

Kartenspiel: UnCoverUp



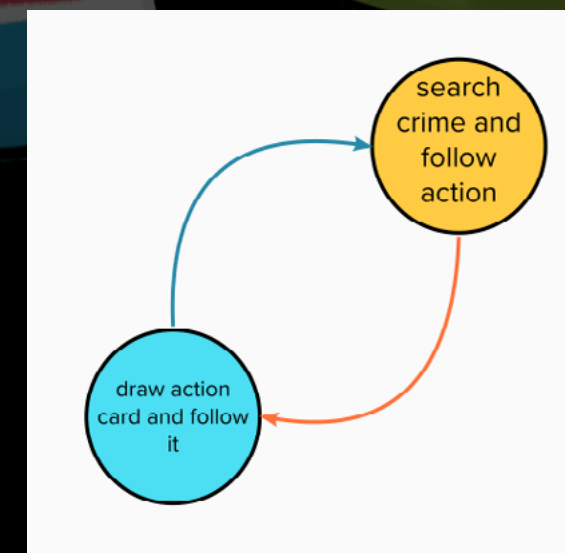
Kartenspiel: UnCoverUp

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

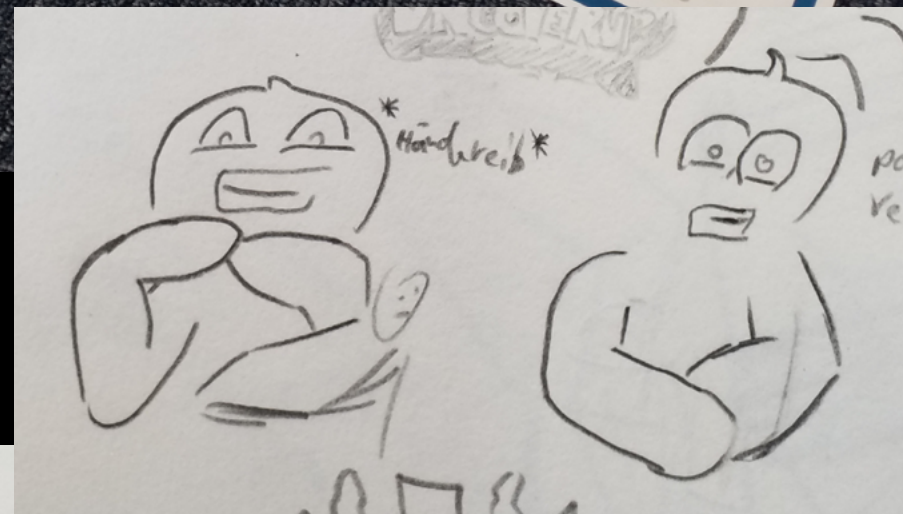
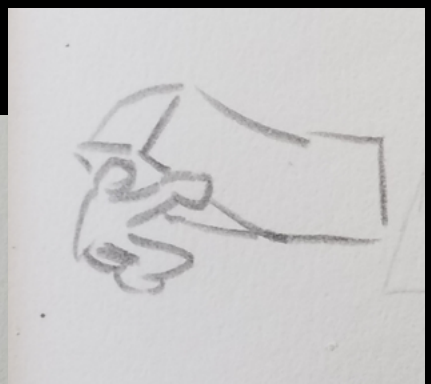
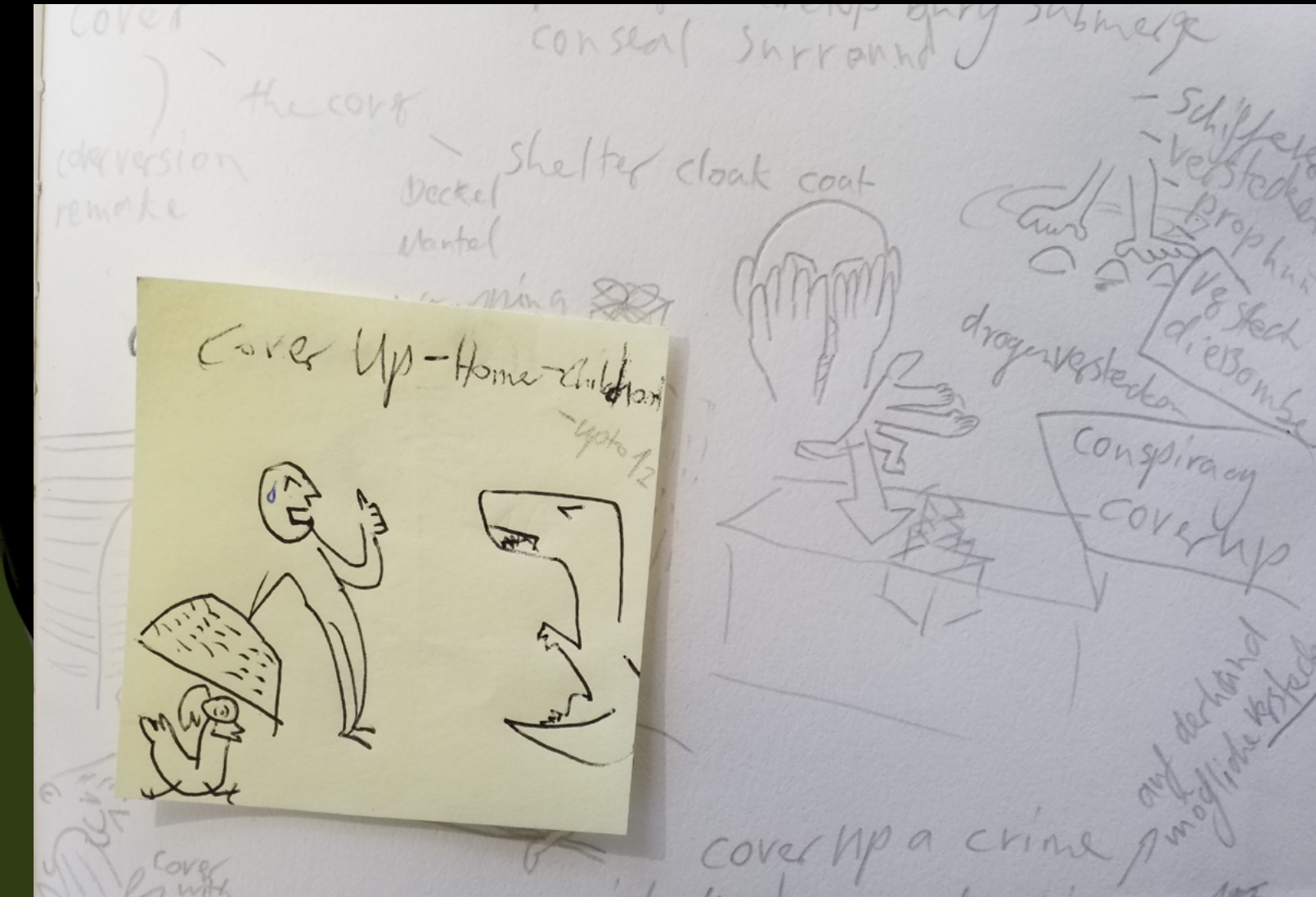
Eine spielbare Version wurde ihnen postalisch zugestellt.

