

Procedurální generování interaktivních příběhů je stále nedostatečně prozkoumanou oblastí, většina práce je čistě akademická, zatímco aplikace těchto technologií v praktické oblasti pro široké publikum slibuje dobré vyhlídky. Důvod spočívá ve velkém souboru faktorů, které komplikují praktické použití takových systémů. V této práci některé z nich řešíme tak, že k tomu navrhujeme nový algoritmus, s jehož pomocí vytváříme systém generující interaktivní příběhy. Vizualizujeme vyprávění těchto příběhů a na jejich základě vytváříme textový quest na platformě Twine.