

SKOK Żenady – instrukcja

spisana przez Prezerwatywa Tradycję Radzieckiego

Spis treści

Wstęp	2
Podstawowe pojęcia	2
Gospodarka osobista	2
System pieniężny	2
Zdobywanie jarug pracy	2
Przemieszczanie się	4
Przedmioty	5
Przedmioty i ich przekazywanie	5
Transport przedmiotów.....	5
Przemysł	6
Wydobycie surowców	6
Przetwórstwo	6
Budowa.....	7
Dodatki specjalne	7
Drukarnia	7
Buduarłaty	7
Pokój 69C.....	8

Wstęp

Podstawowe pojęcia

1. SKOK Żenady, czyli (według jednego z wielu rozwinięć tego skrótu) System Kolektywnej Organizacji Komunistów im. tow. Żenady jest jednym z kilku wandejskich systemów informatycznych – i odpowiada za komunikację oraz za system gospodarczy (i kilka innych rodzajów aktywności).
2. SKOK Żenady ma budowę modułową – składa się z wielu elementów, z których można korzystać niezależnie, albo wręcz – nie korzystać wcale.
3. W niniejszym poradniku skupimy się na tej części modułów, które łącznie określa się jako „część gospodarczą”. Granica między nimi może być jednak dość płynna – dowodem jest chociażby „pozagospodarczy” moduł Służby Bezpieczeństwa, który pełniąc wiele funkcji informacyjnych i pomocniczych zawiera również element generujący jarugi pracy, wiążące się z gospodarką.

Gospodarka osobista

System pieniężny

1. Walutą Mandragoratu Wandystanu jest **engels**. Generalnie dzieli się on na 100 kimów – jednak w systemie SKOK Żenady kimy nie są wykorzystywane i nie musimy się nimi przejmować.
2. Za zarządzanie drukiem i obrotem pieniądza w systemie odpowiada Kasa Ludowa. W jej ramach wyznaczani są Kasjerzy, którzy mają możliwość podejmowania decyzji o dodruku.

Protip: Kasa Ludowa została nazwana na cześć towarzysza Ludowa, znanego rewolucyjnego ekonomisty. W przeciwieństwie do inflacyjnych systemów burżuazyjnych, w SKOKu Żenady nie występuje automatyczny dodruk pieniądza.

3. Pieniądz w systemie występuje w dwóch postaciach:
 - a. **banknoty**, które mają postać typowych dla systemu SKOK przedmiotów. Każdy banknot ma swój nominał i indywidualny numer.
 - b. na **kartach prepaid** WanderCard, które każdy może sobie wyrobić w Kasie Ludowej (przycisk Dodaj kartę).
4. Karty prepaid można doładowywać wykorzystując posiadane banknoty. Możliwe jest też dokonywanie bezpośrednich przelewów między dwoma kartami. Karty są wydawane na okaziciela, można je swobodnie przekazywać między sobą. Nie ma ograniczeń ilości posiadanych kart.
5. Pieniądze nie pojawią się znikąd i nie przyrastają same z siebie. Aby uzyskać pieniądz, musisz go od kogoś otrzymać. Pogadaj z innymi obywatelami – może wspomogą cię bezzwrotną pożyczką, może Władza Ludowa nagrodzi Cię za jakieś działanie, albo któraś kooperatywa zapłaci za przekazywanie jarug pracy. Działaj!

Protip: Centrala Przemysłu Naftowego płaci 1 engelsa za każdą jarugę pracy przekazane do jej kooperatywy. Przed przekazaniem środków upewnij się, że masz kartę prepaid, a po przekazaniu przypomnij się zarządcy CPN.

Zdobywanie jarug pracy

1. Jaruga, będąca niegdyś uniwersalnym określeniem ilości jakiegoś towaru czy surowca, dziś stosowana jest niemal wyłącznie do określenia ilości pracy. Najbliższym realowym odpowiednikiem jest chyba osobodzień albo roboczogodzina.

