

Cílem této práce je skloubit hratelnost a myšlenku legendární hry Tunneler s možností programování umělé inteligence pro počítačové hráče. Psaní skriptů a jejich použití ve hře je oddělené od hry samotné, aby autorovi skriptu stačilo pro úspěšné tvoření inteligentních robotů znát kromě skriptovacího jazyky pouze několik funkcí rozhraní. Zároveň je hra dostatečně aktraktivní i pro běžné hráče, je snadno ovladatelná a oproti Tunnelerovi obohacena o další možnosti, například výběr zbraní, mapy i typu robota. Důležitou možností je také hraní na lokální síti.