

Hry s otevřeným světem jsou žánrem počítačových her, který hráčům nabízí vysokou míru volnosti pro ovlivňování herního světa. Tato volnost zdatelně komplikuje tvorbu umělé inteligence pro tento druh her. V této práci představujeme tři nové techniky, které umožňují omezit různé druhy complexity, které vyvstávají při implementaci umělé inteligence pro hry s otevřeným světem. Vyvinuli jsme tzv. behaviorální objekty („behavior objects“) jako nadstavbu nad často používanými chytrými objekty („smart objects“) objekty, navrhli jsme a implementovali metodu pro specifikaci chování z globálního pohledu založenou na splňování omezujících podmínek a ukázali jsme, že techniky prohledávání s protivníkem mohou nahradit složité reaktivní rozhodování v případech, kde je potřeba vzít v úvahu velké množství parametrů. Tyto obecné techniky byly implementovány a vyhodnoceny v prostředí kompletní hry Kingdom Come: Deliverance.