

ALOITUSTUET

1. Perusjako foorumilla:

- saadaan ihmiset tutustumaan foorumiin, ei tarvi myöhemmin yrittää sitä tehdä
- uudet pelaajat eivät pidä foorumille rekkaamista kovinkaan työläänä
- erottuu potentiaaliset uudet pelaajat, jotka jaksavat jotain pelin eteen edes tehdä

2. Vai sittenkin ingame?

- Miellyttäisi myös korppeja jne
- Myös laiskemmat (ja samalla epävarvemmat jatkajat?) saisivat tukea (hyvä vai huono?)

3. Tukien jakamisjärjestelmä viidelle viikolle kohoavilla summilla:

- ei liian isoja summia kerralla -> ei ehkä tuhlata ihan niin herkästi -> rahaa riittää kauemmin
- vältetään nopeasti lopettaville isojen rahojen anto
- samalla kauemman aikaa tuntuu, että valtio huolehtii pelaajistaan
- Kun ei anneta liikaa kerralla, niin rahoja käytetäänkin säästeliäämmin

4. Esimerkiksi. 1. vk 200 FIM, 3. vk 300 FIM ja 5. vk 500 FIM KÄYTETÄÄN ALLA OLEVAA

- yhteensä 1000 cc, 200 cc vähemmän kuin edellisessä järjestelmässä
- antaa tavoitteita uudelle pelaajalle, kun myöhemmin saa yhä enemmän rahaa

TOINEN MAHDOLLINEN JAKOSYSTEEMI

2-3 vk 200 FIM, 4-5 vk 300 FIM ja 5-6. vkk 500 FIM

Näin välttyttäisiin heti pelinsä lopettavilta. Lisäksi pelin alussa uudella pelaajalla menee taloudellisesti vielä ihan hyvin. Näin tuettaisiin pitemmältä pelaajia ja div 1 taloudellinen huolenpito olisi reilassa, sillä 5-6 viikno ikäiset ovat juuri siinä div 1 lopussa tai div 2 alussa. Itse pidän tätä parempana kuin aiemmin esitettyä.

oikeestaa kuulostaa ihan jees, koska viikko menee kuitenkin aika nopeesti nii parempi viivästyttää vähä tollee tarjoaisin myös hieman ohjeistusta mihin kannattaa rahansa survoa t. epä tietoinen asijasta alhaalla lukee tukipaketti ja siihen liittyvä sisältö

5. Lisäksi ig jakoja treenipaikka-alennusten aikaan.

- Vaatisiko kuvankaappauksen valmiiksi päivitetystä? vaatisi
- Kaikille q4 asti? aika kallista q3 asti sitten onko seki liian kallista :D kaikki on! halvempaa kuin viime kerralla aloitustuilla (ks alhaalta)
- 500 cc ekasta päivityksestä (q1 -> q2) ja tokasta (q2 -> q3) sitten 1k cc eli yhteensä 1,5 k cc, viime kerralla annettiin 2k cc yhdestä päivityksestä.

6. Ohjepaketti uusille pelaajille tukien mukana

- opastetaan erityisesti mitä taloudessa kannattaa tehdä X
- q7 aseet parhaita X
- ilmaiset treenipaikat maximiin ekaksi X
- kultaa kannattaa säästää X
- ei kannata ostaa kullalla niitä ihme juttuja :D X
- grain farmit -> fishery X

7. Omavaraisuuteen pyrkimisestä palkitsevaa? Tukia sille? Mjaa, miten se toimisi? Ja onko se edes niin hyödydyllistä? Siis:

Pelaajat ostavat vähemmän tavaraa, koska ovat omavaraisia -> tehtailusta tulee epäkannattavampaa -> tehtailijat vähenee & veroja pitää laskea & kynnys tehtailuun suurenee, joten ulkomaillekaan ei myydä niin

paljon -> uusia pelaajia voi tukea pienemmillä summilla & tulot ulkomailta vähenee
Meneekö näin? Oletetaan siis, että kotimaasta saadaan tarpeeksi tuotettua tavaroita.

8. Muita palkintoja eri asioista. Esim. media-aktiivisuudesta tai politiikasta?

- miten määritellään raja et mikä aktiivisuus riittää Voteja/subs (ostavat kuitenkin voters clubista....)

Politiikasta (ainakin kansanedustajaksi pääsystä) tulee itsestäänkin palkinto, mutta media-aktiivisuudesta voisi harkita palkitsevansa. Mutta antaako se vain turhia paineita heti olla kirjoittelemassa mediassa ilman, että on mitään kunnollista asiaa?

