

Hry žánru stealth strategy vyžadují precizní a časově náročnou tvorbu herního obsahu ve formě rozvržení jednotlivých herních úrovní. Je proto žádoucí automatizovat tento proces, abychom snížili jeho vysokou cenu.. Jednou z možností takové automatizace jsou evoluční algoritmy. V rámci této práce ukážeme, jak je s jejich pomocí možné tvořit herní levely. Také si představíme výsledky testování vytvořených levelů a porovnáme je s levely vytvořenými manuálně. Naše výsledky napovídají, že evoluční algoritmy jsou jednou z dobrých alternativ na tvorbu her v rámci tohoto žánru.