

Vývoj Reálných strategických her (RTS) je složitým procesem spojujícím mnoho oborů. Cílem naší práce je vytvoření platformy zjednodušující proces tvorby 3D RTS her pro jednoho hráče a umožňující tvorbu logiky her jako pluginů v jazyce C#.

Platforma umožňuje tvorbu her jako balíčků, definovaných pomocí XML souborů, obsahujících modely, textury, animace, definice grafického uživatelského rozhraní a pluginy. Pomocí těchto pluginů, vytvořených pomocí jazyka C#, umožňuje platforma definici umělé inteligence hráčů, jednotek, budov či projektilů obsažených v balíčcích. Platforma dále poskytuje funkce použitelné při implementaci pluginů.

Součástí práce je ukázkový balíček, obsahující implementaci hry demonstrující schopnosti platformy.