

Evoluce pohybu virtuálních bytostí je zajímavou aplikací evolučních algoritmů v oblasti umělého života. Cílem této práce bylo prozkoumat možnosti jejího využití v počítačových hrách.

V rámci práce jsem navrhla hru s tématem evoluce pohybu virtuálních bytostí, vytvořila jsem systém pro jejich evoluci na základě poznatků z existujících prací a rozšířila jej o prvky potřebné pro navrhovanou hru.

V průběhu práce se ukázalo, že pro použití ve hře je evoluce příliš výpočetně náročná. Vytvořila jsem proto zjednodušený herní prototyp a v práci jsem se zaměřila spíše na pokusy s různými variantami algoritmů pro evoluci virtuálních bytostí.