

FUTURE CITY

INSTRUKCJA UDZIAŁU W
PROJEKCIE

*"Innowacja
odróżnia lidera
od naśladowcy"*



EDYCJA 2018

LIST OTWARTY DO KREATYWNEJ KONSPIRACJI

WEZWANIE DO DZIAŁANIA, MANIFEST KREATYWNOŚCI

W bliżej nieokreślonej przyszłości, ludzkość oddała się biernej konsumpcji informacji. Pamiętna decyzja znana jako "Dzień Pogrzebu Myśli" spowodowała zmianę w sposobie funkcjonowania społeczeństw.

Światowe organy władzy zgodziły się na przejście z modelu innowacji i tworzenia rozwiązań na model centryczny, w którym kierunki rozwoju technologii, komunikacji i społeczeństw dyktowane są przez agenturę trzymającą władzę.

Przejawy kreatywności są rzadkością. Ludziom nie pozwala się myśleć samodzielnie. Specjalne jednostki paramilitarne skutecznie tłamszą wszelkie przejawy kreatywnej inspiracji.

Ale czy na pewno "wszelkie"?

Osoby kreatywne naturalnie pojawiały się w społeczeństwie w przeszłości. Pojawiają się i teraz. Staramy się wyłowić wybrane jednostki ze społeczeństwa i zwerbować do specjalnej tajnej organizacji.

Działamy zza kulis. Działamy w cieniu. Działamy w zwarciu.

Jesteśmy Kreatywną Konspiracją!

Od piątego lutego, Kreatywna Rewolucja zacznie się w obu światach. Wербujemy ludzi z Twoich czasów, by uchronić Twój świat przed tym, co spotkało nas.

Wierzmy, że aby żyć w świetlanej przyszłości, w pełni wolni, bez ucisku i potrafiący wykorzystać drzemiący w nas potencjał, musimy kształtować przyszłość już teraz. Nie liczyć na innych, ale wziąć sprawy w swoje ręce. Bo chociaż będą tacy, którzy zechcą nas powstrzymać, to Kreatywna Rebelia to nasz obowiązek!



INSTRUKCJA KREATYWNEGO KONSPIRATORA



Przeczytaj wstęp

A następnie resztę poniższej instrukcji



Zarejestruj się

Wejdź na (TUTAJ POTRZEBA ADRESU STRONY)
i zarejestruj się



Weź przydział

Skontaktuj się z firmą,
którą przydzieli Ci Serwer



Wykonuj zadania

Nasi klienci będą oczekiwali od Ciebie działań.
Wykonuj zadania, które da Ci Serwer



Odbieraj odznaki

Dokumentuj wykonywane zadania i odbieraj
za nie odznaki



Walcz z Agentami

Źli agenci będą próbowali pokrzyżować Twoje
działania i zniweczyć plany realizacji
kreatywnych pomysłów. Walcz z nimi
wykonując zadania ekstra i pokonując Bossów.





ANTYKREATYWNI AGENCI

Im prężej działaliśmy my, tym bardziej działali i oni.

Im bardziej bezwzględni oni się stawali, tym bardziej wojowniczy byliśmy my.

To nasi najwięksi wrogowie. Niewidzialni. Ukryci. Niebezpieczni. Agenci Antykreatora.

Antykreatorzy powstałi jako grupa pilnująca rozwoju osób obdarzonych ponadprzeciętną kreatywnością. Oficjalnie zaczęli działać kilka lat po "Dniu Pogrzebu Myśli". Jednak niektórzy mówią, że źródeł agentury należy szukać jeszcze w sekretnych klubach sprzed 200 lat.

Ich metodą pracy jest indoktrynacja. Poprzez nadzór nad rozwojem społeczeństw zaszczipiają w ludziach jedyny "słuszny pogląd", który tępi wszelkie oznaki kreatywności. Jeśli rozwiązałeś kiedyś problem matematyczny inaczej, niż w książce, albo rozumiełeś tekst inaczej, niż jest w kluczu i mieliście z tego powodu kłopoty, to właśnie natknęliście się na przejaw indoktrynacji Agentów.

**AGENCI SĄ
NIEWIDZIALNI. NIE
UJAWNIAJĄ SIĘ.
RZUCAJĄ JEDNAK POD
NOGI SPORO KŁÓD.**

Ciągłe powtarzanie słów "nie da się", "nie można", "zawsze robiliśmy to w taki sposób" to najczęstsze przejawy działań Agentów. Ich cel - sprawić, by kreatywność przestała istnieć. By wszyscy myśleli i działali jednakowo. By energia nadająca rozwój światu zmalała do zera. Totalna entropia.

