

Penguin Force

Anastasiu Alexandru-Ioan

Plot

- ◆ Într-un viitor nu prea îndepărtat, încălzirea globală a dus la topirea din ce în ce mai accelerată a calotelor glaciare. Printre zonele afectate, bine-cunoscuta insulă Club Penguin. Din fericire, Gary the Gadget guy a construit un aparat cu care poate genera energie clean, apelând la ajutorul adorabililor Puffle.
- ◆ Având soluția, pinguinii se pun pe treabă, începând construcția dispozitivului. Unbeknownst to them, în rândurile lor s-a infiltrat un agent al Clam Petroleum, care intenționează să saboteze eforturile lor. Totul devine o cursă împotriva timpului atunci când apare vestea că Clam Petroleum a început o campanie de lobby împotriva lor, dându-le un deadline foarte scurt de a dovedi eficacitatea sistemului.



Game Mechanics

- ❖ Jocul adoptă formula „mesei rotunde”, regăsită în Town of Salem, punând față-n față pinguinii, într-o întâlnire din fiecare dimineață, de dinainte de activități. Au la dispoziție 45 de secunde să discute ceea ce cred că s-a întâmplat, să întrebe cine ce a făcut. Deoarece nu pot exista 2 pinguini cu același rol, jocul se bazăează pe deducție și deceptie.
- ❖ Ecranul din spatele mesei arată progresul făcut, dar și numărul de zile (ture) până la deadline.

Marcus: I honestly think it's Nancy

Nancy: Oh, yeah? Well I healed Andrew, what did you do?

Marcus: You're lying, I'm the detective and saw you sabotage the reactor

Nancy: Not true. Marcus sus



Marcus: I honestly think it's Nancy

Nancy: Oh, yeah? Well I healed Andrew, what did you do?

Marcus: You're lying, I'm the detective and saw you sabotage the reactor

Nancy: Not true, Marcus sus

Game mechanics (continued)

- ❖ Fiecare jucător, la momentul începerii jocului, primește un număr de stat-uri, generate random, împreună cu o clasă. Fiecare clasă are avantaje și dezavantaje. Sistemul de stat-uri este influențat pentru a decide anumite aspecte ale jocului. De exemplu, un tehnician are capabilitatea de a repara mai rapid o mașină decât un agent de securitate, dar are mai puțină rezistență la atac.



Roles

Pentru a asigura diversitate, PF are 8 clase distințe pentru jucătorii obișnuiți și încă 4 pentru antagoniști. Acestea sunt prezentate mai jos:

- Engineer: +1 repair, +1 technical, -2 health
- Programmer: +1 repair +1 computer -2 health
- Security guard: -1 repair -1 technical +2 health
- Diplomat: -1 repair, -1 technical -1 health -1 computer (*)
- Medic: -2 repair, -2 technical -2 computer +2 health (*)
- Detective: -2 repair -2 computer +1 health (*)

Clasele marcate cu asterisk sunt „speciale”, având staturi slabe în comparație cu restul, dar compensând prin abilități speciale:

- Diplomat: O dată pe joc, votul lor contează dublu SAU poate extinde deadline-ul cu 2 zile
- Medic: O dată la 2 runde, poate oferi 2HP unui jucător
- Detective: O dată la 2 ture, poate verifica ce task a făcut fiecare player.

Meet the foes

- ❖ În mod similar, antagoniști sunt generați cu stat block-uri aleatorii, și cu un rol ales din cele 4 disponibile:
 - ❖ Saboteur: O dată la 10 runde, poate distrugere complet o parte din mașinărie, aducând progresul înapoi cu un stage
 - ❖ Politician: O dată pe joc, poate schimba votul unuia dintre playeri
 - ❖ Lobbyist: O dată pe joc, poate avansa counter-ul de deadline cu 1 zi
 - ❖ Evil doctor: O dată la 2 runde, poate pune un somnifer în băutura unui jucător, adormindu-l și incapacitându-l pentru o tură

Cast your votes!

- ❖ La finalul fiecărei întâlniri de dimineață, echipa poate vota să excludă (și aresteze) unul dintre membrii săi, în încercarea de a găsi impostorul. Jocul nu se încheie odată cu prinderea lui, scopul este mai mare, să fie construită mașinăria. Chiar dacă impostorul a fost prinț, dacă cele 20 de ture se scurg, playerii pierd. Pentru a fi eliminat, e nevoie de majoritate (jumătate + 1).
- ❖ Astfel, scopul impostorului este să influențeze cât mai mult pe cei din jur, să îi păcălească spre autodistrugere.

That's cool
and all, but
how do we
build the
machine?

