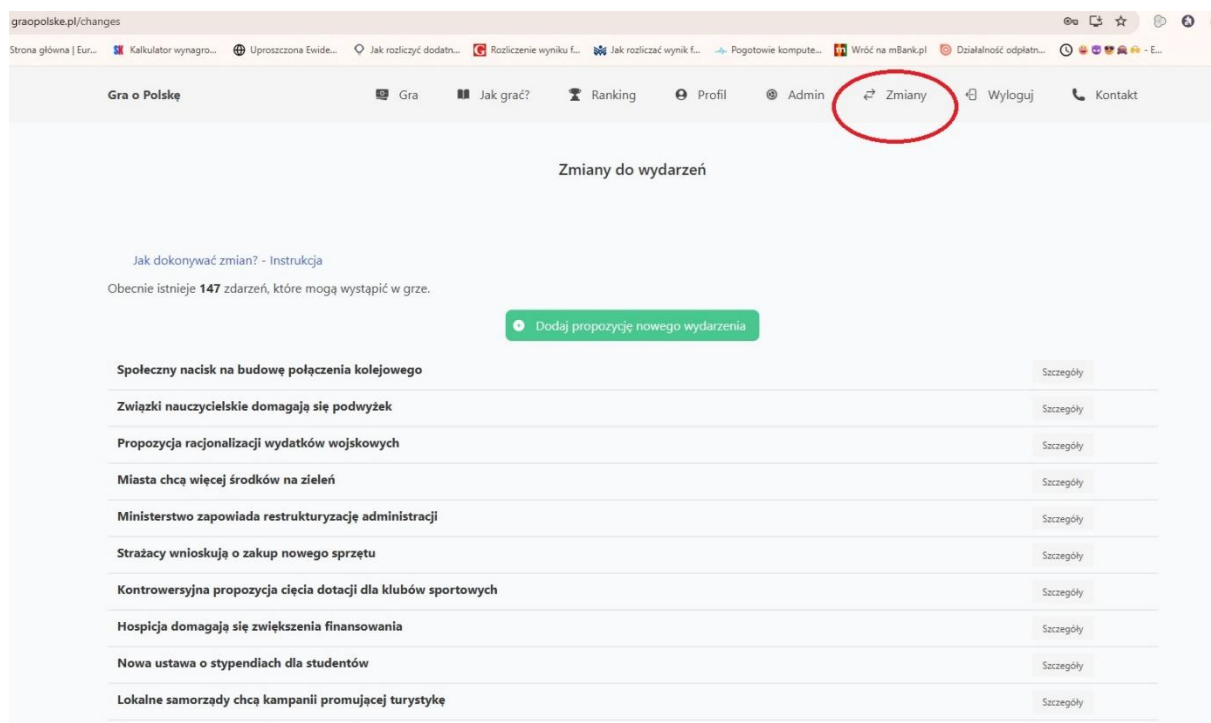


Instrukcja dodawania wydarzeń w Grze o Polskę

Na stronie gry, w górnym panelu znajduje się zakładka „ZMIANY” gdzie znajdują się wydarzenia w grze oraz gdzie dodawane i edytowane są wydarzenia. Zakładka ta jest dostępna i widoczna tylko dla testerów i adminów. Na liście wydarzeń można zobaczyć wszystkie aktywne wydarzenia, które mogą wystąpić w grach różnych użytkowników.



Na spodzie tej strony jest też formularz do zgłaszania zmian ogólnych - nie dotyczących się konkretnego wydarzenia, np. zmiana interfejsu, zgłaszanie błędów na stronie. Zgłaszanie pomysłów, błędów, itp. Poprzez ten formularz sprawi, że żaden pomysł nie zniknie i wszystkie trafią do adminów i programisty.

The screenshot shows the 'Ogólny pomysł na zmianę' (General idea for change) form. At the top, there is a toolbar with buttons for text formatting: Bold (B), Italic (I), Strikethrough (ABC), Left alignment, Center alignment, Right alignment, Justify alignment, Link, and Image. Below the toolbar is a large, empty text area for entering the proposal. At the bottom left of the form, there is a green button labeled 'Wyślij propozycję' (Send proposal).

Aby dodać nowe wydarzenie w Grze należy skorzystać z opcji „Dodaj propozycję nowego wydarzenia”.

Aby edytować wydarzenie, lub przejrzeć jego zawartość należy kliknąć w opcję „Szczegóły” obok nazwy wydarzenia.

