

Procedurální generování je přítomno v mnoha dnešních hrách. Málo prací se ovšem zabývá generováním bojových střetnutí v počítačových hrách na hrdiny (RPG). V těchto hrách se hráčovi bojové schopnosti liší výrazně člověk od člověka a je v nich velké množství nepřátel, se kterými může hráč bojovat. Díky tomu je generování bojových střetnutí velice obtížné. V této práci vytvoříme malou hru, ve které implementujeme nový algoritmus na generování bojových střetnutí. Tuto hru pak distribuujeme mezi veřejnost. Ze získaných dat dojdeme k tomu, že tento algoritmus je alespoň tak dobrý v generování soubojů jako autor práce a že se jedná o dobrý základ k dalšímu výzkumu.