



NARKOGRA

KSIĘGA REGUŁ

WPROWADZENIE

Celem Narkogry jest zdobycie odpowiedniej mocy, która pozwoli na efektywne i efektowne zmierzenie się w walce z przerażającym i bezlitosnym Potworem egzaminacyjnym, który pożera niewinnych studentów i studentki na drugie śniadanie, zapijając ich świeżo wyciskaną limfą ze szwajcarskich muflonów.

Moc wynika z wiedzy. Wiedza z pracy. A praca z wewnętrznej motywacji. Wiedzę (moc) w Narkogrze można zdobywać wykonując różnego rodzaju zadania nadobowiązkowe (narkozadania). Wiedza gromadzona jest pod postacią punktów wiedzy, od których zależy ranga gracza. Ta z kolei wyznacza moc, którą włada Gracz. Z chwilą ukończenia NarkoGry moc ta w bezpośredni sposób wpływa na wynik walki z Potworem.

Gra toczy się na platformie Grywalizeo.pl.

NARKOZADANIA

Poniższa tabela przedstawia ogólny wykaz narkozadań, wraz z danymi dotyczącymi kosztu ich zakupu, dostępności czasowej i maksymalnego możliwego przyrostu punktów wiedzy, a także czasu na ich wykonanie.

Zadanie	Koszt (pkt. akcji)	Tydzień zajęć															Zysk (pkt. wiedzy)	Czas na wyk. zad.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Pytania do narkomana	0		→		→			→			→			→			15	30 min.
Narkosłownik	5				→	→	→	→	→	→	→	→					15	1 tydz.
Wynurzenia narkomana	5	→	→			→	→			→	→			→	→		35	2 tyg.
Quiz narkowiedzy	5			→		→				→			→			→	20	30 min.
Ciąg narkotykowy	5											→	→	→	→		45	4 tyg.
Apteczka narkomana	5													→	→		25	2 tyg.
Jajko narkoniespodzianka	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Rozwiązywanie zadań możliwe jest wyłącznie po uzyskaniu do nich dostępu – ich wykupieniu za punkty akcji, nawet wówczas gdy koszt ten wynosi 0. Zakupu zadań dokonuje się w odpowiedniej zakładce platformy.

Wszystkie zadania mają określony czas, w którym zadanie można wykupić oraz czas na wykonanie. Przekroczenie dozwolonego czasu będzie skutkowało brakiem możliwości uzyskania za to zadanie punktów. Każdy kolejny tydzień zajęć rozpoczyna się wykładem i kończy z chwilą rozpoczęcia kolejnego wykładu.

PYTANIA DO NARKOMANA

Zadanie rozpoczyna się o określonej (ustalanej z Graczami) godzinie pojawieniem się pytania, na które trzeba odpowiedzieć tzw. swoimi słowami. Zadanie jest otwarte tylko przez 30 minut, w których Gracz musi zdążyć uzyskać dostęp do zadania i odpowiedzieć na zadane pytanie. Pytanie nie jest znane przed rozpoczęciem zadania, a jego poznanie możliwe jest dopiero po uzyskaniu do niego dostępu.

NARKOSŁOWNIK

Narkosłownik tworzony jest on-line jako encyklopedia podstawowych pojęć z zakresu neurobiologii uzależnień. Po zakupie zadania, zadaniem Gracza jest wybranie i opisanie jednego hasła (z dostępnych w danym momencie) przy wykorzystaniu maksymalnie 1500 znaków (łącznie ze spacjami). Hasła pojawiać się będą sukcesywnie przez cały okres trwania zadania.

WYNURZENIA NARKOMANA

Wynurzenia narkomana mają formę wywodu (eseju) na wskazany temat. Tematy wynurzeń podawane są w chwili rozpoczęcia zadania w opisie zadania na platformie. Minimalna objętość wynurzeń to 4000 znaków (ze spacjami). Wynurzenia należy przysyłać za pośrednictwem platformy w formacie PDF.

QUIZ NARKOWIEDZY

Quiz sprawdza narkowiedzę zdobytą podczas wykładów. Każdy quiz składa się z kilku pytań. Quiz przeprowadzany jest w ustalonym (uzgodnionym z Graczami) czasie. Zakres materiału sprawdzanego w quizie oraz czas na rozwiązanie quizu podany jest przy opisie zadania na platformie.

CIĄG NARKOTYKOWY

Ciąg narkotykowy to seria krótkich powiązanych ze sobą zadań, w których rozwiązanie danego zadania uzależnione jest od prawidłowego rozwiązania poprzedniego. Kolejne zadania wykonywane są zarówno on-line, jak i poprzez przesyłanie ich do prowadzącego.