Po wejściu w szczegóły danego wydarzenia lub przy tworzeniu nowego zobaczysz o nim informacje lub pola do wypełnienia.

WZORCOWYMI WYDARZENIAMI, NA KTÓRYCH MOŻNA SIĘ WZOROWAĆ (są to wyłącznie te, które wymagają podjęcia decyzji, a mogą być również inne rodzaje wydarzeń, o których mowa na końcu instrukcji) TWORZĄC NOWE SĄ:

- **Związki nauczycielskie w Krakowie domagają się podwyżek**
- **Mieszkańcy domagają się remontu drogi krajowej nr 44**

Pozostałe istniejące obecnie wydarzenia zostały dodane randomowo aby pokazać i przetestować mechanizm gry i zostaną usunięte po dodaniu nowych, albo zmienione.

Propozycja nowego tytułu

Wytłuszczonym tekstem na górze jest podany tytuł wydarzenia, który pojawia się w grze nad opisem. Tytuł powinien być krótki. Wydarzenia będą wyświetlane jako artykuły w „Internecie” na ekranie komputera w Grze, więc powinny przypominać tytuły artykułów. Tytuły nie powinny być bardzo „Techniczne”, czy ogólne, ale przypominać realne wydarzenia, np. Mieszkańcy Ośna Lubuskiego domagają się nowego połączenia kolejowego, albo Strajk nauczycieli w Zielonej Górze! Warto już w tytule dać nazwę miejscowości, bo w ogólnopolskich mediach również uwzględniono by to w tytule.

Pod nim pojawia się **częstotliwość**. Wartość ta odpowiada jak duża jest szansa wylosowania danego zdarzenia w Grze. Jest to liczba z zakresu od 1 do 100. Im wyższa liczba tym większa szansa na wylosowanie tego zdarzenia. To samo zdarzenie może wystąpić kilkakrotnie w ciągu jednej gry, a prawdopodobieństwo tego wzrasta jeśli jest mało wszystkich zdarzeń oraz jeśli częstotliwość danego zdarzenia jest wysoka. Zadbajcie aby wydarzenia o katastrofalnych skutkach nie pojawiały się zbyt często, ile razy może wylewać Odra, albo ile razy nauczyciele z jakiejś miejscowości mogą domagać się podwyżek. Aby zapobiec powtarzaniu w kółko tych samych wydarzeń dodajmy ich bardzo dużo i dajmy odpowiednie prawdopodobieństwo ich zajścia.

Poniżej widnieje **region występowania**. Jest to określenie w jakim województwie dane zdarzenie występuje, np. jeśli dotyczy miasta Warszawa, to będzie to w regionie Mazowieckie. Jeśli zdarzenie nie dotyczy konkretnego obszaru kraju (dotyczy całego kraju bądź budżetu) to pojawi się napis "cała Polska".

Pole **Opis** prezentuje treść jaką zobaczy gracz w momencie wystąpienia zdarzenia. Jest to informacja co się stało i powinna zawierać sugestie działań jakie należy podjąć.

Starajcie się, aby opisy były jak najbardziej żywe i nie ogólne, alby odzwierciedlały lokalne sytuacje i wywoływały emocje. Mogą być zabawne owszem, ale nie przesadzajmy z absurdem. Im bardziej szczegółowy opis wydarzenia, im dłuższy, tym lepsza symulacja, ale trzeba znaleźć granicę między ciekawym wydarzeniem, a rozprawką. Jedno zdanie opisu to za mało, 30 zdań to za dużo. W opisie warto uwzględnić ile kosztowałoby wprowadzenie sugerowanej zmiany, np. jeśli nauczyciele domagają się podwyżek to ile szacunkowo by to kosztowało, jeśli była powódź, to ile kosztować będzie usunięcie zniszczeń, jeśli budowa jakiegoś obiektu to jaki to koszt i niech ta kwota znajdzie odzwierciedlenie w dalszej części wydarzenia.

Ważną częścią opisu wydarzenia jest dodanie zdjęcia, które ma je obrazować. Można je dodać już na początku opisu, poprzez kliknięcie przycisku „Image” i załadowanie obrazka z dysku. Obrazki mogą pochodzić z Internetu, proszę tylko zadbać, aby były one na darmowej licencji (można korzystać chociażby ze strony <https://pl.freepik.com/>). Dla przykładu jeśli wydarzenie dotyczy strajku można dodać jakiś obrazek ze strajkującymi ludźmi. Dodanie grafiki sprawia, że Gra będzie atrakcyjniejsza wizualnie.

