

# Brains in Games: umělá inteligence ve videohrách

## Jiří Hanák (Bohemia Interactive)

Vývoj videoher je dnes svébytnou disciplínou, která obsahuje mnoho rozmanitých problémů k řešení. Renderování realistického či stylizovaného prostředí, specifická řešení síťové komunikace v multiplayer hrách či optimální struktura uživatelského rozhraní pro co nejpřehlednější zážitek – to vše jsou sub-disciplíny, do kterých může vývojář pronikat roky a stále objevovat nové poznatky.

Jednou z neustále se měnících oblastí je práce na umělé inteligenci. Obsahuje spoustu zajímavých problémů, stmeluje ostatní herní systémy a často je rozhodujícím faktorem pro výsledný úspěch hry samotné. Ve hrách je „AI“ přítomná už od jejich prvopočátků a světy videoher by bezesporu byly o poznání nudnější, kdyby se v nich neproháněly různé počítačem řízené entity – ať už jako hráčovi pomocníci, či oponenti.

Ale jak to vlastně funguje? Existují nějaké „obecně dané“ či „léty osvědčené“ postupy, po kterých by herní programátoři a designéři mohli při vývoji sáhnout? V této přednášce se podíváme na několik vybraných technik, které pro vývoj umělé inteligence ve videohrách běžně používají firmy u nás i v zahraničí.

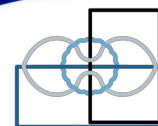
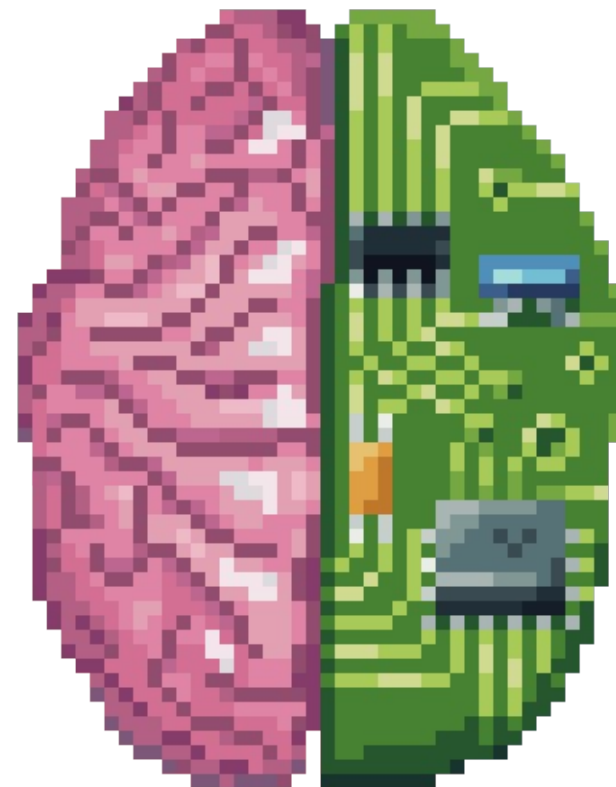
*Jiří Hanák působí jako senior herní programátor v české videoherní firmě Bohemia Interactive. Vystudoval psychologii a žurnalistiku na FSS MUNI, od roku 2017 se pak profesně přesunul k programování, které ho táhlo už od dětství. Během své programátorské kariéry pracoval nejen ve videohrách, ale také ve vývoji vojenských simulátorů.*

**středa 27. března**

**17:30 v posluchárně K1**

MFF UK, Sokolovská 49/83

nebo live stream na YouTube



**MATEMATICKÉ  
PROBLÉMY  
NEMATEMATIKŮ**