

# Entwicklung eines dreidimensionalen zyklischen Dungeon-Generators mit Unity3D mit Unity3D

Bachelorarbeit

Nils Gawlik  
Matrikel-Nummer 553449

**Betreuer** Prof. Lenz  
**Erstprüfer** Prof. Lenz  
**Zweitprüfer** Prof. Strippgen

# Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	1
1 Einleitung	2
2 weiteres Kapitel	3
2.1 eine Sektion . . . . .	3
2.1.1 jetzt geht es noch tiefer . . . . .	3
3 Zusammenfassung	4
Literaturverzeichnis	5

# Abbildungsverzeichnis

2.1	Test-Bild	3
-----	-----------	---

# 1 Einleitung

TODO: Einleitung

## 2 weiteres Kapitel

test

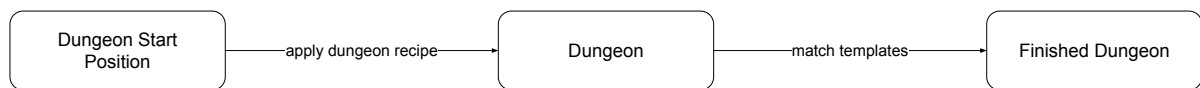


Abbildung 2.1: Test-Bild mit langer Bildunterschrift

### 2.1 eine Sektion

test

#### 2.1.1 jetzt geht es noch tiefer

test

Komplexe Tabellen sind nicht sehr einfach:

## **3 Zusammenfassung**

test

# Literaturverzeichnis

# Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, dass alle Stellen der Arbeit, die wörtlich oder sinngemäß aus anderen Quellen übernommen wurden, als solche kenntlich gemacht und dass die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegt wurde.

Ort, Datum

Unterschrift