

Práce se zabývá využitím emocí v umělé inteligenci v počítačových hrách. Bude zkoumán možný přínos emocí pro umělou inteligenci z hlediska lepší imitace lidského chování. Cílem práce je implementace emočního modelu v prostředí hry Unreal Tournament (projekt UT Emotion Bots) a zhodnocení jeho vlastností a vhodnosti pro simulaci emocí v FPS hrách. Práce dále představí platformy použité při vývoji UT Emotion Bots a zhodnotí jejich vhodnost pro vývoj umělé inteligence.