

Tato práce se zabývá koordinovaným hledáním cest pro více agentů s rozšířením o formace pro použití v počítačových hrách. Problém jsme formálně zadefinovali a navrhli a implementovali jsme parametrizovatelný hierarchický modulární řešící algoritmus APriCA. Pro testování algoritmů bylo vytvořeno prostředí ChessWars, pro měření kvality nalezených řešení, co se udržování formací týče, byla zavedena nová veličina nazvaná „rozbitost“. Námi navržený algoritmus APriCA v porovnání s externími doménově nezávislými plánovači LPG, Blackbox a SASE podával výsledky, které byly po všech stránkách lepší, a ve srovnání s algoritmem LRA* byla řešení kvalitnější a při vhodné volbě parametrů byla i rychleji nalezena.