

Episodická paměť je důležitou součástí "mysli" mnoha virtuálních agentů, protože agent s osobní historií bývá efektivnější a uvěřitelnější. Dosud se výzkum v oblasti modelování episodické paměti těchto agentů soustředil hlavně na vytváření obsahu paměti on-line, tj. během simulace agenta. V této práci se zabýváme příbuzným problémem, automatickým generováním obsahu paměti off-line. Pro designéra by bylo užitečné mít nástroj pro generování vzpomínek, které předcházejí startu simulace. Proto jsme vytvořili komplexní návrhovou metodu, která mu umožňuje specifikovat požadavky na historii agenta a použít plánování na generování historie v souladu s těmito požadavky. Zaměřujeme se na vysokoúrovňový jazyk používaný na popis požadavků a na část navržené metody, která se zabývá plánováním. V sadě experimentů jsme otestovali výkon několika plánovačů při řešení naší úlohy a představujeme zde výsledky, které jsme získali.