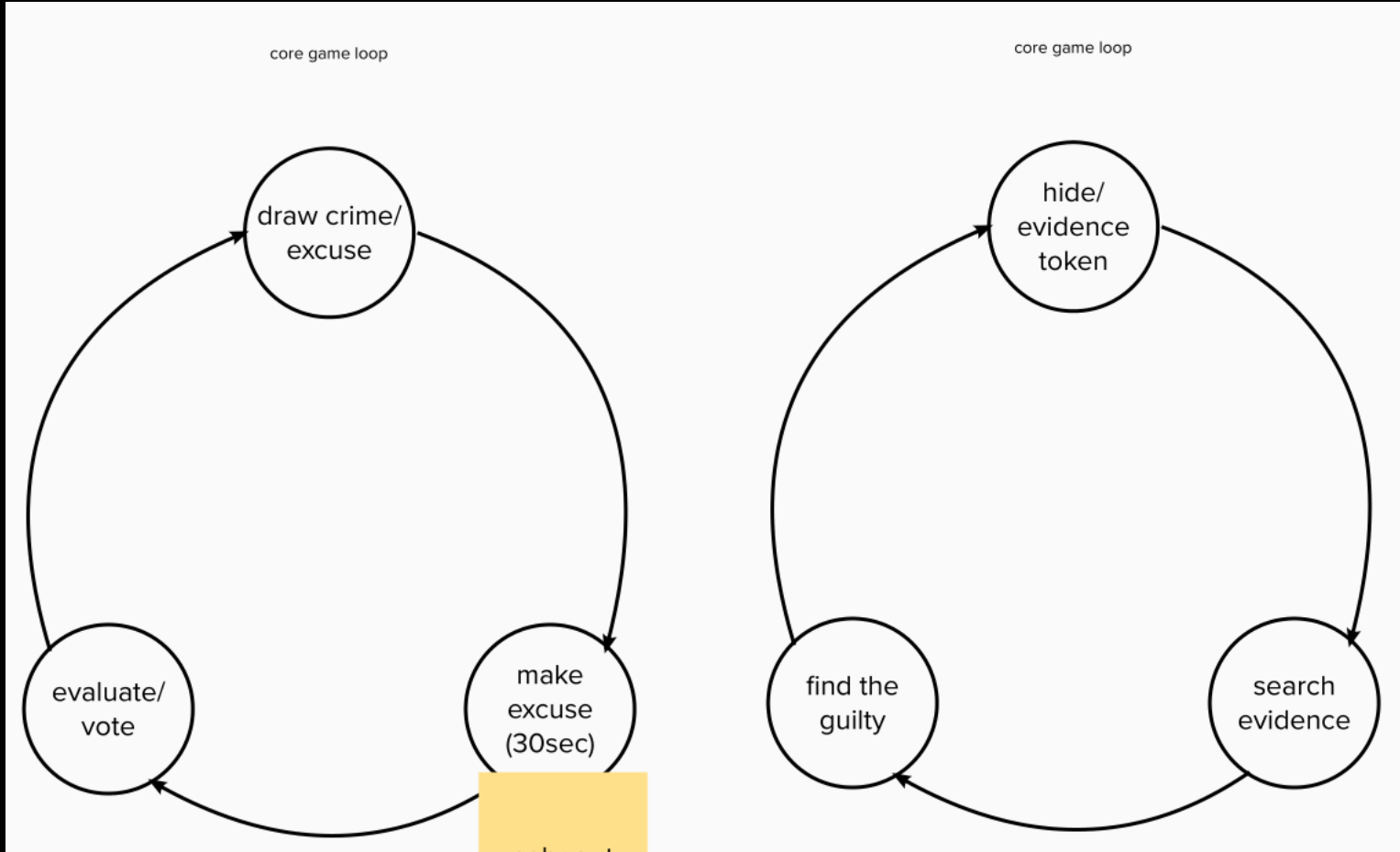


vereinfachter
Spielablauf
visualisiert



erste Skizzen





Gameloop der ersten Version erstellt in Mural (Webapp)

