



Concept paper

Real Life Among Us

Veit Gemmer 25.05.2024

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Among Us	2
2.1	Spielkonzept	2
2.2	Spielphasen	2
2.2.1	Hauptspielphase	2
2.2.2	Abstimmung	3

1 Einleitung

Im Dezember 2019 fragte ein Lebensmittelverkäufer in Wuhan einen Kunden, ob es okay sei, dass die Fledermaus noch nicht ganz durch sei. Vielleicht war es auch ein Gürteltier, ein Laborunfall oder doch Bill Gates und die Deutschland GmbH. Wie dem auch sei, mussten viele Menschen weltweit im Sommer 2020 zuhause bleiben. Ungefähr zeitlich landete das Studio “Innersloth” mit einem bereits 2018 erschienen Computerspiel einen unglaublichen Hit. Auf einmal spielte die ganze Welt Among Us, weil sowieso niemand etwas zu tun hatte.

Darunter auch einige Jungs des sogenannten “tEiNeMudDa” Discord-Servers. Ihre Among-Us Runden fanden schnell Resonanz und ihnen schlossen sich immer mehr Interessierte an. Dieser Ansturm gipfelte in der Geburtsstunde eines bis heute bestehenden Discord-Servers. Am 23. Oktober 2020 erstellte der User “snffls” den “Among Us” Discord-Server. Seit diesem historischen Moment an wurden unzählige Runden Among Us gespielt. Dabei flossen viel Blut, Schweiß und Tränen. Auch wenn das Spiel immer wieder emotional austeilte, kehrte man immer wieder ein und war doch bei der nächsten Runde dabei.

Leider flachte der Andrang auf dem Server in den leztzten beiden Jahren etwas ab. Doch die Erinnerungen an die langen Among Us Nächte bleiben und leben weiter. Man könnte meinen, die Among Us Ära sei dabei. Vielleicht ist die Among Us online Ära vorbei. Allerdings lässt sich am Horizont eine neue Ära erahnen, die mit diesem Dokument eingeleitet wird: die Real Life Among Us Ära. Lasset die Spiele beginnen!

2 Among Us

In den folgenden Abschnitten wird der Prinzipien und Regeln von Among Us erläutert.

2.1 Spielkonzept

Das Spielkonzept von Among Us ist vergleichbar mit bereits bekannten Spielen, wie Mafia, Secret Hitler oder Werwölfe.

Es findet auf einer begrenzten Spielkarte statt, auf der sich die vier bis 15 Spieler frei bewegen können. Jeder Spieler erhält vor dem Start jeder Partie eine Rolle, Crewmate oder Imposter. Je nach Spieleranzahl, kann es bis zu 3 Imposter geben. Das Ziel der Imposter ist es, alle Crewmates zu eliminieren. Das Ziel der Crewmates ist es, ihre Aufgaben zu absolvieren und die Imposter in Abstimmungen aus der Partie zu werfen. Ein getöteter oder rausgeworfener Spieler wird zu einem Geist. Ein Geist kann nicht mehr aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Allerdings kann er weiterhin seine Aufgaben erledigen.

Die Imposter gewinnen die Partie, sobald genauso viele Imposter wie Crewmates am Leben sind oder ein tödlicher Sabotageakt erfolgreich war. Die Crewmates gewinnen die Partie, wenn alle Crewmates und Geister alle ihre Aufgaben absolviert haben oder wenn kein Imposter mehr in der Partie ist. Die Rolle eines jeden Spielers ist bis zum Ende der Partie unbekannt.

2.2 Spielphasen

2.2.1 Hauptspielphase

Während der Hauptspielphase können sich alle Spieler frei auf der Karte bewegen. Die Spieler dürfen dabei in keinsten Weise miteinander kommunizieren. Crewmates und Geister können ihre Aufgaben erledigen. Imposter können Crewmates töten. Um einen Crewmate zu töten, muss ein Imposter sich ohne Kill-Cooldown innerhalb der Kill-Distanz befinden. Des Weiteren können Imposter spezielle Abkürzungen benutzen, die nur ihnen zugänglich sind, um sich auf der Karte schneller fortbewegen zu können. Außerdem

können sie Sabotagen starten, die von jedem Spieler rückgängig gemacht werden können. Jeder Spieler kann die von Karte zu Karte unterschiedlichen Geräte nutzen, wie beispielsweise Überwachungskameras.

Jede Partie beginnt mit einer Hauptspielphase. Eine Hauptspielphase kann durch einen Kill-Report, ein Emergency-Meeting oder den Sieg der Imposter oder Crewmates beendet werden.

2.2.2 Abstimmung

Eine Abstimmung besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil, der Diskussion, können alle Spieler miteinander kommunizieren. Im zweiten Teil, dem Voting, hat jeder Spieler eine Stimme. Diese kann er dazu einsetzen, um einen Spieler aus der Partie zu werfen oder das Voting zu überspringen. Wenn die Mehrheit der Spieler für das Überspringen des Votings stimmt, wird die Abstimmung ohne weiteres beendet. Wenn die Mehrheit der Spieler für den Rauswurf eines Spielers stimmt, wird dieser aus der Partie geworfen. Bei einem Gleichstand in jeder Weise wird die Abstimmung ohne weiteres beendet.

Eine Abstimmung kann durch einen Kill-Report oder ein Emergency-Meeting ausgelöst werden. Falls nach einer Abstimmung die Partie nach keiner gewonnen hat, folgt eine Hauptspielphase.