2. Jarugi pracy, tradycyjnie dla systemów gospodarczych Wandystanu, można gromadzić, można też je przekazywać (z własnej inicjatywy, albo np. za wynagrodzenie).
3. Ilość jarug pracy, które pozyskujesz jest determinowana przez tzw. Współczynnik CHUJ, czyli Codziennej Historii Urobku Jarug. Odpowiada on twojej wydajności – im większy współczynnik, tym więcej jarug możesz pozyskać w krótszym czasie. Na wartość współczynnika składają się:
 - a. **Wartość bazowa**, ustalana na sztywno w systemie dla wszystkich;
 - b. **Bonus za zamieszkiwaną lokację** – każdy budynek w mieście w którym mieszkasz daje bonus dla wszystkich mieszkańców tego miasta;
 - c. **Bonus za budynek mieszkaniowy** – jeżeli masz szczęście mieszkać w lepszym budynku niż zwykły hotel robotniczy, takim jak blok z wielkiej płyty czy też dacha, wówczas otrzymujesz dodatkowy bonus za komfort;
 - d. **Bonus za posiadane przedmioty** – różne przedmioty w systemie dają Ci bonusy do wydajności. Masz parę orderów, biblioteczkę dzieł rewolucyjnych klasyków czy też jeździsz do pracy czołgiem? Każdy z tych przedmiotów może podnosić twój współczynnik CHUJ;
4. Istnieją trzy podstawowe i dwa dodatkowe sposoby pozyskiwania jarug pracy. Podstawowe obsługujesz za pośrednictwem Centrum Pracy imienia Aborcjusza Struszyńskiego (na stronie po zalogowaniu, pod przyciskiem oznaczonym gwiazdką i ilością obecnie posiadanych jarug. Wejść można również klikając na ilość jarug widoczną na pasku u góry strony).
 - a. **Przydział dzienny jarug** – najmniej opłacalny, ale najprostszy sposób uzyskania jarug. Co 24 godziny każdy obywatel może odebrać, zwykłym, prostym kliknięciem, przydział w wysokości zaledwie 1/10 współczynnika CHUJ.
 - b. **Przydział przodownika pracy** – w wysokości ½ współczynnika CHUJ, można go odebrać po złożeniu raportu z pracy pozasystemowej. Raport musi mieć co najmniej 250 znaków długości i może dotyczyć wszystkich prac podjętych i zrealizowanych. Raporty nie są zatwierdzane, ale wandnym jest szczerze wypełnianie raportu wtedy, kiedy się należy – warto pamiętać, że wszystkie raporty są publicznie dostępne.
 - c. **Przydział esbecki** – jeżeli oprócz ciężkiej pracy zachowujesz ideologiczną czujność – to tym lepiej! W Centrum Pracy znajduje się esbecka skrzynka, do której możesz wrzucić donos na dowolnego użytkownika SKOK, ale także na grupę osób czy zjawisko. Donos musi mieć co najmniej 305 znaków długości i zapewni Ci jarugi w wysokości ½ współczynnika CHUJ. Donosy, składane pod wybranym przez Ciebie bądź wygenerowanym automatycznie pseudonimem wiążą się jednak z ryzykiem – patrz poniżej.
5. Jednym ze sposobów uzyskania dodatkowych jarug jest przeprowadzenie śledztwa. Śledztwo (dostępne przez zakładkę Służba Bezpieczeństwa,) można przeprowadzić raz na dobę. W trakcie śledztwa należy wybrać pseudonim donosiciela, a następnie wskazać osobę, która – jak sądzimy – kryje się za danym pseudo. Próba zdemaskowania donosiciela zużywa 20 jarug pracy, ale jeżeli się nam uda, wówczas otrzymamy 1/5 jarug aktualnie posiadanych przez donosiciela (który je straci) oraz dodatkowy bonus 10 jarug.

Protip: Generalnie powodzenie śledztwa polega na twojej zdolności do połączenia stylu w którym jest napisany, pseudonimu (jeżeli oczywiście nie jest generowany automatycznie) oraz informacji umieszczonych w donosie w celu jego zdemaskowania.

6. Ostatnim, najmniej standardowym źródłem jarug jest żywność. Różnego rodzaju racje żywnościowe – od pożywnej siekanki w sosie wieloskładnikowym, przez batony energetyczne, aż po gnomi kumys – zwiększają jednorazowo ilość posiadanych jarug przy skonsumowaniu. Ta specjalna żywność jest wydawana mieszkańcom w szczególnych przypadkach (np. przy realizacji planu) przez Centralny Komitet Planowania.

