

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN AMONG US

la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

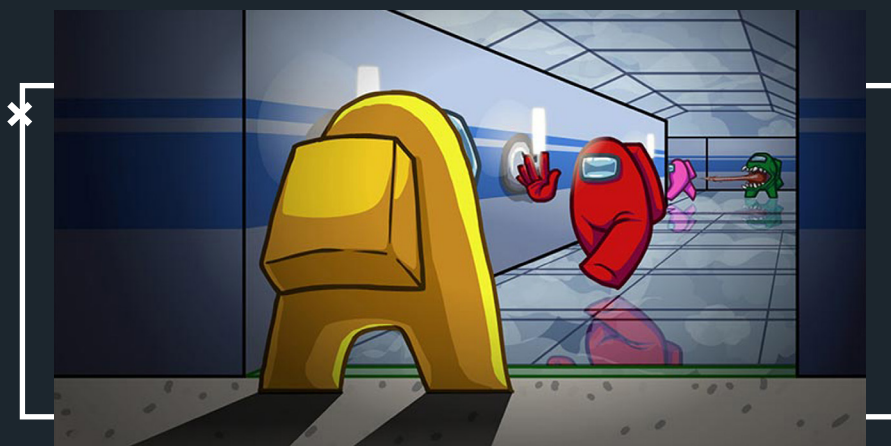




¿QUÉ ES ESTO?



Among Us es un juego multijugador de misterio y asesinatos de engaño social desarrollado por el pequeño estudio indie americano Innerloth. Se lanzó en 2018, aunque quizá no hayas oído hablar de él hasta 2020. Los streamers de Twitch empezaron a jugar al juego con streamers compañeros y espectadores, y en la pandemia fue ganando más y más aceptación. Incluso famosos y políticos jugaban a este juego. Ahora ya no necesitas un streamer para jugar. Puedes reunir un grupo de amigos y empezar a jugar, o unirte a un grupo online para desarrollar tu propia estrategia.



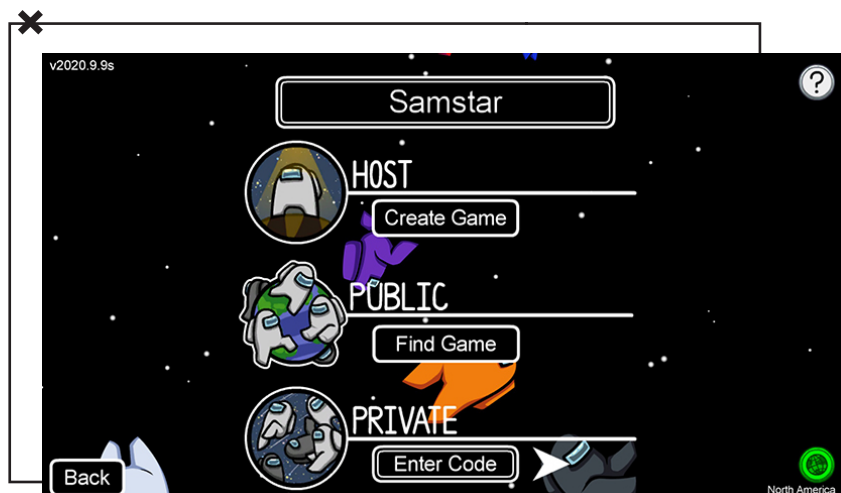
Por definición, un juego multijugador necesita un grupo de personas para poder jugar. En este caso, se necesita un mínimo de 4 y un máximo de 15 jugadores para el juego online. Los roles se clasifican entre Compañeros de tripulación, Impostores, Ingeniero, Científico, Ángel guardián y Cambiador de forma. El principal objetivo es que una parte acabe con la otra con trabajo de grupo y engaño para ganar. Las dos partes pueden utilizar muchas estrategias para ganar, y para entenderlas de verdad debemos analizar la mecánica del juego. ¿A qué esperamos? **¡Venga, vamos allá!**



ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Modos

Existen tres modos de juego. El juego libre permite elegir un mapa y jugar tú mismo para familiarizarte con las ubicaciones y las tareas. Local acepta un grupo al que nadie de la misma red Wifi puede unirse, mientras que Online permite aceptar grupos abiertos. Los juegos online pueden ser públicos o privados: los juegos privados necesitan un código de sala para entrar y son perfectos para jugar con amigos, mientras que los juegos públicos son abiertos para todo el que quiera participar.

