

Táto práce se věnuje návrhu a realizaci tzv. run and gun hry, která je pro více hráče a běží na platformách Windows, Linux a MacOS. Práce obsahuje výběr herního engine, založené na výhody a nevýhody z hlediska hry. Mezi ostatními diskutovanými tématy patří design editoru herního světa, problém serializace a řešení dynamické synchronizace obrazů. Výsledkem práce je dvoudimenzionální hra a příslušný editor herního světa.