

PGT'13 Tematika

Hidegháború - melegben



Terveink szerint a tábor erősen történetorientált lenne, és a főfeladatok élvezeti értéke nagyban függne a kialakított hangulattól, melynek megteremtésében a patrónusok hathatós segítségére van szükség. A történet alakulása szerves része kell, hogy legyen a tábor életének, így a patrónusoktól és szervezőktől elvárjuk a teljes beleélést.

A tavalyi programbontáson minimálisan módosítottunk. Napi egy meta-kör nem elegendő, a dupla meta pedig nem megvalósítható, emiatt a PGT'12-höz hasonlóan ebéd, illetve vacsora után zajlana a meta. Idén sokkal pörgősebb feladatokat szeretnénk, hogy sehol ne okozzon csúszást.

Történelmi háttér:

A második világháborút követő, számtalan nemzetközi feszültséggel járó időszakot a világ vezető hatalmainak (ill. erre a címre pályázó nemzeteknek) gazdasági, ideológiai, kulturális és politikai téren zajló "háborúja" határozta meg. A kezdeti igen feszült időszakot követően –amely esetenként a legsúlyosabb következményekkel fenyegetett- a "hadszíntér" fokozatosan az árnyak közé tevődött át, sosem látott lendületet vett a technológia verseny, és a nagyhatalmak paranoid módon próbáltak információkhoz jutni ellenségeikről (és szövetségeseikről egyaránt). Ez sok más mellett a hírszerzés robbanásszerű fejlődéséhez vezetett.

A háború színterének áthelyeződésével a konfliktusok léptéke nem, csupán eszközei változtak. Emellett a nagyhatalmak foggal-körömmel küzdöttek azért, hogy támogatóik, szövetségeseik (esetleg "vazallusaik") táborát mindenáron növeljék. Nem csoda hát, hogy 1971-ben a világon minden szem a Perzsa-öböl felé fordult, amikor a Brit Birodalom megszüntette a térség feletti védnökségét – az arab országok elnyerték függetlenségüket. A helyi emírségek zöme szorosabbra vonva kapcsolatukat megalapították az Egyesült Arab Emírségeket, azonban néhányan, köztük a térség leggazdagabb állama, Katar sem csatlakozott. Utóbbi 1972-ben egy palotaforradalmat követően Bin Hamad Al Thani kalifa egyeduralkodóvá került.

Tematikánk e ponton szakít a történelemmel, és ad teret a fikciónak.

A hatalomátvételt követően hamar bebizonyosodott, hogy Katar új uralkodója és legelkötelezettebb hívei, a nagytőkés politikai/gazdasági elit vasmarokkal kívánja kormányozni az országot. Az autokratikus államrendszerekre jellemzően szinte azonnal korlátozni kezdik a személyi-, és szabadságjogokat (persze mindez a helyieknek a brit "félgyarmatosítás" után nem újdonság). Az új rezsim a közvélemény, valamint egyéb helyi politikai erők egyes rétegeinek, illetve szinte a teljes világ ellenszenvét azonban külpolitikájával váltja ki: elhidegülés, ellenszenv, elzárkózás jellemzi.

A nagyhatalmak természetesen félve nézik mindezt. A világ egyik legnagyobb kőolajexportőrének "barátsága" olyan díj, amelyet mindenki magának akar, de semmiképpen sem másnak.

Házak :

A PGT résztvevői a legnagyobb hírszerző ügynökségek tagjaiként érkeznek a táborba. Az 5 ház (CIA(USA), MI:6(Egyesült Királyság), KGB(Szovjetunió), MSS (Kína),Joker (lehet ausztál, német, indiai, etc.)) idén is jól elkülöníthető pólót kapna. Emellett a házakat természetesen az ügynökség logójával ellátott zászlókkal, illetve technikai eszközökkel díszíthetnék a patrónusok.

A leendő hallgatók gólyatáborba hívó leveleit idén mindenképpen a tematikához szeretnénk igazítani. Jelen esetben egy katar turisztikai prospektusnak álcázott behívási parancsot képzelünk el.

Programok:

Showhajtás:

Az ENSZ aggódva figyeli a katar eseményeket, de a beavatkozás kellő indok hiányában természetesen fel sem merül. Végül (a nagyhatalmak hathatós nyomására) úgy határoznak, hogy a térség függetlenedését és csatlakozását az ENSZ-be egy katonai gálával ünneplik, melynek színhelye maga Katar. A kis ország vonakodva beleegyezik.

A szervezetek tagjai ezen a katonai parádén vesznek részt. A rendezvényre minden ország meghívottként érkezik, az ügynökök azonban egészen más céllal vesznek részt az ünnepségen. Céljuk, hogy a esemény után beépüljenek és hátországuk érdekeinek megfelelően tevékenykedni kezdjenek az országban. Ehhez azonban elengedhetetlen álcájuk fenntartása, így teljes erőbedobással kell, hogy teljesítsenek.