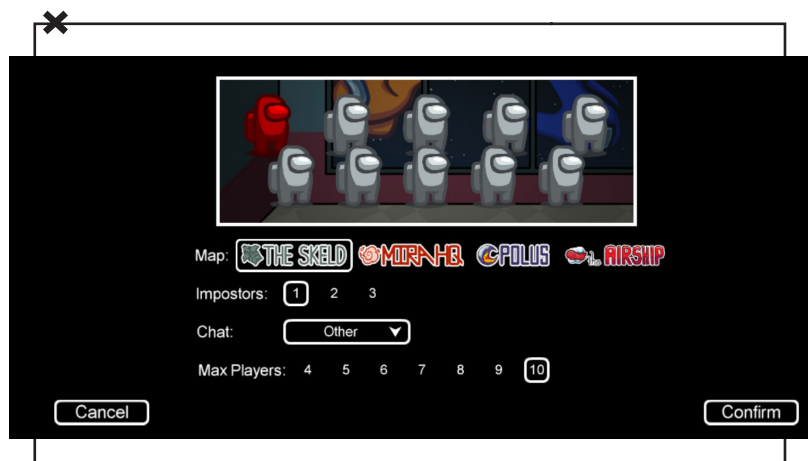


Mapas

Los mapas son un mecanismo central del juego. Cada mapa está formado por varias ubicaciones conectadas por conductos y salas. Las tareas también varían según el mapa y la medida del mapa tiene un impacto significativo en la estrategia y el número ideal de jugadores. Antes de empezar un juego, se debe seleccionar un mapa. En el momento en que se escribe esta guía, hay cuatro mapas para elegir:



Según el modo de juego, aparece la opción de selección en varios lugares. En el juego online, el mapa se selecciona en la pantalla antes de entrar al grupo. En el juego local, el mapa se selecciona en un menú personalizado del grupo. En el juego libre, el mapa se puede seleccionar en un menú emergente cuando se selecciona el modo.



Ubicaciones

Cada mapa incluye ubicaciones conectadas a conductos y salas. Cada ubicación incluye tareas que deben completarse y algunas tienen funciones únicas. Por ejemplo, la Seguridad permite que los jugadores accedan a cámaras que muestran ciertas zonas del mapa en tiempo real. Es importante conocerlo bien, porque cuando las cosas empiezan a ir mal (que IRÁN mal...), tendrás que poder decir a tus compañeros de juego dónde estás. ¡Un buen jugador estudia el mapa para planificar el engaño o crear su propio plan maestro!



Roles

Hablando del plan maestro, necesitarás una estrategia para cada rol, porque los roles, con pocas excepciones, se asignan aleatoriamente al principio del juego. Existen 7 roles posibles: Compañero de tripulación, Impostor, Fantasma, Cambiador de forma, Ingeniero, Ángel Guardián y Científicos.

Los compañeros de tripulación son los más numerosos. Como compañero de tripulación, ¡tu función es sencilla! Cumple con tus tareas lo más rápido posible e intenta que no te maten.



Los impostores son los enemigos naturales del compañero de tripulación. ¿Qué hacen? Exterminan, sabotean y suelen correr como locos.

Morir no es el fin. Cuando un jugador muere o es ejecutado, se convierte en un fantasma. Los compañeros de tripulación fantasma también pueden desarrollar tareas para ayudar a su equipo. Los impostores fantasma pueden sabotear siempre que quieran hacerlo.

Como científico, eres el Dr. McCoy de la tripulación. Cuando cumples con tus tareas junto a cualquier otro, también dispones del monitor portátil Vitals para controlar los signos vitales de todo el mundo.



Los ingenieros pueden utilizar los conductos como los impostores. Sin duda, es una ventaja, pero debes estar preparado para defenderte cuando empiecen a volar las acusaciones.

Si te han nombrado **Ángel Guardián** tienes un don muy especial. Como compañero de tripulación cumplirás con tus tareas habituales, pero como fantasma podrás proteger a un jugador para que no le maten.



