Komunikace v týmových počítačových hrách slouží ke koordinaci strategie týmu a sdílení vědomostí. Role komunikace byla v této práci prověřena vytvořením několika týmů botů pro CTF mód hry Unreal Tournament 2004. Týmy využívaly různé metody komunikace a byla porovnána jejich výkonnost. Jako základ pro implementaci posloužila platforma Pogamut a existující deathmatch bot, který byl upraven pro CTF.

Pro srovnání byly vytvořeny tři týmy botů: první tým nevyužíval žádnou komunikaci, druhý tým měl k dispozici sdílení znalostí a třetí tým využíval se sdílením znalostí i aktivní komunikaci pro skupinový pohyb. Textový komunikátor využitý pro komunikaci byl vytvořen v rámci této práce.

Po uskutečnění několika porovnávacích zápasů bylo zjištěno, že tým bez komunikace nedosahuje horších výsledků než týmy využívající komunikaci. Rozdíl je však velmi malý a může být ovlivněn průběhem experimentů i konkrétní implementací v této práci.