

Analýza

AMONG US



HRÁČI

Among Us je asymetrická hra o sociální deceptci, v níž je cílem přežít nebo vyvraždit všechny ostatní hráče. Hráči jsou rozdělení na ‚crewmaty‘, jejichž úkol je starat se o vesmírnou loď tím, že dělají Tasky, a ‚impostory‘, kteří se snaží crewmaty pozabíjet.

Hráč se musí pohybovat po prostoru, a v rámci Emergency Meetingu může také komunikovat s ostatními hráči.

Jakmile je hráč zabit, stává se z něj duch. Duch může nadále dělat Tasky.

CÍLE A PROCESY

- Cíle Crewmatů jsou přežít, odhalit Impostora, a udělat všechny Tasky, aby naplnili Progress Bar.
- Cíle Impostorů je hráče vyvraždit, a nebýt odhaleni. Hra končí, jakmile je crewmatů méně nebo stejně jak Impostorů.
- Hráči, kteří hrají za Crewmaty, se musí starat o správný chod vesmírné stanice, a musí tedy plnit Tasky. Každý hráč má na začátku náhodně přiřazené nějaké Tasky, které musí udělat, musí se tedy aktivně pohybovat po stanici.

PROCESY

- Plnění Tasků probíhá formou jednoduchých miniher, jejichž splnění zvyšuje Progress Bar.
- Při nalezení mrtvoly se aktivuje Emergency Meeting,

PRAVIDLA

- POHYB – Hráči se pohybují za použití WSAD
- EMERGENCY MEETING – Jakmile hráči najdou mrtvolu, mohou aktivovat Emergency Meeting – Impostor může aktivovat Emergency Meeting na mrtvolu, kterou právě sám zabil. Emergency meeting má časové omezení,
- KAMERY – Sledují specifická místa v reálném čase.
- IMPOSTOR – Může zabít crewmaty, a sabotovat specifická místa – zavírat na dálku dveře, způsobovat únik kyslíku nebo selhání reaktoru, které musí crewmati jít okamžitě opravit, jinak všichni umřou.
 - + SABOTÁŽE – Communications – hráči nevidí svoje tasky; Doors – zamkne dveře; Lights – vypne se světlo, a hráči vidí jen v malém kruhu kolem sebe; Reactor a O2 – když se sabotuje jeden z těchto dvou, musí se crewmati okamžitě vydat to opravit jinak všichni umřou.

ZDROJE

- Počet Crewmatů
- Počet Impostorů
- Sabotáže
- Tasky
- Kyslík
- Viditelnost
- Počet hlasů na hlasování
- Lokace na mapě

Jako zdroj se pro obě strany dají počítat věci které jim dopomáhají k dosáhnutí jejich cílů.

Zdroje, jako počet crewmatů, viditelnost, nebo počet hlasů při hlasování, jsou kritické pro Crewmaty, neboť se dají využít při boji s Impostory.

Kyslík a počet impostorů potom přímo crewmaty ohrožují, neboť když kyslík dojde, tak všichni umřou.

Jakmile se zdroj Počet Impostorů vyčerpá, Crewmaty vítězí.

KONFLIKTY

Týmový Konflikt – mezi Impostory a Crewmaty.

- + Impostoři se snaží zabít Crewmaty, zatímco Crewmati ví, že je mezi nimi jeden nebo více hochštaplerů, a musí se s nimi vypořádat.
- + Tento konflikt vyvolává v Crewmatech paranou, což dopomáhá Impostorům, zároveň ale dělá crewmaty hyper-vigilantní.

In-Group Konflikt – mezi crewmaty navzájem

- Crewmati mezi sebou se neustále podezřívají, a vznikne tak konflikt ve skupině. Tento konflikt může podporovat samotné jednání Impostora.

OMEZENÍ PLOCHY

- Herní plocha je omezená viditelností a rozsahem. V mnoha mapách jsou malé místnosti, ve kterých je velice snadné někoho zabít, zároveň ale nejde nikdy vidět, jestli někdo není za rohem.

