

## **Dlaczego Przepad ?**

*Przyczynek do założeń systemu gospodarczego Księstwa Sarmacji.*

### [Kedar via Margończyk](#)

W Księstwie Sarmacji system gospodarczy zawsze był chlubą i wielkim osiągnięciem mikronacyjnym. Zawsze mieliśmy w swym gronie świetnych koderów, którzy potrafili wdrożyć do systemu informatycznego to co inni grupowo wymyślali. Niestety grupowe projektowanie ad hoc jakichkolwiek systemów informatycznych w większości przypadków nie przynosi pozytywnych rezultatów.

W dotychczasowej naszej historii mieliśmy kilka systemów gospodarczych i nie mniej Przepadów. Zaczniemy od prehistorycznego Syriusza 1.0, nie znałem go bo już nie działał gdy przyszedłem do Sarmacji w 2006 r. Z wypowiedzi ludzi co go wtedy używali zapamiętałem takie sformułowania:

- fajny, bo prosty,
- mało klikania,
- wszyscy dużo zarabiali,
- wszyscy duży produkowali i dużo sprzedawali,
- szkoda, że to wszystko już tak nie działa.

Z tego co zrozumiałem spadł popyt na jakiegokolwiek dobra, wszyscy już wszystko mieli. Te sformułowania warto zapamiętać bo powtarza się to jak mantra w kolejnych odsłonach Syriusza.

Nim jednak nastąpił koniec Syriusza 1.0 wpierw był prePrzepad. Zapytacie skąd Przepad skoro nie było jeszcze systemu gospodarczego ? Ano właśnie ten start systemu od zera odpowiada po prostu funkcji Przepadu.

Wracając do historii odpowiedzią na niedomagania Syriusza 1.0 była wersja 2.0, jeszcze wtedy nikt nie wpadł na pomysł Przepadu ale już próbowano równoważyć wielką nadpodaż dóbr z brakiem popytu na nie. Rozbudowano drzewa produkcyjne, stworzono nowe dobra, zastosowano mechanizmy pozasystemowe jak zamówienia publiczne. Wszystkie te rozwiązania mające na celu rozruszania wirtualnej gospodarki przynosiły krótkotrwałe efekty. Wprowadzono także podatki zmniejszające pulę libertów tezauryzowanych przez mieszkańców.

Dalej to jednak nie poprawiało sytuacji v-gospodarki, fiskalizm był połowiczny (nie pozwolono opodatkować nieruchomości), opodatkowano tylko obrót pieniężny. Ten przedziwny wirtualny podatek jest na tyle skuteczny, że pozostał do dziś. Syriusz 2.0 umarł śmiercią naturalną, znowu nikt nic nie kupował bo wszyscy wszystko mieli. Przestał praktycznie funkcjonować przez nieużytkowanie. Próbowano go zastąpić systemem SUWEREN z nowymi nieznanymi w Syriuszu funkcjonalnościami jak np. produkcja czy transport w czasie. Tutaj mamy po raz pierwszy mamy do czynienia z klasycznym Przepadem, jeszcze tak nie nazwanym. Suweren także startował od zera i nie przewidywał migracji majątku z Syriusza do niego. Nawet posługiwał się inną nazwą waluty by nikomu nie przyszło na myśl transferować libertów do niego. Jednak po pierwszych sukcesach Suweren szybko kończy żywot zaniedbany przez swego twórcę.

Po bodajże kilkunastu miesiącach przerwy w 2010 r. dochodzi do uruchomienia Syriusza 3.0 kontynuatora poprzednich swych wersji. System ten miał świetnie działającą mapę

transportową, funkcje transportu, zużycia energii, paliwa. Wreszcie autor Syriusza 3.0 godzi się na wdrożenie funkcji zużycia budynków, środków transportu wg przygotowanych tabel „amortyzacji”. Równolegle w Sejmie przedstawiono plan redukcji v-majątków mieszkańców Księstwa do zera. Projekt ten upada, nie znajdując politycznego poparcia.

