

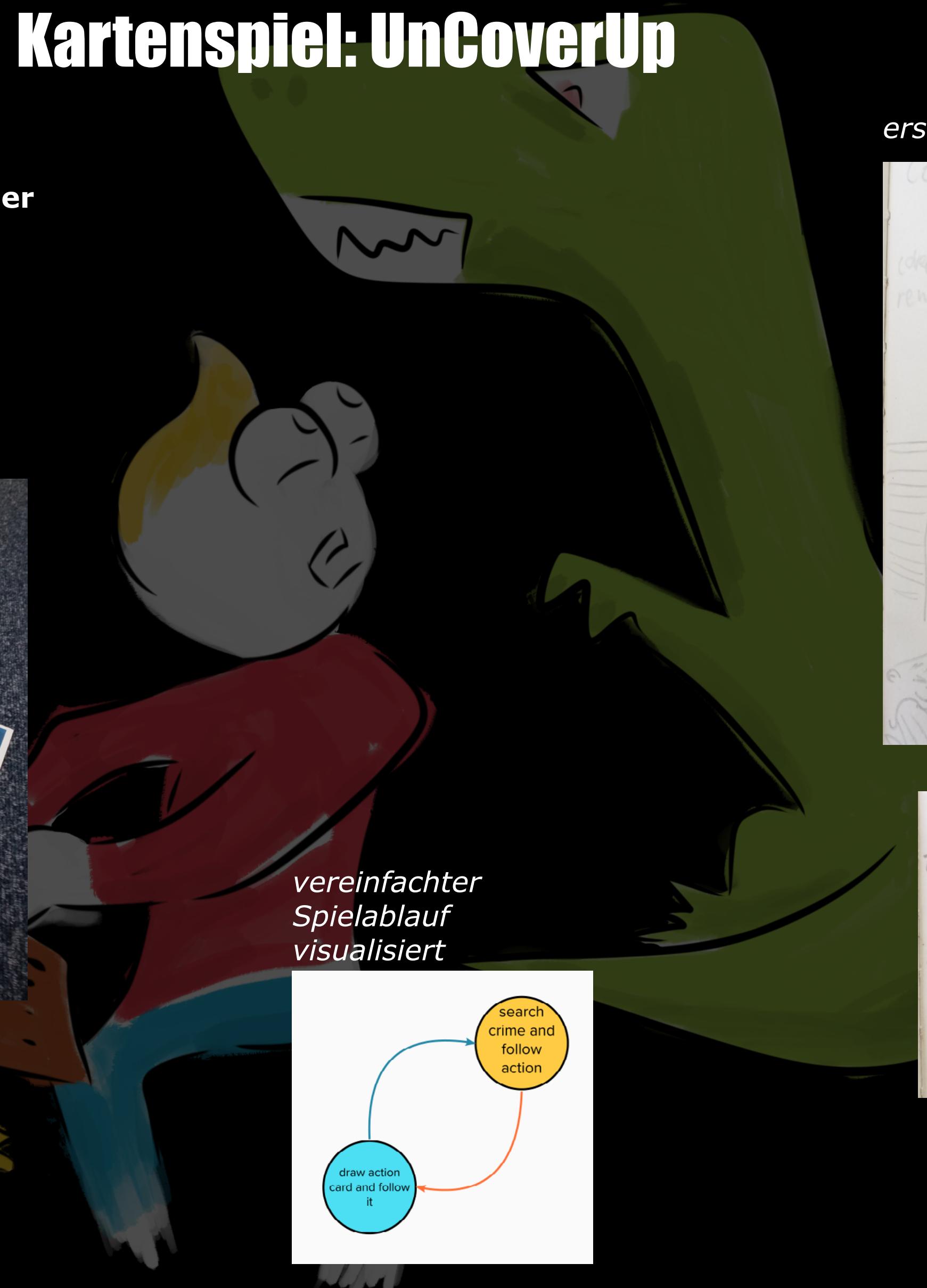
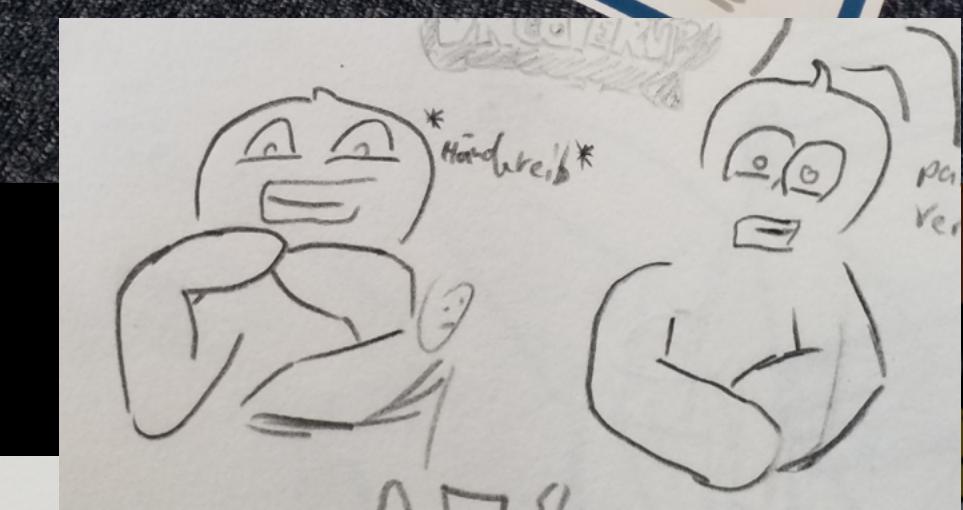