Protip: Historycznie istniało jeszcze jedno źródło jarug – palarnia, w której z posiadanych banknotów można było zrobić skręta i odpalić, ciesząc się przyrostem jarug przy jednoczesnym odpływie engelsów. Przy przerabianiu systemu pieniężnego system palarni został jednak w pewnym momencie wyłączony.

Przemieszczanie się

1. Niemal wszystkie działania w SKOKu odbywają się w kontekście przestrzennym. Każdy użytkownik SKOKu znajduje się na jakiejś lokacji. Będzie musiał się też przemieszczać, aby korzystać z budynków i opcji dostępnych w innych lokacjach.

Protip: Lokacje w SKOK to przede wszystkim miasta i wsie, choć trafiają się i inne, mniej typowe lokacje – dzielnice pod GWS, poligon atomowy na Anhalcie, Prezerwat Tradycji w Zongyi.

2. Twoja aktualna lokacja zawsze wyświetla się (po zalogowaniu) u góry strony, koło nazwy użytkownika. Po kliknięciu na to pole od razu przeniesiesz się do strony podróży.
3. Podstawowym sposobem przemieszczania się, dostępnym dla każdego użytkownika, jest podróż osobista, w trakcie której zużywane są jarugi pracy. Jest to odpowiednik podróżowania pieszo, rowerem, autostopem czy komunikacją zbiorową – takie podróże są zazwyczaj męczące.
4. Drugim, bardziej zaawansowanym sposobem podróżowania jest podróżowanie w posiadany pojazd. Wówczas zużywasz paliwo zamiast jarug. Podróżując pojazdem zyskujesz większy udźwig, w związku z czym możesz transportować większą ilość przedmiotów i towarów.
5. Aby przemieszczać się pojazdem należy do niego „wsiąść”. Robi się to w SMEGMie, na podstronie danego pojazdu - przycisk „weź przedmiot” powoduje wejście do pojazdu. Analogicznie przycisk „upuść przedmiot” powoduje wyjście z pojazdu.

Protip: Przy wysiadaniu automatycznie „upuszczasz” wszystkie załadowane towary.

6. Pojazdy podczas podróży spalają benzynę. Każdy pojazd ma określoną pojemność baku (wyrażaną w żiwkowach). Paliwo możesz zatankować na stacjach Centrali Przemysłu Naftowego (CPN), znajdujących się w stolicy każdego regionu. Aby zatankować, wejdź na budynek stacji, wybierz przycisk „Tankowanie” i tam wybierz jaką ilość benzyny chcesz zatankować do swojego pojazdu. Pamiętaj, że za stacje, jako obsługiwane automatycznie, przyjmują engelsy jedynie z kart płatniczych WanderCard.

Protip: Jeżeli zdarzy Ci się, że zabraknie Ci paliwa będąc w lokacji bez stacji – nie rozpaczaj. Przejdź piechotą do najbliższej stacji i skorzystaj z możliwości zatankowania benzyny do kanistra. Kanister, który pojawi Ci się w wyposażeniu możesz następnie wykorzystać do zatankowania pojazdu (przycisk „Zatankuj aktualnie prowadzony pojazd” na stronie przedmiotu). Najlepiej wozić ze sobą parę kanistrów na zapas.

7. Zużycie jarug pracy bądź paliwa podczas podróży zależy od kilku czynników – przede wszystkim odległości i jakości dróg łączących dwie lokacje, między którymi się przemieszczasz. Im więcej rzutów beretem dzieli Cię od celu, tym więcej będzie Cię kosztować dotarcie tam. Z kolei im lepsze drogi – tym mniej jarug lub paliwa zużyjesz. Ponadto pojazdy mają różny poziom zużycia paliwa – wiadomo, że czołg zużyje go więcej niż osobówka.

Protip: Podróżując dalej musisz przemieścić się między wszystkimi lokacjami pośrednimi. Nie zawsze jednak drogi będą tak, jak by się zdawało, że będzie najlogiczniej. Zaplanuj wcześniej swoją podróż, korzystając z mapy połączeń – tak, abyś nie utknął w „ślepych zaułku”.

