

Dungeon Keeper je ikonická a žánr definující hra která staví hráče do role pána doupěte který musí ochránit své doupě před skupinami hrdinských nepřátel, kteří se snaží ukrást poklady uložené v tomto doupěti. Nicméně, tato hra neposkytuje žádné nástroje které by umožnily hráčům vytvořit a distribuovat modifikace a tedy tato hra nemusí dosahovat svého plného herního potenciálu.

V této práci zkoumáme herní žánr o spravování doupěte (dungeon management) a aspekty herní modifikovatelnosti. Získané poznatky jsou pak použity k návrhu duchovního následníka hry Dungeon Keeper, který nabízí nástroje umožňující hráčům vytvářet snadno instalovatelné modifikace.

Následně zkoumáme různé nástroje a postupy, které mohou být použity při vývoji her, a s jejich pomocí implementujeme naši hru. Tato hra je věrná hernímu stylu původního Dungeon Keepera a poskytuje hráčům rozhraní, které může být použito v programovacím jazyce Lua k tvorbě modifikací různých aspektů této hry.