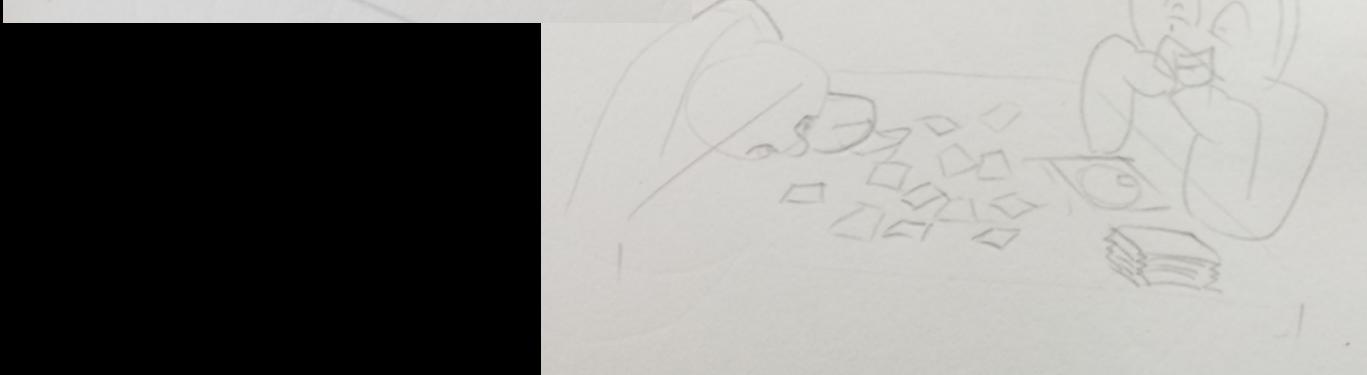
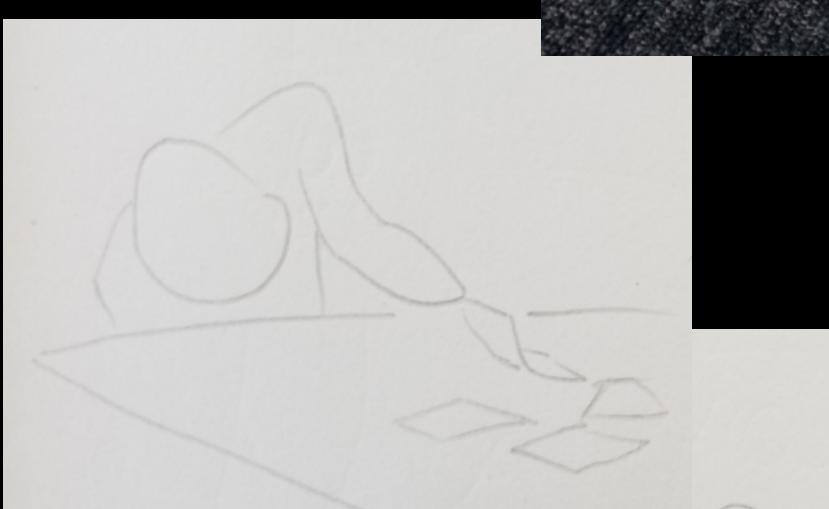
Kartenspiel: UnCoverUp