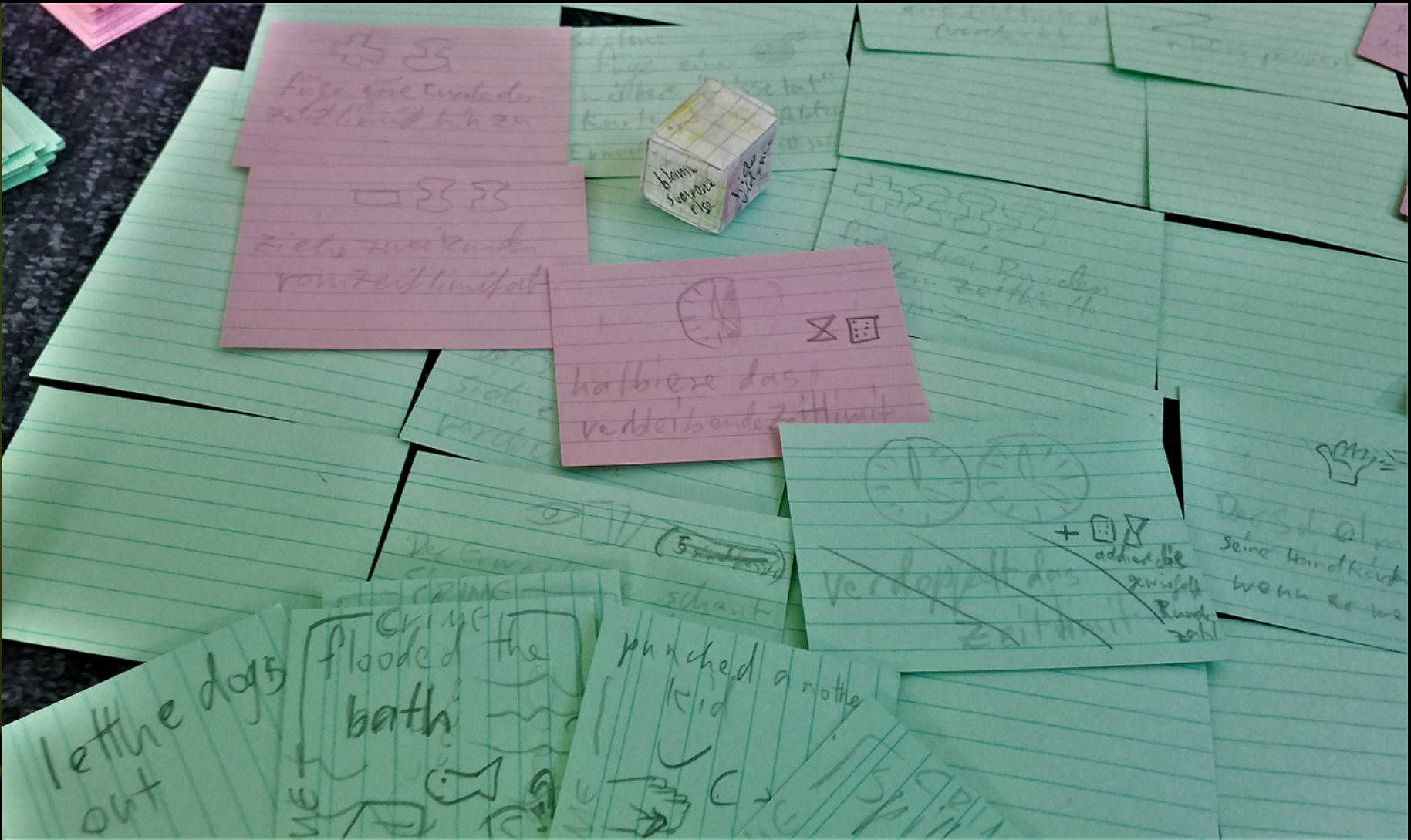
Auszug aus dem Iterationsprozess

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.