- ❖ La finalul întâlnirii, playerii sunt prezentați cu un clipboard pe care sunt trecute atât task-urile lor, tipul de task, cât și proficiența lor în acel task (exprimată în procente). Această proficiență nu face în niciun fel task-ul mai ușor, ci determină cât de mult contribuie rezolvarea lui corectă la progresul overall al mașinăriei, dar și cât de mult contribuie eșuarea la ... Regres.
- ❖ Să exemplificăm. Un task de tipul „repară motorul” cere proficiență în zona de „repair”. Un inginer, rezolvând cu succes task-ul, contribuie cu 5 % la progresul overall al mașinii, dar dacă eșuează, aduce progresul înapoi cu 2.5%. Un agent de securitate, însă, contribuie doar cu 2.5% și pierde 5%.

Lots of words, but
we want actions!

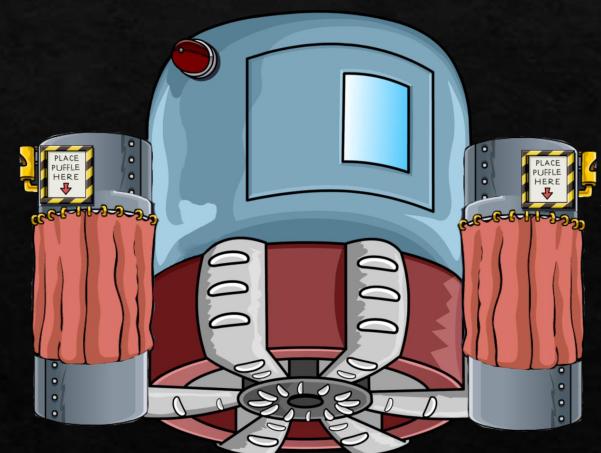
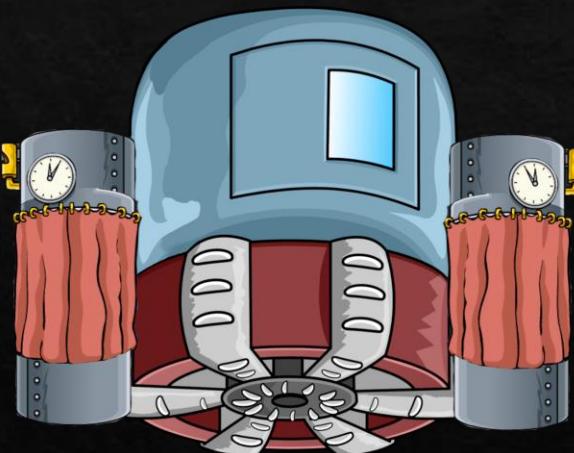
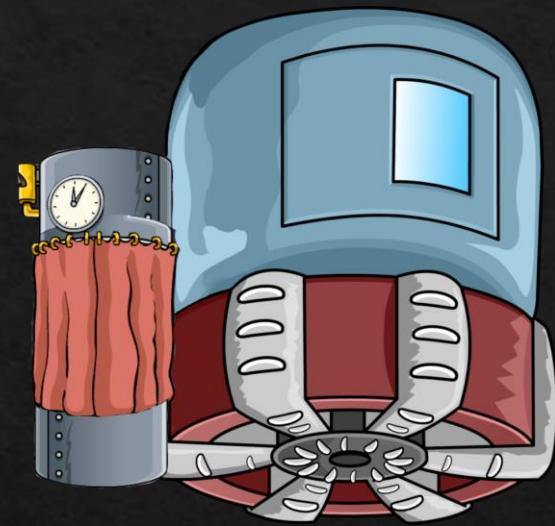
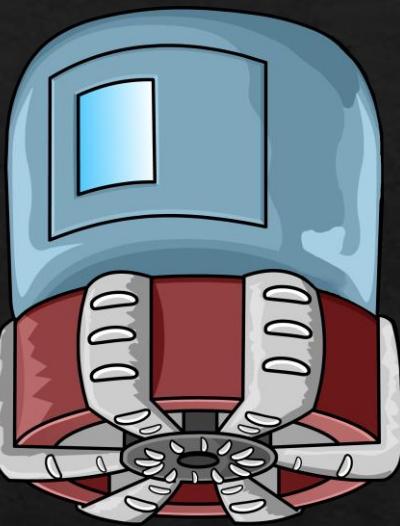
- ❖ Task-urile sunt create să reprezinte câte o parte a fiecărui domeniu din care fac parte playerii. În nicio ordine anume, ele sunt:
 - ❖ Repair: Motor Generator Unit, Steam Production, Heat recovery
 - ❖ Technical: Construct gearbox, Route cabling
 - ❖ Computer: Remove viruses, Update OS, Send report to EPF.