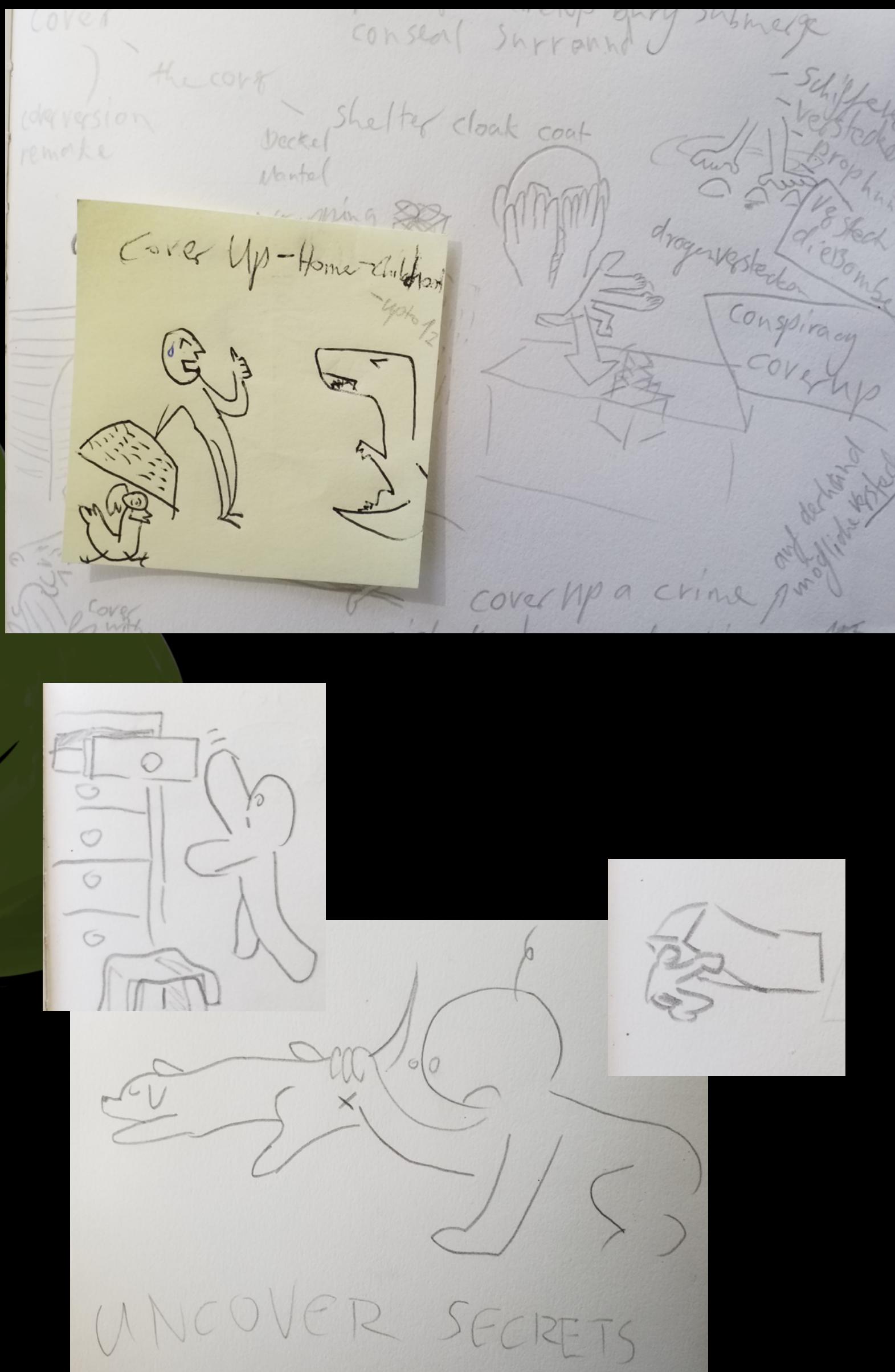
Kartenspiel: UnCoverUp

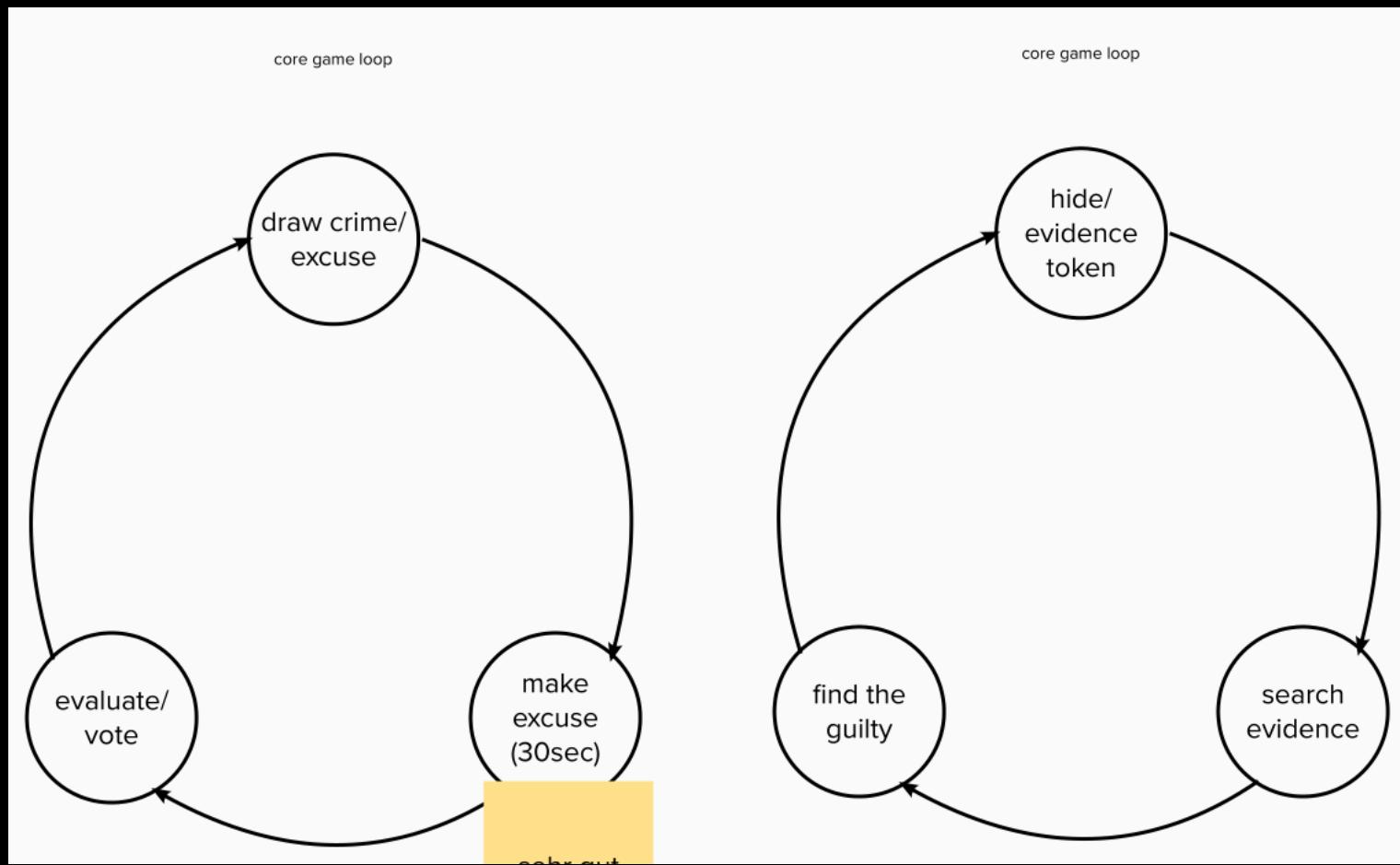
UnCoverUp ist ein Kartenspiel für zwei Personen. Während ein Spieler (der Schelm) eine Missetat vertuscht, versucht der andere Spieler (der Erwachsene) die Tat aufzudecken.

Eine spielbare Version wurde ihnen postalisch zugestellt.



erste Skizzen





Gameloop der ersten Version erstellt in Mural (Webapp)