El rol de **Cambiador de forma** es el único rol especial asignado a los impostores. Este jugador puede transformarse en cualquier otro jugador vivo del mapa.



Tareas

Las tareas son uno de los mecanismos principales del juego. Los compañeros de tripulación deben realizar todas sus tareas para ganar sin identificar a los impostores. Puedes seguir el avance del grupo consultando la barra de tareas (si está activada en la partida). Puedes configurar el número de tareas, el tipo de tareas (largas o cortas) e incluso la visibilidad de la misma.

Existen cuatro tipos de tareas diferentes:

Tareas cortas - se hacen rápidamente y generalmente solo tienen un paso.

Tareas largas - se deben hacer varios pasos y a veces incluyen elementos complicados que mantienen al jugador concentrado o necesitan cierto tiempo para completarse.

Tareas visuales - estas tareas incluyen una pequeña animación que pueden ver los otros jugadores. Una gran herramienta para demostrar tu inocencia ante compañeros de equipo sospechosos si el ajuste está activado.

Tareas comunes - es una tarea que deben realizar todos los compañeros de tripulación. Todo el mundo debe realizar la misma actividad en la misma ubicación. Una buena manera de detectar a los impostores si tienes buen ojo.

Los impostores tienen una lista de tareas falsas para conseguir sus objetivos, así que ves con cuidado...

Habilidades

Las habilidades son una de las funciones más importantes del juego. Maneras en que el jugador puede interactuar con el entorno. Algunas habilidades se basan en el rol y otras están disponibles para todos los jugadores.

El botón se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla cuando estás lo suficientemente cerca de aquello que activa la habilidad.

Veámoslas:



Administrativo (todos los jugadores) - Abre el mapa administrativo que muestra la ubicación de todos los jugadores en el mapa.



Registro de puerta (todos los jugadores) - Permite que todos los jugadores comprueben quién ha pasado por los sensores de puerta.



Matar (impostores) - Mata a un compañero de tripulación de tu rango.



Informar (todos los jugadores vivos) - Informa sobre un compañero de tripulación muerto cuando lo descubras.



Sabotaje (impostores) - Siembra el caos entre los compañeros de tripulación con amenazas letales y no letales.



Protección (ángeles guardianes fantasma) - Permite que un jugador proteja a un compañero de tripulación y evite que lo maten.



Transformación (cambiador de forma) - El jugador se pueden transformar en otro jugador durante un tiempo.



Seguridad (todos los jugadores) - Acceso a las cámaras de seguridad para que los jugadores puedan ver varias zonas del mapa.



Uso (todos los jugadores) - Interaccionar con tareas y otros objetos.



Conducto (impostores e ingenieros) - Utilizar los conductos repartidos por todo el mapa para viajar sin ser visto.



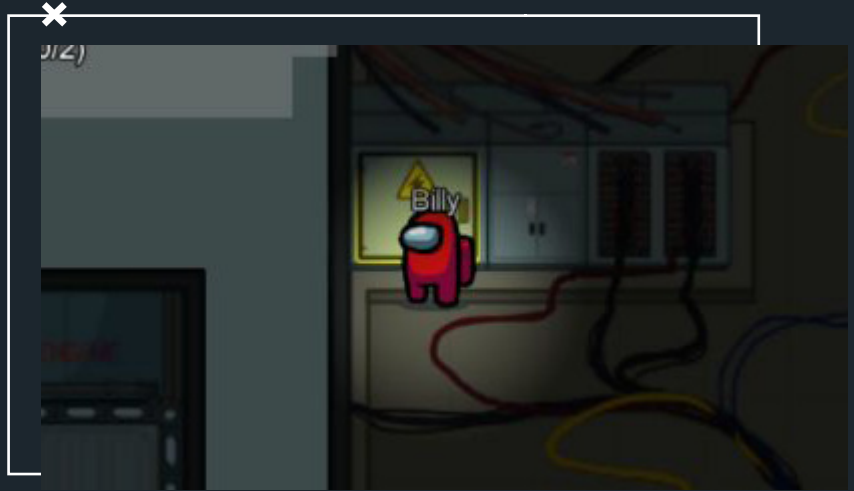
Vitals (todos los jugadores) - El jugador puede ver quién sigue vivo en el mapa.