W ekstremalnych przypadkach, agenci pojawiają się we własnej osobie. Dzieje się to wybitnie rzadko i jeśli stanie się tak, że trzeba będzie stanąć z nimi w bezpośrednie szranki - lepiej mieć ze sobą jak najwięcej doświadczeń potwierdzonych zdobytymi odznakami. To właśnie odznaki - kreatywna forma zbierania doświadczenia - powodują niemożność pracy Agentów. Warto je zatem zbierać i to w jak największych ilościach.

ODZNAKI

JAK JE ZDOBYĆ?

Odnaki zdobywamy przez wykonywanie zadań przydzielanych przez Serwer. Zadania pojawiają się okresowo, mniej lub bardziej regularnie i dotyczą potrzeb Klienta, z którym kontaktuje się Serwer. Innymi słowy, Klient zgłasza zapotrzebowanie. Serwer przekształca to na konkretne zadanie. Przydziela osobę do zadania i klienta. Za wypełnienie konkretnych zadań Serwer przydziela odznaki.

Część odznak, tych kilka najprostszych, widzisz po prawej stronie. To pierwsze cztery generyczne odznaki, czyli takie, które może zdobyć każda osoba biorąca udział w programie Future City. Łącznie, tych generycznych odznak jest 7 w pierwszym sezonie gry (pierwszy miesiąc) i 4 w drugim.

Oprócz odznak generycznych, tożsamyh dla wszystkich, istnieją jeszcze odznaki ograniczone do odpowiedniej ścieżki gracza. O ścieżkach przeczytasz na końcu tego podręcznika. Odznaki ograniczone do konkretnej ścieżki można zdobywać w pierwszym i drugim sezonie gry.

Pełną listę aktualnie dostępnych odznak znajdziesz na portalu ([TUTAJ KONKRETNY LINK DO STRONY Z BADGECRAFTA](#)).

Po co zdobywać odznaki?

Odnaki są potrzebne do zwalczania i pokonywania niezapowiedzianych nalotów Agentów. Podczas takich akcji będziecie musieli jako grupa zagrać z Agentami w grę, która odzwierciedli Wasze zdobyte kompetencje. Bez wdawania się w szczegóły na tym poziomie, wystarczy powiedzieć, że im więcej macie różnorodnych odznak, tym większe szanse na walkę z Agentami.

NOWICJUSZ

Pierwszą odznakę zdobędziesz po rejestracji w systemie



PIERWSZE KOTY...

Kolejną odznakę dostaniesz po wykonaniu pierwszego zadania



SPEC JUNIOR

Kolejna odznaka, po wypełnieniu 3 zadań od Serwera



SPEC SENIOR

Pięć kolejnych zadań da Ci odznakę seniora



SERWER I KLIENT



Serwer, to my. Jednostki zarządzające działaniem Kreatywnej Konspiracji. Kontaktujemy się z Wami głównie przez Internet, za pomocą technologii. Czasami jednak korzystamy z innych środków przekazu. Od czasu do czasu, możecie spotkać też naszego wysłannika - kontakt - z którym można się będzie zobaczyć twarzą w twarz.

Zadaniem Serwera jest odnajdywanie Klientów, którzy mierzą się z problemem z branży Kreatywnej. Pomagamy im, delegując wyzwania do selektywnie wybranych Konspiratorów - Was - którzy pracują z i dla Klienta.

Korzyść jest podwójna. Klient dostaje rozwiązanie problemu. Konspirator zdobywa doświadczenie.

Nasi Klienci, to firmy i organizacje z okolic terenu działania Kreatywnej Konspiracji. Współpracujemy z kilkoma stałymi partnerami, a czasami też podejmujemy się działania na rzecz nowych podmiotów.

Nasi klienci charakteryzują się silną orientacją na wynik i wzrost wyników. Interesuje ich pozytywne wywieranie wpływu na otoczenie, w którym są. Zależy im na nietuzinkowych i energetycznych osobach z pozytywnym podejściem do pracy.

Klienci kontaktują się z nami. My przekazujemy ten kontakt do Konspiratorów. Kształt zadań określamy my. Ocenę pracy wykonują Klienci.

TERAZ TY!

**ZAREJESTRUJ SIĘ W
SYSTEMIE I WYBIERZ
SWOJĄ ŚCIEŻKĘ. DO
WYBORU MASZ:**

- MEDIA HUSTLER:
ŚCIEŻKA MEDIALNA**
- BIG BOSS: ŚCIEŻKA
ZARZĄDZAJĄCA**
- HAKER: ŚCIEŻKA
INFORMATYCZNA**

POWODZENIA!!!