VÝSLEDEK

- Among Us je hra o lhaní, o vraždách a o paranoie. Všechny mechaniky a systémy ve hře jsou soustředěné kolem těchto tří základních pilířů.
- Je to Casual Fun videohra, kterou si nejvíce užijí Socializeři.

SUSSUS AMOGUS VERSUS THE NAZIS



PŘEHLED

- Among Us: Politická Verze
- Inspirováno stolní hrou Secret Hitler
- Z kosmonautů se stávají politické subjekty v Kosmickém Kongresu, jejichž úkolem je starat se o správný chod administrativy (Tasks), přežít, a nenechat fašisty se ujmout vlády.
- Z Impostorů se stávají tajní Vesmírní Extrémisté kteří jsou rozděleni na několik rolí. Z běžných crewmatů se stávají Demokraté.
- Úkolem Demokratů je zvyšovat podporu jejich strany skrz tasky a přežít do dalšího volebního období, cílem fašistů je se co nejrychleji nechat projít pět fašistických zákonů a dostat svého Vůdce do Kancléřského křesla.
- Kongresmani mají k dispozici Justiční Systém, mohou tedy aktivovat Emergency Meeting. Mohou tak učinit když najdou mrtvolu, nebo když někoho podezřívají z fašismu, nebo ho viděli se chovat podezřele fašisticky.
- Tasky fungují jako způsob, kterým se kongresmani dozví informace o tom, co vyžaduje veřejnost nebo dění v Kosmu. Činnost Obvolávání Voličstva, z níž vyjde najevo, jaké typy zákonů jsou momentálně pro lid populární a nepopulární. Šíření dezinformací stran Extrémistů potom ovlivňuje to, co Lid chce.
- Kongresmani mají možnost schvalovat zákony, které ovlivní jeden z progress barů a chod hry.

ZÁKLADNÍ MECHANIKY

- Ve hře se ujmete role Kosmického Kongresmana, který může být Demokrat nebo Tajný Extrémista (pokaždé jiný typ extrémisty, podle toho jaké zákony musí prosazovat).
- Kongresman se pohybuje po mapě za použití WSAD, a kliká na předměty levým tlačítkem myši.
- Demokratický Kongresman může plnit ‚Tasky‘, v modifikaci změněné ze správy vesmírné lodě na správu vesmírného kongresu, nebo specifické plnění požadavků veřejnosti – vše je reprezentováno jako jednoduchá minihra, jejíž obtížnost se stupňuje podle specifických kritérií (popsáno níže). Extrémisté tohle dělat nemůžou, mají nicméně možnost Kongres Sabotovat, a tím snižovat Podporu Strany.
- Když nastane podezření, že nějaký kongresman je extrémista, může se odhlasovat jeho vyhoštění.
- Jeden specifický typ fašisty může zabít ostatní kongresmany. Když je odhaleno mrtvé tělo, funguje to stejně jak v původní hře.
- Všichni hráči mají během hry k dispozici Proximity Chat – to, co píší, létá jejich avatarům nad hlavou. Extrémisté tímto způsobem mohou domlouvat své další kroky, musí si ale dávat pozor, aby je nenačapal Demokrat.
- Omezená viditelnost při zavření dveří dovoluje, aby se dva fašisti zavřeli do místnosti a diskutovali, protože jejich chat není vidět.
- Sezení Kongresu je omezené časem, kdy je vyhrazen určitý real-life čas pro pobíhání po mapě, a poté se aktivuje Zasedání, ve kterém členové kongresu musí předložit zákony. Není nutné, aby se zákon předložil, minimální počet předložených zákonů musí ale být dva. Všichni Kongresmani mohou pak zákony odhlasovat, a ty se pak pošlou Kancléři.

