

Úrovne v stealth hrách sú často úzko prepojené štruktúry s jedinečnými výzvami na štýl zámkov a kľúčov. Neexistujú však žiadne dobre známe prípady, ktoré by sa pokúšali procedurálne generovať tieto úrovne. Implementujeme malú generickú 3D stealth hru v reálnom čase a pre ňu algoritmus generovania úrovní. Naša hra sa skladá z mechaník, ktoré sa bežne vyskytujú vo väčšine hier zameraných na stealth. Naše generované úrovne sa zložitou a vnútornou prepojenosťou podobajú úrovniam z moderných stealth hier. Obsahujú jedinečné výzvy pre hráča. Niektoré vygenerované sekcie úrovní majú nedostatky, ale vždy sa dajú hrať. Stručne povedané, veríme, že náš algoritmus uspel ako demonštrácia konceptu a s prídavným ďalším obsahom môže byť použitý v skutočných stealth hrách. Okrem toho sme prispeli konkrétnou implementáciou algoritmu cyklického generovania, kde pôvodný zdroj je v detailoch implementácie nejasný. Náš algoritmus sa dá použiť na generovanie úrovní pre stealth hry, RPG a iné žánre, ktoré využívajú výzvy na štýl zámkov a kľúčov.