

Pohyb ve formacích je typ koordinovaného pohybu, který udržuje virtuální agenty v striktním, předem určeném tvaru. Tato práce se zabývá vytvořením robustního parametrizovatelného skupinového navigátoru, který je schopen navigovat skupinu distribuovaných agentů v rámci 3D prostředí počítačové hry Unreal Tournament 2004. Navigátor je schopen udržet formaci navzdory překážkám prostředí a šířky chodeb. Před psaním této práce nebyl žádný způsob, jak kontrolovat a navigovat virtuální agenty jako skupinu. Toto dává uživatelům Pogamutu platformu, která umožňuje vytváření a řízení virtuálních agentů, provozování tohoto navigátoru pro týmové úkoly nebo další experimentování s touto technologií. To jim dává možnost vytvářet své vlastní vzory formací a použít je se skupinovým navigátorem.