

Ačkoli je umělá inteligence (UI) dnes schopna úspěšně řešit mnoho klasických her, na poli počítačových strategických her UI oponenti stále velmi pozadu. V této práci řešíme problém soubojů ve strategických počítačových hrách tím, že adaptujeme existující přístupy: Portfolio greedy search (PGS) a Monte-Carlo tree search (MCTS). Dále také představujeme vylepšenou verzi MCTS, nazvanou MCTS *considering hit points* (MCTS_HP). Kvalita těchto metod je uvažována v kontextu nedávno vydané 4X strategické hry Children of the Galaxy. Pro tuto hru implementujeme simulátor soubojů a vyhodnocovací framework, ve kterém srovnáváme různé přístupy k UI. Ukazujeme, že pro malou až střední velikost souboje jsou MCTS metody lepší než PGS. Ve všech scénářích je MCTS_HP lepší nebo stejně dobré jako klasické MCTS díky lépe vedenému prohledávání. V malých bitvách dokonce MCTS_HP se 100 milisekundovým časovým limitem poráží klasické MCTS s dvousekundovým časovým limitem. Kombinací rychlého hladového prohledávání PGS pro velké bitvy a přesnějšího MCTS_HP pro menší bitvy je možné dosáhnout univerzálnějšího UI hráče.