9. Jos budjetti on 20k, monta sillä pystyisi tukemaan. 5? 10? 20?

No jos lasketaan, että henkilö pyytää näitä kaikkia ehdottamiani tukia, eli $200 + 300 + 500 + + 500 + 1000 = 2500$ ja $20k/2,5k = 8$ henkilöä.

Pitää kuitenkin ottaa huomioon, että suurin osa ihmisistä ei tulisi kaikkia varmastikaan pyytämään, joten uskoisin tuon summan riittävän.

10. Lisätuet riippuu, miten valtion/Asgardin armeija järjestetään: Halutaanko pieni tehokas porukka vai halutaanko ohjata mahdollisimman isoa massaa? Eliittiarmeija on aina paras, aina.

Onko kuinka valmista? :D Ehkä! Never

Huomenissa voisi alkaa muodostelemaan jo vähän esitystä & mahdollista artikkelia

Perusteluita:

- Työvero on kasvattanut verotuloja ja on oiva tapa valtiolle hankkia rahaa, joten tilanne aloitustukien uudestaan käyttöön ottoon on hyvä X
- Piristää uusia pelaajia ja auttaa useimpia heistä jatkamaan pelissä X
- CO huono tapa palauttaa veroja tasaisesti d1-pelaajille, tämä on oiva tapa palauttaa heillekin rahaa. X
- Tukien kohoaminen estäisi aikaisin lopettaville rahojen syyttämisen X
- Tukien jaon kanssa tuleva talouden ohjepläjäys luetaan todennäköisemmin, kuin jos se olisi järkyttävän isoon aloitusoppaaseen tungettu X
- Ohjaa täten taloudellisesti järkeviin päätöksiin X
- Eritysesti treenipaikkatuki kannustaisi sen mahdollisimman aikaisin korkealle kehittämisen X
- Mahdollistaa uusien pelaajien aseiden ostamisen -> xp:tä ei kerry niin nopeaa kuin aseettomana taistellessa -> pysyvät kauemmin oikeissa divisiooneissa suhteessa damageensa X
- Saa rahan liikkeelle Suomessa, tehtailijoiden pullia ja tankkeja ostetaan enemmän -> tehtailusta kannattavampaa X
- Maksuista osa palautuu verojen kautta takaisin valtiolle X
- Hyvä ensimmäinen kosketus yhteisöön X

Vertailua aiempaan aloitustukijärjestelmään:

- Pitemmälle aikavälille (ennen oli viikoille 1-4)

Seuraus&perustelut: Korvataan CO-jaolla yritetty verojen palautus tasaisesti kaikille, kun aloitustuet kestävät pitempään, käytännössä pelaajien div1 olon ajan. Säästetään rahaa, kun aikaisin lopettavat eivät saa heti kaikkea rahaa, vaan rahat menevät niille, jotka eren pelaamista jatkavat

- Eivät ala heti ensimmäisenä viikkona

Seuraus&perustelut: Alussa tehtävien ja leveleiden kehityksen ansiosta pelaajilla menee taloudellisesti vielä hyvin, joten ensimmäisellä viikolla on turha vielä tukea jakaa. Lisäksi halvempaa venyttää jakoa myöhemmin kestäväksi (ks ylemmästä kohdasta hyödyt) ja rahoja ei mene niin paljon heti pelin lopettaville

- Tukia ei jaeta niin usein

Seuraus&perustelut: Saadaan pitemmälle aikavälille, ei anneta turhaan liian paljon rahaa pienelle ajalle, jolloin törsätään vähemmän. Näin kannustetaan melko säästävään käyttöön

- Kohoavat summat (muokattiin viime kerralla tällaiseksi jossain vaiheessa)

Seuraus&perustelut: Antaa kannustusta uusille pelaajille, kun myöhemmin tulee yhä enemmän rahaa.

Suurimmat rahat jaetaan vasta sitten, kun aikaisen lopettaneet ovat jo karsiutuneet, jolla säästyy rahan turhaan pois heittämistä

- Kaikkien tukien summat ovat pienempiä kuin viime kerralla

Seuraus&perustelut: Kun annetaan paljon kerralla, rahat törsätään helposti, eivätkä uudet pelaajat käytä niitä niin säästeliäästi ja taktisiin päätöksiin. Tällä yritetään ehkäistä tätä.

- Tuilla yhteensä pienempi kokonaisarvo, yhteensä 2,5k kun aiemmin oli 3,2k

Seuraus&perustelut: Säästetään taas rahaa, lopettaville ei liikaa rahaa, rahoja ehkä osataan käyttää säästeliäämmin kun ei ole liikaa.

