto]:[nazw]
Drogi	0	
Wielkie drogi	0	
Szlaki morskie	0	

Sekcja budynki

Budynki produkcyjne - ilość budynków, jakie budujesz w skrypcie Rynek. WAŻNE, jak usuwasz jakiś budynek to liczysz go w tej kolumnie jako +1, bo nie dodałem oddzielnego kanału na usuwanie budynków (a rozbiórka trochę kosztuje).

Założenie Miasta - Założenie nowego miasta na mapie (ilość mieszkańców jest taka, jaka się wylosuje przy stawianiu i tę wartość trzeba odjąć od wsi). Obok piszemy nazwę miasta, bądź nazwy po przecinku.

Budynki specjalne miast - specjalne budynki/struktury w mieście takie jak:

- a) Port morski,
- b) Zamek/Cytadela/Pałac królewski,
- c) Mury wokół miasta,
- d) Rynek,
- e) Centrum religijne,
- f) Podmiasto.

Obok wpisujemy miasto w jakim budujemy ten budynek i nazwę tego budynku. Po kropce piszemy inne budynki, jakie tam budujemy. Np. Zadupie: Port morski. Zamek, Kurwidółek: Centrum religijne, Czyli w dwóch miastach łącznie budujemy 3 budynki specjalne.

Drogi - drogi łączące miasta, zwiększają prędkość przemieszczania wojsk po kratkach, na których jest.

Wielkie drogi - odpowiednik autostrad, znacznie zwiększa prędkość przemieszczania wojsk po kratkach, na których jest.

Szlaki morskie - szlak łączący miasta posiadające porty drogą morską, zwiększają prędkość przemieszczania się statków po kratkach, na których są.

Rozbudowa miasta na biomie		
Temperate deciduous forest	0	[miasto]:[ile].
Temperate rainforest	0	[miasto]:[ile].
Taiga	0	[miasto]:[ile].
Grassland	0	[miasto]:[ile].
Wetland	0	[miasto]:[ile].
Tundra	0	[miasto]:[ile].

Sekcja Rozbudowa miasta na biomie

Rozbudowa miasta polega na przeniesieniu 2000 ludzi ze wsi do danego miasta, ale każda taka akcja kosztuje. Koszt takiej rozbudowy uzależniony jest od biomu, na jakim jest miasto. 2000 odejmowane jest od całej wiejskiej populacji kraju i dodawane do konkretnego miasta.

Obok wpisujemy nazwę miasta i ilość jego rozbudowy. Np. dla Temperate deciduous forest, Zadupice Śląskie:5, Hutas:3. Czyli łącznie 8.

Rekrutacja	
Infantry	<input type="text" value="0"/>
Archers	<input type="text" value="0"/>
Cavalary	<input type="text" value="0"/>
Artillery	<input type="text" value="0"/>
Marynarka	<input type="text" value="0"/>
Konwoje	<input type="text" value="0"/>

Sekcja Rekrutacja

Ilość regimentów danego typu, jakie rekrutujesz w tej turze. Dodawane one są do obecnej armii.

Pożyczki	
Wzięcie	<input type="text" value="0"/>
% Zwrotu	<input type="text" value="5,0"/>
Spłacenie	<input type="text" value="0"/>

Sekcja Pożyczki

Wzięcie - ilość pieniędzy, na jakie się zapożyczamy. Te pieniądze będą dodane do naszego bilansu. WAŻNE. Intrest liczony jest tylko z pieniędzy, na jakie jesteśmy obecnie zadłużeni (czyli ile wpisaliśmy w dziale Input).

% Zwrotu - Oczywiście, że musimy zwrócić więcej niż wzięliśmy. Ta kategoria określa, o ile więcej musimy zwrócić.

Spłacenie - odwrotność Wzięcia, czyli ilość pieniędzy, jaką spłacamy w tej turze.

Kraj		
Ekspansja	0	
Nawracanie	0	
Zmiana kultury	0	
Dofinansowanie rozwoju	0	
Inne przychody	0	[rozpiska]
Inne kosza	0	[rozpiska]

Sekcja Kraj

Ekspansja - ilość pustych prowincji, które zajmujemy w tej turze. Możemy zająć tylko tyle prowincji, z iloma bezpośrednio graniczymy (nie można robić “wężyków”). Kolonizacja zamorska jest nieco bardziej skomplikowana.

Nawracanie - ilość prowincji, które w tej turze staramy się nawrócić (możemy wysyłać misjonarzy za granicę, ale nie na puste terytoria).

Zmiana kultury - ilość prowincji, w których w tej turze staramy się zmienić kulturę zamieszkujących je populacji.

Dofinansowanie rozwoju - ilość punktów rozwoju, które chcemy w tej turze “dokupić”.

Inne przychody - inne przychody, które otrzymujemy w tej turze, np. z eventu.

Obok opisujemy po przecinku ile z czego dostajemy, np. 650 za “datki na rzecz wojny od arystokracji”.

Inne kosza - inne kosza, które ponosimy w tej turze, np. z eventu.

Obok opisujemy po przecinku ile za co płacimy, np. 1200 za “Zniszczenia dokonane przez huragan”.

BLOK OUTPUT - wartości, które przechodzą do następnej tury.

