

Cílem projektu je vytvořit knihovnu pro programování softwarových agentů (robotů), virtuální prostředí pro simulaci jejich boje včetně vizualizace. Aplikace je implementována pomocí technologie .NET, knihovnu pro programování robota je možné využít v libovolném jazyce podporujícím tuto technologii. Ve virtuálním prostředí je možné nastavit mnoho parametrů, na kterých závisí optimální strategie robota. Robot má dostupné omezené zdroje, které jeho autor může využívat.