Miksi foorumilla?

- Saadaan pelaajat rekisteröitymään foorumille hyvällä syyllä, eikä tarvi myöhemmin yrittää heitä sinne saada **X**

- Aloitustukien takia foorumille rekanneet eivät pitäneet sitä kohtuuttomana

- Voidaan hyvin neuvoa heitä ottamaan kaiken hyödyn foorumilla **X**

- Erottaa ne, jotka jaksavat pelin eteen jotain tehdä eli potentiaaliset jatkajat **X**

Miksi treenipaikkatuki ig?

- Alennuksien aikaan **X**

- Alennukset kestävät vain pari päivää ja ig on helpompi nopeaa reagoida asiaan ja saada tieto treenipaikkatuista nopeasti perille. **X**

- Strenan kehitys Suomelle erityisen tärkeää, mahd moni saavuttaa sen tuen **X**

- Saavuttaa myös ne harvat potentiaaliset foorumin vastustajat

Joo esitystä kehii:

[Keskustelu] Aloitustukijärjestelmä

Mediassa on ollut uuden veron astuttua voimaan keskustelua aloitustukien uudelleen järjestämisestä. Ehdotankin, että Suomi ottaa käyttöön seuraavanlaisen aloitustukijärjestelmän:

Perustuki:

- 2-3 vk 200 FIM

- 4-5 vk 300 FIM

- 6-7. vkk 500 FIM

Jako tapahtuisi foorumilla. Tukien hakijoita kehoitettaisiin lukemaan talousopas (ks. alhaalta), jossa neuvotaan miten taloutta hoidetaan, mihin käyttää kultaa ja rahaa.

Treenipaikkatuki:

- ensimmäisestä päivityksestä päivitykseen (q1 -> q2) 500 FIM

- toisesta päivityksestä (q2 -> q3) 1k FIM

Tukia jaettaisiin pelin sisällä artikkeleissa ainoastaan treenipaikka-alennusten aikaan. Tuen saaminen vaatisi kuvankaappauksen valmiiksi päivitetystä treenipaikasta.

Perusteluita

Uuden työveron voimaantuminen mahdollistaa uudenlaisen verotuksen ja isommat verotulot valtiolle. Työvero verottaa vanhemmilta enemmän tehtaita omistavilta enemmän kuin nuorilta pelaajilta, jotka eivät montaa yritystä omista, ja mahdollistaa täten rikkaimmilta (enemmän tehtaita omistavilta) suuremman verotuksen, vaikkei olekaan siihen hommaan täydellinen. Työveron avaamia mahdollisuuksia on vain uskallettava käyttää, ja tämä uudenlainen aloitustukijärjestelmä on askel edistystä kohti.

Verorahoja on lähiaikoina palautettu CO:n avulla, mutta on todettu, että se ei toimi aladivariilaisten, erityisesti 1 divariilaisten, tukimuotona. Tämä kuuden viikon kestävä tukijärjestelmä on CO:ta parempi tapa palauttaa verorahoja uusille pelaajille.

Kohoava, pitkäkestoinen ja foorumilla jaettava tukijärjestelmä takaa sen, että mahdollisimman suuri osa jaetuista rahoista menevät potentiaalisille jatkaville pelaajille, jotka jaksavat pelin eteen hieman vaivaa nähdä, ja mahdollisimman vähän rahaa päätyisi aikaisin lopettavien tileille lojumaan. Tukien jakaminen foorumilla tuo myös paremman kosketuksen yhteisöön ja tutustuttaa uudet pelaajat heti foorumiin, josta he voivat EK:n keskusteluita ja muita hyödyllisiä asioita sitten kiinnostuessaan lukea. Ensimmäistä tukea saa hakea aiemmasta tukijärjestelmästä poiketen vasta toisella viikolla, joka myös ehkäisee aikaisin lopettaville rahojen syytämisen. Toinen syy on se, että johtuen tehtävien palkinnoista ja nopeasta levelien kehityksestä, aloittelijan talous on ensimmäiset päivät hyvällä mallilla, eikä tukia ole tarvetta jakaa.