Przedmioty

Przedmioty i ich przekazywanie

1. Przedmiotem w ramach systemu SKOK (a dokładniej – w ramach modułu SMEGMA, odpowiadającego za zarządzanie przedmiotami) może być właściwie wszystko: od pojedynczych banknotów i kart płatniczych, przez książki, odznaczenia, dzieła sztuki, jedzenie, pojazdy, towary i produkty aż po wielkie maszyny przemysłowe.
2. Każdy przedmiot stworzony w SKOKu ma swój licznik stanu wyrażony w procentach. Przenoszenie i wykorzystywanie przedmiotu (podnoszenie, odkładanie, przekazywanie) sprawia, że przedmiot się trochę zużywa. Gdy stan przedmiotu spadnie do zera, wówczas zniknie on z systemu.
3. Posiadane przedmioty przeglądasz w module SMEGMA (zielona ikona w menu po prawej stronie), po wejściu widzisz wszystkie posiadane przedmioty z podziałem na ich lokalizację, możesz także przełączać między poszczególnymi kategoriami posiadanych przedmiotów.
4. Po wybraniu konkretnego przedmiotu można go podnieść albo odłożyć. Podniesienie przedmiotu jest możliwe tylko wtedy, kiedy znajdujemy się w tej samej lokacji co dany przedmiot.
5. Po podniesieniu przedmiotu jego waga dolicza się do twojego obciążenia. Możesz nieść przy sobie co najwyżej jeden kalisz w przedmiotach i towarach – system nie pozwoli na podniesienie przedmiotu cięższego niż twój maksymalny udźwig. W przypadku podróży pojazdem, udźwig zwiększa się odpowiednio do udźwigu pojazdu.

Protip: Wsiadając z pojazdu jednocześnie automatycznie „wyładowujesz” wszystkie posiadane przedmioty, z wyłączeniem pieniędzy i kart płatniczych. Po wysiądnięciu sprawdź, czy nie zostawiłeś przy okazji czegoś, co chcesz mieć ze sobą.

Transport przedmiotów

1. Transport przedmiotów w SKOKu może być realizowany dwojako – albo osobiście, gdy bierzesz (na plecy, bądź ładujesz do pojazdu) i przemieszczasz się z przedmiotem, albo za pośrednictwem SOSO (Systemu Obsługi Spedycji Ogólnej), korzystającego z wandejskiej sieci kolejowej.
2. Transport z użyciem pojazdu, po załadunku (podniesieniu) przedmiotów jest analogiczny do zwykłego przemieszczania się – po dotarciu do celu należy po prostu przekazać załadowane przedmioty osobie lub kooperatywie o którą nam chodzi.
3. Wysyłka przedmiotów z użyciem SOSO może być zlecona z dowolnego miejsca – nie musisz być ani w miejscu z którego są wysyłane przedmioty, ani tam gdzie mają dotrzeć. Aby zrealizować wysyłkę musisz mieć jednak zabezpieczone na ten cel środki finansowe na karcie WanderCard. Jeżeli wysyłkę realizujesz w imieniu jednej z kooperatyw, upewnij się że karta jest w jej posiadaniu.
4. Po wejściu w moduł wybierz, czy przesyłasz swoje przedmioty, czy przedmioty należące do kooperatywy, której jesteś członkiem.
5. Następnie, na mapie wybierz miasto (połączone magistralą kolejową), z którego mają zostać wysłane przedmioty. Miasta w których kooperatywa ma przedmioty są oznaczone ikoną koszyka,

- którą należy kliknąć. Na kolejnej mapie, która się wyświetli wybierz miejsce, gdzie przedmioty mają dotrzeć (można wybrać miasto będące częścią tej samej magistrali).
- Po wybraniu miejsca początkowego i docelowego należy wskazać osobę bądź kooperatywę, która będzie adresem przesyłki. Na kolejnym ekranie następuje wybór przedmiotów do przesyłki – dokonuje się go przeciągając poszczególne przedmioty na prawą stronę. Po zakończeniu dodawania przedmiotów kliknij przycisk i przejdź do listu przewozowego.
 - Na ekranie listu przewozowego możesz zweryfikować przesyłkę, ewentualnie usuwając niepotrzebne pozycje. Na tym ekranie również wybierzesz kartę, z której będzie pobrany koszt przesyłki. Po upewnieniu się, że to o to Ci chodziło – zatwierdź wysyłkę podpisując listę przewozową.