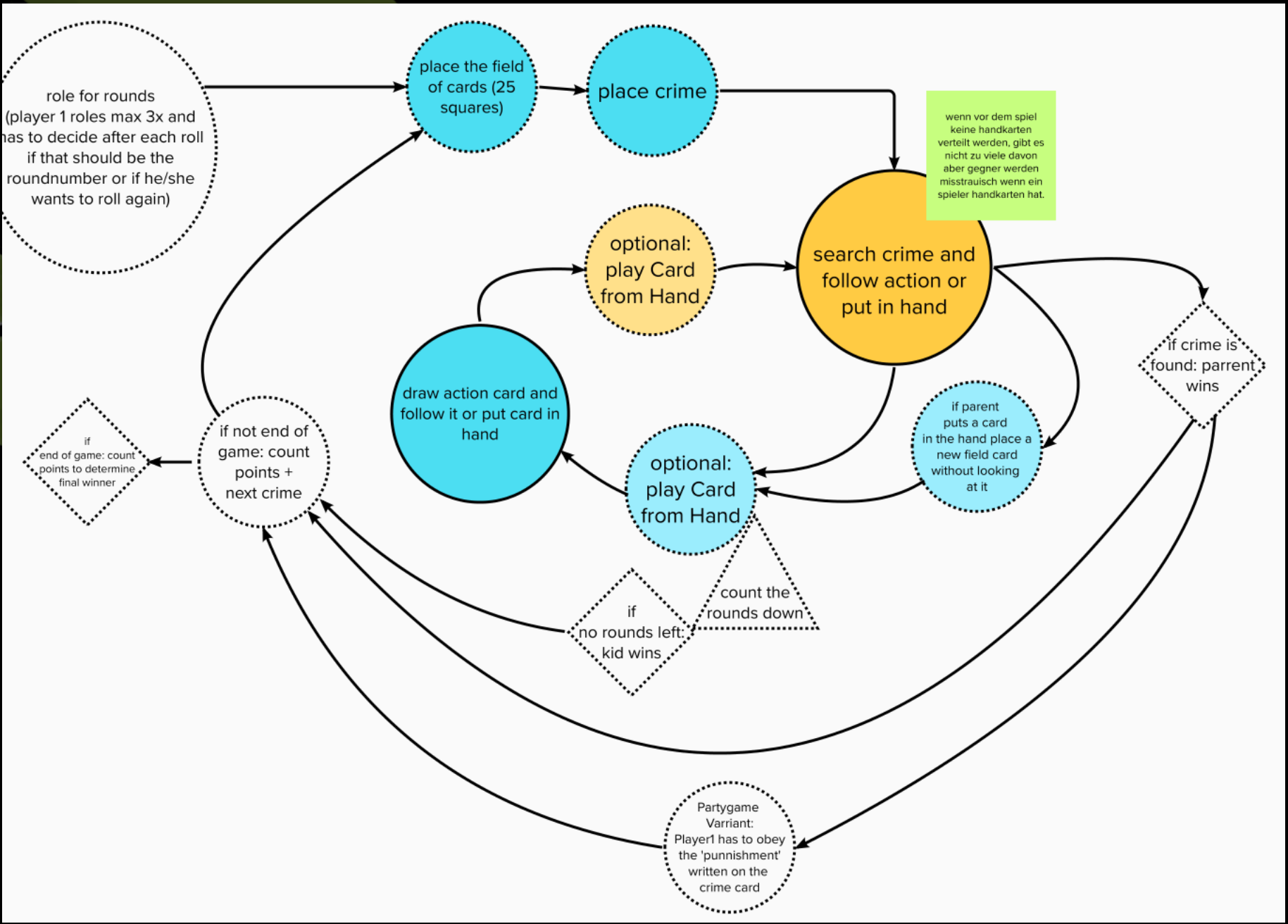
Während der Testphase fiel auf, dass der Schelm kaum strategische Optionen hatte. Darum bekam dieser die Option Handkarten zu halten, was vorher nur als zusätzliche Spielvariante geplant war.

| VerAufDecken / UnCoverUp - Spielanleitung | | | | | | |
|---|--|---|---|--------------------------|-----------|---|
| A | B | C | D | E | F | G |
| 22 Ziehe eine Schelmkarte | | 0 | 3 | aufdecken | x | |
| 23 Ziehe zwei Schelmkarten | | 0 | 2 | aufdecken | x | |
| 24 Ziehe drei Schelmkarten | | 0 | 1 | aufdecken | x | |
| 25 Mische das Feld neu (alle Karten werden verdeckt) | | 0 | 0 | nichts | big reset | |
| 26 Verdecke alle Feldkarten | | 0 | 1 | nichts | x | |
| wenn mehr als 1 Missetat liegt nimm eine vom Feld | | 0 | 0 | lege eine Missetat hinzu | | |
| Mische das Feld neu (aufgedeckte Karten bleiben aufgedeckt) | | 0 | 1 | nichts | | |
| 29 Füge eine Runde dem Zeitlimit hinzu | | 6 | 0 | ziehe ab | x | |
| 30 Füge zwei Runden dem Zeitlimit hinzu | | 4 | 0 | ziehe ab | x | |
| 31 Füge drei Runden dem Zeitlimit hinzu | | 2 | 0 | ziehe ab | x | |
| 32 Verdoppel das verbleibende Zeitlimit | | 1 | 0 | halbiere | x | |
| 33 Die nächste Schelmkarte hat keinen Effekt | | 4 | 0 | blockiere Feldkarte | | |
| Die nächsten zwei Schelmkarten haben keinen Effekt | | 3 | 0 | blockiere Feldkarte | | |
| 35 Lege eine weitere Missetat auf das Feld (Suchender schaut nicht) | | 0 | 0 | nimm eine Missetat | x | |
| 36 zeige auf Feld. Gib Hinweis (warm/kalt) | | | | | | |
| 37 Decke eine weitere Feldkarte auf. | | 6 | 0 | verdecken | x | |
| 38 Decke zwei weitere Feldkarten auf. | | 3 | 0 | verdecken | x | |
| 39 Decke drei weitere Feldkarten auf. | | 1 | 0 | verdecken | x | |
| Schelm schaut sich 5 Feldkarten verdeckt an und legt 2 davon ab. Missetaten dürfen nicht abgelegt werden. | | 0 | 0 | | | |
| Suchender sieht sich die nächsten 5 Schelmkarten an und legt sie in beliebiger Reihenfolge wieder zurück | | 6 | 0 | | | |
| 41 kehre den Effekt der nächsten Karte des Gegners um | | 2 | 2 | nichts passiert | | |
| 42 nichts passiert | | 5 | 3 | mischen | | |
| 44 Anteil Feld Karten positiv für Erwachsenen in Prozent: 63,7209 % | | | | | | |
| 45 Anteil Schelmkarten positiv für den Schelm im Stapel in Prozent: 90,76923077 % | | | | | | |
| 46 Gesamte Erwachsenen-Kartenanzahl: 43 Gesamt | | | | | | |
| 47 Gesamte Schelmkarten: 63 Gesamt | | | | | | |
| 48 Anteil neutraler Karten bei den Erwachsenen Karten: % | | | | | | |
| 49 Anteil neutraler Karten bei den Schelmkarten: % | | | | | | |
| 50 Wenn der Schelm-Kartenstapel gleich größer ist als das Feld, müssen im Schelm-Kartenstapel bessere Karten sein | | | | | | |
| 51 | | | | | | |
| 52 karte das zeitlimit wird auf 5 gesetzt | | | | | | |
| 53 der schnellere spieler verdeckt eine karte erneut | | | | | | |
| 54 schelm muss karten aus der hand werfen | | | | | | |
| 55 E., lass dir 3 karten vom schelm vorhalten (Feld, Feld und Missetat). Wähle eine | | | | | | |
| 56 füge # Runden dem Zeitlimit hinzu (besser als pauschal 3 Runden?) | | | | | | |
| 57 Ziehe # Runden vom Zeitlimit ab | | | | | | |
| 58 Blockiere # offene Feldkarten für den Rest des Spiels | | | | | | |
| 59 | | | | | | |
| VerAufDecken / UnCoverUp - Spielanleitung | | | | | | |
| 60 | Sinn des Spiels | | | | | |
| 61 | Das Spiel soll Spaß in ein ungleiches Gegnerverhältniss bringen. Das Spiel ist Rundenbasiert und für 2 Spieler. Ein Spieler der soll eine Missetat vertuschen und ein Spieler der sie versucht aufzudecken bevor die Zeit abläuft. | | | | | |
| 62 | Ziel des Schelms und Gewinnbedingung | | | | | |
| 63 | Der Schelm versucht den Suchenden daran zu hindern die Missetat aufzudecken. Dafür nutzt er seine Schelmkarten um das Zeitlimit zu verringern und das Feld der Suche zu verändern. Der Täter gewinnt wenn das Zeitlimit abläuft ohne, dass seine | | | | | |
| 64 | Ziel des Suchenden und Gewinnbedingung | | | | | |
| 65 | Der Suchende versucht die Missetat aufzudecken. Der Suchende gewinnt, wenn die Missetat des Schelms aufgedeckt ist | | | | | |