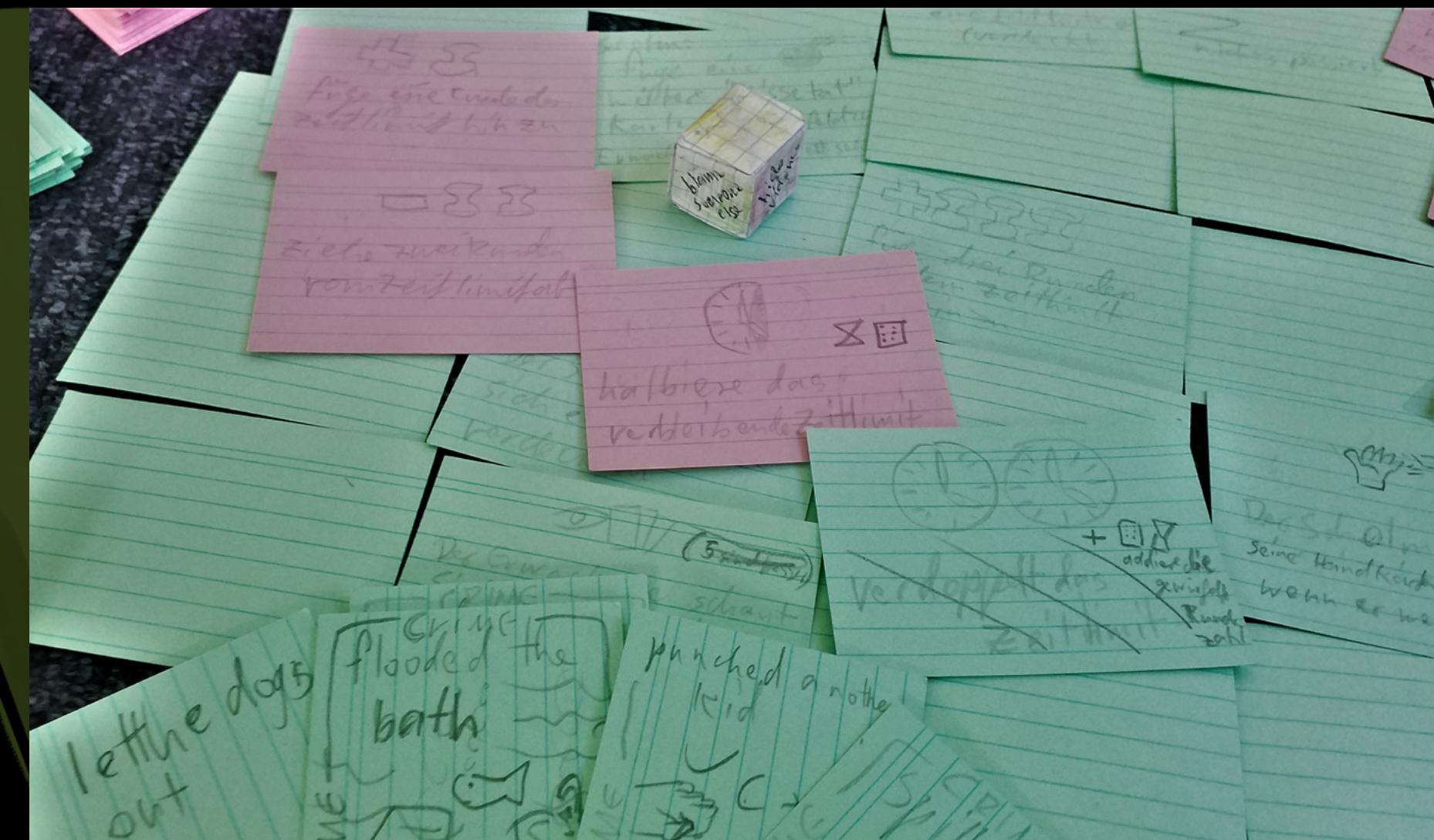
Auszug aus dem Iterationsprozess

Zu komplizierte Aktionen, wie zusätzliche Missetaten in ein laufendes Spiel zu mischen, wurden entfernt. Ebenso mussten Aktionskarten weichen, welche das Spiel unnötig in die Länge zogen und somit Frust verursachten.

