

# Masterarbeit – Kapitelübersicht

## Prozedurale Generierung von offenen Spielwelten

0. Abstract, Keywords, Selbstständigkeitserklärung, Inhaltsverzeichnis
1. Einleitung
  - 1.1 Motivation
  - 1.2 Zielstellung
  - 1.3 Gliederung
2. Vorangegangene Arbeiten
  - 2.1 Terraingenerator
    - 2.1.1 Ziele
    - 2.1.2 Ergebnisse
  - 2.2 Biomgenerator
    - 2.2.1 Ziele
    - 2.2.2 Ergebnisse
3. Systemüberblick
  - 3.1 Das Pipeline-Modell
  - 3.2 Texturen als Berechnungsgrundlage
4. Textursystem
  - 4.1 Theoretische Grundlagen & Verwandte Arbeiten
  - 4.2 Konzept
  - 4.3 Implementierung
  - 4.4 Performance
5. Vegetationsgenerator
  - 5.1 Theoretische Grundlagen & Verwandte Arbeiten
  - 5.2 Konzept
  - 5.3 Implementierung
  - 5.4 Performance
6. Siedlungsgenerator
  - 6.1 Theoretische Grundlagen & Verwandte Arbeiten
  - 6.2 Konzept
  - 6.3 Implementierung
  - 6.4 Performance
7. Ergebnisse und Evaluation
8. Zusammenfassung & Ausblick