|  |
| --- |
| Algorithmic Subdivision of Gamespaces into Semantic Volumes using Delimiters  Untertitel |
| Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des Grades  B.Sc. Informatik: Games Engineering  an der TUM School of Computation, Information and Technology der Technischen Universität München.  **Betreuer/-in** Univ.-Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Max Musterprofessor  Lehrstuhl für Musterlehre  **Aufgabensteller/-in** Univ.-Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Max Musterprofessor  Lehrstuhl für Musterlehre  **Eingereicht von** Martin Mustermann Musterweg 20 80999 München +49 89 123 456 89  **Eingereicht am** Ort, den Datum |

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die von mir eingereichte Abschlussarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ort, Datum, Unterschrift

Abstract

This thesis will propose and analyze an algorithm for deriving semantic volumes from Gamespaces.

Acknowledgements

I would like to thank my keyboard for always being there for me.

Contents

[Eidesstattliche Erklärung 2](#_Toc169535386)

[Abstract 3](#_Toc169535387)

[Acknowledgements 4](#_Toc169535388)

[1. Introduction 6](#_Toc169535389)

[1.1. Terms and Definitions 6](#_Toc169535390)

1. Introduction
   1. Terms and Definitions

This chapter will introduce common terms and definitions required in this paper for precise communication of ideas.