

V předložené práci studujeme možnosti implementace umělé inteligence pro moderní karetní hry. Naší snahou je vytvořit různé hráče a základě jejich vzájemných zápasů si ověřit efektivitu použitých metod, např.: simulace náhodný přístup, modelování protivníka, daná strategie, atd. Dále bychom rádi zjistili, jaký vliv mají ostatní herní prvky na průběh hry a výkon jednotlivých hráčů. Vycházíme z pravidel karetní hry Magic: The Gathering pro dva hráče, konkrétně z edice Magic 2010 Core Set, kde došlo k několika důležitým změnám. Tyto pravidla jsou dále upraveny nebo zjednodušeny pro potřeby implementace herních mechanik na počítači. Baliky karet použité při testování jsou založeny na již existujících.