

Vývoj inteligentních virtuálních agentů je složitý úkol. Jedním z důležitých podúkolů je vytváření chování. Je vysoce žádoucí testovat chování inteligentních virtuálních agentů ve skutečném virtuálním světě, ne jen ve zjednodušené náhražce. Během posledních několika let byla vyvinuta platforma Pogamut, která umožňuje testování chování inteligentních virtuálních agentů v několika herních světech, ale žádný nekombinuje složitost, dynamičnost a rozšiřitelnost. Bylo proto rozhodnuto vyplnit tuto mezeru vytvořením virtuálního světa EmohawkVille. EmohawkVille je virtuální svět každodenního života viděný z pohledu první osoby. Účelem této práce je vysvětlit, proč je EmohawkVille potřeba, a zdokumentovat vlastnosti, návrh a vývoj EmohawkVillu a jeho Pogamutiho modulu. Práce navíc prezentuje case study, která potvrzuje vhodnost EmohawkVillu k experimentování s inteligentními virtuálními agenty.