

Počítačové hry žánru rogue-like jsou subžánrem počítačových RPG her pro jednoho hráče mezi jejichž znaky patří procedurálně generované prostředí a vysoká obtížnost. Uspěť v nich je pro umělou inteligenci (AI) těžkou úlohou. Proto jsme implementovali framework pro tvorbu umělých hráčů pro rogue-like hru Desktop Dungeons. Rozebrali jsme možnosti přístupů k AI, a nakonec použili genetický algoritmus rekombinující hladové strategie. Výsledné AI hrálo hru na úrovni průměrného lidského hráče, vyhrávajíc v 72 % her. Tyto výsledky a framework mohou být použity ke zlepšení rogue-like her, procedurálních generátorů obsahu a umělé inteligence v podobných prostředích.