Karteeffekte und frühe Anleitung in Excel

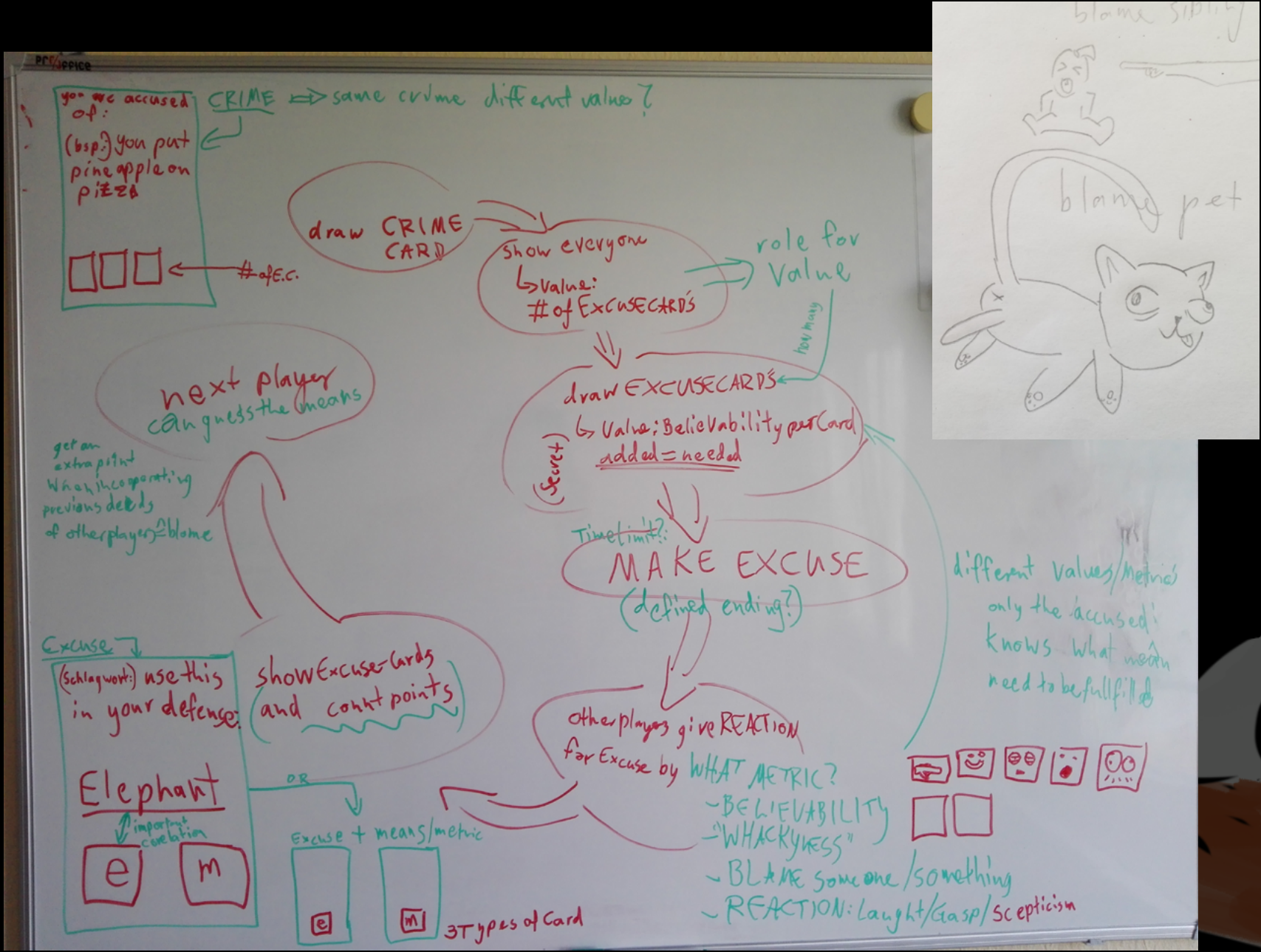


Prototyp

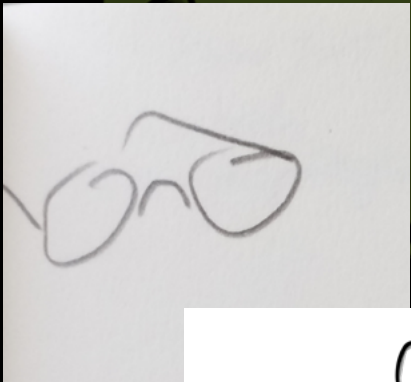
