

GAMER GUIDE

AMONG.US EDITION

the need to know you didn't know you needed



QU'EST CE QUE C'EST ?



Par définition, un jeu de multijoueur nécessite un groupe de personnes pour jouer. En l'occurrence, au minimum de 4 et un maximum de 15 joueurs dans une partie en ligne. Le jeu consiste à opposer deux camps qui sont l'équipage et les imposteurs et d'essayer de gagner grâce au travail d'équipe et à la tromperie. Les membres de l'équipage peuvent gagner de deux manière



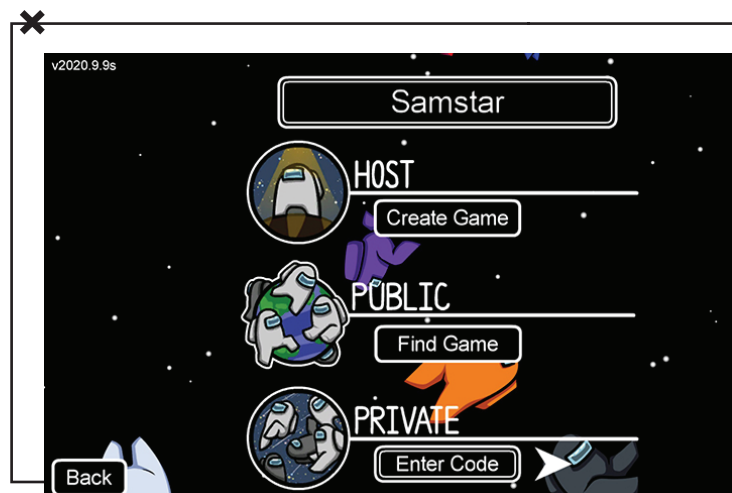
différentes : en accomplissant toutes les tâches qui leurs sont confiées avant d'être tués ou en identifiant les imposteurs et en les éjectant. Les imposteurs gagnent en tuant les membres de l'équipage jusqu'à ce que la moitié des joueurs vivants soient des imposteurs ou qu'ils réussissent un sabotage. Il existe de nombreuses stratégies pour les deux camps et pour bien les comprendre, nous devons décomposer les mécanismes du jeu. Qu'est-ce qu'on attend ? Ne soyez pas timides pas, lancez-vous !



COMPRENDRE LES BASES

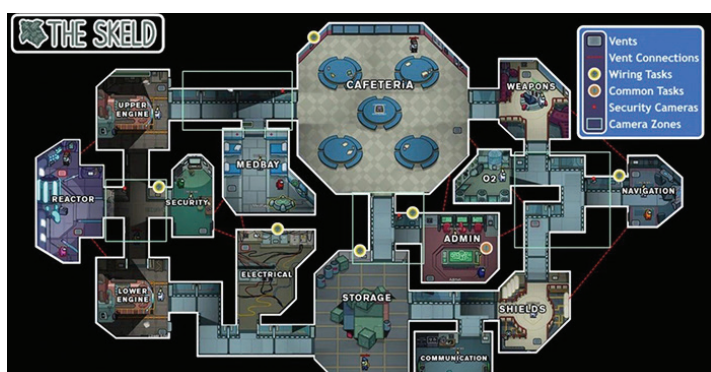
Modes de jeu

Il y a trois modes de jeu. Le mode libre vous permet de choisir une carte et de jouer seul pour vous familiariser avec les cartes et les tâches à accomplir. Le mode Local héberge un salon que toute personne se trouvant sur le même réseau peut rejoindre, tandis que le mode en ligne vous permet d'héberger des salons en ligne ouverts à tous. Les parties en ligne peuvent être privées ou publiques : les parties privées sont accessibles grâce à un code et sont parfaites pour jouer avec vos amis, tandis que les parties publiques sont ouvertes à tous.



Cartes

La carte est un élément primordial du jeu. Chaque carte est composée de plusieurs lieux reliés par des conduits et des couloirs. Les tâches et les capacités des personnages changent d'une carte à l'autre, la taille de la carte a un impact important sur la stratégie à adopter ainsi que sur le nombre idéal de joueurs. Avant de commencer une partie, vous devez choisir une carte. Au moment de la rédaction de ce guide, vous avez le choix entre quatre cartes :



Vous aurez la possibilité de choisir la carte selon le mode de jeu. Dans les parties en ligne, la carte est choisie avant que vous n'entriez dans le salon. Dans les parties locales, vous pouvez sélectionner la carte via le menu de personnalisation dans le salon. En mode jeu libre, vous pouvez choisir la carte via un menu contextuel lorsque le mode est sélectionné.