Protip: Transport w warunkach systemowych jest natychmiastowy. Fajnie, prawda?

Przemysł

Wydobycie surowców

- Wydobycie wymaga dostępu do budynku wydobywczego (np. kopalni). Aby skorzystać z budynku musisz być członkiem kooperatywy, której jest on własnością oraz być w lokacji, w której się on znajduje.

Protip: wszystkie czynności w budynkach wydobywczych są realizowane z jarug kooperatywy. Niewandne jest żerowanie - korzystając z jej potencjału przekaz kooperatywie część ze swoich jarug (kooperatywa > dział produkcji)

- Na stronie budynku wydobywczego wybierz zakładkę "Wydobycie". Po wejściu w nią, w okienko formularza wpisujesz ile jarug danego surowca chciałbyś wydobyć. Pamiętaj, że niezależnie ile wpiszesz, zawsze wydobędziesz trochę mniej, choć jarugi pracy zostaną pobrane za wpisaną ilość. Symbolizuje to naturalne straty przy produkcji, czynnik losowy.

Protip: Przy potwierdzeniu wydobycia otrzymasz przybliżoną informację ile kaliszy czystego urobku należy się spodziewać, oraz ile jarug zużyjesz przy wydobyciu.

- Po wydobyciu materiałów, należy je zapakować na palety do dalszego wykorzystania. Aby to zrobić, należy udać się do magazynu (zakładka magazyn na stronie budynku wydobycia). W okienko formularza wpisujesz ilość jarug urobku, które chciałbyś zapaletować. Paletowanie tak jak wydobycie zużywa jarugi pracy. Przy paletowaniu nie występują straty.

Protip: Zapaletowane materiały pojawiają się na stanie kooperatywy, jako typowe skokowe przedmioty - palety danego materiału. W tej formie można je transportować (osobiście bądź z wykorzystaniem SOSO).

Przetwórstwo

- Analogicznie do wydobycia, do przetworzenia surowców w celu uzyskania produktu końcowego lub półproduktu należy uzyskać dostęp do budynku produkcyjnego - należeć do kooperatywy posiadającej budynek oraz być w tej samej lokacji.

2. Po wejściu do budynku przetwórczego, wybierz zakładkę "Produkcja". W okienka formularza wpisujesz ilość palet materiałów, które chcesz przetworzyć. Dla ułatwienia poniżej formularza widnieje ilość dostępnych palet materiałów wykorzystywanych przez dany budynek.

Protip: Pamiętaj, że aby palety materiałów były dostępne do przetwarzania muszą być one w tej samej lokacji, co budynek, oraz muszą być własnością kooperatywy.

3. Po przetworzeniu nowy produkt lub półprodukt jest już automatycznie spaletowany i nie wymaga dalszej obróbki - jest gotowy do wykorzystania.

Budowa

1. Budynki w SKOK są dobrami wspólnymi - dlatego mogą być własnością wyłącznie kooperatyw, a nie prywatną. Dotyczy to zarówno budynków wydobywczych (kopalnie, ujęcia wody), przetwórczych (fabryki, rafinerie), jak i mieszkalnych (bloki, dacje) i innych. Dlatego też kooperatywa odpowiada również za ich budowę.
2. Aby zainicjować budowę, musisz być członkiem kooperatywy, która będzie właścicielem budynku. Nie musisz natomiast znajdować się w lokalizacji, w której będzie realizowana budowa.
3. W pierwszej kolejności należy złożyć wniosek o pozwolenie na budowę. Na stronie kooperatywy (zakładka "Dział produkcji") wybierasz link "Złóż wniosek o pozwolenie na budowę". W formularzu wpisujesz nazwę budynku, wybierasz lokalizację (miasto) oraz rodzaj wznoszonego budynku. Wniosek powinien być uzupełniony o uzasadnienie zapotrzebowania na ten budynek.
4. Po złożeniu wniosku, pałeczka przechodzi na buduar danego regionu, którego zadaniem jest rozpatrzenie i zaakceptowanie bądź odrzucenie wniosku. O odpowiedzi Buduara zostaniesz poinformowany w drodze powiadomienia systemowego.

