

Generovanie náhodných realistických máp je žiadaná metóda generovania obsahu pre zábavný priemysel. Neurónové siete poskytujú výkonné výpočtové schopnosti, ktoré sa osvedčili v mnohých oblastiach. Táto práca popisuje algoritmus, ktorý prispôsobuje dáta z reálneho sveta pre učenie Rekurentných Neurónových Sietí (RNN) inšpirované pixelovo rekurentnými RNN. Algoritmus bol zostrojený na generovanie mapy nadmorských výšok, ciest, riek a budov. Výsledky sú testované a vyhodnotené na viacerých vybraných oblastiach z reálneho sveta. Tento algoritmus ukazuje schopnosť sa učiť a vytvárať náhodné realistické mapy založené na vstupných údajoch užívateľa a tréningových dátach. Generácia ciest a riek ukázala slabšie výsledky. Generácia budov ukázala neuspokojivé výsledky.