

Abstrakt

Chceme hráčům videoher poskytnout zábavný, jedinečný zážitek, který je zároveň výzvou. To se nám ovšem nemusí podařit v případě her, které zahrnují mnoho různých možností volby nebo náhody.

Tato práce představuje algoritmus pro procedurální generování nepřátel v rogue-like RPG hře. Algoritmus je založen na spouštění sérií simulovaných bitev s cílem vytvořit přiměřeně obtížnou skupinu nepřátel. Algoritmus jsme implementovali do vlastní rogue-like tahové RPG hry a v experimentální části se náš přístup ukázal jako spíše úspěšný.

Ukázalo se, že námi generovaní nepřátelé nejsou ani příliš obtížní, ani příliš snadní a zároveň poskytují přiměřenou rozmanitost a nové výzvy. Výsledek této práce může být krokem vpřed v generování jedinečných, zábavných a vyvážených nepřátelských střetů v rogue-like RPG hrách.