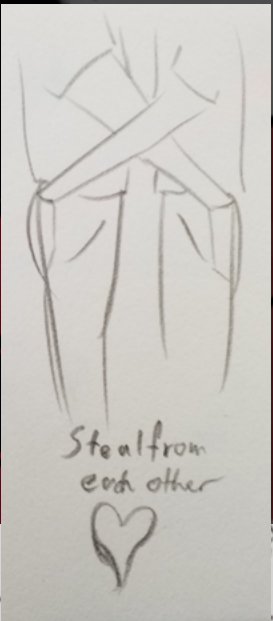
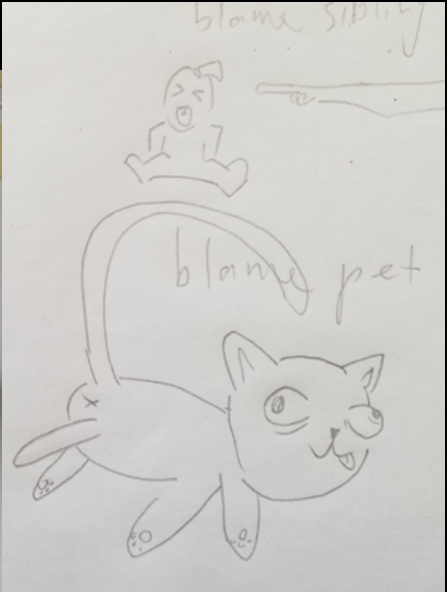
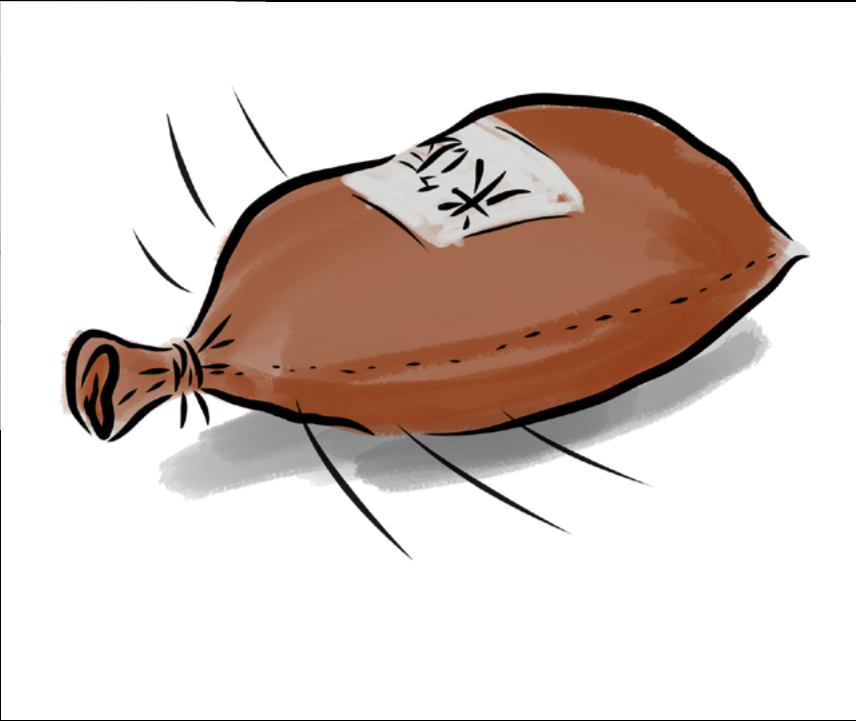
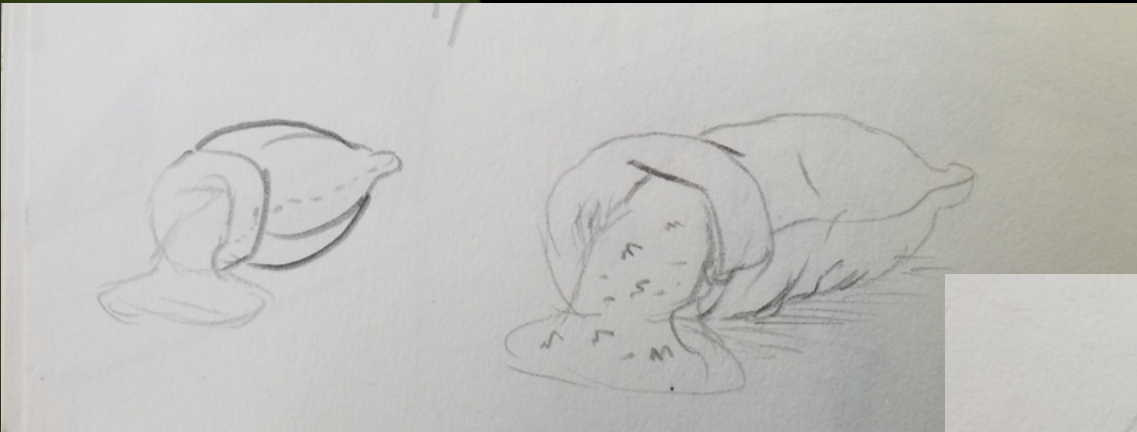