Protip: Budowle powinny pasować do warunków i charakteru miejscowości. Niektóre absurdalne system zatrzyma sam (np. stocznia w środku kontynentu), inne – buduar (kopalnia w ośrodku rolniczym). Narracja to nie tylko dobre imię dla wandejskiego chłopca.

5. Jeżeli twój wniosek został zaakceptowany, możesz przystąpić do samej budowy.

Dodatki specjalne

Drukarnia

1. Drukarnia Samoobsługowa w Engels III jest stosunkowo starym sposobem na dodawanie nowych przedmiotów do systemu – w tym wypadku chodzi o książki (a także wszelkie broszury, druki ulotne i inne).
2. Aby z niej skorzystać należy udać się do Engels III – tam, na stronie miasta, pod podstawowymi informacjami znajdziecie link „Drukarnia Samoobsługowa Obozu Engels III. Po wybraniu linka traficie do formularza drukowania. Wypełnijcie formularz podając tytuł, nakład, okładkę, treść oraz dane bibliograficzne książki.
3. Za wydrukowanie każdej książki pobierane jest 25 jarug. W zamian książki dodają jarugi do współczynnika CHUJ.

Buduariaty

1. Jeżeli jesteś ustanowionym systemowo buduarzem jakiegoś regionu, do twoich obowiązków należy rozpatrywanie wniosków o pozwolenie wzniesienia budynku na terenie twojego regionu.

2. Wnioski będą pojawiały się na stronie głównej po zalogowaniu. Jeżeli czekają na Ciebie jakieś wnioski, pojawi się żółte pole z „ptaszkiem” i liczbą oczekujących wniosków.
3. Po wybraniu w/w pola, przejdziesz do strony Buduariatów Ludowych, gdzie masz podgląd na złożone do Ciebie wnioski, ze wszystkimi danymi. Poniżej widoczne są także wcześniejsze, historyczne wnioski i aktualna lista buduarów.
4. Po przanalizowaniu wniosków pod kątem słuszności możesz je zatwierdzić (zielony przycisk pod wnioskiem) bądź odrzucić (czerwony przycisk). Składający wniosek otrzyma stosowne powiadomienie w systemie, ale jak chcesz, możesz go dodatkowo poinformować osobiście.

Protip: Jako buduar jesteś odpowiedzialny przed społeczeństwem. Nie wydawaj zezwolenia na każdy budynek – w szczególności zwróć uwagę, czy budynek ten na pewno będzie przydatny. Rozdrabnianie budowlane i powielanie już istniejących ścieżek produkcyjnych nie przysłuży się ludowej gospodarce.

Pokój 69C

1. Wybrane osoby z kierownictwa Partii, w szczególności ze skrzydła systemowo-gospodarczego, dysponują prawem wejścia do pokoju 69C. Jest to nic innego, tylko panel administratorski, pozwalający (z uwagi na pewne braki w części gospodarczej systemu) dodawanie przedmiotów „z powietrza”.
2. Jeżeli jesteś uprawniony do skorzystania z Pokoju 69C, wybierz funkcję „Dodawator SMEGMY”, po czym wypełnij formularz. Pamiętaj o tym, że część pól (zgodnie z opisem) dotyczy tylko niektórych typów przedmiotów, więc np. tworząc dzieło sztuki pozostaw puste pola dotyczące cech pojazdów (udźwig/pojemność baku/spalanie).

Protip: W polu grafika wstawiasz link do grafiki (bez „http://”). Zalecane jest korzystanie z serwera wandejskiego, w szczególności z serwisu FTP pub.wandystan.eu (dane dostępne można uzyskać od zaufanych wandejczyków).

3. Po wypełnieniu wszystkich pożądaných pól kliknij przycisk „Dodaj przedmiot”. Jeżeli wszystko zadziałało prawidłowo, to znajdziesz go w magazynie kooperatywy Skarb Państwa.