[Part 1](https://medium.com/@jongdae.lim/%EA%B8%B0%EA%B3%84-%ED%95%99%EC%8A%B5-machine-learning-%EC%9D%80-%EC%A6%90%EA%B2%81%EB%8B%A4-part-1-9a0297198ad8)에서는 기계 학습(Machine Learning)이 문제를 해결하기 위해 코드를 전혀 작성하지 않고도, 일반 알고리즘(generic algorithm)을 사용해서 주어진 데이터에서 흥미로운 것을 알아 낼 수 있다는 것을 알아봤습니다. (아직 [Part 1](https://medium.com/@jongdae.lim/%EA%B8%B0%EA%B3%84-%ED%95%99%EC%8A%B5-machine-learning-%EC%9D%80-%EC%A6%90%EA%B2%81%EB%8B%A4-part-1-9a0297198ad8)을 읽지 않았다면, 지금 읽어보세요!)

이번에는 이러한 일반 알고리즘 중 하나로 아주 멋진 일을 해내는 것을 보게 될텐데 – 바로 사람들이 만든 것처럼 보이는 비디오 게임의 레벨을 제작하는 것입니다. 우리는 신경망(neural network)를 만들고 기존의 슈퍼 마리오 레벨들을 통해서 새로운 슈퍼 마리오 레벨이 쉽게 만들어지는 것을 살펴 볼 예정입니다.