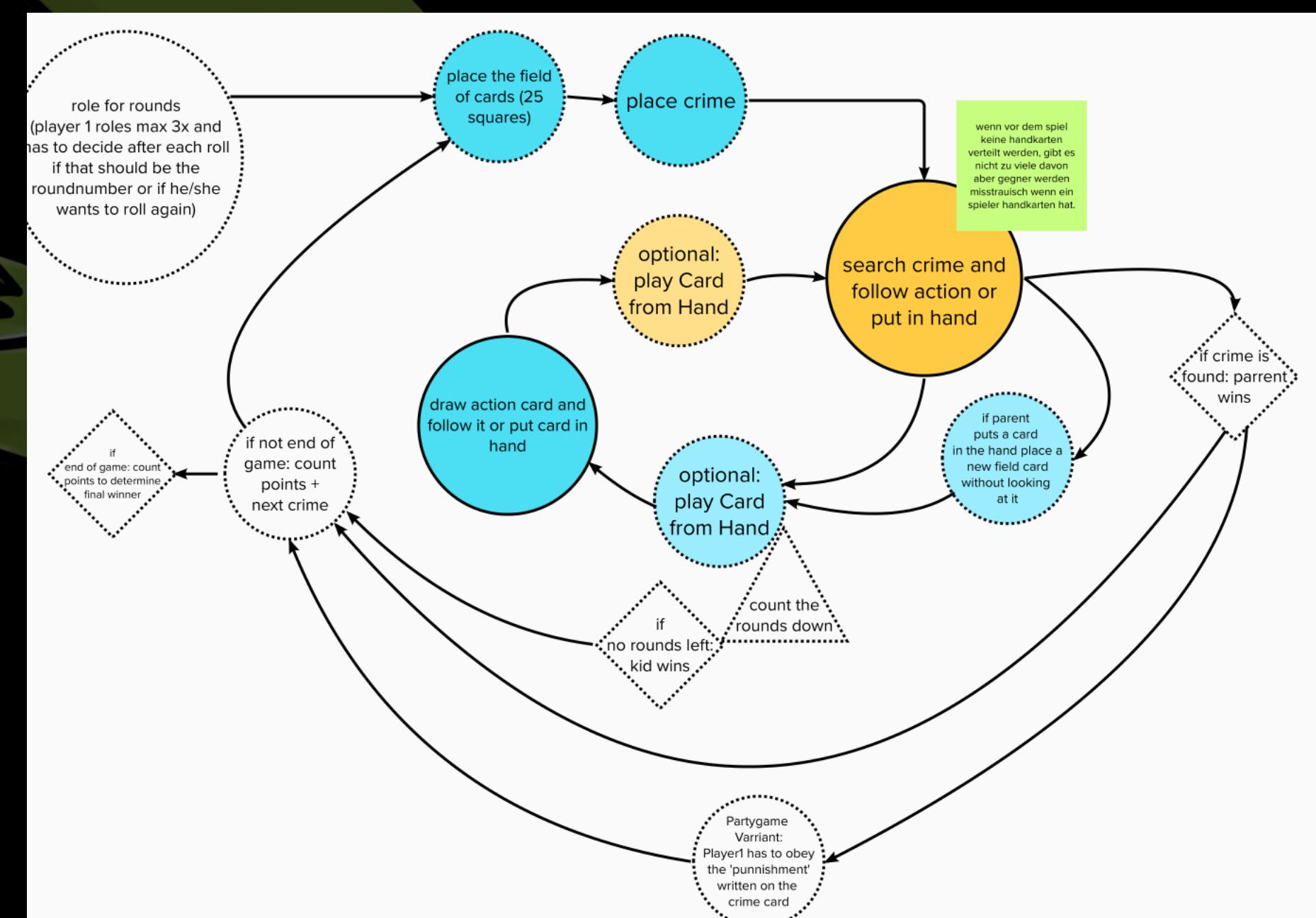
Ich legte die Karten für Schelm und Erwachsenen zusammen und vereinheitlichte die Aktionen. Dadurch war das Spiel einfacher herzustellen und Karten, welche dem Spieler, welcher am Zug ist, selbst schadeten, verschwanden.

