

Herní vývojáři často čelí problému vyvážené obtížnosti hry, a to speciálně u her na hrdiny. Dovednostní strom je element hry, který zásadním způsobem přispívá k řešení tohoto problému pomocí posilování hráče ve hře. Hodně herních elementů může být procedurálně generováno, aby se ušetřil čas a peníze, ale mohou být dovednostní stromy také generovány? A jak můžeme ověřit, že generovaný strom je dobře stavěný pro danou hru? To je cílem této práce. Vytvořili jsme jednoduchou turn-based hru. Poté jsme vytvořili několik variant generátorů dovednostních stromů pro tuto hru. Vzali jsme ty nejlepší stromy a ověřili jsme jejich výkon za použití umělých hráčů z dat sesbíraných při jejich hraní. Poté jsme tyto stromy porovnali a došli jsme k tomu, že dovednostní stromy mohou být generovány pomocí námi navrhnuté metody a jejích variant.