Lieux

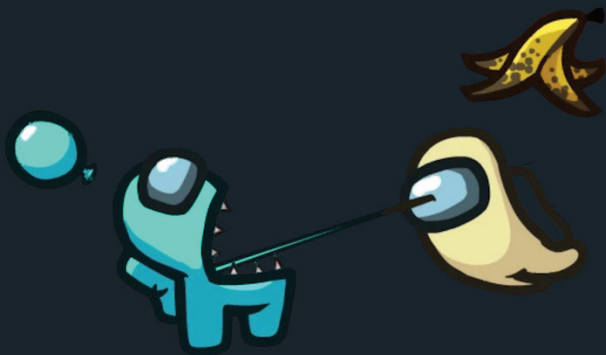
Chaque carte comporte des lieux reliés par des couloirs et des conduits. Chaque lieu contient des tâches à accomplir dont certaines ont des caractéristiques uniques, par exemple la sécurité donne aux joueurs l'accès à des caméras qui montrent certaines zones de la carte en temps réel. Il est important d'apprendre à les connaître, car lorsque les choses se compliquent (et elles se compliqueront TOUJOURS), vous devez pouvoir dire à vos compagnons de jeu où vous êtes. Un bon joueur étudie les cartes pour être capable de repérer les tromperies ou même de créer son propre plan d'action!



Rôles

En parlant de plan d'action, vous aurez besoin d'une stratégie pour chaque rôle, car les rôles sont, à quelques exceptions près, attribués au hasard au début de chaque partie. Il y a 7 rôles possibles : membre d'équipage, imposteur, fantôme, métamorphe, ingénieur, ange gardien et scientifique.

Les membres d'équipage sont majoritaires. En tant que membre d'équipage, votre travail est simple ! Effectuez vos tâches aussi vite que possible et essayez de ne pas mourir.



Les imposteurs sont les ennemis des membres d'équipage. Leur mission ? Exterminer, saboter et, plus généralement, faire n'importe quoi. Mourir n'est pas la fin. Lorsqu'un joueur est tué ou éjecté, il devient un fantôme. Les équipiers fantômes peuvent toujours accomplir des tâches pour aider leur équipe. Les imposteurs fantômes peuvent saboter à volonté.

En tant que scientifique, vous êtes le docteur McCoy qui fait partie de l'équipage. Tout en accomplissant vos tâches aux côtés de tous les autres, vous disposez d'un moniteur vital portable qui vous permet de suivre les signes de vie de chacun.



Les ingénieurs ont la possibilité d'utiliser les conduits, tout comme les imposteurs. Bien sûr, c'est un avantage, mais soyez prêt à vous défendre lorsque les accusations arriveront.

Si vous êtes désigné Ange Gardien, vous avez une capacité très spéciale. En tant que membre d'équipage, vous ne ferez qu'accomplir les tâches habituelles, mais en tant que fantôme, vous pourrez protéger un autre membre d'équipage d'être assassiné.



Le rôle de métamorphe est le seul rôle spécial attribué aux imposteurs. Ce joueur peut se transformer en n'importe quel autre joueur vivant sur la carte.

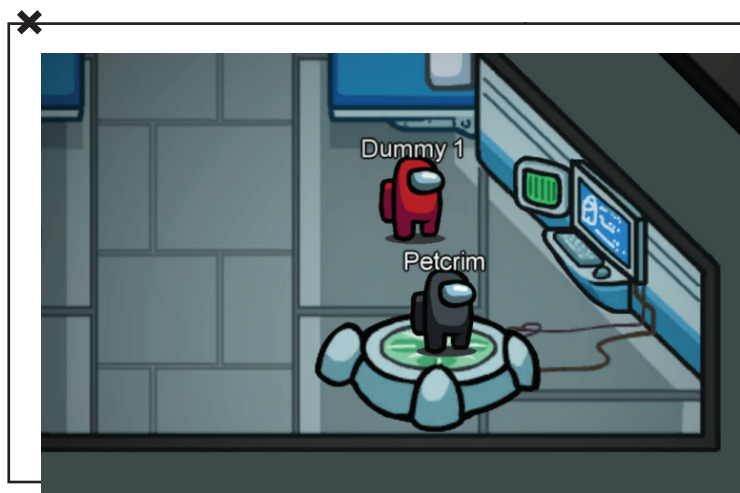


Tâches

Les tâches constituent un mécanisme au coeur du jeu. Les membres de l'équipage doivent accomplir toutes leurs tâches pour gagner sans identifier les imposteurs. Vous pouvez suivre la progression de l'équipage en observant la barre des tâches (si elle est activée durant la partie). Vous pouvez définir le nombre de tâches, le type de tâches (longues ou courtes), et même définir la visibilité des tâches.

