

Tato práce zkoumá umělou inteligenci pro hru Unstable Unicorns. Tato hra začala na Kickstarteru a v průběhu let tvůrci hry vydali několik rozšíření. Tato práce si klade za cíl naimplementovat herní simulátor pro tuto hru, analyzovat hru a navrhnout umělé inteligence. Nejprve budeme analyzovat pravidla hry, herní mechaniky a zkoumání umělých inteligencí v podobných hrách. Naimplementovali jsme herní simulátor co nejbližší původním pravidlům. Poté jsme vyvinuli tři různé umělé inteligence. Jedná se o agenty založené na pravidlech, agenty Monte Carlo a evoluční agenty. Nakonec jsme provedli experimenty a srovnávací testy s implementovanými agenty. Nejlépe fungující agent je evoluční agent. Je rychlý s největší výherností.