Während der Testphase fiel auf, dass der Schelm kaum strategische Optionen hatte. Darum bekam dieser die Option Handkarten zu halten, was vorher nur als zusätzliche Spielvariante geplant war.

Karteoeffekte und frühe Anleitung in Excel

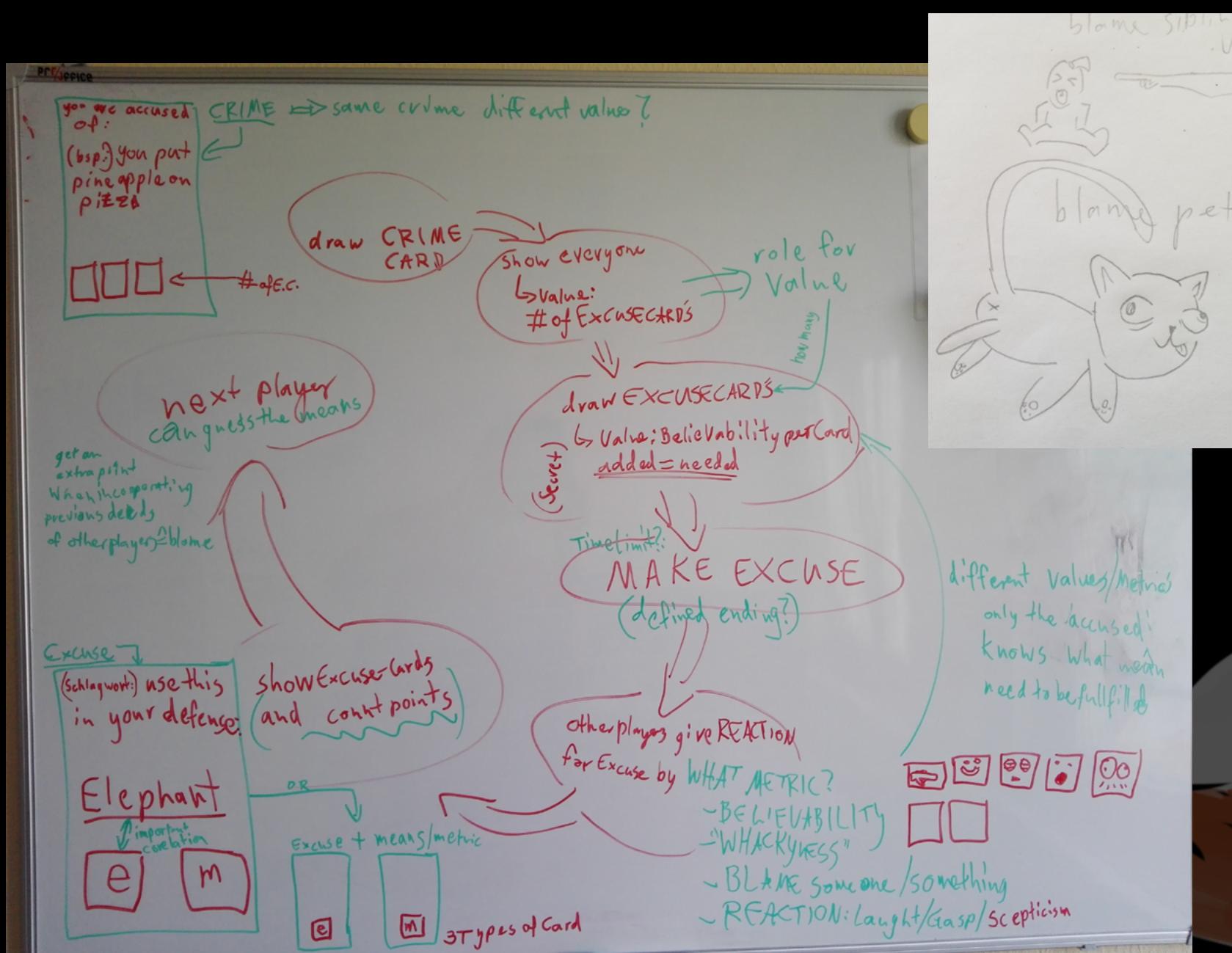


Prototyp



