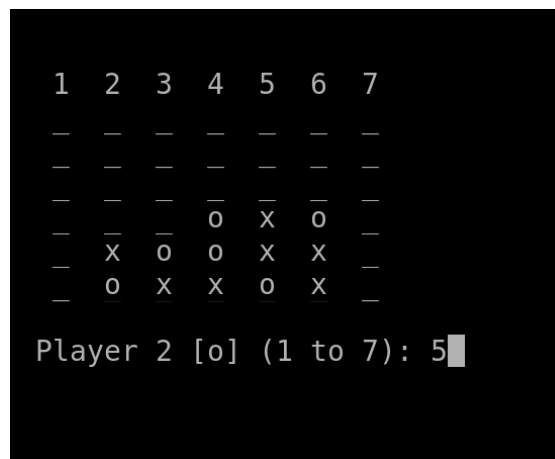


v13r g3w1nn7

Gamedesign-Portfolio: Vier Gewinnt für Sysadmins

Patrick Bucher

13. Mai 2020



Abstract

Bla bla bla...

Inhaltsverzeichnis

1	Erste Iteration: Zieldefinition und Konzept	3
2	Zweite Iteration: Anwendung von Game-Design-Theorie	4
3	Dritte Iteration: Abschliessender Nutzertest und Reflexion	5
	Abbildungsverzeichnis	7

1 Erste Iteration: Zieldefinition und Konzept

2 Zweite Iteration: Anwendung von Game-Design-Theorie

3 Dritte Iteration: Abschliessender Nutzertest und Reflexion

3 Dritte Iteration: Abschliessender Nutzertest und Reflexion

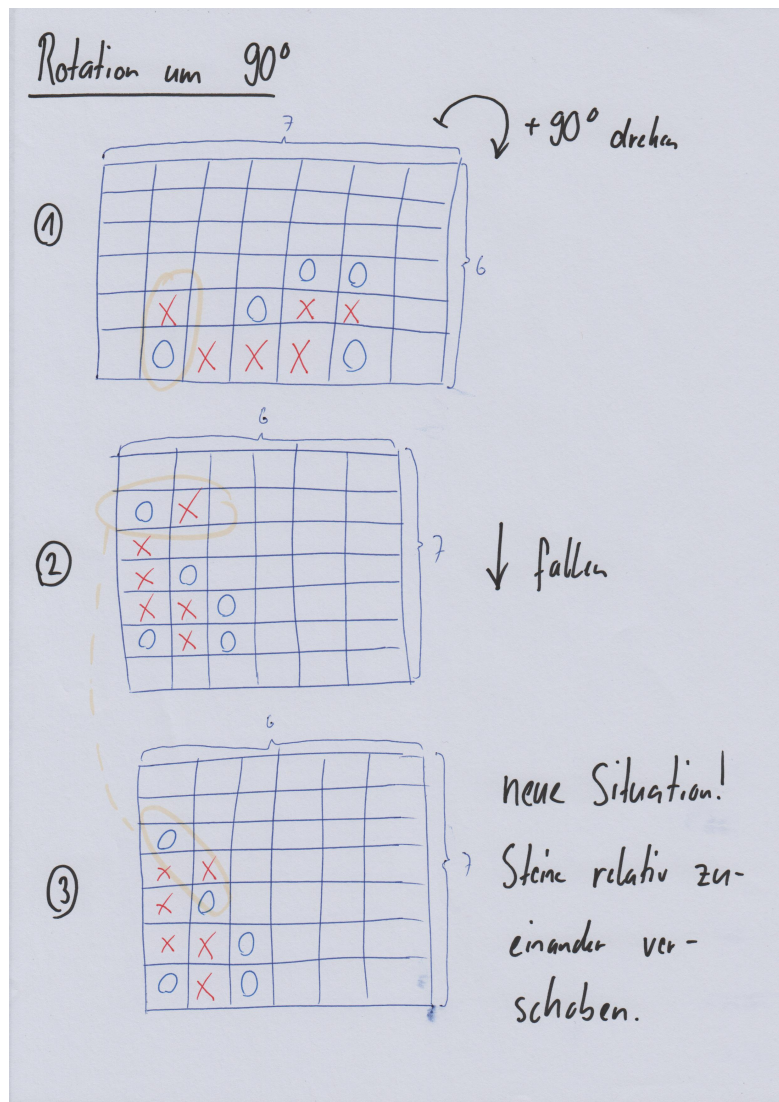


Abbildung 1: Die Rotation um 90° als zusätzliche Spielmechanik. Das Spielgitter wird zunächst gedreht, anschliessend fallen die Steine nach unten. So entsteht eine neue Spielsituation, da sich manche Steine relativ zueinander bewegen.

Abbildungsverzeichnis

- I Die Rotation um 90° als zusätzliche Spielmechanik. Das Spielgitter wird zunächst gedreht, anschliessend fallen die Steine nach unten. So entsteht eine neue Spielsituation, da sich manche Steine relativ zueinander bewegen. 6