

Práce je zaměřena na problematiku týmové spolupráce dvou agentů v prostředí hry Unreal Tournament (UT) v základním týmovém módu hry. Řešil jsem hlavně realizace autonomního chování, komunikace, synchronizace důležitých informací a implementace taktických operací. Vhodné využití lepší informovanosti agenta vede ke zlepšení jeho herních dovedností a uvěřitelnosti. Projekt byl implementován na platformě tvořené spojením hry UT, middleware Gamebots, architektury pro návrh logiky agentů POSH a middlewaru Pogamut. Po úspěšné implementaci jsem provedl sadu testů, kterými jsem zjišťoval dopad některých postupů na chování agentů. Zjistil jsem, že míra spolupráce ovlivňuje výsledný herní projev. Dvojice agentů, která spolupracuje jen na základě předávání informací, se ukázala jako velmi efektivní a vhodná pro daný mód hry.