

## Abstrakt

Práce se zabývá problémem efektivní koordinace týmu virtuálních agentů v počítačových hrách. Hlavním cílem bylo navrhnout obecnou architekturu pro práci s informacemi o virtuálním prostředí, která poskytuje programátorovi dobrý přístup k týmovým znalostem o virtuálním prostředí. Zvolená architektura neklade na programátora žádné požadavky ohledně implementace týmu agentů a nezávisí na žádném konkrétním virtuálním prostředí. Architektura je založena na přirozeném rozdělení dat podle jejich schopnosti se měnit v průběhu simulace a podle jejich subjektivity. Tato distribuce dat přirozeně vytváří sdílené znalosti týmu a programátorovi tak umožní založit rozhodování agentů na znalostech celého týmu namísto pouze jediného agenta. Architekturu jsme implementovali do systému Pogamut, ve kterém jsme provedli validaci zpětné kompatibility. Vzhledem k nekompatibilitě formátu dat exportovaných součástí Pogamutu, který jsme objevili v poslední fázi validace jsme provedli validaci pouze částečnou. Úpravu platformy Pogamut a následnou implementaci týmu agentů využívajícího naši architekturu plánujeme jako pokračování práce.