Visualisierter Spielablauf mit Core Game Loop im Zentrum

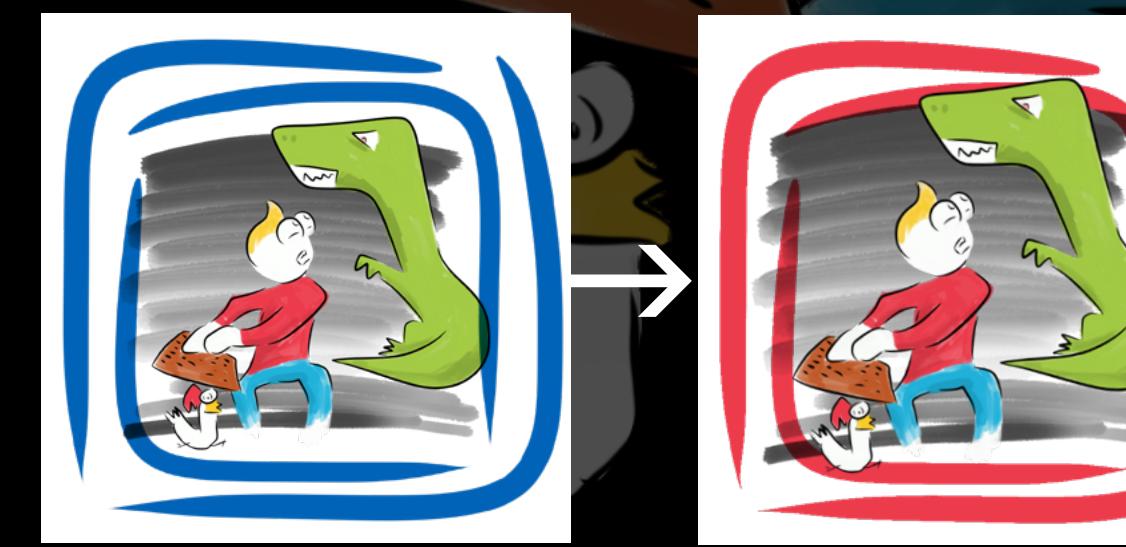
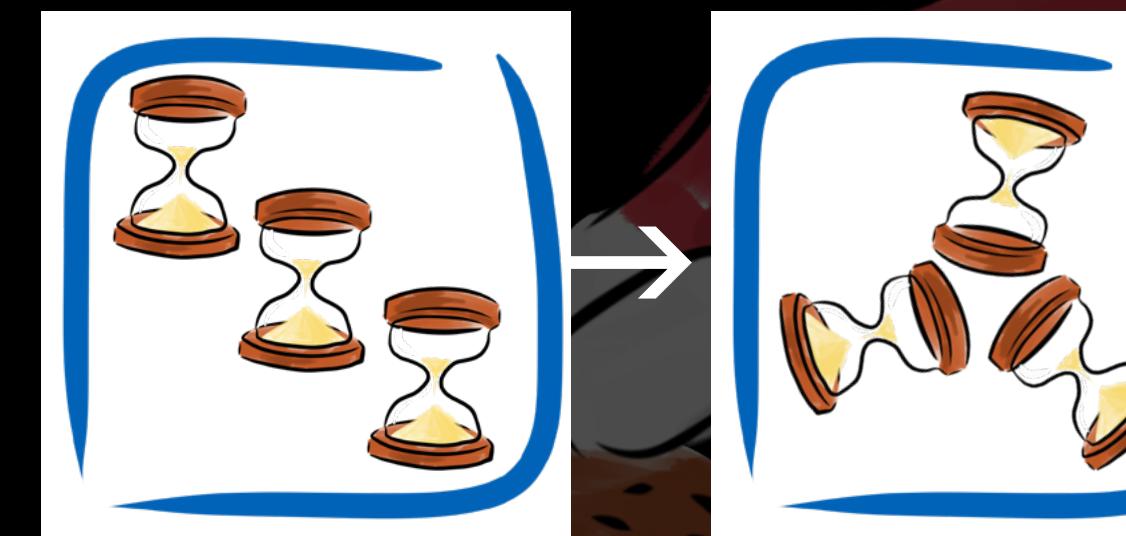
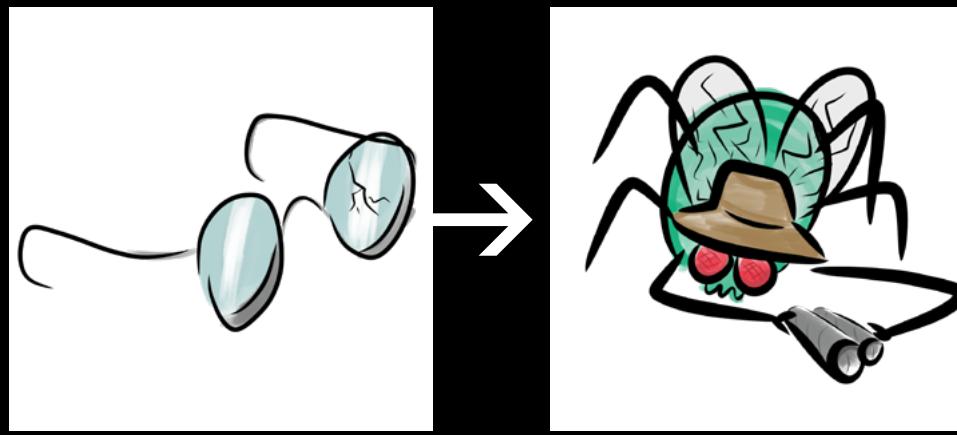
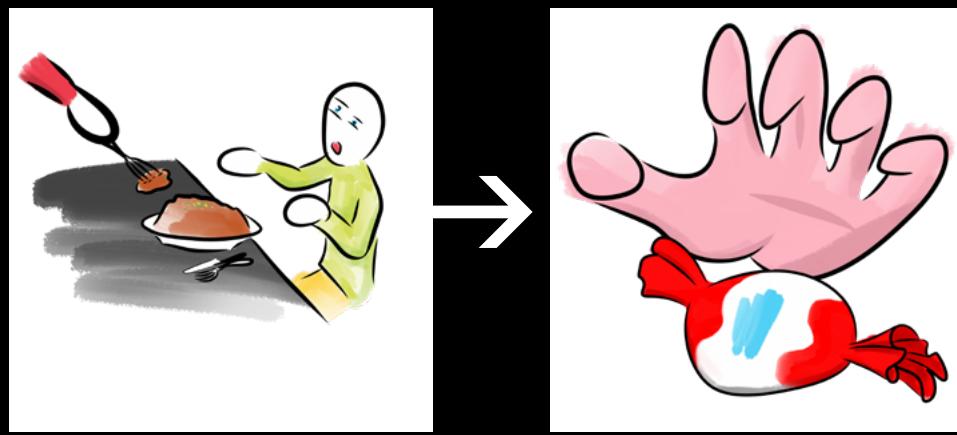
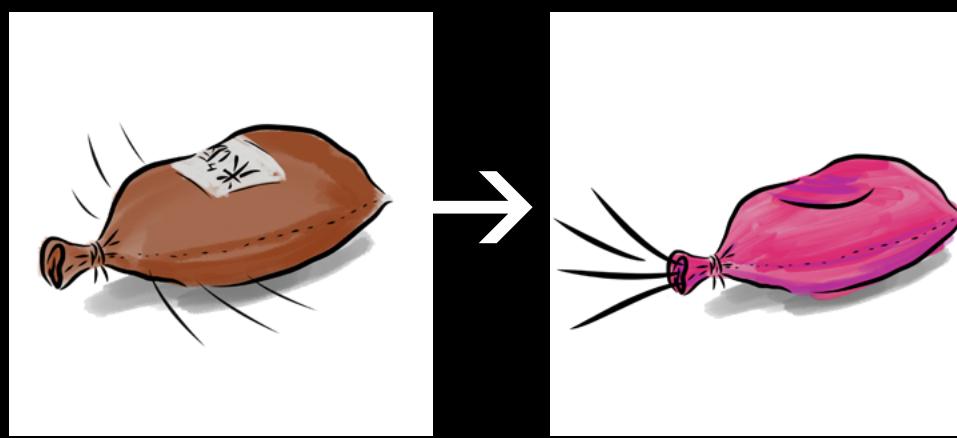
Konzeptzeichnungen für UnCoverUp