Il existe quatre types de tâches différentes :
Les tâches courtes - elles sont rapides à réaliser et ne comportent souvent qu'une seule étape.

Les tâches longues - elles comportent plusieurs étapes et parfois des éléments compliqués qui maintiennent le joueur concentré ou lui demandent de rester un certain temps au même endroit pour les accomplir.



Les tâches visuelles - ces tâches comportent une petite animation qui peut être vue par les autres joueurs. Il s'agit d'un excellent outil pour prouver votre innocence à des coéquipiers soupçonneux Si ce paramètre est activé.

Tâches communes - il s'agit d'une tâche que tous les membres de l'équipage auront. Tout le monde devra effectuer la même activité au même endroit. Un bon moyen de repérer les imposteurs si vous avez l'œil.

Les imposteurs disposent d'une liste de fausses tâches pour les aider dans leurs combines, alors méfiez-vous...

Capacités

Les capacités sont l'une des fonctions les plus importantes du jeu. Elles permettent au joueur d'interagir avec l'environnement. Certaines capacités sont basées sur les rôles, d'autres sont disponibles pour tous les joueurs. Le bouton apparaît en bas à droite de l'écran lorsque vous êtes suffisamment proche de l'objet qui déclenche la capacité.



Passons en revue ces capacités :

Admin (tous les joueurs) - Ouvre la carte d'administration qui montre l'emplacement de tous les joueurs sur la carte.



Journal de portes/doorlog (tous les joueurs) - Cela permet aux joueurs de vérifier qui est passé par les capteurs de portes.



Meurtre (imposteurs) - Tuez un membre d'équipage à votre portée.



Signaler (tous les joueurs vivants) - Signalez un membre d'équipage mort lorsque vous le découvrez.



Sabotage (imposteurs) : faites des ravages parmi les membres d'équipage avec des menaces létales et non létales.



Protéger (anges gardiens fantômes) - Permet au joueur de protéger un membre de l'équipage contre la mort.



Transformation (métamorphe) - Permet au joueur de se transformer temporairement en un autre joueur.



Sécurité (tous les joueurs) - Accède aux caméras de sécurité qui permettent aux joueurs de voir différentes zones de la carte.



Utiliser (tous les joueurs) - Interagir avec les tâches et autres objets.



Conduit (imposteurs et ingénieurs) : utilisez les ventilations disséminées sur la carte pour voyager sans être vu.



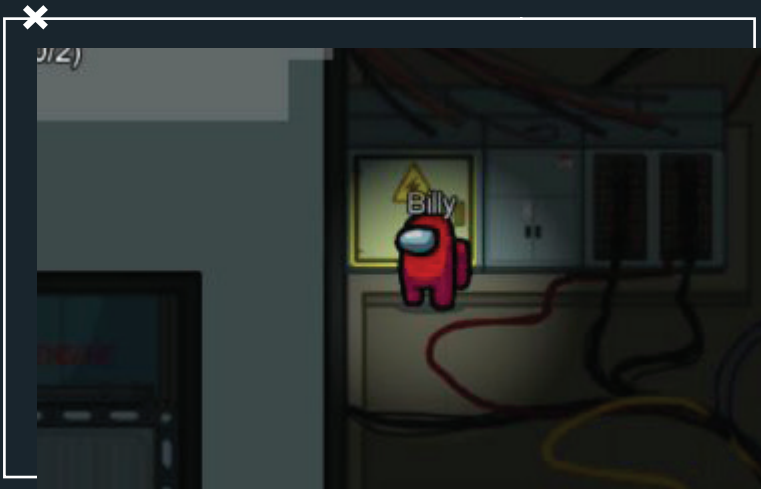
Suivi vital (tous les joueurs) - Permet au joueur de voir qui est encore en vie sur la carte.