Populacja	
Wieś	0
Miasto	0
Przyrost o	0
Łącznie	0
Okupowana Wieś	0
Okupowane Miasto	0
Przyrost o	0
Łącznie	0
Suma	0

Sekcja Populacja

Wieś - ilość mieszkańców wsi po przyroście naturalnym. Ta wartość jest podmieniana w Azgaarze za populację początkową.

Miasto - ilość mieszkańców miast po przyroście naturalnym. Ta wartość jest podmieniana w Azgaarze za populację początkową.

Przyrost o - podsumowanie o ile wzrosła populacja.

Łącznie - Suma populacji wsi i miast po przyroście naturalnym.

Okupowana Wieś - ilość mieszkańców wsi na okupowanych przez nas terenach po przyroście naturalnym. Ta wartość jest podmieniana w Azgaarze za populację początkową.

Okupowane miasto - ilość mieszkańców miast na okupowanych przez nas terenach po przyroście naturalnym. Ta wartość jest podmieniana w Azgaarze za populację początkową.

Przyrost o - podsumowanie o ile wzrosła populacja na okupowanych przez nas terenach (przyrost naturalny na okupowanych przez nas terenach jest 2x mniejszy).

Łącznie - Suma populacji okupowanej przez nas wsi i miast po przyroście naturalnym.

Suma - Suma obydwu Łącznie.

Podatki	
Wieś	0
Miasto	0
Łącznie	0
Okupowana Wieś	0
Okupowane Miasto	0
Łącznie	0
Suma	0

Sekcja podatki

Podatki jakie płaci populacja na podstawie stawki podatku (miasto zawsze płaci 2x więcej od wsi. Okupowana populacja płaci 2x mniej).

Zadłużenie	
Zadłużenie na	0
Koszt oprocentowania	0
Maksymalne zadłużenie	0
Wskaźnik zadłużenia	0
Bankructwo	NIE

Sekcja Zadłużenie

Zadłużenie na - nowa wartość na jaką jesteśmy zadłużeni.

Koszt oprocentowania - Intrest.

Maksymalne zadłużenie - maksymalna wartość na jaką możemy się zadłużyć.

Wskaźnik zadłużenia - Zadłużenie podzielić przez Maksymalne zadłużenie razy 100 w zaokrągleniu do dwóch miejsc po przecinku.

Bankructwo - Jeżeli wartość Zadłużenie będzie większa od Maksymalnego zadłużenia to zbankrutujemy. Bankructwo zeruje długi, ale usuwa połowę budynków w Rynku z każdej kategorii i nie możemy robić raportów przez 5 tur.

Armia	
Infantry	0
Archers	0
Cavalary	0
Artillery	0
Marynarka	0
Konwoje	0

Sekcja Armia

Suma obecnie istniejących regimentów ze zrekrutowanymi regimentami.

Armia	
Żołnierze i Marynarze	0
% Poboru	0
Koszt utrzymania	0
Koszt rekrutacji	0
Kara za rozmiar armii	0

druga Sekcja Armia

Sekcja poświęcona kosztom jakie płacimy za utrzymanie armii.

Żołnierze i Marynarze - Suma wystawionych żołnierzy i marynarzy.

% Poboru - jaki procent stanowią oni populacji.

Koszt utrzymania - koszt utrzymania armii. Każdy tier jednostek ma różny koszt utrzymania.

Koszt rekrutacji - koszt zrekrutowania nowych regimentów w bloku Działania w Turze.

Kara za rozmiar armii - jeżeli % Poboru przekracza wartość podaną w Limit poboru (%) (Blok Input) to nalicza się dodatkowa kara.

Bilans	
Suma rozliczenia	0
Nowy skarbiec	0

Koszt działań w turze	0
OSTATECZNY BILANS	0
Danina dla Suwerena	0

Sekcja Bilans.

Suma rozliczenia - suma uzyskana/stracona z wartości podanych w Input (Rynek, Reparacje, Daniny od Wasali, Podatki)

Nowy skarbiec - Skarbiec (Input) + Suma rozliczenia.

Koszt działań s turze - suma wszystkich działań podjętych w tej turze.

OSTATECZNY BILANS - Nowy skarbiec minus Koszt działań w turze. Ta wartość w następnej turze będzie wpisana w Skarbiec.

Danina dla Suwerena - (jeśli jesteś wasalem) ilość pieniędzy przekazana dla naszego Suwerena wynosząca procent daniny jaki wybraliśmy w bloku Input. Jest automatycznie odejmowana od OSTATECZNEGO BILANSU.

Kraj	
Zmiana stabilności	0
Ilość punktów rozwoju	0
Technologia	1
% progresu	0
Obecny GovCap	0
% GovCap	0

Sekcja Kraj

Zmiana stabilności - o ile zmieniła się stabilność naszego kraju (przechodzi do następnej tury)

Ilość punktów rozwoju - ilość punktów rozwoju, jaką zaczynamy następną turę.

Technologia - Technologia, z jaką będziemy mieć od następnej tury.

% Progresu - Ilość punktów rozwoju podzielić przez 400 razy 100 w zaokrągleniu do dwóch miejsc po przecinku.

Obecny GovCap - suma wszystkich rzeczy, które zwiększają twoją ilość punktów Gov.

% GovCap - Procent wykorzystania GovCapa