



Konzeptpapier

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 |
| 3 | Real Life Among Us | 4 |
| 3.1 | Spielbereich | 4 |
| 3.1.1 | Allgemeines Konzept | 4 |
| 3.1.2 | Überwachungskameras | 4 |
| 3.1.3 | Vitalmonitor | 4 |
| 3.2 | Kommunikation | 5 |
| 3.2.1 | Rollenvergabe | 5 |
| 3.2.2 | Kommunikation während der Hauptspielphasen | 5 |
| 3.2.3 | Discord-Konferenz | 5 |
| 3.2.4 | Kill-Reporting | 5 |
| 3.2.5 | Emergency-Meeting | 6 |
| 3.3 | Spielmechaniken | 6 |
| 3.3.1 | Bewegung | 6 |
| 3.3.2 | Sichtfeld | 6 |
| 3.3.3 | Killing | 6 |
| 3.3.4 | Abstimmungen | 7 |
| 3.3.5 | Spielen als Geist | 7 |
| 3.3.6 | Sabotage | 7 |
| 3.3.7 | Abkürzungen | 7 |
| 3.4 | Aufgaben | 8 |
| 3.5 | Vertrauen | 8 |
| A | Liegestütze - Leichte Aufgabe | i |

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 werden die allgemeinen 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 zufällig 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, auf der Karte verteilte Minispiele, 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.

3 Real Life Among Us

In den folgenden Abschnitten wird ein Konzept zum Spielen von Among Us als interaktives Gesellschaftsspiel vorgestellt. Alle im vorherigen Kapitel genannten Regeln und Prinzipien gelten weiterhin.

3.1 Spielbereich

3.1.1 Allgemeines Konzept

Der Spielbereich muss vor jeder Partie klar abgegrenzt werden. Hierzu eignet sich beispielsweise ein großes Haus. Weitläufige leicht einsehbare Flächen sollten vermieden werden.

Auf dem Spielbereich muss eine Meeting-Area definiert werden. In dieser finden alle Abstimmungen statt. Die Meeting-Area dient auch als Startpunkt für jede Hauptspielphase.

Auf dem Spielbereich verteilt befinden sich die einzelnen Aufgaben. Diese Minigames sollten möglichst gleichmäßig verteilt sein, um die Spieler dazu anzuregen sich über den gesamten Spielbereich hinweg zu bewegen.

Des Weiteren werden im Spielbereich Geräte installiert werden, um es den Crewmates zu ermöglichen, den Spielbereich zu überwachen.

3.1.2 Überwachungskameras

Mithilfe mehrerer Smartphones und einem Tablet oder Laptop kann ein Überwachungskamerasystem installiert werden. Die Smartphones filmen dabei verschiedene Bereiche und befinden sich mit dem Tablet oder Laptop in einer Videokonferenz. Das überwachende Gerät sollte sich dabei nicht in der Nähe der Meeting-Area befinden.

3.1.3 Vitalmonitor

Mithilfe der für die Kommunikation notwendigen Discord-Konferenz und einem weiteren Tablet oder Laptop, kann ein Vitalmonitor eingerichtet werden, mit dem der Lebendigkeitsstatus aller Spieler überwacht werden kann.

Als Lebendigkeitsstatus wird dazu der Sound-Mute-Button in Discord genutzt. Wenn ein Spieler getötet wurde, muss er seinen Sound in der Discord-Konferenz stummschalten. Somit signalisieren die durchgestrichenen Kopfhörer neben dem Namen des Spielers auf dem überwachenden Gerät, dass dieser getötet wurde.

3.2 Kommunikation

3.2.1 Rollenvergabe

Am Anfang jeder Partie erhält jeder einen Zettel, auf dem sich eine Rolle befindet. Damit sich die Imposter gegenseitig identifizieren können, schließen alle Spieler die Augen, damit anschließend nur die Imposter ihre wieder öffnen, um sich ausfindig zu machen.

3.2.2 Kommunikation während der Hauptspielphasen

Während der Hauptspielphasen darf unter keinen Umständen untereinander kommuniziert werden. Das gilt nicht nur für verbale Kommunikation, sondern auch für alle anderen Kommunikationswege, wie beispielsweise Zeichensprache.

3.2.3 Discord-Konferenz

Um alle Spieler gleichzeitig zu einer Abstimmung rufen zu können, muss ein direkter Kommunikationsweg zwischen den Spielern geschaffen werden. Alle Spieler begeben sich mit ihren Smartphones in eine Discord-Konferenz. Solange die Spieler am Leben sind, müssen sie ihre Mikروفon stummschalten und ihre Audioausgabe aktiv haben.

3.2.4 Kill-Reporting

Wenn ein Spieler einen getöteten Spieler auffindet, kann er einen “Kill reporten”. Dazu hebt er seine Stummschaltung in der Konferenz auf und kündigt einen Kill-Report an. Anschließend begeben sich alle Spieler sofort in die Meeting-Area und es beginnt eine Abstimmung.

3.2.5 Emergency-Meeting

Jeder Spieler darf einmal pro Partie ein “Emergency Meeting” einberufen. Dazu hebt er, wie beim Kill-Reporting, seine Stummschaltung auf und kündigt es an. Allerdings muss er sich dazu innerhalb der Meeting-Area befinden. Anschließend begeben sich alle Spieler sofort in die Meeting-Area und es beginnt eine Abstimmung.

3.3 Spielmechaniken

3.3.1 Bewegung

Jeder Spieler darf sich frei innerhalb des Spielbereichs bewegen. Allerdings ist die Geschwindigkeit, mit der sich in Spieler bewegen kann, begrenzt. Man darf nur gehen. Das bedeutet, dass zu jedem Zeitpunkt ein Fuß auf dem Boden sein muss.

