

Cílem této práce je vytvoření postupu procedurálního tvoření map do počítačové hry Homeguard. Práce popisuje různé postupy tvoření vnoření pro mapy za použití jejich simulace a vzniklého stromu možných průběhů hry. Vnoření jsou využita k předpovědi uživatelských preferencí z uživatelského vstupu. Tato předpověď je použita k iterativnímu usměrnění generace map pomocí genetického algoritmu. Postup je poté testován na simulovaných uživatelských preferencích a simulovaném vstupu.