Visualisierter Spielablauf mit Core Game Loop im Zentrum

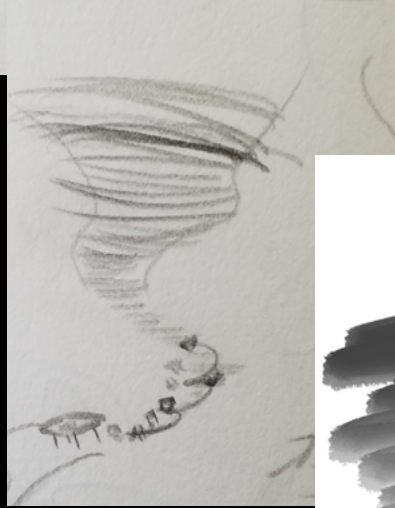
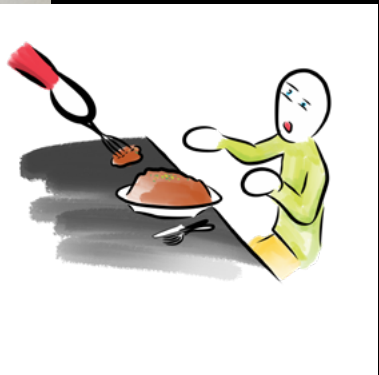
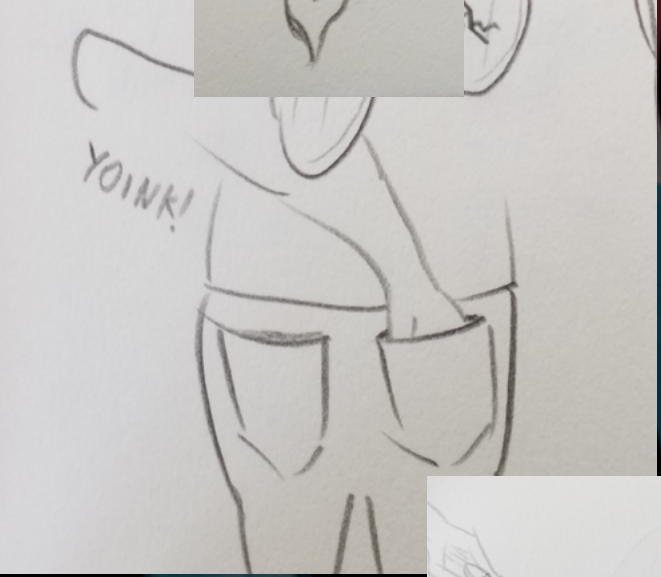
Konzeptzeichnungen für UnCoverUp