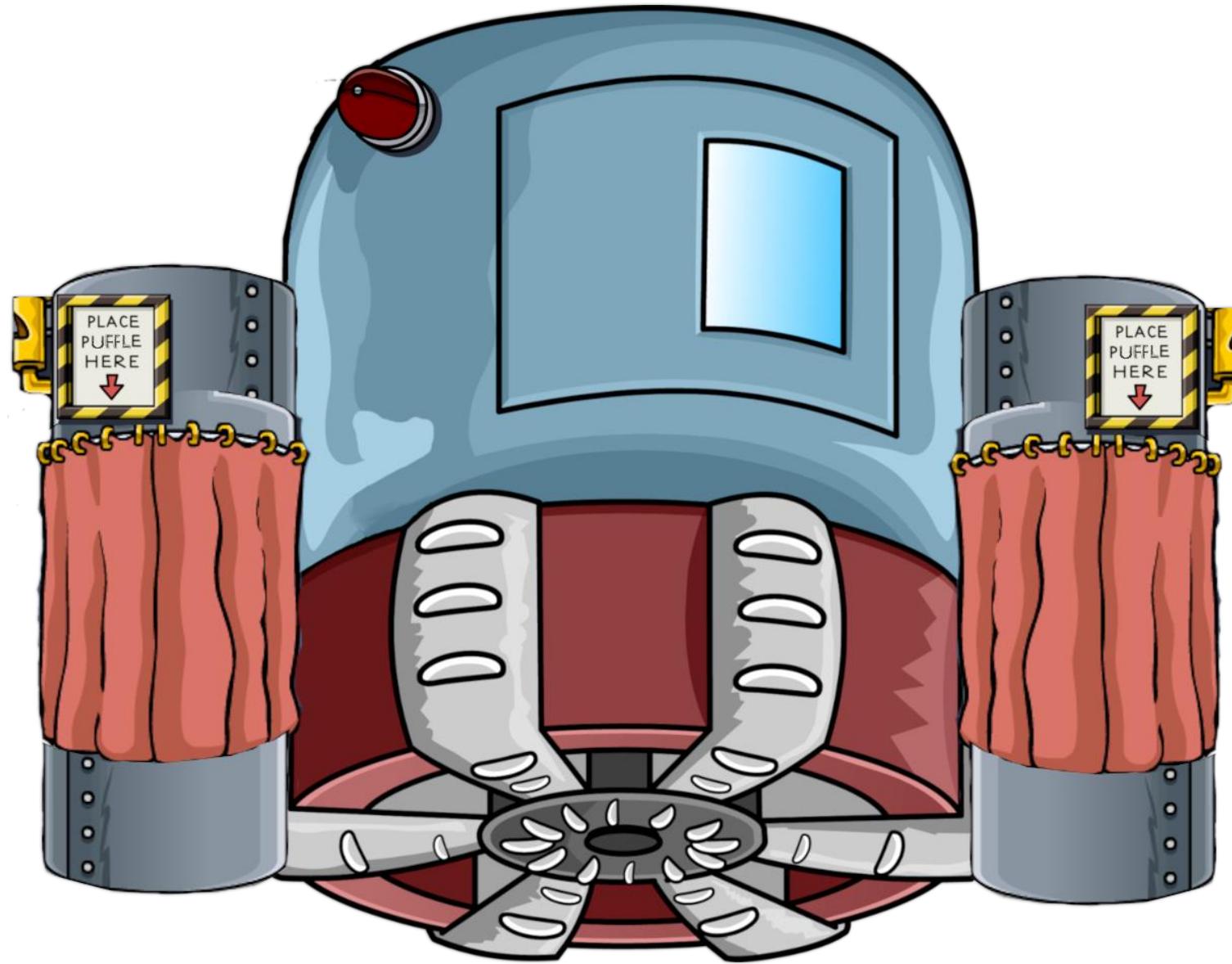
And what
about... *The
sus?*

- ❖ În timp ce playerii fac task-uri, antagoniștii primesc o listă puțin modificată a acelorași task-uri, dar gândite în asemenea mod încât să provoace daune, nu să avanseze progresul de joc. Astfel, ar putea primi un task să deșurubeze țevile de alimentare cu abur, sau să saboteze releele de comunicare. Fiecare task reușit al lor scade din progresul proiectului și adaugă pe clipboard-ul unuia dintre playeri task-ul de a repara partea afectată.

Deus ex Machina

- ❖ Mașinăria? Un contraption scos aproape chiar din universul Club Penguin.
PufflePowerConstructor 64 este o abominație a tehnicii, construită din multiple piese și angrenaje sourced din alte mașinării.





One more thing...

❖ Să vorbim despre impactul jocului. Fenomenul Amogus a adus pe buzele a mii de copii cuvintele *sus, imposter* (există dovezi că această variantă de spelling a ajuns tot mai des folosită în rândul tinerilor). Dacă am putea, face același lucru cu un aspect atât de important ca protejarea mediului, căutarea de surse alternative de energie, copiii ușor impresionabili ar putea să fie made aware de problemele viitorului.