Starajmy się tak sformułować opis wydarzenia, aby nie pozostawiał on wątpliwości do jakiej kategorii budżetowej, go przydzielić, ale jednocześnie nie pisząc o tym wprost.

Pola **Pozytywny wynik** i **Negatywny wynik** zawierają opisy rezultatów w zależności od reakcji graczy, czyli tego, czy przeznaczyci na jakieś wydarzenie fundusze z budżetu czy też nie.

Wynik zdarzenia jest to wynik porównania budżetu oczekiwanego po wystąpieniu zdarzenia do tego, który gracze uchwalili na miesiąc następny. Np. jeśli w danym zdarzeniu gracze muszą dołożyć 200 tys. zł do kategorii "Kultura i ochrona dziedzictwa narodowego", a jego stan w momencie wystąpienia wydarzenia wynosił 300 000 zł, to gdy w następnym miesiącu będzie to 500 000 zł lub więcej to pojawi się pozytywny wynik (w wyniku rozliczenia zdarzenia zadowolenie społeczne wzrośnie), zaś jeśli będzie to poniżej 500 000 zł to pojawi się negatywny wynik (w wyniku rozliczenia zdarzenia zadowolenie społeczne spadnie).

Pozytywny wynik to informacja medialna o tym, że posłowie zdecydowali o wyłożeniu na dane wydarzenie funduszy. Może to więc być np. informacja, że nauczyciele kończą strajk, posłowie zdecydowali o podwyżkach.

Negatywny wynik to informacja medialna o tym, że posłowie nie zdecydowali o wsparciu danego wydarzenia. Czyli np. Nauczyciele zaostrzają strajk, niezadowolenie w oświacie rośnie. Posłowie zdecydowali nie przeznaczyć środków na podwyżki.

Do negatywnego i pozytywnego wyniku dodajmy tytuł, który będzie się wyświetlał w podglądzie wydarzeń na ekranie komputera, opis wydarzenia pozytywnego, np. że mieszkańcy się cieszą, lub negatywnego, że brak reakcji posłów powoduje duże niezadowolenie w środowisku, obrazek jak do opisu wydarzenia, oczywiście inny w zależności od wyniku. Wynik będzie wyświetlał się w kolejnym miesiącu jako informacja medialna.

Zmiany do oczekiwanego budżetu – zaznaczamy, jeśli w wyniku zdarzenia Gracze powinni podjąć decyzję o przeznaczeniu na coś pieniędzy lub mogą zmniejszyć budżet w jakiejś kategorii. Mogą też

pojawiać się zdarzenia neutralne dla budżetu jako szum informacyjny. Wszak nie każde wydarzenie w mediach wymaga zaraz reakcji postów i wydawania środków z budżetu.

Poniżej widnieje informacja **Oczekiwana zmiana budżetu** która odzwierciedla to jak powinni się zachować Gracze, aby osiągnąć pozytywny wynik. Czerwony znaczek z plusem oznacza, że w wyniku tego zdarzenia gracze będą musieli wpłacić podaną kwotę do budżetu, aby otrzymać pozytywny wynik zdarzenia (zwiększyć zadowolenie społeczne). Zielony znaczek z minusem oznacza kwotę o jaką gracze mogą zmniejszyć wskazany budżet, aby wciąż otrzymać pozytywny wynik zdarzenia. Jeśli zabiorą więcej niż wskazana kwota, to wówczas zdarzenie zostanie rozliczone negatywnie (zadowolenie społeczne spadnie).

Edycja tego pola następuje niżej zgodnie z dalszymi opisami.

Jakiej kategorii budżetowej dotyczy? – wybieramy z rozwijanej listy właściwą kategorię budżetową dla wydarzenia. Można się posłkować opisami kategorii budżetowych.

O ile zmienić budżet (w tys. zł) – to informacja o tym ile pieniędzy Gracze powinni wyłożyć na wydarzenie by osiągnąć pozytywny wynik, bądź o ile mogą zmniejszyć budżet w jakiejś kategorii, bo w wyniku wydarzenia pojawiły się oszczędności.

