

Mnoho hráčov má v oblube strategické a RPG hry. V dnešnej dobe je považované za samozrejmosť, mať možnosť hrať hru proti viacerým hráčom z celého sveta, čo tvorí základný prvok pri návrhu a implementácii našej hry. Cieľom práce je návrh a implementácia 3D počítačovej hry pre viac hráčov s bojovými a strategickými prvkami, ktorá je hraná z pohľadu tretej osoby, s využitím moderných prostriedkov pre tvorbu hier. Hráč má za úlohu ťažiť drevo zo stromov v hernom svete, ktoré môže použiť na stavanie, vylepšovanie budov a vytváranie pracovníkov, ktorí drevo ťažia. Taktiež sa v hre nachádzajú neutrálne dediny, ktoré po ich dobití dodávajú hráčovi suroviny, potrebné pre výzbroj, určenú na boj s hráčom z nepriateľského tímu. Cieľom hry je zničiť nepriateľskú hlavnú budovu. Hru je možné hrať online 1 proti 1 hráčovi, kde je možné pripojenie hráčov z celého sveta. Pri implementácii sme použili herný engine Unity, ktorý nám poskytuje širokú podporu pri vytváraní hier. V tejto práci riešime vlastnú implementáciu vytvárania zápasov, ktoré umožňujú vytvárať hry, či pripájať hráčov do konkrétnych hier. V rámci analýzy diskutujeme o voľbe najlepšieho frameworku na vytváranie multiplayer hier v kontexte engine Unity, či riešime problém interakcie hráčskej postavy s okolným svetom.