3.3.2 Sichtfeld

Das Sichtfeld jedes Spielers ist, wie im Online-Spiel, begrenzt, um das Spielgeschehen spannend zu halten. Dazu werden Kappen genutzt, die so tief zu tragen sind, dass sie das horizontale Sichtfeld stark einschränken. Bei Dunkelheit können zusätzlich noch Handytaschenlampen hinzugezogen werden.

3.3.3 Killing

Imposter besitzen die Fähigkeit Crewmates zu töten. Um dies zu tun, muss dabei eine Vorraussetzungen gegeben sein. Der Kill-Cooldown des Imposters muss abgelaufen sein. Dieser wird zum Start jeder Hauptspielphase und nach jedem Kill auf einen vorher vereinbarten Wert zurückgesetzt. Der Imposter ist dabei selbst für das Zählen verantwortlich. Der Kill-Cooldowns beträgt 40s, kann aber variiert werden.

Um einen Spieler zu töten, legt er seine Hand auf den Rücken oder die Schulter eines Crewmates. Dieser muss sich anschließend unmittelbar auf den Boden legen. Des Weiteren muss er sein Audioausgabe stummschalten, um dem Vitalmonitor seinen Tod mitzuteilen.

Ein getöteter Crewmate darf erst nach dem nächsten Kill-Report oder Einberufung eines Emergency-Meetings aufstehen und als Geist weiterspielen.

3.3.4 Abstimmungen

Jede Abstimmung beginnt mit einer Diskussion, die eine Minute dauert. Die Dauer kann variiert werden. Das anschließende Voting wird per Fingerzeig durchgeführt. Auf einen 1,2,3-Countdown zeigen die Spieler auf den Spieler, den sie rauswerfen wollen. Wer das Voting überspringen möchte, zeigt mit seinem Finger auf den Boden. Nach dem Countdown darf keiner seine Auswahl ändern, bis das Ergebnis des Votings geklärt wurde.

Rausgeworfene Spieler werden zu Geistern.

3.3.5 Spielen als Geist

Als Geist darf man nicht mehr aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Allerdings kann man weiterhin seine Aufgaben absolvieren. Um zu kennzeichnen, dass es sich bei einem getöteten Spieler um einen Geist handelt, tragen Geister keine Kappen. Je nach Möglichkeit sind allerdings auch andere optische Identifikationskonzepte denkbar.

3.3.6 Sabotage

Der aktuelle Stand des Konzepts enthält keine Konkreten Vorschläge für Sabotageakte.

3.3.7 Abkürzungen

Imposter besitzen die Fähigkeit spezielle Abkürzungen innerhalb des Spielbereichs nutzen zu dürfen. Da die Orte, an denen Real Life Among Us gespielt werden kann, verschieden sind, muss vor jeder Partie festgelegt werden, ob es Möglichkeiten für Abkürzungen gibt und wie diese von Impostern verwendet werden können.

3.4 Aufgaben

Der aktuelle Stand des Konzepts enthält keine konkreten Vorschläge für Aufgaben. Allerdings wird im Folgenden ein allgemeines Konzept für diese vorgestellt.

Jeder Crewmate erhält am Anfang jeder Partie eine Liste an Aufgaben, die sie absolvieren müssen. Die Liste besteht aus einem kleinen Blatt Papier, auf dem die Aufgaben stehen. Die Imposter erhalten eine falsche Liste. Jeder Spieler erhält einen kleinen Stift, mit dem er die absolvierten Aufgaben abhaken kann. Nach dem Absolvieren aller Aufgaben, kann er den Zettel in der Meeting-Area auf den Tisch legen.

Es wird zwischen drei verschiedenen Tasks unterschieden. Sie unterscheiden sich in ihrem Schwierigkeitsgrad und der benötigten Zeit.

Leichte Aufgaben dauern ca. 10 Sekunden. Jeder Spieler sollte sie sehr einfach bewältigen können. Sie finden an einem einzigen Ort statt.

Mittlere Aufgaben dauern ca. 10 Sekunden. Jeder Spieler sollte sie sehr einfach bewältigen können. Sie finden an verschiedenen Orten statt und beinhalten eine Interaktion zwischen den verschiedenen Orten, an denen sie stattfinden. Dabei können bis zu drei verschiedene Orte miteinander verknüpft sein.

Schwere Aufgaben dauern ca. 30 Sekunden. Jeder Spieler sollte sie nur mit etwas Mühe oder Geschick bewältigen können. Sie finden an einem einzigen Ort statt.

Jedes Crewmate erhält am Start der Partie drei leichte Aufgaben, zwei mittlere Aufgaben und eine schwere Aufgabe.

Imposter dürfen die Aufgaben nie richtig erfüllen. Sie dürfen nur so tun, als würden sie die Aufgabe absolvieren. Sie dürfen diese nicht erfolgreich abschließen oder müssen bei der Durchführung von der eigentlichen Anweisung der Aufgabe abweichen.

Die Beschreibung jeder einzelnen Aufgabe befindet sich im Anhang.

3.5 Vertrauen

Das gesamte Spielkonzept von Real Life Among Us basiert auf Vertrauen. An mehreren Stellen können Spieler schummeln. Um die Möglichkeit des Schum-

melns zu eliminieren, müsste man einen erheblichen Mehraufwand aufstellen, der die Komplexität der Vorbereitung und Durchführung einer Partie stark erhöhen würde. Daher wird bei Konzepten, wie dem Kill-Cooltdown oder dem Abhaken von Aufgaben, auf die Ehrlichkeit und Fairness der Spieler gesetzt.

A Liegestütze - Leichte Aufgabe