

Game Design für variierende Spieleranzahl in Public Space Games

PETER INGO ESTEVEZ

BACHELORARBEIT

Nr. S1410238099-A

eingereicht am
Fachhochschul-Bachelorstudiengang
Medientechnik und -design
in Hagenberg

im Juli 2016

Diese Arbeit entstand im Rahmen des Gegenstands

Introduction to Games

im

Sommersemester 2015

Betreuer:

Alois B. Treuer, Päd. Phil.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 15. Juli 2016

Peter Ingo Estevez

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	v
Abstract	vi
1 Exposé	1
1.1 Einleitung	1
1.2 Theoretischer Hintergrund und Stand der Forschung	1
1.3 Forschungsfrage	1
1.4 Methodik	1
1.5 Erwartete Ergebnisse	1
Quellenverzeichnis	2

Kurzfassung

Hier kommt die Kurzfassung.

Abstract

Here's the English abstract.

Kapitel 1

Exposé

Mögliche Struktur

1.1 Einleitung

**1.2 Theoretischer Hintergrund und Stand der
Forschung**

1.3 Forschungsfrage

1.4 Methodik

1.5 Erwartete Ergebnisse

Quellenverzeichnis