APTECZKA NARKOMANA

Zadaniem Gracza jest stworzenie ulotki informacyjnej dotyczącej określonej (wybranej spośród dostępnych) substancji psychotropowej na wzór ulotki informacyjnej dołączanej do leków. Ulotka ma

mieć format A4 i zawierać następujące elementy: nazwę substancji, wygląd fizyczny substancji lub produktu ją zawierającego, dawkowanie, jakie wywołuje efekty, jakie są działania niepożądane, jakie są interakcje z innymi substancjami, jaki wywołuje typ uzależnienia oraz jak rozpoznać osobę, która jest pod jej wpływem. W ulotce można zawrzeć wg uznania także dodatkowe informacje. Ulotkę należy przesłać za pośrednictwem platformy w formacie PDF.

JAJKO NARKONIESPODZIANKA

Z jajkiem narkoniespodzianką jest jak z jajkiem niespodzianką – nikt nie wie co się w nim znajduje dopóki się go nie otworzy. Dzięki jajku narkoniespodziance można zdobyć zarówno punkty wiedzy, jak i punkty akcji, a także różne nagrody o różnym przeznaczeniu. Niektóre jajka mogą być otwarte tylko przez Graczy posiadających określoną rangę.

PUNKTY WIEDZY, RANGA I MOC

W zależności od liczby zgromadzonych punktów wiedzy Graczowi przypisywana jest odpowiednia ranga, która uprawnia do władania odpowiednią mocą podczas starcia z bezlitosnym potworem:

liczba pkt. wiedzy	ranga	moc
0	woda	możliwość przyjscia na egzamin z rybkami
25	kompot	możliwość przyjscia na egzamin z owocami
50	kakao	możliwość przyjscia na egzamin z krową
75	kofeina	możliwość przyjscia na egzamin z kawą
100	THC	możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 5 pytań**
125	LSD	możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 10 pytań**
150	ketamina	możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 15 pytań**
175	nikotyna	możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 20 pytań**
200	amfetamina	minimalna ocena z egzaminu: 3,0 + możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 10 pytań**
225	diazepam	minimalna ocena z egzaminu: 3,0 + możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 20 pytań**
250	etanol	minimalna ocena z egzaminu: 4,0 + możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 10 pytań**
275	kokaina	minimalna ocena z egzaminu: 4,0 + możliwość nieudzielania odpowiedzi* na 20 pytań**
300	heroina	ocena z egzaminu: 5,0
...	?	?

- * podczas rozwiązywania testu osoba może zaznaczyć dowolne pytania, których nie chce aby były brane pod uwagę przy wyliczaniu odsetka prawidłowych odpowiedzi (odpowiedzi na te pytania nie będą brane pod uwagę przy ocenie testu, nawet wówczas jeśli osoba odpowie na te pytania prawidłowo)
- ** test będzie składał się z 50 pytań

PUNKTY AKCJI, DOBRA I NAGRODY

Punkty akcji uzyskuje się za uczestnictwo w wykładach. Obecność na każdym wykładzie premiowana jest uzyskaniem 10 punktów akcji. Punkty akcji służą do kupowania zadań, a także dóbr. W platformowym markecie można nabywać różne dobra, których przeznaczenie może być jasno określone lub też może pozostawać nieznane i zostać ujawnione w odpowiednim czasie. Zaopatrywanie marketu w dobra jest nieregularne. Nabywanie niektórych dóbr może wymagać osiągnięcia określonej rangi przez Gracza. Nagrody przyznawane są przez prowadzącego i mogą (choć nie muszą) wpływać na moc Gracza lub dawać dodatkowe korzyści, które zostaną ujawnione w odpowiednim miejscu i czasie.

ŻYCIE

Gracz rozpoczyna NarkoGrę dysponując jednym życiem. Życie upoważnia do podejścia do walki z Potworem (egzaminu). W toku Gry można zdobyć dodatkowe życie upoważniające do próbnego (zerowego) podejścia do walki z Potworem. Dodatkowe życie można kupić spośród dóbr lub wygrać jako nagrodę od prowadzącego (zasady dotyczące możliwości zdobycia dodatkowego życia zostaną opisane w treści konkretnych zadań).

PREZENTACJE I MATERIAŁY DODATKOWE

Prezentacje oraz inne materiały będą dostępne na stronie www.homunculus.ug.edu.pl/wg (zakładka: *neurobiologia uzależnień*; hasło: *narkogra*).

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Prowadzący zastrzega sobie możliwość dokonywania w wyjątkowych sytuacjach zmian w regułach gry. Rozstrzygnięcie spraw nieuregulowanych w niniejszej Księdze należy do prowadzącego po zasięgnięciu opinii studentów.

KONTAKT:
Wojciech Glac
Katedra Fizjologii Zwierząt i Człowieka
Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego
e-mail: wojciech.glac@biol.ug.edu.pl