**Project Ars**

**Finalny ciel**:

1. Vytvorit novu príbehovu (strategicku) kooperativnu hru, v ktorej človek hrá „po boku“ svojho svojich kamaratov alebo AI agenta.
2. Vytvoriť **adaptívnych AI spoluhráčov**, ktorí v kooperatívnych/príbehových hrách **plynulo nahradia chýbajúceho človeka** a postupne sa prispôsobia jeho štýlu hry.

**Rok 1 (Rocnikovy projekt + Game Engines 1,2):**

* **Hra:** jednoduchá stratégia podľa špecifikácie (core: stavanie→zber→tréning jednotiek→záverečný súboj). Spravit jednoduchy LeaderBoard, ktory by som vedel zdielat na stranke.
* **AI:** naucit sa základy a vytvoriť prveho jednoducheho agenta cez PyTorch; účasť v jednoduchej Kaggle súťaži.
* **Propagácia:** weekly devlog (YouTube), príspevky na webe ohladom AI, GitHub verejne.

**Rok 2 (bakalarka):**

* **Hra + AI:** prepojiť AI agenta s vlastnou hrou. Vytvorit noveho AI agenta ktory by bol uz komplexnejsi a vedel by som ho aplikovat do mojej strategickej hry.Vytvorit kompletnu myslienkovu kostru novej jednoduchej pribehovej multiplayer hry s ktorou by som potom pokracoval
* **Propagacia:** pokracovat, vylepsovat, + shorts (YT/IG/TikTok) a mozno patreon?

**Rok 3 (AI specifikacia mgr predmety, priprava na diplomovku):**

* **Hra:** Vytvorit novu jednoduchu pribehovu strategicku multiplayer hru ktoru som si naplanoval
* **AI:** Prehlbit poznanie v AI priestore (mgr specifikacia) a zacat pracovat na AI agentovy, ktoreho by som chcel aplikovat buduci rok vo svojej hre.
* **Propagácia:** pokracovat vo vsetkom doteraz, viac to mozno vysperkovat, mozno vytvorit Discord/Forum

**Rok 4 (diplomovka):**

* **Hra + AI:** Vytvorit AI agenta, ktory vie hrat moju novu hru. Aplikovat ho do hry.
* **Propagacia:** rozmyslat nad komercnym vyuzitim projektu

**Plan na 1. rok**