Otros mecanismos

Hemos visto los mecanismos más importantes del juego, pero quedan unas cuantas cuestiones importantes que debemos ver:

Visión - Cuánto puede ver el jugador alrededor de él depende de los ajustes de visión. Si se empieza a un nivel bajo a 0,25x y se va subiendo en aumentos hasta 5x, el anfitrión del juego puede configurar varios escenarios interesantes, como el famoso escenario "Esconder y buscar". La visión también se ve afectada por ciertos acontecimientos, como el sabotaje "Ajustar las luces", que deja todo el mapa a oscuras reduciendo mucho la visibilidad del jugador.



conclusiones, se equivoquen o no.

Reunión de urgencia - Siempre que se presione el botón de emergencia o se descubra un cuerpo muerto, todos los jugadores se reúnen inmediatamente para debatir, estén donde estén en el mapa.

Debate - Aquí, las amistades acaban. Se hacen acusaciones, se descubren complots y se crean alianzas. Los jugadores fantasma no pueden participar en el debate y dejan que los jugadores vivos lleguen a sus

Votación - Según el debate, los jugadores votarán sobre quién creen que son los impostores. Los impostores también pueden votar, evitando las sospechas que haya sobre ellos y, quizá, expulsando a un compañero de tripulación inocente. La configuración del juego permite votar anónimamente, complicándolo todo aún más y añadiendo drama al asunto. Elige sabiamente...



Expulsión - El jugador que recibe más votos es expulsado inmediatamente del mapa. Aparece una pequeña animación triste y el jugador expulsado se convierte en un fantasma. Según la configuración del grupo, los jugadores sabrán o no si finalmente se ha expulsado a un impostor.

Trucos y consejos

Cómo debe desarrollarse el juego

Acabas de descargar el juego y no sabes por dónde empezar... ¿Te ponemos unos ejemplos? La mayoría de grupos públicos tienen un formato parecido:

El juego empieza con todos los jugadores presentes en el grupo. Hablan, caminan de aquí para allá y personalizan el aspecto de su personaje antes de que empiece el juego.

Cuando ya hay suficientes jugadores, el anfitrión ya puede presionar el botón que inicia una cuenta atrás de 5 segundos. Cuando empieza el juego, te preguntan si eres un impostor o un compañero de tripulación (y con suerte tendrás otro rol más). ¡No le digas tu rol a nadie!

Todo el mundo se reúne en el juego en el punto de encuentro designado en cualquier mapa seleccionado. Si el mapa es el Dirigible, debes elegir una de las tres salas para entrar.

Todo el mundo sigue su misión. En el caso de los compañeros de tripulación, se trata de cumplir con tareas y, en el caso de los impostores, se trata de sabotear y matar a compañeros de tripulación sin que les atrapen.

A medida que avanza el juego, si los impostores matan a compañeros de tripulación, estos cuerpos se descubren y se informa de ello en reuniones de urgencia. En las reuniones de emergencia todo el mundo comenta sus teorías, hace sus acusaciones y sus defensas, y acaban votando sobre quién creen que es el impostor. El jugador más votado es expulsado y el juego continúa.

Las tareas, las reuniones, los votos se repiten hasta que los compañeros de tripulación cumplen sus tareas, los impostores matan a suficientes jugadores o hacen un sabotaje letal.



JERGA DE AMONG US

El juego tiene su propio lenguaje. Navegar por este juego lleno de sospechas, con engaño y traiciones, es mucho más fácil si sabes qué está diciendo todo el mundo, así que presta atención:

Cams	Abreviatura de cámaras. Una manera rápida de referirse a la habilidad de Seguridad.
Stack kill	Cuando un impostor mata a alguien en un grupo de jugadores grande y no puede ser identificado.
Sus	Abreviatura de “sospechoso” o “sospecha”. Este término sirve para identificar a un jugador que puede ser un impostor.
Throwing	Cuando alguien involuntariamente ayuda a que el impostor gane porque toma una mala decisión.
Self-report	Cuando el impostor mata a un compañero de tripulación e informa de ello inmediatamente para evitar que sospechen de él.