ZDROJE

- Informace – Co chtějí voliči, co chce strana, jak funguje státní správa, kdo je přiřazen k jaké ideologii, kdo je extrémista.
- Počet Demokratů
- Počet Extrémistů
- Tasky, jejich viditelnost
- Task Bar – Podpora Koalice <- jak bar samotný, tak jeho viditelnost
- Druhý Task Bar – Stabilita Státního Aparátu <- jak bar samotný, tak jeho viditelnost
- Viditelnost
- Progress Bary: Industry, Military, Religion, Science, Environment, Social State
- Zákony
- Čas

Zdroje zde fungují pro všechny strany podobně. Vzhledem k tomu, že Demokratů je ze začátku vždy více (nadpoloviční většina, třetina) než Extrémistů, je třeba se dobře navigovat v sociální struktuře hry. Extrémisté musí ovlivňovat ostatní hráče, musí se domlouvat na tom koho odstavit, a jak dosáhnout vítězství.

Demokraté ze začátku neví, s jakým typem extrémismu se potýkají, a musí to uhodnout z toho, jak se extrémisté chovají.

Ze hry se tak stává velice delikátní tanec mezi skutečností a lží, kde se nedá věřit nikomu, ale zároveň je třeba s nimi spolupracovat.

TASKY

- Tasky plní různé funkce, všechny ale slouží k tomu, aby se udržel Progress Bar, a aby se kongresmani dozvěděli náladu veřejnosti a události, které se dějí ve světě, na které je třeba promptně reagovat.
- Tasks:
- Volební Průzkum – je třeba propojit drátky s telefony, které pak provedou průzkum. Poté se na obrazovce před nimi objeví data, z nichž může hrát vyčíst, co si voliči přejí.
- Zjištění Požadavků Strany – je potřeba se nalogovat na Státní Terminál, a pozavírat viry a reklamy, přes což je pak možné vidět, jaké zákony si přejí prosadit členové ‚Deep-Státu‘.
- Revize Fungování Státní Správy – je třeba naaranžovat dokumenty různých barev podle klíče, který je zobrazen na obrazovce před nimi. Jakmile se toto učiní, na obrazovce se objeví Progress Bar který ukazuje, jak dobře funguje koaliční vláda.
- Odhalení Špionáže – když je nalezen prvek ve světě, který by tam neměl být, jako například Extrémistou nastražená Štěnice, je třeba splnit minihru, kde se přeřízne červený drát ve štenici. Je možné aktivovat emergency meeting.
- Diplomacie – je třeba přiřadit správný mimozemský symbol ze stolu do obrysů těchto symbolů na papíře. Zvýší podporu Koalice.
- Ostatní Tasky, které jsou v původní hře, včetně sabotáží.

SABOTÁŽE

- Specifické sabotáže v Modifikaci stran Extrémistů pak souvisí například s hacknutím Dat, které mohou hráči vidět u volebních průzkumů. Toto je specifický task, který může udělat jen Extrémista, kdy je třeba swipnout kartičku a vybrat, kterou ideologii chtějí ve výzkumu podpořit. Samo od sebe není možné odhalit, že se z výzkumem něco stalo, ale z kontextu není těžké odhalit Extrémistu při činu, neboť je to task který trvá déle než task který u toho dělají Demokráté.
Tato sabotáž se dá udělat jen jednou na Extrémistu, a funguje jenom na první použití Volebních Průzkumů hned po sabotáži.