Tuet piristävät uusien pelaajien peliä ja auttavat osaa pelaajista peliä jatkamaan, ja näitä uusia pelaajia eSuomi kipeästi tarvitsee. Lisäksi tukien avulla uusien pelaajien talous pysyy kunnossa, jolloin he pystyvät ostamaan marketista tarvittavat aseet ja pullat, josta on useita hyötyjä: raha menee kiertoon ja marketista ostetaan enemmän, joka hyödyttää tehtailijoita, joita työvero eniten satuttaa. Lisäksi kun uudet pelaajat kykenevät taistelemaan laadukkailla aseilla, heidän levelinsä ei kehity strenaan nähden liian suurta vauhtia, vaan heidän strenan suhde divariinsa pysyy kauemmin oikeana, joka hyödyttää niin valtiota kuin pelaajia itseänsä.

Aloitustukien hakemisen yhteydessä hakijoita kehoitetaan lukemaan talousopas, jossa neuvotaan heitä pitämään taloutensa kunnossa. Näin nämä asiat tulevat helpommin luettua kuin jos ne liitettäisiin aloitusoppaseen, joka on valmiiksikin karmaiseva tekstimuuri. Oppaan avulla saadaan uusien pelaajien tietoon, että mitä kannattaa tehdä ja mitä ei. Opas on alempana. Se voitaisiin joko liittää topiciin, josta aloitustukia haettaisiin, tai tehdä sille oma ketju, jonka osoite sitten aloitustukien jakamisen yhteydessä aina linkattaisiin.

Treenipaikkatuilla ohjattaisiin aloittelijat kehittämään nopeasti ilmaisen treenipaikkansa korkealle tasolle, jolla saataisiin pelaajien strenan kasvu mahdollisimman isoksi. Tuet jaettaisiin tarjouksien aikaan, kun treenipaikkaa on järkevintä kehittää. Jako tapahtuisi valtion artikkeleissa, johtuen tarjouksien melko lyhyestä kestosta ja siitä, että foorumilla jakojen käynnistymistä tuskin kovin moni huomaisi, kun taas artikkelit tavoittavat mahdollisimman monet perustukiakin hakeneet.

Aloitustukijärjestelmä tarvitsisi karkeasti arvioiden 20 000 cc kausibudjetin. Jokainen tuen saava pelaaja saa yhteensä 2500 cc, jolloin 12:lle kaikkea tukia hakevalle henkilöille pystyttäisiin tuolla budjetilla tuet maksamaan. Suurin osa ei kuitenkaan kaikkia tukia hakisi, joten uskon tuon budjetin riittävän tälle tukijärjestelmälle. Lisäksi täytyy ottaa huomioon, että johtuen uusien pelaajien aktiivisesta marketista ostamisesta, osa näistäkin jaetuista rahoista palautuu verojen kautta valtion kassaan.

Ja kyllä, en jaksanut (vielä) oikolukea. :D huomasi

Talousopas

Tässä oppaassa kerrotaan lyhyesti mihin erityisesti uusien pelaajien kannattaa taloutta hoitaessaan kiinnittää huomiota.

Kulta on eRepublikin yhteinen rahayksikkö, jota käytetään kaikissa maissa. Kullalla ostetaan osa hankkinnoista ja sillä on todella merkittävä osa eRepublikissa. Kulta on **erittäin** tärkeää säästää ja käyttää sitä vain tarkoin harkituissa hankinnoissa. Älä siis käytä kulta mihinkään, ellet ole varma päätöksestäsi.

Treenipaikat ovat yksi asia, joihin kulta kannattaa sijoittaa. Aluksi suosittelemme kehittämään ilmaisen treenipaikan Q4-tasolle, sillä tämä takaa voimasi kasvun levelien kehityksen tahdissa. Valtio kannustaa ja tukee artikkeleissaan **treenipaikka-alennusten** aikana uusia pelaajia kehittämään ilmaista treenipaikkaasi korkeammalle tasolle, koska silloin sen kehittäminen on erityisen hyödyllistä.

Aseet ovat tärkeä osa taistelua, ja niiden ostamiseen kannattaa käyttää rahaa. Hintalaatu-suhteeltaan Q7-aseet ovat parhaita, joten pääasiassa niitä kannattaa ostaa. Mitä huonompi tasoisemmalla aseella (tai huonoimpana vaihtoehtona ilman asetta) taistelet, sitä enemmän iskuja tarvitset vihollisen tappamiseen ja saman vahingon aiheuttamiseen kuin mitä parempitasoisilla aseilla, mikä johtaa nopeampaan kokemuspisteiden saamiseen suhteessa voiman ja sotilaspisteiden kehitykseen, sekä isompaan energian menetykseen, jota täytyy sitten paikata ostamalla enemmän ruokaa*. Tämä on huono juttu niin valtion kuin itsesikin kannalta, sillä levelin nopea kasvu johtaa korkeatasoisempiin divisiooneihin nousemiseen, jossa on voimakkaampia vastustajia vastassa. Voimasi kehitys ei pysy perässä muihin pelaajiin verrattuna, jos kehityt nopeasti leveleissä ja samalla myös divisiooneissa, jolloin saat suhteessa vähemmän vahinkoa tehtyä, kuin pienemmissä divisiooneissa.