Syriusz 3.0 był pierwszym w naszej v-historii systemem, który miał w założeniach swych mechanizmy umożliwiające jego bilansowanie. Przypomnę było to:

- zużywanie energii w budynkach,
- zużywanie paliwa w środkach transportu,
- zużywanie się budynków i środków transportu,
- podatek od przelewów bankowych.

Wreszcie oprócz zarabiania libertów przez mieszkańców musieli je także wydawać by utrzymać swój stan posiadania.

Księstwo Sarmacji w tym okresie dopada stagnacja i marazm. Nie pomagają spory polityczne, sport prawie zamiera, ledwie funkcjonuje SLP. Autor nn. artykułu wraz z Księciem postanawia wszystko zburzyć i postawić Sarmatów przed faktami dokonanyymi. Dokonujemy zamachu stanu i przeprowadzamy **Przepad** (nazwany tak przez JO diuka Skarbnikowa) czyli redukcję majątków mieszkańców do zera. Pozostają tylko majątek państwowy, samorządowy i zabytki. Niestety większość Sarmatów nie zgadza się na tak siłowo przeprowadzone reformy i po elekcji nowego Księcia Przepad formalnie zostaje cofnięty. Czy jednak do końca? Stworzono co prawda mechanizmy prawne oparte na wnioskowaniu mieszkańców o przywrócenie majątków (na czym głównie skorzystali „cwaniacy”) ale chyba większość startowała w nowym systemie gospodarczym zwanym Złota Wolność od przysłowiowego zera.

Osobiście widziałem tylko początek rozwoju Złotej Wolności opartej na całkowicie innej filozofii funkcjonowania niż Syriusz. Z tego co przedstawiał wtedy Autor tego systemu gigantyczny przychód pieniądza miał być równoważony ubytkiem tychże pieniędzy poprzez hazard mieszkańców. Jak to się skończyło wiecie lepiej ode mnie. Kolaps nastąpił poprzez decyzję personalną, wycofującą ten system gospodarczy z użycia jak i przez hiperinflację uniemożliwiającą normalne funkcjonowanie s.g.

Dzisiaj toczymy spory przy powstawaniu kolejnego systemu gospodarczego zwanego DSG czy potrzebny jest Przepad czy też nie? Nim przejdę do odpowiedzi na to pytanie pozwolę sobie w miarę przedstawić moją koncepcję v-gospodarki w mikronacji. Mikronacje tym różnią się od przeglądarkowych gier ekonomicznych, że jest dość dużo elementów pozasystemowych wpływających bezpośrednio lub pośrednio na s.g. Takimi elementami w Księstwie Sarmacji są:

- płace urzędników – kształtowane dowolnie i nie powiązane swą wysokością z dochodami osiąganymi w s.g.
- różnego rodzaju tantiemy za publikacje artów, grafik itp.,
- dochód z „pracy społecznej” - będący płaceniem za logowanie,
- dotacje dla samorządów i inicjatyw.

Takie wprowadzanie pieniędzy do systemu gospodarczego miało być równoważone wpływami do budżetu Księstwa przez różne opłaty i podatki za rejestrowanie instytucji i obrót środkami pieniężnymi. Niestety nikt nie kontroluje tego bilansu wydatków i przychodów budżetowych i nie wyciąga wniosków. Deficyt jest kompensowany przez ciągły

dodruk libertów a konsekwencją jest inflacja a raczej hiperinflacja. Nieszczęście tej sytuacji pogłębia fakt podziału dochodów Księstwa na bezwydatkowy dochód Korony i wydatkowy dochód Rządu. Żaden minister finansów w tej sytuacji nie jest w stanie wypracować zbilansowanego budżetu.

Mając taki zaprojektowany garb deficytu budżetowego kolejny raz tworzy się system gospodarczy z całkiem nowymi założeniami. Nie wiem czy twórcy DSG zdają sobie sprawę z tego, że gra ekonomiczna musi spełnić parę warunków by była strawna i grywalna.