ZÁKONY

- Zákony se dělí na šest typů: Industry, Military, Religion, Science, Enviroment, Pacifism
- Zákony nemají specifické funkce, jsou reprezentovány jen jako ‚Enviromentální Zákon‘, ‚Military Zákon‘, atd.
- Počet zákonů ovlivňuje míru státního zaměření, který je reprezentován progress bary. To ovlivňuje náladu ve společnosti, z čehož budou vycházet další požadavky veřejnosti, tj další Tasky.
- Proces schvalování zákona probíhá podobně, jako Emergency Meetingy, a dá se v nich aktivovat i hlasování o vyhoštění, pokud někdo pojme podezření. Každý kongresman může předložit jeden typ zákona – pokud někteří kongresmani předloží tentýž typ (tj. více kteří prosazují například Military zákon), počítá se to jako jeden zákon, který tím pádem automaticky získává hlasy těch, jenž ho předkládají. Dají se tak rovnou budovat koalice.
- Zákony se dělí na šest typů: Industry, Military, Religion, Science, Enviroment, Pacifism
- Zákony nemají specifické funkce, jsou reprezentovány jen jako ‚Rozšiřující Enviromentální Zákon‘, ‚Restriktivní Military Zákon‘, atd.
- Počet zákonů ovlivňuje míru státního zaměření, který je reprezentován progress bary. To ovlivňuje náladu ve společnosti, z čehož budou vycházet další požadavky veřejnosti, tj další Tasky. Pokud nejsou požadavky veřejnosti plněny, klesá Podpora Koalice. Jakmile Podpora Koalice klesne na nulu, vyhrávají Extrémisté.
- (PROCES – Hráč zjistí, co chce veřejnost, kupříkladu že chce snížit Enviroment. Pokud se tohle nestane, klesne o něco Podpora, pokud se to ale stane, Podpora se zvýší. V dalším ‚kole‘ se toto může zase změnit.)
- Všechny ideologie mají pět (šest) políček na progress baru. Hra začíná s náhodným počtem od jedné do tří na každém. Šesté políčko pak značí extrémistickou verzi ideologie, a je to, čeho se Extrémisté snaží dosáhnout.

TYPY ZÁKONŮ

- Zákony jsou rozdělené na dva typy – Rozšíření a Restrikce.
- Rozšíření zvyšuje progress bar určité ideologie o jedno políčko, zatímco Restrikce ho snižuje.
- Znamená to tedy, že ze dvou zákonů je možné Kancléři předložit dva Militaristické zákony – jeden který přidává a jeden který ubírá.

PROCES SCHVÁLENÍ ZÁKONA

- Kongresmani se sejdou v ekvivalentu ‚Emergency Meetingu‘, a předloží své návrhy na zákony.
- Někteří Kongresmani ví požadavky veřejnosti, jiní ví požadavky státu a jiní požadavky jejich strany. Je nutné, aby došli ke kompromisu.
- Někteří z Kongresmanů jsou Extrémisté, kterým nejde o stabilní chod země, a tedy mohou své zákony prosazovat zcela bezhlavě. Mohou dokonce lhát o tom, co chce veřejnost - a když někdo bude namítat, protože dělal příslušný Task a ví že veřejnost chce něco jiného, mohou ho nařknout z Extrémismu.
- Hlasování pak rozhodne dva zákony – dva s nejvyšším počtem hlasů – které se dostanou ke kancléřovi.
- Kancléř vybere jeden ze dvou zákonů.
- Celou dobu je aktivní chat, a pro hráče je možné se nejen domlouvat, ale i osočovat, a aktivovat Emergency meeting.

DEMOKRAT

Demokraté musí mít důvod, proč prosazovat zákony i mimo to, co chce veřejnost.

- Demokrat je člen Koalice, která sestává s několika menších politických subjektů, které jsou Demokratovi náhodně přiřazeny. Každý demokrat musí prosadit jeden zákon (Rozšíření), který spadá k jeho frakci. (Militarista musí prosadit jeden Militaristický zákon atd – za každého Demokrata, který tak učiní, se zvýší Progress Bar.
- Demokratický Kongresman má za úkol plnit Tasky, nenechat extrémisty se ujmout moci a přežít.
- Plnění Tasků zvyšuje Podporu Koalice. Snižují jí sabotáže stran extrémistů, nebo když je někdo vyhozen z kongresu.