Die erste Spielidee bestand darin, Ausreden für eine Missetat zu finden. Spieler zogen eine Verbrechen-Karte und eine Ausreden-Karte. Auf den Karten standen Werte für die Schwere der Tat und der Glaubwürdigkeit der Ausrede. Aus einem Pool von Ausreden musste man die passende finden und vortragen.



Letzte Änderungen



Der Sack Reiß wurde zum Furzkissen um ihn dem Thema mehr anzupassen und farblich abzuheben.

Vom Teller stehlen wurde zu Süßigkeiten stehlen, denn es war unklar, was auf der Karte passiert.

Die Brille mit der man in die Karten des Gegners schaut, wurde zum Fliegen-Spion aka. Fliege an der Wand.

Die Karten, auf denen mehrere Symbole abgebildet sind, bekamen ein neues Layout, um von verschiedenen Winkeln besser erkennbar zu sein.

Die Missetatkarte bekam einen roten Rahmen um sie von den Aktionskarten besser abzuheben und einige Illustrationen wurden verändert.

Die Anleitung wurde überarbeitet. Die Sonderregeln wurden auf die letzte Seite geschoben und die einzelnen Karteneffekte für bessere Leserlichkeit in einer Tabelle dargestellt. Eine Illustration die den Spielablauf darstellt wurde eingefügt.