

Strategické hry jsou oblastí digitální zábavy, která vždy lákala velké publikum jak hráčů, tak výzkumníků, zda-li to už bylo kvůli modelování vojenských strategií, ekonomických principů nebo automatizovaného rozhodování a umělé inteligence.

Bakalářská práce se zaměřuje na vytvoření prostředí, které nabízí možnost efektivního prototypování strategických her s vysokým stupněm abstrakce. Teoretická část práce definuje co je strategická hra, podává úvod do herních engineů a popisuje nový jazyk pro definování strategických her. Praktická část popisuje jak je jazyk interpretovaný do herního engineu a jak pod jeho vlivem probíhá hra.