

Název práce: HexMage - Balancování setkání v hexové aréně

Autor: Jakub Arnold

Katedra: Katedra softwaru a výuky informatiky

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jakub Gemrot, Katedra softwaru a výuky informatiky

Abstrakt: Procedurální generování obsahu (PCG - procedural content generation) je zejména prozkoumáváno v kontextu vytváření herních map, nikoliv však pro účely generování herních postav. Cílem této práce je navrhnout tahovou hru s RPG prvky s úplnou informací, na které implementujeme algoritmus pro balancování setkání. Hra probíhá v hexové aréně, v níž bojují dva týmy proti sobě. Každý tým je složen z několika hráčem ovládaných postav s různými schopnostmi. Naším cílem je generovat atributy těchto schopností, abychom docílili vyváženého souboje. Dalším cílem je také naprogramovat umělou inteligenci, která bude použita pro automatické testování PCG algoritmu. Cílem je, aby vygenerovaný nepřítel byl stejně silný jako hráč, ale dostatečně odlišný.

Klíčová slova: počítačové hry, balancování soubojů, hexová aréna, rpg prvky