Craft: Az előző évektől nagyban eltérő tematika miatt a craft is revízióra szorul. Nem elegendő csupán az egységet átnevezése, hiszen a titkosügynökök nem száz fős hordákban járnak. A craft programfelelőssével szeretnénk a rendszert oly módon átalakítani, hogy tökéletesen illeszkedjen a tematikába. Emellett szeretnénk elágazó küldetés-láncokkal színesíteni a programot, ahol a csapatok döntésük következményeként kapnának jutalmat, esetleg levonást. Ebben nagy szerepet kapnának a mozgó állomások, akik bizonyos küldetések felvétele után alternatívát ajánlanának a csapatoknak. Itt akár morális döntéseket is meg kell majd hozniuk, amelyek az adott pillanatban előnyökkel járnak, de későbbi állomások negatívan értékelhetik ezt.

Craft1: A frissen megalakult vezetés kormányzási módszerei finoman szólva sem arattak osztatlan sikert. A háttérben több politikai párt és civil szervezet is zúgolódni kezd, maguk mellé állítva Katar társadalmának jelentős részét. Nyílt összetűzésre még nem kerül sor, a hangulat azonban szinte pattanásig feszült. Az ügynökök feladata az infomációgyűjtés, beépülés lenne, céljuk beszivárogni mind az uralkodó hatalom, mind a feltörekvő kisebb pártok sorai közé, hogy belülről segíthessék/bomlaszthassák őket. A Craft1 alatt minimalizálnánk a PVP-t. A korábbi százas nagyságrendű seregek helyett kis létszámú, specializált egységekkel operálnának a csapatok, amelyek különböző bónuszokkal bírnak. Emellett kerülni kell a nyílt színi ütközeteket is, hiszen az ügynökök kilétére nem derülhet fény. Egy csata maximum 5 körig tartana. Ha ez alatt nem sikerül befejezni, rendfenntartó erők jelennek meg a helyszínen, amely komoly veszteséget jelentene a csapatoknak.

Craft2: A Craft2 reggelén elszabadul a pokol. Az éjjel radikális csoportok felrobbantották az emír palotáját, kitör a polgárháború. A gólyákat itt a megszokottól eltérően légiriadóval ébresztenénk, majd a reggeli után azonnal a harcok sűrűjében találják magukat. Az állomások sokkal militánsabbak lennének, illetve teret engednének a nyílt PVP-nek. Megváltozna a mozgó állomások szerepe is. A korábbi küldetés-módosító szerep helyett inkább mozgó katonai csapatokként jelennének meg. Emellett megjelenne 3 egymástól teljesen eltérő szemléletű szervezet(párt), akik megpróbálják maguk mellé állítani a lakosságot, és átvenni a hatalmat. Ezen szervezetek erőteljesen támaszkodnának a propaganda nyújtotta lehetőségekre, flyer-ekkel és plakátokkal terjesztenék az általuk képviselt eszméket. A Craft2 alatt állomások formájában is megjelennének, ahol a náluk teljesített küldetések növelnék az

adott szervezet befolyását az országban. Emellett a program végén a csapatok az általuk gyűjtött befolyás-pontokkal támogathatják valamelyik feltörekvő pártot. A Craft2 végén derülne ki, melyik párt gyűjtötte a legtöbb támogatást, ami azonnali következményekkel is járna. A korábban említett plakátokon árnyaltan körvonalaódna, hogy melyik szervezet milyen bónuszokkal jár majd. Egy ilyen példa a "Royalista" párt, amit köztudottan egy orosz csári család leszármazottai alapítottak. A párt fő céljaként az olcsó és minőségi szolgáltató szektor támogatását tűzte ki. (Amennyiben ez a párt kerül hatalomra, a büfében 20Ft-al csökken a vodka ára)

Casino: A bukott rezsim előljárói még szabadon tevékenykednek, és az a pletyka terjed egyes körökben, hogy nem fognak csendben eltűnni, tartogatnak még valamit. A csapatok feladata tehát előkeríteni a megfelelő személyeket, és kihúzni belőlük az információt. Ezért elutaznak Katar legnagyobb kaszinóvárosába, hogy a felső tízezer sorai közé beépülve előkerítsék a célszemélyeket, és fényt derítsenek a rejtélyre. A Casino közben minden ház kapna néhány célpontot (álnévvel, felületes személyleírással), akit meg kell találnia program alatt, és attól bizonyos információkat megtudni. A célszemélyeket az állomásvezetők/szervezők alakítanák, akikből kvázi ki kéne csalni egyes információkat, a lehető legkevesebb feltűnéssel.

Razzia: A megdöntött vezetés még nem veszítette el minden hatalmát, vagyonukat kihasználva zsebükben tartják a rendőrség egy részét. A sejt helyi központján korrupt zsaruk jelennek meg, és rögtönzött razziát tartanak, bárminemű illegális eszköz után kutatva.