Autres mécanismes

Jusqu'à présent, nous avons examiné la plupart des mécanismes importants du jeu, mais il y a encore quelques éléments fondamentaux à aborder :

Vision - La capacité des joueurs à voir autour d'eux est influencée par les paramètres de vision. Commençant à 0,25x et augmentant par palier jusqu'à 5x, cette fonction permet à l'hôte du jeu de mettre en place des scénarios intéressants tels que le populaire scénario "Cache-cache". La vision est également affectée par certains événements tels que le sabotage "Réparer les lumières" qui plonge toute la carte dans l'obscurité, réduisant ainsi considérablement la vision des joueurs.



Réunion d'urgence - Lorsque le bouton d'urgence est actionné ou qu'un cadavre est découvert, tous les joueurs sont immédiatement réunis, où qu'ils se trouvent sur la carte, pour débattre.

Discussion - C'est là que les amitiés vont se briser. Des accusations seront portées, des complots seront découverts et des alliances seront formées. Les joueurs fantômes ne

peuvent pas participer à la discussion, laissant les joueurs en vie se forger leurs propres opinions, même si elles sont fausses.

Vote - Suite aux débats, les joueurs sont invités à voter pour ceux qu'ils pensent être les imposteurs. Les imposteurs peuvent également voter, ce qui permet d'écarter les soupçons et peut-être même d'éjecter un membre d'équipage innocent. Les paramètres du jeu permettent de rendre le vote anonyme afin d'augmenter le mystère et le suspense. Choisissez judicieusement...



Ejection - Le joueur qui reçoit le plus de votes est éjecté de la carte. Une petite animation apparaît et le joueur éjecté devient un fantôme. Selon les paramètres de la partie, les joueurs peuvent être informés ou non de l'éjection réussie d'un imposteur.

Conseils et astuces

Comment une partie pourrait se dérouler

Vous venez de télécharger le jeu et vous n'avez aucune idée de ce qui vous attend... Permettez-nous de vous donner un exemple. La plupart des salons publics suivent un format similaire:

La partie commencera avec tous les joueurs appairés dans la salle d'attente. Ils vont discuter, se promener et personnaliser l'apparence de leur personnage avant que la partie ne commence. Lorsqu'il y a suffisamment de joueurs, l'hôte peut démarrer la partie, ce qui déclenchera un compte à rebours de 5 secondes. Lorsque la partie commence, on vous dira si vous êtes un imposteur ou un membre de l'équipage (et vous aurez peut-être aussi la chance de décrocher un rôle supplémentaire.). Ne dites à personne quel est votre rôle!

Tout le monde apparaît au point de départ désigné pour la carte choisie, quelle qu'elle soit. Si la carte est Le dirigeable, vous devrez choisir l'une des trois pièces dans lesquelles commencer. Chacun effectue ses missions. Pour les membres de l'équipage, cela signifie accomplir des tâches et pour les imposteurs, cela signifie saboter et tuer des membres de l'équipage sans se faire prendre.

Au fil du jeu, si les imposteurs réussissent à tuer des membres d'équipage, leurs corps seront découverts et signalés déclenchant des réunions d'urgence. Lors des réunions d'urgence, chacun discutera de ses théories, fera ses accusations et se défendra, puis votera pour découvrir qui est l'imposteur selon lui. Le joueur le plus voté sera éjecté et la partie continuera. Tâches, réunions, vote se répéteront jusqu'à ce que les équipiers accomplissent toutes leurs tâches ou qu'ils découvrent les imposteurs, que les imposteurs tuent suffisamment de joueurs, ou qu'ils réussissent un sabotage mortel.



L'ARGOT D'AMONG US

Le jeu a son propre jargon. Naviguer dans ce jeu à suspense rempli de tromperies et de trahisons sera beaucoup plus facile si vous savez de quoi tout le monde parle, alors soyez attentif :

Cams	abréviation de caméras. Une façon rapide de faire référence à la sécurité.
Stack kill	lorsqu'un imposteur tue quelqu'un dans un grand groupe de joueurs et ne peut pas être identifié.
Sus	abréviation de "suspicieux" ou "suspect". Un terme utilisé pour identifier un joueur qui pourrait être un imposteur.
Throwing	lorsqu'une personne aide par inadvertance les imposteurs à gagner en faisant un mauvais pas.
Autodénonciation self-report	lorsque l'imposteur tue un équipier et le dénonce immédiatement pour éloigner les soupçons de lui-même.