

# Automatische Levelgenerierung mit Unity

Adrian Weiner  
Matrikelnummer: 10014650

8. April 2025

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Abbildungen</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Fazit</b>	<b>2</b>

# 1 Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der automatischen Generierung von Levelstrukturen für ein 3D-Jump'n'Run-Spiel in der Unity Engine.

Ziel ist die Entwicklung eines Systems, das mit jedem Level den Schwierigkeitsgrad dynamisch anpasst – basierend auf zufälliger Verteilung, Regeln und Spielbarkeit.

## 2 Abbildungen

Beispielabbildung:



Abbildung 1: Levelstruktur im Prototyp

## 3 Fazit

Hier steht dein Fazit.