

Taktické hry, ako napríklad UFO od spoločnosti Altar Interactives, sú v súčasnej dobe populárne. Najdôležitejší prvok hry UFO je možnosť plánovať akcie jednotiek v čase, keď je hra pozastavená. V posledných rokoch hry pre viacej hráčov zaznamenali prudký rozvoj. V súvislosti s týmto rozvojom sa objavujú otázky typu: „Ako by mal vyzerat' mód pre viacej hráčov k taktickým hrám podobným hre UFO?“ Odpoveď na túto otázku sa snaží nájsť táto práca. Práca skúma a navrhuje viaceré možnosti ako implementovať mód pre viacej hráčov v taktických hrách. Najväčší prínosom práce je prototyp hry, ktorý bol vytvorený za účelom overenia zábavnosti a hrateľnosti navrhnutého dizajnu.