Éjszakai túra: A Casino során fény derül arra, hogy a bukott rezsim vezetői valóban egy igazán nagy "durranás"-ra készülnek. Egy titkos, szigorúan őrzött katonai bázison rejtegetett nukleáris bombával kívánják beírni magukat a történelembe. A csapatok célja, hogy a különböző védelmi rendszereket kijátszva beszivárognak a központba, és hatástalanítsák a bombát. Az állomások a PGT'12-höz hasonlóan egy-egy ilyen kritikus védelmi pontot jelentenek, amelyeket ki kell játszani, semlegesíteni kell. A pontok egymástól kvázi függetlenek, bejárásuk a már jól megszokott módon történik. A túra lezárásaként, amikor minden csapat befut, egy utolsó, záró feladat következne. Minden csapatnak ki kell választania az 5 legjobb bombaszakértőjét, akiknek egy "igazi" bombát kell hatástalanítaniuk. Ehhez készítenék egy replikát, amely csavarokkal, vezetékekkel, digitális számlálóval rendelkezik. Minden csapatnak 10 perce lenne a bomba hatástalanítására. (A bombát ismerhetik, akik részt vettek a 36. Tortúrán). Fontos, hogy ne legyen csúszás a túrán, mert akkor nem lesz elegendő idő a fináléra.

Tőzsde: Az országban zajló katasztrofális helyzetnek és az elmúlt időszakban kirobbant botrányoknak köszönhetően az állam soha nem látott gazdasági mélypontra jutott. Az állami bevételek szinte a nullára redukálódtak. Ezt a hiányt a jegybank pénzkibocsátással próbálta pótolni, amelyre természetesen semmilyen fedezet nem volt, így az azonnal elértéktelenedett, beindítva ezzel a hiperinflációt. Ha az ország a csőd szélére jut, ezzel megszüntetve a kőolaj exportot, az világméretű katasztrófához vezetne, így ezt azonnal meg kell állítani. A csapatok feladata a helyi gazdaság fellendítése lesz. Pontjaikra kvázi mint defláló szorzóra tekintenek. Egy csúszkán jelölhetnék a valuta aktuális értékét, amely dinamikusán változna ahogy a csapatok befutnak egy-egy állomás után. Ezzel a csúszka az egyik irányba, az idő múlásával a másikba mozdulna. Meg kell akadályozniuk, hogy elérjen egy kritikus pontot, amikor is államcsődöt jelentenek be. (Természetesen ezt a pontot soha nem érnék el, de fokozhatnák a feszültséget, ami arra késztetné a csapatokat, teljes erőbedobással küzdjenek.)

Meta: Szeretnénk megtartani a tavalyi év feladatát, átalakított harcmódorokkal. A meta pontjelző tábláját természetesen az ideai tematikához alakítanánk: katari városokért, vagy a térség egyéb államainak befolyásáért folyó harc. A tavalyi év során is gondot jelentett néhányszor a meta szabályrendszere, ezért ezen bonyolítani semmiként sem szeretnénk, esetleges egyszerűsítések előfordulhatnak.

Mini-játékok: Szeretnénk több kisebb feladatot is kiadni a gólyáknak a tábor során. Ezek nem számítanak bele a pontozásba, de a legeredményesebb gólyákat (csapatokat) az utolsó napon jutalmaznánk (fogyasztás, ajándék, etc...). A feladatok nagyban elősegítenék a tábor beszivárgós, kémkedős, lehallgatós érzését. A feladatok teljesen titokban,

csak az adott gólyák/patrónusok bevonásával zajlanak majd. Egy ilyen feladat például, hogy házanként 3 gólya feladata lenne, hogy előre meghatározott személyekről (pl: más ház gólyái) minél többet kiderítsenek a tábor során. Elvárnánk bizonyos konkrét információkat, de azon túlmenően bármi amit megtudnak, plusz pontként számítna. A játéknak természetesen csak akkor van értelme, ha csak az adott 5*3 gólya tud a létezéséről, erre igyekszünk majd odafigyelni. A patrónusok se feltétlen tudhatnak minden ilyen játékról, mert egy véletlen elszólás tönkreteheti az egészet, így ezeket egyelőre fedje homály. ☺

Árverés : Bár már évek óta tervben van a megreformálása, valamiért mindig hosszú, unalmas, illetve későn kerül megrendezésre. A tavaly elindított felajánlásokat szeretnénk megtartani, illetve kivenni az elárverezett dolgok közül a legtöbb értelmetlen dolgot. A tárgyak mennyiségét körülbelül a felére csökkentenénk, így nem fognak órákat unatkozni a gólyák.

Cetlizés :A korábbi évek alapján, a tematikához designolt cetlikkel.

Zászlóablás:Az elmúlt években egyre több problémát generált táborról táborra, ezért idén szeretnénk kihagyni. A csapatok természetesen készítenének zászlót, de azt elrabolni nem lehetne. A játéknak az utóbbi időben jóval több hátrányát láttuk, mint előnyét. Vitás esetek, sértődések, esetleges személyi sérülések, ezeket mind szeretnénk elkerülni, így idén nem kapna szerepet.

Esőterv: Amennyiben a tábor ideje alatt esős időjárást fogunk ki, az egész tematikát átírjuk, és Peru politikai/gazdasági helyzetéhez igazítjuk