*Kun painat **Fight**-painiketta, seuraava tapahtuu: Isket niin monta kertaa viholliseesi kunnes voitat hänet tai energiasi tippuu 10 energiapisteen alapuolelle. Tekemäsi vahinko lisätään muuriin sen valtion puolelle, jolle olet iskenyt. Yksi **isku** vie 10 energiapistettä, vähentää aseesi (jos sellainen on) kestävyyttä yhdellä ja aiheuttaa vahinkoa viholliseesi. Kun saat vihollisesi tapettua tekemäsi vahinko lisätään taisteluun, saat kokemuspisteitä (1 / per tarvittava isku viholliseen) ja sotilaspisteitä eli rank points (10% tekemästäsi vahingosta). Yhden iskusi aiheuttama vahinko riippuu voimakkuudestasi (strenght) ja aseesi laadusta (Q1-Q7).

Yritykset ovat myös tärkeä pala pelaajien taloudessa, joten on tärkeää tietää siitä pari asiaa. Pelin alussa olet saanut käyttöösi 3 **Grain Farmia** ja pari muuta yritystä. Grain Farmit tuottaa ruoan valmistamiseen tarvittavia raaka-aineita. Jokainen Grain Farmi tuottaa työskentelyn yhteydessä 35 frw (= food raw material eli ruoan raaka-aine). Jokainen kerta kun työskentelet tehtaassa vie sinulta kuitenkin 10 energiapistettä ja joudut maksamaan veroa jokaisesta kerrasta. Näistä seikoista johtuen Grain Farmien tuotto jää hyvin pieneksi. **Fishery** on myös ruoan raaka-aineita valmistava tehdas, joka tuottaa 125 frw. Kun vertaamme sitä sinulla olevien 3 Grain Farmin tuotantoon, joka on yhteensä 105 frw, ja kun otamme vielä huomioon, että yhdessä Fisheryssä työskentelemisestä menettää kolme kertaa vähemmän energiapisteitä ja joutuu maksamaan kolme kertaa vähemmän veroja verrattuna 3 Grain Farmissa työskentelyyn, voimme todeta, että yksi Fishery on paljon hyödyllisempi kuin 3 Grain Farmia.

Erepubliikissa voit **myydä** ja **purkaa** tehtaitasi. Raaka-ainetehtaita ei voi kuitenkaan myydä, joten ainoa vaihtoehto on purkaa ne. Purkaessasi tehtaan saat puolet sen rakentamiseen vaadittavasta summasta takaisin. Grain Farmi maksaa 1500 FIM, joten purkaessasi yhden sellaiset saat 750 FIM itsellesi. Jos purat kaikki 3 Grain Farmiasi, saat yhteensä 2250 FIM itsellesi. Fishery taas maksaa 10 kulta, joka on nykyisellä vaihtosuhteella (1g=220FIM) noin 2200 FIM. Toisin sanoen purkamalla 3 Grain Farmia katat Fisheryn ostamiseen menevät kulut. Grain Farmien kokonaisarvo on yhteensä 4500 FIM, joka on nykyisillään noin 2300 FIM enemmän kuin yhden Fisheryn, vaikka nykyisen tilanteen takia sen luulisi olevan toisin päin.

Grain Farmien purkaminen ja Fisheryn ostaminen onkin hyvä ensimmäinen askel yritystoiminnassa.

Tällä hetkellä yritystoiminta ei ole kovinkaan kannattavaa. Raaka-aineiden tuottaminen on tällä hetkellä paras ala mihin halutessaan voi ryhtyä, kun sen sijaan huonotasoisten aseiden tuottaminen on hyvin epäkannattava ala.

Aloitusoppaasta (<http://www.erepublik.com/en/article/-valtio-tiedottaa-aloitusopas-uusille-pelaajille-p-ivitetty-24-8-2013--2309626/1/20>) löytyy hyvää tietoa taloudesta ja muustakin peliin liittyvistä asioista, joten suosittelemme lämpimästi siihen tutustumaan.

Huomenna esitystä ulos. Onko yllä olevaan vielä jotain lisättävää?