

Abstrakt

V posledných rokoch nastal v hernom priemysle rozmach. Pre udržanie konkurencieschopnosti sú herné spoločnosti nútené vyvíjať stále viac príťažlivé počítačové hry, čo implikuje i prítomnosť čo najvernejšej umelej inteligencie ovládajúcej herné prvky, na čo sa naša práca zameriava. Implementovali sme jednoduchú 2D programovaciu hru, na ktorej sme predviedli sadu pokusov učiac umelú inteligenciu v nej, snažiac sa vytvoriť stratégie konkurujúce tým ľudským. Preskúmali sme niekoľko variácií učenia pomocou evolučnej stratégie aplikovanej na neurónové siete a vytvorili sme herné postavičky hodné bytia rovnocenným protivníkom užívateľom hry.