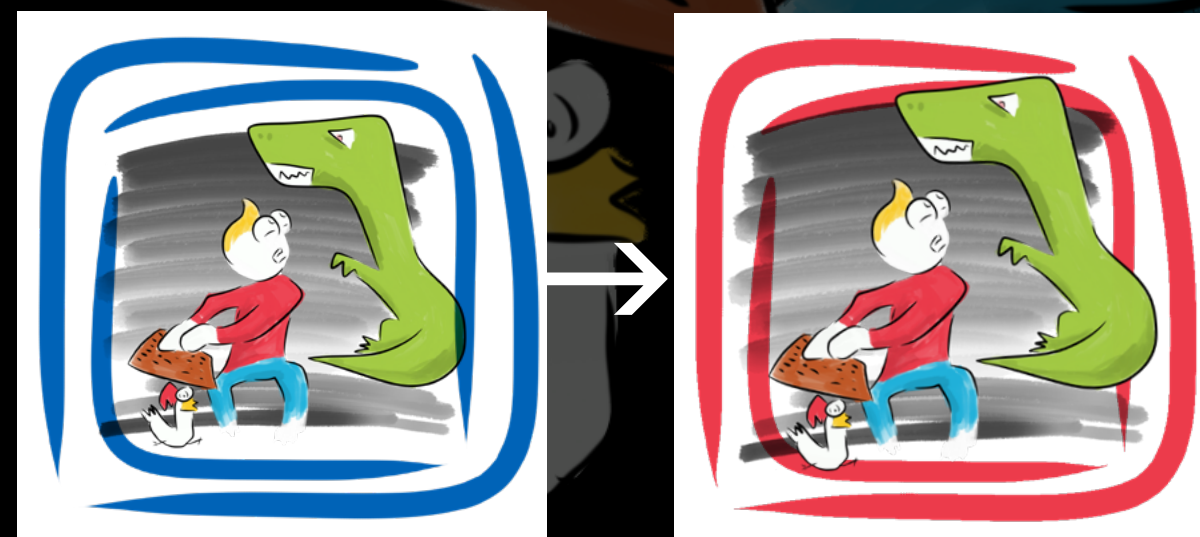
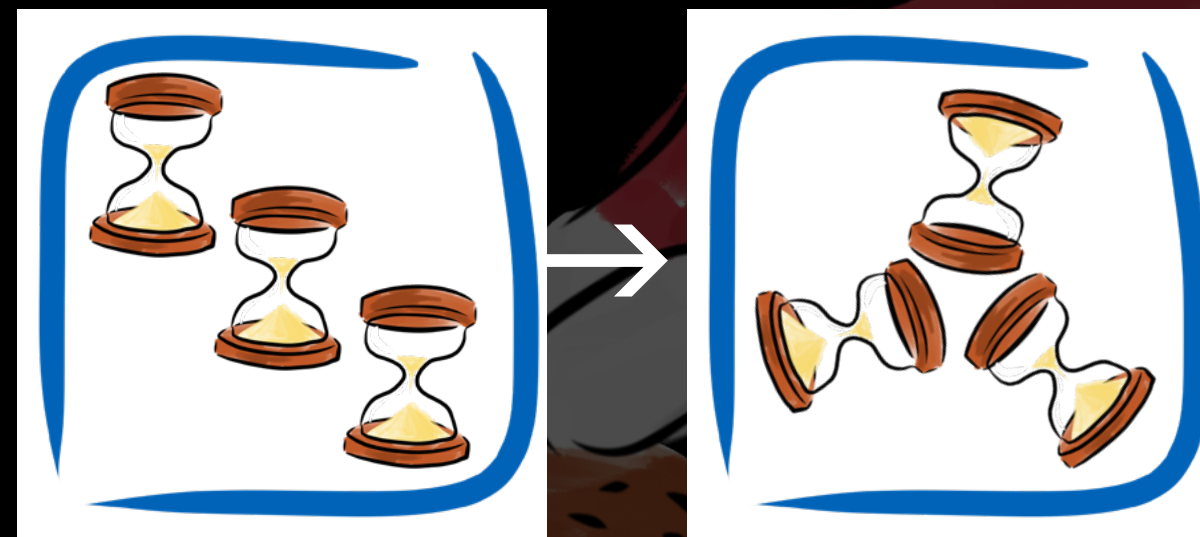
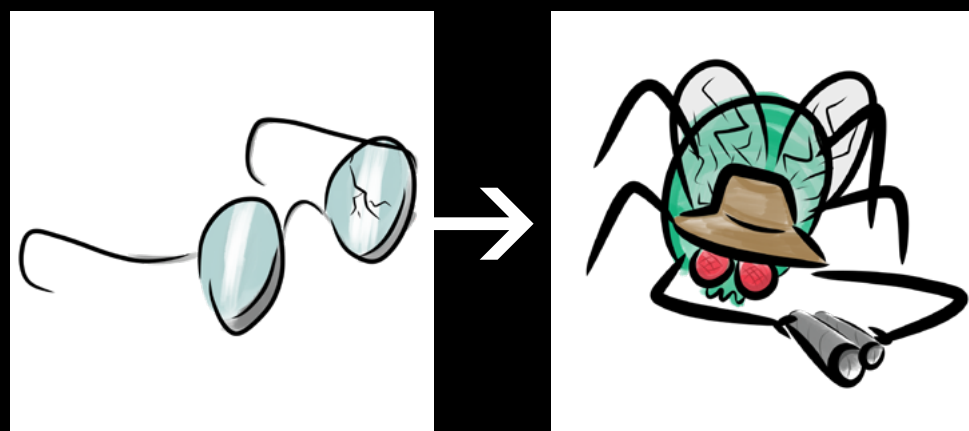
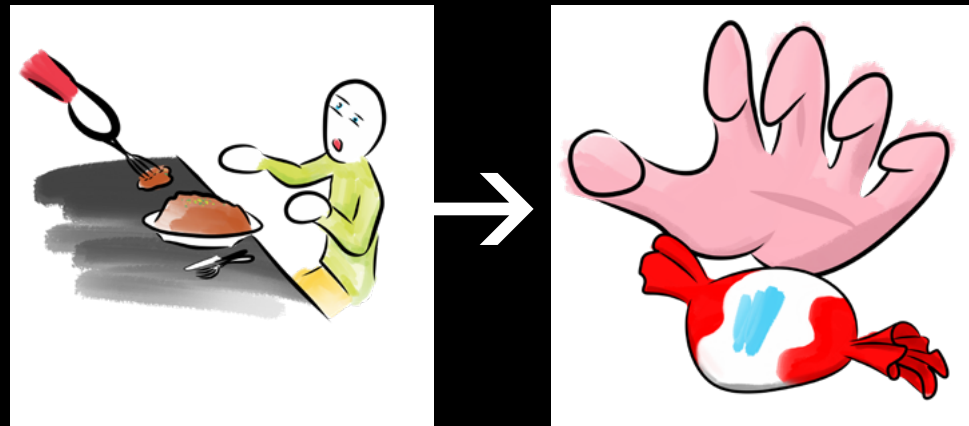
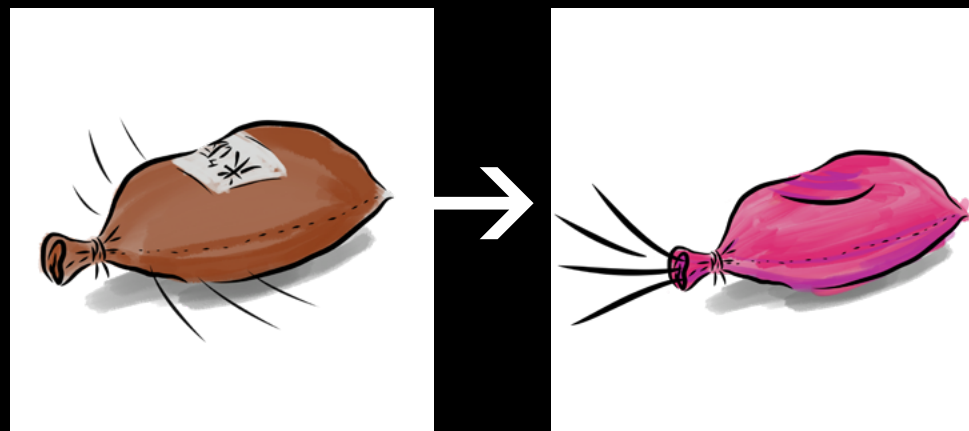
Die erste Spielidee bestand darin, Ausreden für eine Missetat zu finden. Spieler zogen eine Verbrechen-Karte und eine Ausreden-Karte. Auf den Karten standen Werte für die Schwere der Tat und der Glaubwürdigkeit der Ausrede. Aus einem Pool von Ausreden musste man die passende finden und vortragen.



Referenzbild von Dukas Images Unlimited



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.