

Cílem práce je návrh a implementace síťové tahové strategie pro dva a více hráčů, kde jednotliví hráči spravují své město, armády, zdroje surovin a jednotky, bojují proti ostatním hráčům a zdokonalují své hrdiny. Hra využívá 2D grafické rozhraní a umožňuje hru přes lokální síť na architektuře klient-server. Program dále obsahuje umělou inteligenci pro počítačem řízeného hráče. Práce se také zabývá srovnáním podobných existujících projektů, popisem možných přístupů k řešení umělé inteligence v oblasti rozhodování a analýzou implementačních problémů převážně v oblasti síťové komunikace a umělé inteligence.