EXTRÉMISTA

- Extrémisté jsou politické subjekty, které mají velmi specifickou extrémní verzi některé z ideologií. Hráči často dopředu neví, s jakým typem extrémisty se potýkají, pokud se nebudou sami pítit.
- Extrémisté vítězí v moment, kdy je Progress Bar jejich frakce kompletně naplněn až po šesté políčko.
- Extrémista může položit na zem štěnici, která funguje jako kamera. Štěnice se dá snadno odhalit, je tedy třeba ji položit na místo, kde se může barevně ztratit.
- Každý Extrémista může jednou zavraždit Demokrata. Jakmile se jejich ideologie dostane na páté políčko, mohou vraždit znovu (jestli ještě nevráždili, mohou tak učinit dvakrát, má to cooldown dvacet vteřin).
- Jakmile jsou všichni Extrémisté odstraněni ze hry, Demokraté vítězí.
- Extrémisté vítězí ve chvíli, kdy jejich zvolená ideologie je na šestém políčku, nebo když je jich více než Demokratů.

KANCLÉŘ

- Kancléř Kosmického Kongresu je volen členy Kongresu.
- Kancléř je na začátku hry náhodně zvolen z demokratů. Pak se volí ostatními členy vždy poté, co předchozí kancléř nechá projít jeden Zákon.
- Když už byl hráč jednou kancléř, nemůže jím být znovu. Kancléřem se může stát i extrémista, čímž může dopomoci k tomu, aby se prosadily extrémistické zákony.
- Kancléřovi jsou pak Zasedáním předány dva zákony, které se vyberou ze všech ostatních. Kancléř pak jeden vybere. Hráči mají možnost Kancléře ovlivnit, dohadovat se s ním, nebo mu lhát.
- Kancléř se ve hře nemůže pohybovat – jeho avatar na dobu jeho vlády mizí z mapy a objevuje se v kanceláři, kde musí vyčkávat na další Zasedání.

KONCE HRY

- VÍTĚZSTVÍ DEMOKRATŮ:
 - - Veřejnost je spokojená, Podpora Koalice je na maximu.
 - - Všichni Extrémisté jsou odstraněni z Kongresu.
- VÍTĚZSTVÍ EXTRÉMISTŮ:
 - - Extrémistů je více, než Demokratů
 - - Podpora Koalice je na nule
 - - Je prosazeno šest zákonů Extrémistické ideologie

DOPADY MODIFIKACÍ

- Do hry o lhaní a paranoie se přidává tlak, který je typický pro zaměstnance státní správy a politické subjekty. Tato změna podporuje komunikaci a týmovou práci, a zároveň dává více možností pro Impostory jak lhát, a pro Crewmaty jak je odhalit.
- Omezení vraždění pak vytváří tlak na Impostory, kteří nemohou zvítězit jen tím, že všechny pozabíjí – musí se nějakým způsobem probojovat do kancléřského křesla, a odtam nechat projít své zákony. Jako každé extrémistické hnutí, vítězství nepřichází v moment palácového převratu, nýbrž v moment, kdy je lid na vaší straně.
- Obecně se modifikace starají o to, aby hře přidali komplexnost, za cenu toho, že se hra stane o něco méně přístupnou pro casual hráče.
- Tyto modifikace jsou určeny pro Socializery a Achievery.
- Dynamiky hry se mění na ty, které se nacházejí ve stolní hře Secret Hitler, kde ale zároveň každému hráči jde i o život.
- Přidání role Kancléře pak do hry přidává jeden post, o který se obě strany aktivně snaží, neboť tím mohou výrazně ovlivnit chod hry.
- Procesy schvalování zákonů a progress bar potom hru dělají výrazně delší, a tedy opět hůře přístupnou pro casual hráče.
- Aby hra fungovala dobře, je třeba nicméně mít velké množství hráčů v jedné hře. Minimum by mělo být zhruba deset hráčů, z nichž jsou všichni kromě tří Demokraté.

TO JE VŠECHNO

Bůh nás opatruj.