1. System gospodarczy (s.g.) musi dać satysfakcję uczestnikom (graczom) czy to poprzez satysfakcję posiadania, pozycji w rankingach czy innych ale przynoszących im zadowolenie. Muszą to być jasno określone cele tak pośrednie jak i końcowe.
2. S.g. musi być zbilansowany wewnętrznie, dotyczy to tak zasobów pieniężnych jak i „surowców”. Teraz w DSG mamy ich dwa surowce libert i zupka. Mamy jeszcze problem zewnętrznego bilansowania budżetu państwa (problem mikronacji) w powiązaniu z s.g.
3. S.g. musi być skalowalny czyli musi być od razu tak zaprojektowany by zawierał składniki-funkcje umożliwiające „powrót” pieniędzy i surowców do systemu, są to wszelakiego rodzaju zużycia czy opłaty. Obecnie w DSG jeden tylko element ma tę funkcjonalność czyli ulepszenia miast (zużywają się w czasie) a to jest za mało.
4. S.g. musi być w miarę prosty by nie wymuszać nadmiernego klikactwa.

Czy stworzenie takiego s.g. wymaga Przepadu ? Można spokojnie odpowiedzieć i tak i nie.

Przepad jest potrzebny by Twórcy systemu mogli go spokojnie w dość krótkim czasie zrównoważyć. Zapewniając mu bilansowanie surowców i pieniądza w powiązaniu z polityką dochodów i wydatków nie związanych bezpośrednio z s.g.\

Przepad nie jest potrzebny bo de facto nie wiele zmieni. Aktywni i przedsiębiorczy uczestnicy s.g. poradzą sobie tak czy siak i elita „bogaczy” będzie w krótkim czasie ta sama. Warto jednak przy wprowadzaniu nowego s.g. zamrozić na jakiś czas dotychczasowe majątki i wypłacać go w postaci rekompensat ale nie w postaci nowej waluty, chociaż nazywa się po staremu libert. Rekompensaty te mogą być jakąś funkcjonalnością w s.g. nie związaną bezpośrednio z przychodami i wydatkami jak np. w realnych Prusach przywilej posiadania wieżyczek na zamku, czy „złote kolumny” w sali przyjęć rezydencji, limuzyny czy złote karoce. Mogą to także być funkcjonalności poza systemowe jak instytucje, wydawnictwa czy inne np. banery reklamowe. Wszystko zależy od naszej inwencji.

Reasumując ten przydługawy wywód Przepad nie ale Rekompensaty tak a system gospodarczy musi być zrównoważony bo inaczej czeka nas kolejny **PRZEPAD** jako efekt naszej bezmyślności.

#### Apendix:

Funkcjonalności zużywania składników w DSG można oprzeć na istniejącym schemacie zużywania ulepszeń miast. Można ten mechanizm zastosować we wsiach lennych jak i prywatnych. Ktoś otrzymujący wsie lenne lub kupujący wsie prywatne staje się ich posiadaczem ale nie czerpie z nich żadnego dochodu. By móc uzyskać dochód musi wykupić do danej wsi jej zagospodarowanie (tak jak to jest z ulepszeniem miasta zwiększające ilość produkowanej zupy). Im wyższy stopień-poziom zagospodarowania tym większe dochody posiadacz będzie miał. Tutaj działałby taki sam mechanizm zużywania się w czasie zagospodarowania tak jak ulepszeń w mieście. Po jakimś czasie właściciel wsi musiałby wykupić znów zagospodarowanie by wsie przynosiły mu dochód. Należałoby jednak w tym przypadku zastosować mechanizm gwarantujący minimalny dochód dla posiadacza. Pierwsza wieś (obojętnie czy lenna czy prywatna) ma zawsze zagospodarowanie pierwszego poziomu. Taki mechanizm przy okazji nie narusza faktu posiadania a i pozwala na rozwój intensywny jak i ekstensywny. Na obecną chwilę by nikogo nie krzywdzić można by było do każdej wsi przypisać zagospodarowanie pierwszego poziomu.