

Projekt Pogamut 2 umožňuje rychlou tvorbu chování agentů v komplexním prostředí hry Unreal Tournament 2004. Původní systém pro řízení rozhodovacími pravidly (POSH) byl nyní doplněn o systém pro řízení fuzzy rozhodovacími pravidly. Cílem práce bylo zvolit vhodný fuzzy systém, zjistit jakým způsobem je možné takový systém do projektu připojit a také zjistit jaké možnosti a jaké obtíže použití fuzzy pravidel přináší. Tato práce seznamuje s teoretickými východisky, jejich aplikací, navrženou architekturou, její částečnou implementací a s příkladem agenta řízeného implementovaným fuzzy systémem, jehož funkčnost byla ověřena několika experimenty. Tato práce má rovněž sloužit jako podklad pro další rozšíření, zejména plnou implementaci navržené architektury, vytvoření uživatelského rozhraní jako součásti IDE projektu Pogamut 2, a pro širší možnosti experimentů s agenty řízenými fuzzy rozhodovacími pravidly.