Czy zwiększamy budżet? - z rozwijanej listy wybieramy czy w wyniku wydarzenia Gracze muszą zwiększyć budżet w kategorii, czyli przeznaczyć pieniądze, czy mogą zmniejszyć budżet (oszczędności się pojawiły gdzieś), lub czy zdarzenie nie wymaga reakcji.

Pole **Zmiana rezerwy budżetowej** dotyczy wydarzeń, które są pozytywne i dzięki nim dostajemy dodatkowe środki do wykorzystania, np. Dotacje unijne oraz negatywne, czyli takie, które zabierają nam pieniądze i nic nie możemy z tym zrobić, np. zmniejszenie rezerw budżetowych w wyniku zmian prawa fiskalnego, czy konieczności zapewnienia środków na obsługę długu publicznego w przyszłości. Zielony znaczek z plusem oznacza, że gracze otrzymają pieniądze do rezerwy (będą mieć więcej pieniędzy do wydania). Czerwony znaczek z minusem oznacza, że rezerwa budżetowa zostanie zmniejszona (gracze będą mieć mniej pieniędzy do wydania).

Opis propozycji zmiany. Napisz krótko dlaczego chcesz zrobić taką zmianę. – Wydarzenia trafią do Gry po akceptacji adminów, więc krótko uzasadnijcie pomysł, albo zmianę istniejącego wydarzenia.

JEDYNYMI POLAMI, KTÓRE BĘDĄ WIDOCZNE DLA GRACZY SĄ POLA Z TYTUŁEM I OPISEM WYDARZENIA ORAZ WYNIKÓW POZYTYWNYCH I NEGATYWNYCH. CAŁA RESZTA WIDOCZNA JEST JEDYNIEM DLA TESTERÓW.

Jakie rodzaje wydarzeń można tworzyć?

1. Wydarzenia, które wymagają podjęcia decyzji, t.j. przeznaczenia na nie środków z budżetu, lub nie, np. wnioski o remont drogi, protesty w sprawie podwyżek
2. Wydarzenia, które dodają środki do rezerwy budżetowej, ale z ich wskazaniem, np. dotacje unijne, ale z przeznaczeniem na rolnictwo, lub kulturę. Gracze dostają środki do rezerwy budżetowej, ale muszą je przypisać do określonej kategorii by nie doszło do negatywnej reakcji
3. Wydarzenia, które umożliwiają nam zmniejszenie środków w określonych kategoriach budżetowych, bez wpływu na zadowolenie społeczne, np. zmniejszenie środków na przetwórstwo przemysłowe, ze względu na niewykorzystywanie dotacji przez przemysł. Środki można wykorzystać w innych dziedzinach. Gracze mogą, nie muszą, zmniejszyć środki w określonej kategorii i zwiększyć sobie rezerwę.
4. Wydarzenia jednoznacznie pozytywne – zwiększają nam rezerwę budżetową bez konieczności ich natychmiastowej alokacji w którejś z kategorii budżetowych, np. wszelkie dotacje zza granicy bez wskazania celu.
5. Wydarzenia jednoznacznie negatywne, które zmniejszają nam rezerwę budżetową i nic nie możemy z tym zrobić. Np. konieczność zarezerwowania środków z rezerwy na pokrycie przyszłego długu publicznego, lub zmniejszenia rezerw budżetowych w wyniku zmiany zasad polityki fiskalnej (np. UE zmienia zasady wyliczania wydatków budżetowych).

Informacje dodatkowe:

Zdarzenia następujące w grze modyfikują wartości oczekiwane, a więc nie te zarządzane przez graczy. Zatem może się zdarzyć tak, że mimo iż przy zdarzeniu, które wymagało od nich wpłacenia 200 000 zł na kategorię "Transport i łączność", gdy wpłacili oni taką kwotę na budżet tej kategorii to i tak zdarzenie zostanie rozliczone negatywnie, gdyż poprzednio ich budżet oczekiwany tej kategorii był wyższy niż rzeczywisty, a wpłacona kwota nie wypełniła tej luki.

Wpływ na wielkość zmian zadowolenia społecznego mają nie tylko zdarzenia, które wystąpiły ostatnio ale też to w jaki sposób prowadzony jest budżet każdej kategorii. Całość jest bardziej złożona, bo obsługuje ją przyrostowy algorytm satysfakcji wagowej ale nie chcę tutaj robić wykładu matematycznego ale zaznaczyć, że mimo identycznych reakcji na to samo zdarzenie to czynniki zewnętrzne wciąż mogą powodować zmiany satysfakcji społecznej.